

E-MARQUE V2

MANUEL DE L'UTILISATEUR



Sommaire

Sommaire	2
Ecran d'accueil	4
Importer une rencontre	5
Reprendre une rencontre	6
Créer une rencontre	6
Phase Avant-Match	9
Onglet Rencontre	9
Onglet Equipes	9
Onglet Joueurs	10
Ajouter un joueur	11
Ajout d'un entraineur	12
Modifier/suppression d'un joueur/entraineur	13
Onglet Officiels	14
Ajouter un officiel	14
Modifier/suppression d'un officiel	15
Onglet Paramètres	15
Bandeau du haut	16
Menu Hamburger de la partie « Avant-Match »	16
Phase de Match	19
Tableau récapitulatif de l'équipe	19
Affichage Score et Fautes d'équipe	20
Chronomètre	20
Affichage de la période	20
Boutons Action rapide	20
Faute	21
Lancer franc	22
Temps mort	23
Zone d'informations contextuelles	23
Terrain de basket	24
Flèches de possession	25
Liste des joueurs	26
Faire entrer/sortir un joueur	27
Faire sortir tous les joueurs	28
Validation des entrées en jeu	30

Débuter le match.....	31
Menu Hamburger de la partie « Match »	32
Période suivante.....	32
Réclamation	33
Incident.....	33
Réserve	34
Faute d'équipe.....	34
Fin de match.....	34
Saisie du capitaine	35
Forfait	35
Défaut.....	35
Désignation des capitaines	36
Inverser bancs/paniers	36
Feuille de match	38
Récapitulatif.....	38
Positions de tirs réussis	39
Historique	40
Phase Après-Match	41
Menu Hamburger de la partie « Après-Match ».....	41
Clôturer de match	41
Onglets Feuille de marque/Récapitulatif/Positions de tirs	43
Onglets Fichiers Générés	44
Table des illustrations	45

Ecran d'accueil

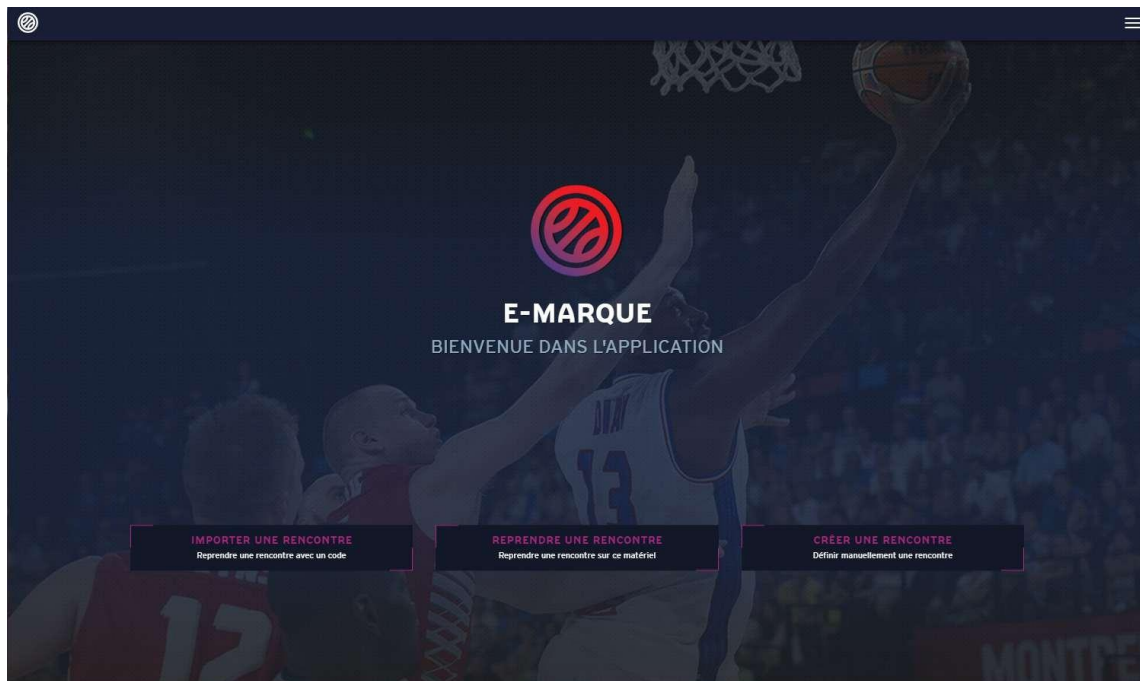


Figure 1 Ecran d'accueil e-Marque

Les 3 principales actions de cet écran sont :

- Importer une rencontre
- Reprendre une rencontre
- Créer une rencontre

Importer une rencontre



Figure 2 Importer une rencontre

Chaque rencontre est identifiée par un code rencontre unique. La génération du code se fait suite à la création d'une rencontre dans FBI et sera envoyée à l'utilisateur sur le mail associé à son compte.

Le code est composé de 8 caractères alphanumériques (26 lettres en majuscules + chiffres).

Le code permet de récupérer la rencontre dans l'application e-Marque une fois chargé. Il suffit de choisir parmi la liste déroulante qui apparaît au bout de quelques secondes, la sauvegarde souhaitée.

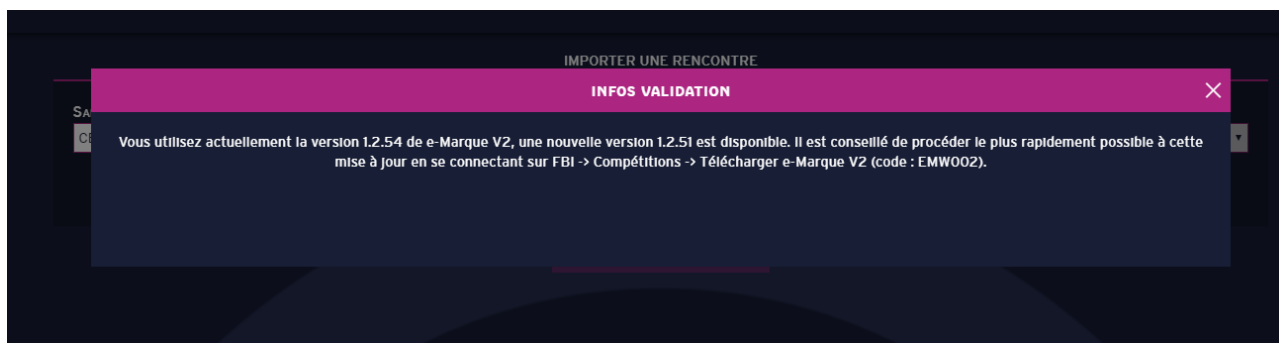
Une connexion internet est requise pour utiliser cette fonctionnalité.



Figure 3 Importer une rencontre - choix de la sauvegarde

Une fois la sauvegarde sélectionnée (dans la liste déroulante à droite du champs de numéro de rencontre), cliquer sur Lancer la rencontre pour importer le match.

Attention un avertissement apparaîtra si la version utilisée n'est pas la dernière version en production.



Reprendre une rencontre



Cette fonction permet la reprise d'une rencontre qui a été commencée sur le même matériel. Il n'est pas nécessaire d'avoir une connexion internet pour bénéficier de cette fonctionnalité. Le bouton « - » sur chaque ligne permet de la supprimer de l'historique. Le bouton « Tout effacer » efface tout l'historique.

Créer une rencontre

La fonction de création de rencontre permet en mode non connecté, de jouer une rencontre en la définissant manuellement complètement. Ce type de rencontre ne peut en AUCUN cas être synchronisé avec le serveur. Elle ne peut pas aboutir non plus à la publication d'une feuille de marque électronique sur le serveur, par contre elle peut évidemment conduire à la génération d'une feuille de marque manuelle (un PDF) qui sera associé à la rencontre sur FBI (seul un PDF sera transmis pas de flux XML).

Ce type de rencontre n'a pas besoin d'être clôturé, il y a toujours possibilité de modifier les informations même après match et donc de générer à nouveau la feuille de marque.

La création d'une rencontre est découpée en trois parties :

- Informations rencontre
- Equipes
- Paramètres

LOCAUX VISITEURS 16/09/2016 - 10:40

Avant-match Match Après-match

INFORMATIONS RENCONTRE

NOM DU CHAMPIONNAT *		DATE *
		16/09/2016
NOM ABRÉGÉ DU CHAMPIONNAT *		HEURE *
		10 40
N° DE RENCONTRE *		POULE *
VILLE *		RETRANSMISSION TV
N° DE SALLE	LIBELLÉ SALLE	NOMBRE DE SPECTATEURS

SUIVANT

Figure 4 Création rencontre Informations rencontre

Les champs obligatoires comportent une astérisque (*).

Il faut saisir les champs obligatoires pour pouvoir passer à la page suivante.

LOCAUX VISITEURS 16/09/2016 - 10:40

Avant-match Match Après-match

EQUIPE A	EQUIPE B
NOM EQUIPE A *	NOM EQUIPE B *
LOCAUX	VISITEURS
NUMÉRO DE GROUPEMENT A *	NUMÉRO DE GROUPEMENT B *
LOC	VIS
CODE ABRÉGÉ EQUIPE A	CODE ABRÉGÉ EQUIPE B
LOC	VIS
COULEUR DE MAILLOT EQUIPE A *	COULEUR DE MAILLOT EQUIPE B *
ROUGE	BLEU
HANDICAP EQUIPE A *	HANDICAP EQUIPE B *
0	0

SUIVANT

Figure 5 Création rencontre Equipes

Les champs obligatoires comportent une astérisque (*).

Il faut saisir les champs obligatoires pour passer à la page suivante. Les couleurs choisies affecteront visuellement les couleurs des équipes.

LOCAUX
VISITEURS
09/08/2018 - 10:12

←

×

PARAMÈTRES

DURÉE D'UNE PÉRIODE *	FAUTES D'ÉQUIPE PAR PÉRIODE *	PÉRIODES PAR MI-TEMPS *
10:00	4	2
DURÉE D'UN TEMPS-MORT *	TEMPS-MORTS PREMIÈRE MI-TEMPS *	
01:00	2	
TEMPS-MORTS DEUXIÈME MI-TEMPS *	TEMPS-MORTS PROLONGATIONS *	
3	1	

ENREGISTRER

Figure 6 Création rencontre Paramètres

Tous les champs sont obligatoires pour pouvoir enregistrer le match.

Phase Avant-Match

Onglet Rencontre

INFORMATIONS RENCONTRE	
NOM DU CHAMPIONNAT *	DATE *
Championnat de France	23/09/2016
NOM ABRÉGÉ DU CHAMPIONNAT *	HEURE *
Pro A	20:30
N° DE RENCONTRE *	POULE *
123456	A
VILLE *	RETRANSMISSION TV
Paris	
N° DE SALLE	LIBELLÉ SALLE
	NOMBRE DE SPECTATEURS

Figure 7 Onglet Rencontre

L'onglet Rencontre contient les Informations de la rencontre saisies lors de la création du match. Tous les champs sont modifiables lors d'une création de match tant que le match n'a pas débuté.

Lors d'un import, les champs obligatoires sont non-modifiables. Une fois le match débuté, les champs obligatoires sont non-modifiables.

Onglet Equipes

EQUIPE A	EQUIPE B
NOM ÉQUIPE A *	NOM ÉQUIPE B *
LOCAUX	VISITEURS
NUMÉRO DE GROUPEMENT A *	NUMÉRO DE GROUPEMENT B *
LOC	VIS
CODE ABRÉGÉ ÉQUIPE A	CODE ABRÉGÉ ÉQUIPE B
LOC	VIS
COULEUR DE MAILLOT ÉQUIPE A *	COULEUR DE MAILLOT ÉQUIPE B *
ROUGE	BLEU
HANDICAP ÉQUIPE A *	HANDICAP ÉQUIPE B *
0	0

Figure 8 Onglet Equipes

L'onglet Equipes contient les Informations de la rencontre saisies lors de la création du match. Tous les champs sont modifiables lors d'une création de match tant que le match n'a pas débuté. Lors d'un import, certains champs sont non-modifiables.

Une fois le match débuté, certains champs sont non-modifiables.

Onglet Joueurs

The screenshot displays the 'Onglet Joueurs' (Players Tab) within a sports management application. The interface is divided into two main sections for 'LOCAUX' (Home) and 'VISITEURS' (Away) teams. Each section contains a table with columns for 'N° licence', 'Nom', and 'N°'. Both tables are currently empty, displaying 'Aucun joueur enregistré' (No player registered). The background features a large, stylized soccer ball graphic.

LOCAUX		
N° licence	Nom	N°
Aucun joueur enregistré		

VISITEURS		
N° licence	Nom	N°
Aucun joueur enregistré		

Figure 9 Onglet Joueurs

L'onglet joueurs permet d'ajouter/modifier/supprimer des joueurs et des entraineurs pour chacune des équipes.

Ajouter un joueur

Pour cela il suffit de cliquer sur le bouton « + » de l'équipe souhaité. Une fenêtre apparaît avec les informations à saisir pour ajouter un joueur.



The screenshot shows a web interface for adding a player or coach. At the top, a green header bar contains the text "AJOUTER UN JOUEUR OU UN ENTRAÎNEUR" and a close button (X). Below the header, there are two radio buttons: "Joueur" (selected) and "Entraîneur". In the center, there is a placeholder image of a person. Below the image, there are several form fields: "N° LICENCE" (text input), "SURCLASSEMENT *" (dropdown menu with "Aucun" selected), "N° NATIONAL" (text input), "Nom *" (text input), "TYPE DE LICENCE *" (dropdown menu), "PRÉNOM *" (text input), a checkbox for "LICENCE NON PRÉSENTÉE", a checkbox for "CAPITAINE", and "N° DE MAILLOT *" (text input with "0" entered). At the bottom center, there is a green button labeled "AJOUTER".

Figure 10 Interface Ajouter un joueur

Il est également possible d'ajouter un joueur directement en cliquant sur le bouton « Ajouter » sans remplir les champs. Cela permet de constituer rapidement une liste de joueurs qu'il sera possible de modifier par la suite.

Ajout d'un entraineur

Pour ajouter un entraineur, il suffit simplement d'ouvrir l'interface d'ajout de joueur, et de cocher le bouton « Entraîneur », il ne reste plus qu'à saisir les informations. Il est également possible d'ajouter un entraineur directement en cliquant sur le bouton « Ajouter » sans remplir les champs.

Si au moins un joueur est présent dans l'équipe, le bouton « Joueur – Entraîneur » est disponible, le cocher permet de sélectionner un joueur dans l'équipe qui possèdera le rôle de Joueur-Entraîneur.

The screenshot shows a web application interface for adding a player or coach. The main window is titled 'AJOUTER UN JOUEUR OU UN ENTRAÎNEUR'. It features a sidebar on the left with a menu containing 'RENCONTRE' and 'PARAMÈTRES'. The top navigation bar includes 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. The form itself has two radio buttons at the top: 'Joueur' (unselected) and 'Entraîneur' (selected). Below these, there is a checkbox labeled 'Joueur - Entraîneur'. The form contains several input fields: 'N° LICENCE', 'N° NATIONAL', 'TYPE DE LICENCE *', 'DIPLOME', 'NOM *', and 'PRÉNOM *'. There are also checkboxes for 'LICENCE NON PRÉSENTÉE' and 'ADJOINT'. A red 'AJOUTER' button is at the bottom.

This screenshot shows the same form as the previous one, but with the 'Joueur - Entraîneur' checkbox selected. An additional dropdown menu labeled 'JOUEUR ASSOCIÉ' has appeared next to the 'Joueur - Entraîneur' checkbox. The 'AJOUTER' button remains at the bottom.

Figure 11 Interface Ajouter un entraineur

[Aller au sommaire](#)

Modifier/suppression d'un joueur/entraîneur



N° licence	Nom	N°
	Nom_A4	4

Figure 12 Liste joueur

Il est possible de modifier un joueur en cliquant sur le cercle contenant les 3 points « ... » situé sur la ligne du joueur concerné. Cela ouvre l'interface d'édition du joueur qui est le même que celui d'ajout de joueur. Lors d'une rencontre importée, il n'est pas possible de modifier le nom, prénom, N° de licence, n° national, type de licence, surclassement. Les champs de saisie restent grisés (les données sont importées de FBI). Seul le Numéro de maillot et la case capitaine sont modifiables.

Les modifications sont possibles si vous ajoutez manuellement un joueur.

Si vous souhaitez remplacer un joueur importé par un autre, il faut d'abord le supprimer et ajouter le nouveau.

Il est également possible de modifier un entraîneur de la même façon.

Pour supprimer un joueur ou un entraîneur, il suffit de cliquer sur le cercle contenant le « - » situé sur la ligne du joueur/entraîneur concerné. Un message apparaît pour confirmer la suppression.



Figure 13 Message de confirmation de suppression joueur

Onglet Officiels

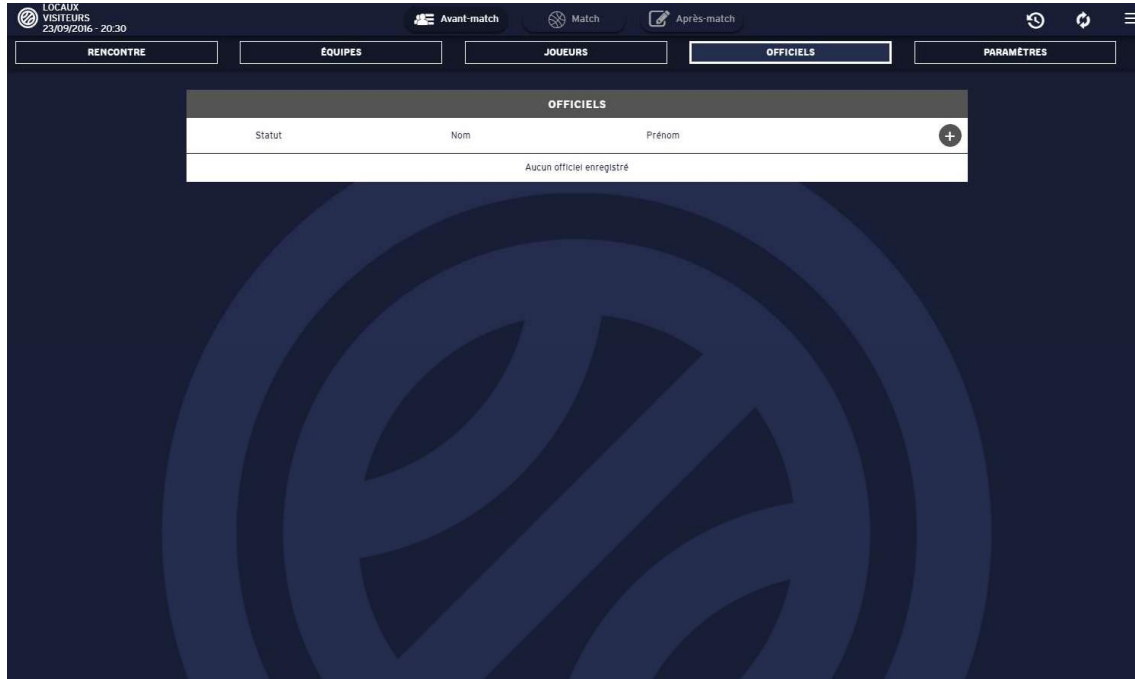


Figure 14 Onglet Officiels

Cet onglet permet d'ajouter/modifier/supprimer des officiels lors du match.

Ajouter un officiel

Pour cela il suffit de cliquer sur le bouton « + »

Cela ouvre la fenêtre d'ajout d'officiel où il suffit de remplir les champs et de cliquer sur Ajouter.



Figure 15 Interface Ajouter un officiel

Il est également possible d'ajouter un officiel directement en choisissant uniquement la fonction et en cliquant sur Ajouter.

Modifier/suppression d'un officiel

Il est possible de modifier un officiel en cliquant sur le cercle contenant les 3 points « ... » situé sur la ligne du joueur concerné. Cela ouvre l'interface d'édition de l'officiel qui est le même que celui d'ajout d'officiel.

Pour supprimer un officiel, il suffit de cliquer sur le cercle contenant le « - » situé sur la ligne de l'officiel concerné. Un message apparait pour confirmer la suppression.

Onglet Paramètres

LOCAUX VISITEURS
09/08/2018 - 10:12

Avant-match Match Après-match

RENCONTRE ÉQUIPES JOUEURS & ENTRAÎNEURS OFFICIELS PARAMÈTRES

PARAMÈTRES

DURÉE D'UNE PÉRIODE *	FAUTES D'ÉQUIPE PAR PÉRIODE *	PÉRIODES PAR MI-TEMPS *
10:00	4	2
DURÉE D'UN TEMPS-MORT *	TEMPS-MORTS PREMIÈRE MI-TEMPS *	
01:00	2	
TEMPS-MORTS DEUXIÈME MI-TEMPS *	TEMPS-MORTS PROLONGATIONS *	
3	1	

Figure 16 Onglet Paramètres

L'onglet Paramètres contient les Informations de la rencontre saisies lors de la création du match. Tous les champs sont modifiables lors d'une création de match tant que le match n'a pas débuté. Lors d'un import, les champs sont non-modifiables.

Une fois le match débuté, aucun champ n'est modifiable.

Bandeau du haut



Figure 17 Bandeau du Haut

Ce bandeau est le même pour toutes les phases du match. Il permet :

- D'accéder au menu principal en cliquant sur le logo de la FFBB
- D'avoir un aperçu de la rencontre grâce aux noms des équipes et à la date
- D'accéder aux diverses phases du match en cliquant sur les icônes respectives :
 - Avant-match
 - Match
 - Après-match
- D'accéder à l'historique en cliquant sur l'icône représentant une horloge
- De synchroniser la partie avec les serveurs en cliquant sur les 2 flèches inversées
- D'accéder au menu Hamburger propre à chaque écran où sont répertoriées les actions supplémentaires réalisables

Menu Hamburger de la partie « Avant-Match »

L'accès au menu « Hamburger » se fait en cliquant sur ce logo  que l'on trouve en haut à droite de l'écran.

Il donne accès avant la rencontre aux fonctionnalités suivantes :

MENU	Fonctionnalités
Feuille de marque	Permet d'afficher la feuille de marque à tout moment
Historique	Permet d'accéder aux derniers enregistrements et de supprimer un enregistrement erroné.
Réserves	Permet d'accéder à l'enregistrement des « Réserves » posées par les capitaines et à celles des « Observations » enregistrées par les arbitres
Incidents	Permet aux arbitres d'accéder à l'enregistrement des « Incidents »
Forfait	Permet aux arbitres d'enregistrer un forfait
Aide	Section d'aide qui affiche le manuel de l'utilisateur

Les actions disponibles dans la phase avant-match et non présentes sur l'interface sont répertoriées dans ce menu.

Forfait

PERTE DE LA RENCONTRE PAR FORFAIT

ÉQUIPE

☐ LOCAUX

☐ VISITEURS

MOTIF

☐ Arrivée hors-délais

☐ Refus de jouer

☐ Empêche le bon déroulement de la rencontre

ENREGISTRER

Figure 18 Forfait

Cette interface permet de mettre un terme à la rencontre suite au forfait d'une équipe. Cocher l'équipe concernée ainsi que le motif puis cliquer sur enregistrer.

The screenshot shows a web form titled "SAISIE D'UN INCIDENT" with a close button (X) in the top right corner. The form has a dark blue background. It contains two main input fields: "MOMENT DE L'INCIDENT *" with a dropdown menu showing "Avant-match", and "MOTIF *" with a large text area. Below these fields is a pink button labeled "VALIDER".

Figure 19 Incident

Cette interface permet de saisir un incident qui a eu lieu au cours de la rencontre. Pour cela, il suffit de choisir le moment de l'incident : Avant-match, Match ou Après-match, puis de saisir le motif avant de cliquer sur Valider.

Réserve

The screenshot shows a web form titled "SAISIE D'UNE RÉSERVE" with a close button (X) in the top right corner. The form has a dark blue background. At the top, there are three radio buttons: "LOCAUX" (selected), "VISITEURS", and "ARBITRES". Below these is a "DÉPOSANT *" dropdown menu. To the right of the dropdown is a "MOTIF *" text area. At the bottom center is a pink button labeled "VALIDER".

Figure 20 Réserve

Cette interface permet de saisir une réserve. Pour cela, il faut sélectionner le déposant parmi la liste déroulante en fonction de l'équipe sélectionnée ou les arbitres (case à cocher), puis saisir le motif et cliquer sur Valider.

Historique

N° ▲	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Équipe	Description	Évt lié
6	AvM	-	EJ	10:52	-	B	B2 est entré(e) en jeu	— ...
5	AvM	-	EJ	10:52	-	B	B1 est entré(e) en jeu	— ...
4	AvM	-	EJ	10:52	-	B	B0 est entré(e) en jeu	— ...
3	AvM	-	EJ	10:52	-	A	A2 est entré(e) en jeu	— ...
2	AvM	-	EJ	10:52	-	A	A1 est entré(e) en jeu	— ...
1	AvM	-	EJ	10:52	-	A	A0 est entré(e) en jeu	— ...

Figure 21 Historique

L'historique permet de visualiser les événements qui se sont déroulés au cours de la rencontre. Chaque événement peut être annulé en cliquant sur le cercle mauve à droite de l'événement.

Si un événement est annulé, tous les effets relatifs à cet événement seront annulés. Il est possible de trier l'historique via les différents filtres en haut de l'écran.

Cas exceptionnels :

Si une entrée/sortie en jeu est annulée, seul le statut du joueur est modifié, il retournera sur le banc/sur le terrain, tous les événements impliquant ce joueur ayant eu lieu lorsqu'il était en jeu/sur le banc ne seront pas annulés.

En revanche, si une faute est annulée, la réparation associée à la faute est également annulée.

Si le passage à la période suivante est annulé, tous les événements de cette période seront aussi annulés.

Phase de Match

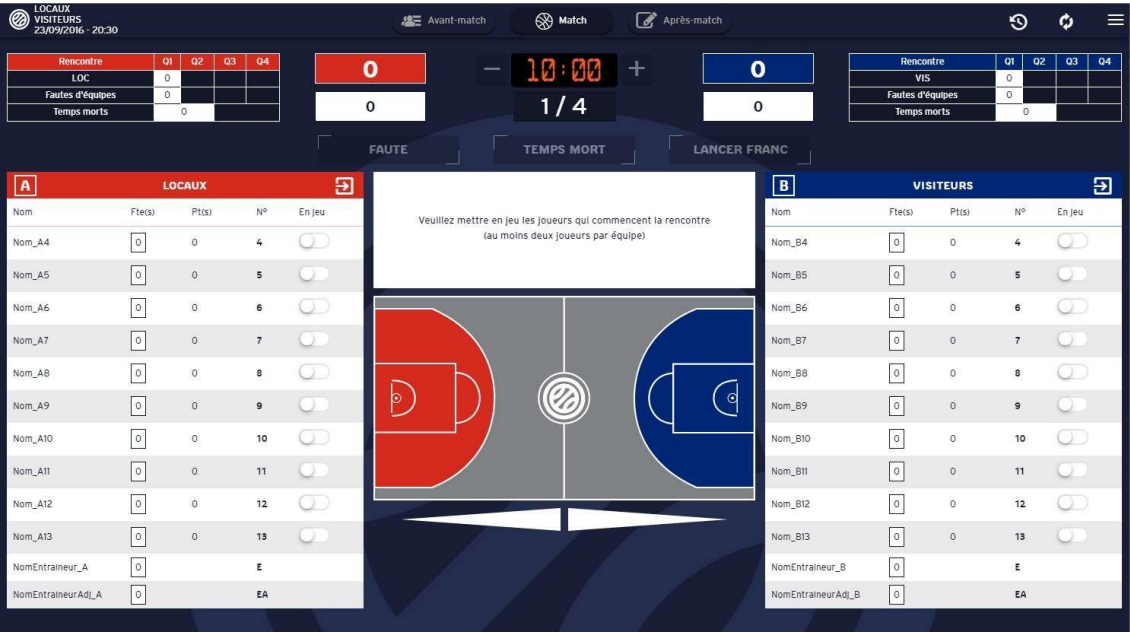


Figure 22 Ecran Match

Tableau récapitulatif de l'équipe

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

Figure 23 Tableau récapitulatif de l'équipe

C'est ici que sont récapitulés les scores, les fautes d'équipes et les temps morts de l'équipe par quart- temps/mi-temps/prolongation.

Affichage Score et Fautes d'équipe

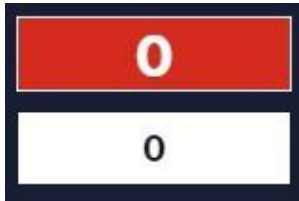


Figure 24 Affichage Score et Fautes d'équipe

Dans le rectangle du dessus est affiché le score de l'équipe.

Dans le rectangle du bas est affiché le nombre de fautes de l'équipe pour le/la quart-temps/mi-temps/prolongation en cours.

Chronomètre



Figure 25 Chronomètre

Le chronomètre est situé en haut de l'écran au milieu.

Il est réglé sur la durée de la période en cours. Il ne peut être activé qu'une fois le match débuté.

Pour cela, il suffit simplement de cliquer sur les chiffres. Le chronomètre passe alors en vert et les secondes défilent.

Pour l'arrêter, il suffit de cliquer à nouveau sur les chiffres, qui repasseront en orange.

Les boutons – et + servent respectivement à enlever et rajouter des secondes. Un clic maintenu sur un de ces boutons permet de faire défiler plus rapidement les secondes pour gagner du temps.

Affichage de la période



Figure 26 Affichage de la période en cours

Un rappel de la période en cours est affiché juste en-dessous du chronomètre.

Boutons Action rapide



Figure 27 Boutons Action rapide

Les boutons Faute, Temps mort et Lancer franc permettent d'accéder rapidement à l'interface des actions correspondantes en un simple clic.

Faute

The screenshot shows the 'AJOUT D'UNE FAUTE' window. On the left, a table lists players for 'En Jeu' (0-5) and 'E' (EA). The center contains form fields: 'CHOIX DE L'ÉQUIPE *' with radio buttons for 'LOCAUX' and 'VISITEURS'; 'SÉLECTION DU LICENCIÉ *' with a dropdown; 'Faute personnelle : 0' and 'Faute d'équipe : 0'; 'TYPE DE FAUTE *' and 'RÉPARATION *' with dropdowns; and a checkbox 'COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE'. A 'VALIDER' button is at the bottom. On the right, a table lists players for 'Fte(s)' (0-5) and 'En Jeu' (0-EA).

Figure 28 Faute

Cliquer sur le bouton Faute permet d'accéder à cette fenêtre. Pour enregistrer la faute, il faut sélectionner un joueur ou un entraîneur parmi la liste des joueurs/entraîneurs de l'équipe concernée (cocher la bonne équipe), son nombre de fautes personnelles et ses fautes d'équipes apparaissent ainsi sous le nom.

Puis il faut sélectionner le type de faute, elles changent s'il s'agit d'un joueur ou d'un entraîneur, ainsi que le type de réparation.

Si des lancers francs sont choisis pour la réparation, l'utilisateur est redirigé vers la fenêtre de lancer franc (voir lancer franc plus bas)

The screenshot shows the 'AJOUT D'UNE FAUTE' window with 'Equipe A' selected. The left table shows player 3 is selected. The center form shows 'SÉLECTION DU LICENCIÉ *' as 'B4 - Nom_B4', 'Faute personnelle : 0', 'Faute d'équipe : 0', 'TYPE DE FAUTE *' as 'Faute personnelle (P)', 'RÉPARATION *' as 'Aucun LF', and the 'COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE' checkbox checked. The right table shows player 4 is selected. The 'VALIDER' button is at the bottom.

Figure 29 Faute - Sélection d'un joueur

Lancer franc

LANCER FRANC

Le joueur A1 a commis une faute de type Faute personnelle (FP 2LF). 1ère faute personnelle, 2ème faute d'équipe.

TIREUR *

NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) À TIRER

1 2 3

MANQUÉ MANQUÉ

VALIDER

En jeu	N°	Fte(s)
☒	0	0
☒	1	1
☒	2	0
☒	3	1
☒	4	0
☐	5	0
☐	6	0
☐	7	0
☐	8	0
E		0

Fte(s)	N°	En jeu
0	0	☒
0	1	☒
0	2	☒
0	3	☒
0	4	☒
0	5	☐
0	6	☐
0	7	☐
0	8	☐
0	E	

Figure 30 Lancer franc

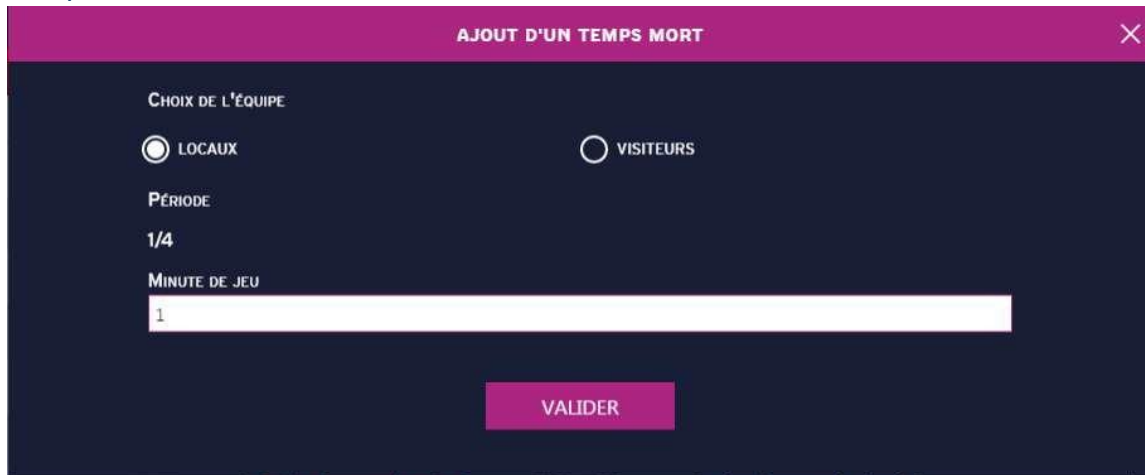
Cette fenêtre permet de saisir un, deux ou trois lancers francs pour un joueur, selon l'équipe choisie, parmi la liste des joueurs de l'équipe.

Ajuster la réglette sur 1 pour saisir un lancer franc, 2 pour 2 lancers francs ou 3 pour 3 lancers francs.

Pour chaque lancer franc, indiquer la réussite ou l'échec de la tentative. Pour cela, cliquer sur le bouton qui indiquera échec (blanc) ou réussi (mauve).

Cliquer sur Valider pour confirmer les lancers francs.

Temps mort



AJOUT D'UN TEMPS MORT

CHOIX DE L'ÉQUIPE

☒ LOCAUX ☐ VISITEURS

PÉRIODE

1/4

MINUTE DE JEU

1

VALIDER

Figure 31 Temps mort

Cette fenêtre permet d'accéder à la saisie d'un temps mort. Indiquer l'équipe, la période est ajustée en fonction de la période actuelle de la rencontre, et régler la minute de jeu. La minute de jeu ne peut pas dépasser les limites du chronomètre, c'est-à-dire la durée de la période dans les paramètres.

Zone d'informations contextuelles



Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre
(au moins deux joueurs par équipe)

Figure 32 Zone d'informations contextuelles

Située au-dessus du terrain, cette zone d'informations permet de guider l'utilisateur ou confirmer une action lorsqu'elle a été effectuée.

Terrain de basket

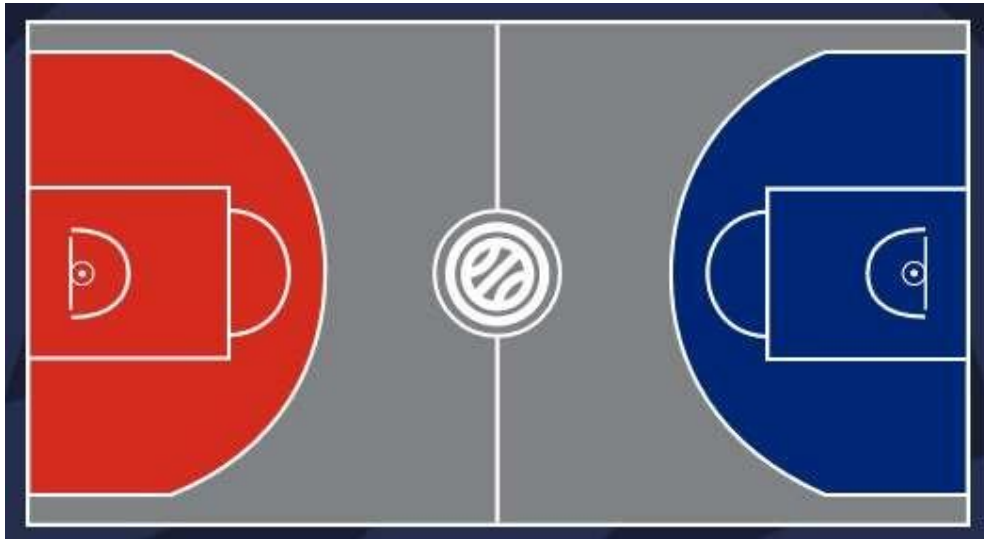


Figure 33 Terrain de basket

Le terrain de basket permet de saisir les positions de tirs réussis des joueurs.

Pour cela il suffit de cliquer dessus, le terrain s'agrandit selon l'appareil utilisé. Il vous suffit de cliquer à l'endroit où le tir a eu lieu puis de sélectionner le joueur à l'origine du tir comme indiqué dans la zone contextuelle.

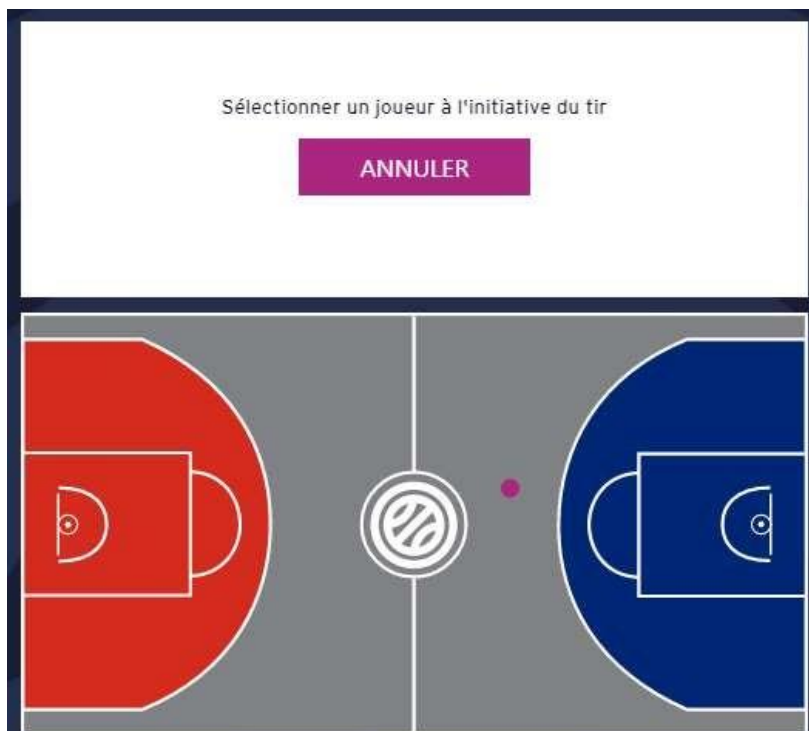


Figure 34 Tir - sélection joueur

Pour sélectionner un joueur à l'initiative du tir, cliquer sur le nom d'un joueur. Le joueur sélectionné doit être en jeu pour valider le tir, un joueur sur le banc ne pouvant marquer.

Un message de confirmation apparaîtra dans cette même zone pour confirmer le tir et le nombre de points marqués par le joueur.

Flèches de possession



Figure 35 Flèches de possession

Les flèches de possession vous permettent d'identifier rapidement qui a la possession de la balle. Pour cela il vous suffit de cliquer sur l'une des deux flèches pour donner la possession de la balle à l'équipe que vous souhaitez.



Figure 36 Possession équipe de gauche

Il s'agit d'un repère, cela n'a aucune influence sur le déroulement de la partie.

Liste des joueurs

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_A4	0	0	4	☐
Nom_A5	0	0	5	☐
Nom_A6	0	0	6	☐
Nom_A7	0	0	7	☐
Nom_A8	0	0	8	☐
Nom_A9	0	0	9	☐
Nom_A10	0	0	10	☐
Nom_A11	0	0	11	☐
Nom_A12	0	0	12	☐
Nom_A13	0	0	13	☐
NomEntraîneur_A	0		E	
NomEntraîneurAdj_A	0		EA	

Figure 37 Liste des joueurs de l'équipe A

Cette liste de joueurs permet d'avoir un récapitulatif de l'équipe :

- Equipe A ou Equipe B
- Nom de l'équipe

Ainsi que sur les joueurs d'une équipe.

Pour chaque joueur de l'équipe est

affiché :

- Le nom ainsi que la première lettre du prénom
- Les fautes commises sur un rectangle blanc
- Le numéro de joueur/entraîneur/entraîneur (ainsi que le capitanat s'il y a un capitaine)
- L'état du joueur (blanc lorsqu'il est sur le banc, vert s'il est sur le terrain)

Faire entrer/sortir un joueur

Pour faire entrer un joueur, il suffit de cliquer sur le bouton situé dans la colonne « en jeu » sur la ligne du joueur concerné.

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_A4	0	0	4	☒
Nom_A5	0	0	5	☐
Nom_A6	0	0	6	☐
Nom_A7	0	0	7	☐
Nom_A8	0	0	8	☐
Nom_A9	0	0	9	☐
Nom_A10	0	0	10	☐
Nom_A11	0	0	11	☐
Nom_A12	0	0	12	☐
Nom_A13	0	0	13	☐
NomEntraîneur_A	0		E	
NomEntraîneurAdj_A	0		EA	

Figure 38 Entrée d'un joueur sur le terrain

Vous pouvez ainsi alterner entre une position sur le terrain ou sur le banc en cliquant sur ce même bouton, vert indiquant sur le terrain et blanc indiquant sur le banc.

Faire sortir tous les joueurs

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_A4	0	0	4	☒
Nom_A5	0	0	5	☒
Nom_A6	0	0	6	☒
Nom_A7	0	0	7	☒
Nom_A8	0	0	8	☒
Nom_A9	0	0	9	☐
Nom_A10	0	0	10	☐
Nom_A11	0	0	11	☐
Nom_A12	0	0	12	☐
Nom_A13	0	0	13	☐
NomEntraîneur_A	0		E	
NomEntraîneurAdj_A	0		EA	

Figure 39 Liste des joueurs présents sur le terrain

Il est également possible de faire sortir tous les joueurs d'un seul coup en cliquant sur le bouton situé dans l'en-tête de la liste des joueurs de l'équipe, tout à droite (une flèche vers la droite dans un carré symbolisant une porte de sortie).

A LOCAUX →				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_A4	0	0	4	☐
Nom_A5	0	0	5	☐
Nom_A6	0	0	6	☐
Nom_A7	0	0	7	☐
Nom_A8	0	0	8	☐
Nom_A9	0	0	9	☐
Nom_A10	0	0	10	☐
Nom_A11	0	0	11	☐
Nom_A12	0	0	12	☐
Nom_A13	0	0	13	☐
NomEntraîneur_A	0		E	
NomEntraîneurAdj_A	0		EA	

Figure 40 Clic sur le bouton "Sortir tous les joueurs"

Tous les joueurs présents sur le terrain retournent ainsi sur le banc.

Validation des entrées en jeu

The interface displays the match setup for a basketball game. At the top, there are tabs for 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. The score is 0-0, and the time is 10:00. The game is in the 1st quarter (1/4). Below the score, there are buttons for 'FAUTE', 'TEMPS MORT', and 'LANCER FRANC'. The player lists for both teams show names, positions, and 'En jeu' status. A central message box says: 'Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre (au moins deux joueurs par équipe)'. Below this is a basketball court diagram. The 'SIGNER' button is highlighted in red.

Figure 41 Validation des entrées en jeu

Pour débiter un match, il faut d'abord valider les entrées en jeu. Pour cela, un message contextuel stipule de faire entrer au minimum 2 joueurs pour chaque équipe, afin de pouvoir signer par clé ou par signature ces entrées en jeu. Les joueurs en jeu lors de cette signature constitueront le 5 de départ de l'équipe.

The dialog box is titled 'VALIDATION DES ENTRÉES EN JEU'. It contains two radio buttons: 'Clé de validation' (selected) and 'Signature'. A text input field is next to the 'Signature' button. A red 'SIGNER' button is at the bottom.

Figure 42 Validation des entrées en jeu par clé

Pour valider les entrées en jeu par clé, saisir la clé dans le champ et cliquer sur Signer.

VALIDATION DES ENTRÉES EN JEU

☐ Clé de validation

☒ Signature

SIGNATURE ÉLECTRONIQUE

Figure 43 Validation des entrées en jeu par signature

Pour valider les entrées en jeu par signature, cliquer sur le bouton Signature et dessiner à l'aide de la souris/crayon tactile votre signature puis cliquer sur Signer.

En cas d'erreur ou de rature, le bouton Effacer signature, comme son nom l'indique, efface la signature.

Débuter le match

Une fois les signatures effectuées pour les deux équipes, un bouton Débuter le match apparait dans la zone contextuelle. Cliquer dessus permet de démarrer le match. Toutes les fonctions liées au match seront désormais accessibles.

LOCAUX

VISITEURS

30/09/2016 - 20:30

Avant-match

Match

Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0

10:00

0

0

1 / 4

0

FAUTE

TEMPS MORT

LANCER FRANC

A

LOCAUX

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_A4	0	0	4 C	☒
Nom_A5	0	0	5	☒
Nom_A6	0	0	6	☐
Nom_A7	0	0	7	☐
Nom_A8	0	0	8	☐
Nom_A9	0	0	9	☐
Nom_A10	0	0	10	☐
Nom_A11	0	0	11	☐
Nom_A12	0	0	12	☐
Nom_A13	0	0	13	☐
NomEntraîneur_A	0		E	
NomEntraîneurAdj_A	0		EA	

B

VISITEURS

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_B4	0	0	4 C	☒
Nom_B5	0	0	5	☒
Nom_B6	0	0	6	☐
Nom_B7	0	0	7	☐
Nom_B8	0	0	8	☐
Nom_B9	0	0	9	☐
Nom_B10	0	0	10	☐
Nom_B11	0	0	11	☐
Nom_B12	0	0	12	☐
Nom_B13	0	0	13	☐
NomEntraîneur_B	0		E	
NomEntraîneurAdj_B	0		EA	

DÉBUTER LE MATCH

Figure 44 Débuter le match

Menu Hamburger de la partie « Match »

L'accès au menu « Hamburger » se fait en cliquant sur ce logo  que l'on trouve en haut à droite de l'écran.

Il donne accès, pendant la rencontre, aux fonctionnalités suivantes :

MENU	Fonctionnalités
Feuille de marque	Permet d'afficher la feuille de marque à tout moment
Historique	Permet d'accéder aux derniers enregistrements et de supprimer un enregistrement erroné.
Position des tirs réussis	Permet d'afficher la position des tirs réussis par période et par joueur
Récapitulatif	Récapitulatif des points, paniers à 2 et 3 points marqués, des lancers-francs marqués, des fautes commises par équipe et par joueur Tableau d'évolution chronologique du score
Réserves	Permet d'accéder à l'enregistrement des « Réserves » posées par les capitaines et à celles des « Observations » enregistrées par les arbitres
Incidents	Permet aux arbitres d'accéder à l'enregistrement des « Incidents »
Réclamation	Permet à l'OTM eMarqueur d'enregistrer l'équipe, le nom du réclamant, la période et la minute du jeu, et le moment du dépôt de réclamation
Forfait	Permet aux arbitres d'enregistrer un forfait
Défaut	Permet aux arbitres d'enregistrer la perte du match par défaut de joueur
Période suivante	Permet de clôturer une période et de passer à la période suivante
Inverser Bancs/Paniers	Permet d'inverser l'affichage du côté des bancs, des paniers et/ou du score
Désignation des capitaines	Permet d'enregistrer /modifier le capitaine de chaque équipe
Fautes d'équipes	Permet d'enregistrer / ajouter des fautes d'équipe
Contrôles d'avant match	Permet de visualiser les anomalies repérées par le logiciel avant le match.
Fin de match	Permet de déclarer la fin de match et de passer à la phase des formalités et signatures de fin de rencontre
Aide	Section d'aide qui affiche le manuel de l'utilisateur

Période suivante

PÉRIODE SUIVANTE

×

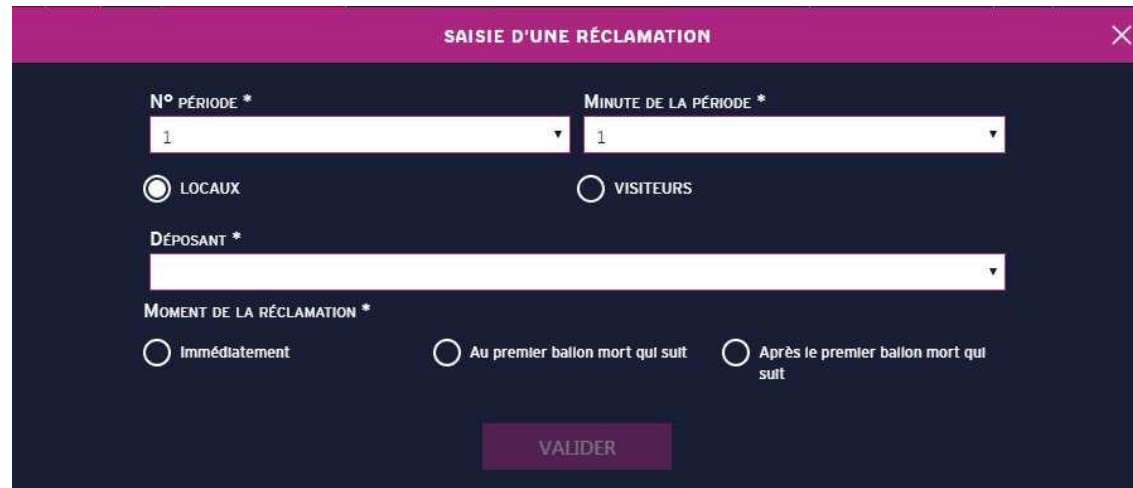
Vous vous apprêtez à changer de période. Souhaitez-vous continuer ?

VALIDER

Figure 45 Période suivante

Cette fenêtre permet de passer à la période suivante en cliquant sur le bouton Valider.

Réclamation



The screenshot shows a form titled "SAISIE D'UNE RÉCLAMATION" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields and options:

- N° PÉRIODE ***: A dropdown menu with the value "1" selected.
- MINUTE DE LA PÉRIODE ***: A dropdown menu with the value "1" selected.
- LOCAUX**: A radio button that is selected.
- VISITEURS**: A radio button that is not selected.
- DÉPOSANT ***: A dropdown menu with a blank selection.
- MOMENT DE LA RÉCLAMATION ***: Three radio buttons:
 - Immédiatement**: Not selected.
 - Au premier ballon mort qui suit**: Not selected.
 - Après le premier ballon mort qui suit**: Not selected.
- VALIDER**: A button at the bottom center.

Figure 46 Réclamation

Cette fenêtre permet de saisir une réclamation. Pour cela, saisir le numéro et la minute de la période dans la liste déroulante de chaque champ. Puis sélectionnez le déposant en cochant l'équipe dans laquelle il appartient.

Il ne reste plus qu'à saisir le moment de la réclamation en cochant le moment approprié et cliquer sur valider.

Incident



The screenshot shows a form titled "SAISIE D'UN INCIDENT" with a close button (X) in the top right corner. The form contains the following fields and options:

- MOMENT DE L'INCIDENT ***: A dropdown menu with the value "Avant-match" selected.
- MOTIF ***: A large text input field.
- VALIDER**: A button at the bottom center.

Figure 47 Incident

Cette interface permet de saisir un incident qui a eu lieu au cours de la rencontre. Pour cela, il suffit de choisir le moment de l'incident : Avant-match, Match ou Après-match, puis de saisir le motif avant de cliquer sur Valider.

Réserve

The screenshot shows a modal window titled "SAISIE D'UNE RÉSERVE" with a close button (X) in the top right corner. Inside the modal, there are three radio buttons for selection: "LOCAUX" (which is selected), "VISITEURS", and "ARBITRES". Below these, there are two input fields: "DÉPOSANT *" which is a dropdown menu, and "MOTIF *" which is a text area. At the bottom center of the modal is a "VALIDER" button.

Figure 48 Réserve

Cette interface permet de saisir une réserve. Pour cela, il faut sélectionner le déposant parmi la liste déroulante en fonction de l'équipe sélectionnée ou les arbitres (case à cocher), puis saisir le motif et cliquer sur Valider.

Faute d'équipe

The screenshot shows a modal window titled "FAUTE D'ÉQUIPE" with a close button (X) in the top right corner. Inside the modal, there are two radio buttons for selection: "LOCAUX" (which is selected) and "VISITEURS". At the bottom center of the modal is a "VALIDER" button.

Figure 49 Faute d'équipe

Cette fenêtre permet d'attribuer une faute d'équipe. Cocher l'équipe souhaitée et cliquer sur Valider. Le nombre de fautes d'équipe de cette équipe sera incrémenté de 1

Fin de match

The screenshot shows a modal window titled "CONFIRMER LA CLÔTURE". Inside the modal, there is a question: "Vous vous apprêtez à clôturer le match ? Voulez-vous continuer ?". At the bottom of the modal are two buttons: "CONFIRMER" and "ANNULER".

Figure 50 Fin de match

Cette fenêtre permet de mettre fin au match et de passer aux signatures des fautes, incidents, réserves et réclamations. Ces actions nécessitent un capitaine pour chaque équipe, s'il n'est pas déjà désigné, une fenêtre apparait pour le faire.

Désignation du capitaine



Figure 51 Désigner un capitaine

Il suffit de choisir un joueur dans la liste déroulante. Ce joueur sera donc capitaine et sera chargé de signer les différents événements de la rencontre.

Forfait



Figure 52 Forfait

Cette fenêtre permet d'effectuer une perte de la rencontre par forfait. Pour cela, choisir l'équipe en cochant la case appropriée puis le motif et cliquer sur Enregistrer.

Cette action mettra fin au match et permet de basculer sur les signatures des différents événements.

Défaut

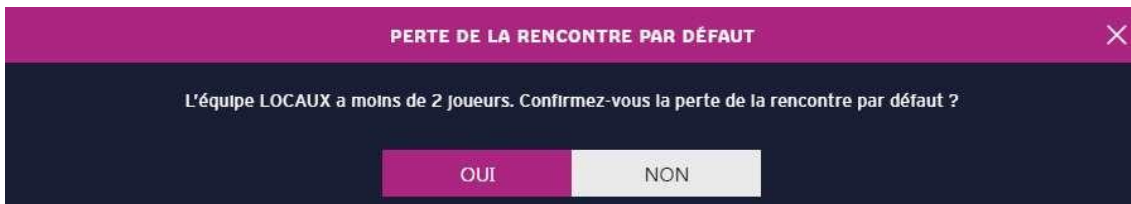


Figure 53 Défaut Equipe A

Cette équipe permet de mettre un terme à la rencontre si une équipe a moins de 2 joueurs. Cette action ne peut être effectuée si le match a déjà débuté.

La fenêtre affiche la perte de la rencontre pour l'équipe A, en cliquant sur Non, la même fenêtre apparaît pour l'équipe B.



Figure 54 Défaut Equipe B

Cliquer sur Oui pour l'une des deux fenêtres entrainera la fin du match.

Cette action est également disponible en Avant-Match, le match ne doit pas avoir débuté.

Désignation des capitaines



Figure 55 Désigner un capitaine

Cette fenêtre permet de désigner un capitaine pour chaque équipe. Sélectionner le joueur parmi la liste des joueurs de l'équipe proposée

Inverser bancs/paniers



Figure 56 Inverser bancs/paniers

Cette interface permet d'inverser les bancs, paniers et panneaux d'affichage. Pour cela il suffit simplement de cocher la case que vous souhaitez et de cliquer sur valider.

Les bancs sont les listes des joueurs situées à droite et à gauche de l'écran.

Les paniers sont situés sur le terrain au centre de l'écran avec la zone des 2 points de la couleur de l'équipe.

Les panneaux d'affichage sont les panneaux affichés au-dessus des listes des joueurs, ils incluent les scores, fautes d'équipe et les tableaux récapitulatifs des équipes.

Pour revenir à l'état initial, décocher toutes les cases et cliquer sur valider.

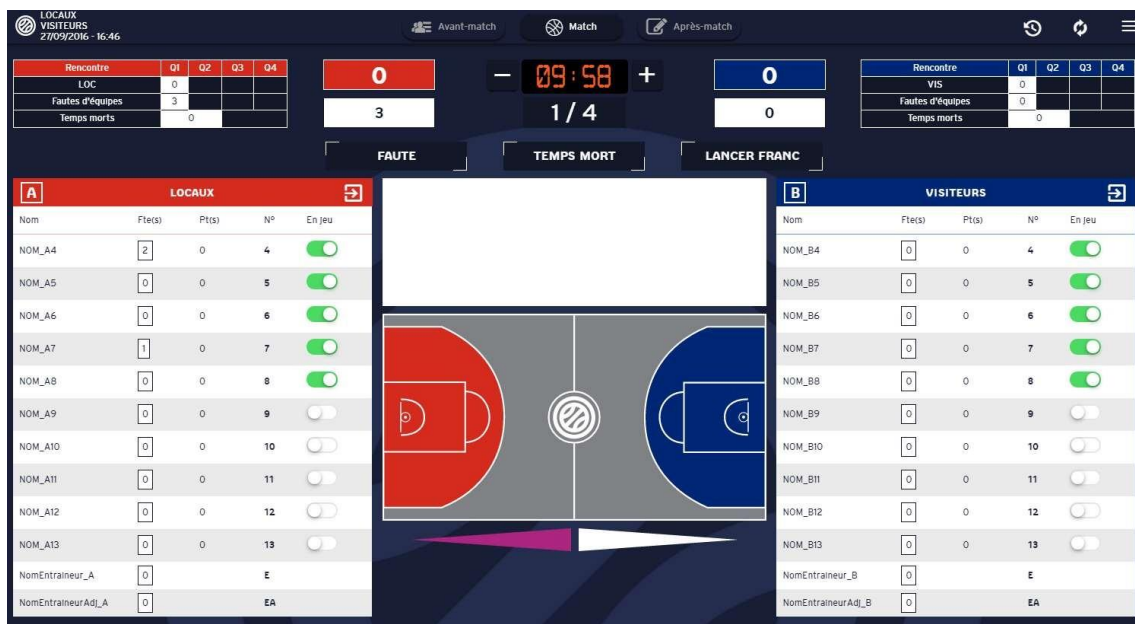


Figure 57 Interface avant inversion



Figure 58 Inversion des bancs, paniers et panneaux d'affichage

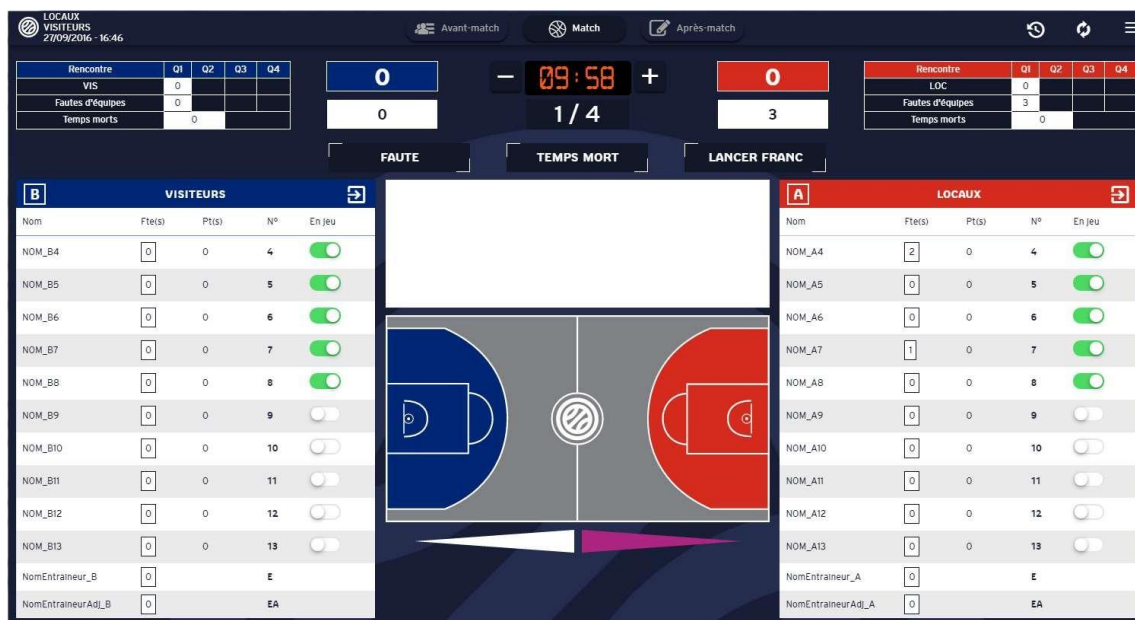


Figure 59 Interface après inversion

7752724b-9a80-41c2-835d-a6e1f0b0e815
1 / 2

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL
117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS
B.P. 403 - 75626 - PARIS CEDEX 13
TEL : 01 53 94 25 00 - FAX : 01 53 94 26 84

Équipe A EQUIPE A

Équipe B EQUIPE B

TEST 1.2.54 T1254	Rencontre N° 1254	Date 06/12/20	Heure 15:25	Lieu MEAUX
Poule A		1 ^{er} arbitre ARBITRE	2 ^e arbitre	3 ^e arbitre

Équipe A EQUIPE A

N° informatique A A A Couleur : VERT CLAIR

Temps morts

① ②

③ ④

⑤

Fautes d'équipes

①

③

②

④

MARQUE COURANTE

A		B		A		B		A		B	
	1	1			41	41			81	81	
	2	2	1		42	42			82	82	
2	3	●	0		43	43			83	83	
	4	●	0		44	44			84	84	
	5	5			45	45			85	85	
	6	6			46	46			86	86	
	7	7			47	47			87	87	

LICENCES		Noms des joueurs	N° en jeu	Fautes					
type	numéro			NOM en majuscules, Prénom	1	2	3	4	5
		NOM_A0	0	×	×				
		NOM_A1	1	×	×	P2			

Figure 60 Feuille de marque

Permet d'accéder à la feuille de marque/match de la rencontre.

Récapitulatif

aafdd470-71eb-4732-803d-46bb752a8baa

1 / 2



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL
117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS
B.P. 403 - 75626 - PARIS CEDEX 13
TEL : 01 53 94 25 00 - FAX : 01 53 94 26 84

Équipe A
Équipe B

Equipe A
Equipe B

Test 1.2.54 T1254	Rencontre N° 1254	Date 06/12/20	Heure 15:25	Lieu Meaux
Poule A	1 ^{er} arbitre Arbitre	2 ^e arbitre	3 ^e arbitre	

LOCAUX

N° Maillot	NOM Prénom	5 de départ	Tps de jeu	Nb Pts Marqués	Nb Tirs Réussis	3 Pts Réussis	2 Int Réussis	2 Ext Réussis	LF Réussis	Ftes Com
0	Nom_A0	X		0	0	0	0	0	0	0
1	Nom_A1	X		0	0	0	0	0	0	1
2	Nom_A2	X		3	1	1	0	0	0	0
3	Nom_A3	X		0	0	0	0	0	0	1

Figure 61 Récapitulatif

Permet d'accéder au récapitulatif du match.

Positions de tirs réussis

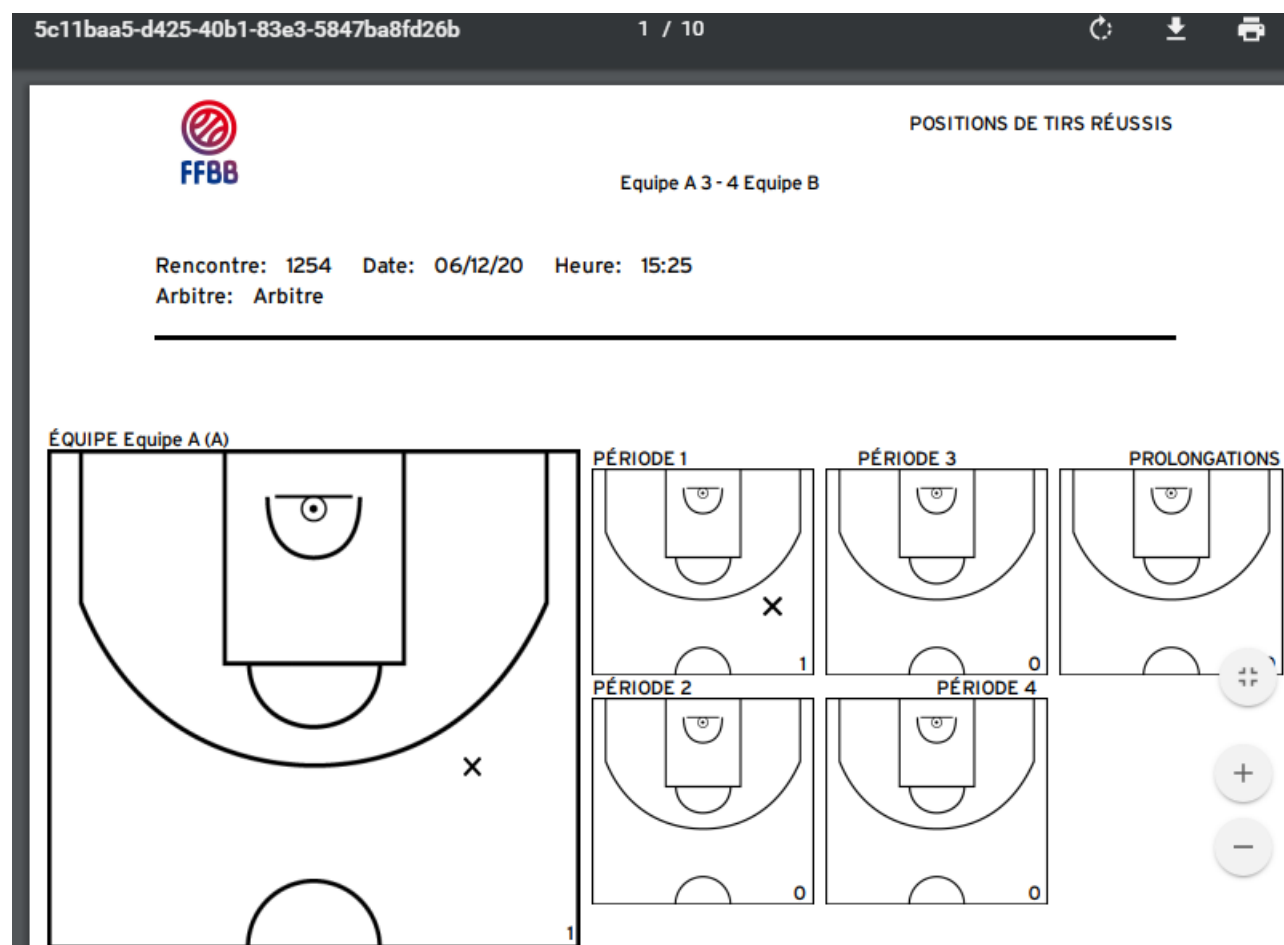


Figure 62 Position de tirs réussis

Historique

Figure 63 Historique

L'historique permet de visualiser les événements qui se sont déroulés au cours de la rencontre. Chaque événement peut être annulé en cliquant sur le cercle mauve à droite de l'évènement.

Si un événement est annulé, tous les effets relatifs à cet événement seront annulés. Cas exceptionnels :

Si une entrée/sortie en jeu est annulée, seul le statut du joueur est modifié, il retournera sur le banc/sur le terrain, tous les événements impliquant ce joueur ayant eu lieu lorsqu'il était en jeu/sur le banc ne seront pas annulés.

En revanche, si une faute est annulée, la réparation associée à la faute est également annulée.

Si le passage à la période suivante est annulé, tous les événements de cette période seront aussi annulés.

Phase Après-Match

Menu Hamburger de la partie « Après-Match »

L'accès au menu « Hamburger » se fait en cliquant sur ce logo  que l'on trouve en haut à droite de l'écran.

Il donne accès, après la rencontre, aux fonctionnalités suivantes :

MENU	Fonctionnalités
Feuille de marque	Permet d'afficher la feuille de marque à tout moment
Historique	Permet d'accéder aux derniers enregistrements et de supprimer un enregistrement erroné.
Position des tirs réussis	Permet d'afficher la position des tirs réussis par période et par joueur
Récapitulatif	Récapitulatif des points, paniers à 2 et 3 points marqués, des lancers-francs marqués, des fautes commises par équipe et par joueur Tableau d'évolution chronologique du score
Fautes d'équipes	Permet d'enregistrer/ corriger les fautes d'équipe
Contrôles d'avant match	Permet de visualiser les anomalies repérées par le logiciel avant le match.
Clôturer le match	Permet de clôturer le match, et de confirmer et d'enregistrer les motifs des fautes techniques et disqualifiantes, des réserves et réclamations, et de procéder aux signatures
Aide	Section d'aide qui affiche le manuel de l'utilisateur

Clôturer de match

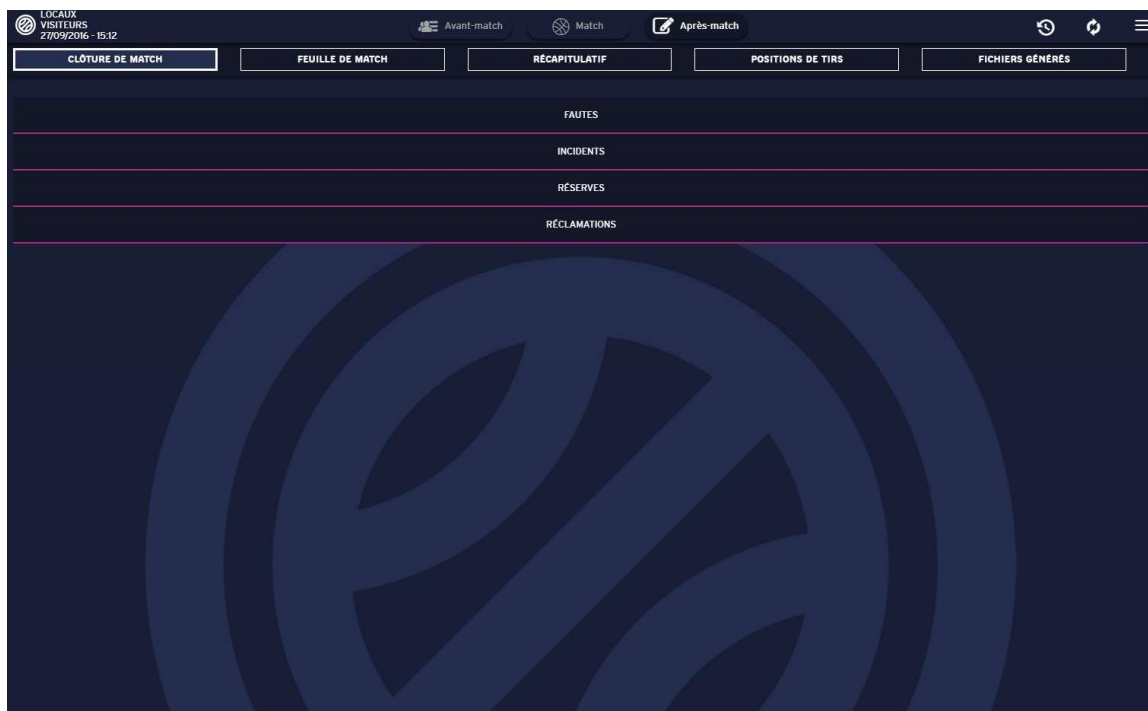


Figure 64 Ecran Après-match

Pour clôturer le match, il est nécessaire de signer chaque type d'évènement (s'ils existent).

Seules les fautes techniques et disqualifiantes doivent être signées, il faut toutefois les valider une par une auparavant. Le bouton Signer n'apparaît que si toutes les fautes ont été validées.

SIGNATURE DE L'INCIDENT N° 19

MOMENT
Avant-match

MOTIF
Motif numéro 1 décrit dans la case adéquate

ACTEUR
Capitaine équipe A

☒ Clé de validation ☐ Signature

☐ REFUS DE SIGNER

SIGNER

Figure 65 Signature incident

Pour effectuer une signature, il faut sélectionner chaque acteur et signer soit par clé, soit par signature électronique. Il est également possible d'indiquer le refus de signer si besoin.

SIGNATURE DE LA RÉCLAMATION N° 24

INTITULÉ DE LA RÉCLAMATION
Le joueur NOM_B9 NOM_B9 a déposé une réclamation à la 1ère minute de la période 1.

☐ RÉCLAMATION NON CONFIRMÉE

NUMÉRO CHÈQUE SUR BANQUE MONTANT

MOTIF

ACTEUR
Capitaine équipe A

☒ Clé de validation ☐ Signature

☐ REFUS DE SIGNER

SIGNER

Figure 66 Signature d'une réclamation

Pour chaque réclamation, je peux indiquer que la réclamation n'est pas confirmée (dans ce cas je coche la case en tout en haut intitulée « Réclamation non confirmée ». Sinon je dois la signer, je peux également indiquer le numéro de chèque, la banque, et le montant si nécessaire dans les champs correspondants.

Ces onglets permettent de visualiser les différents PDF de feuille de marque, récapitulatif et positions de tirs réussis.



LOCAUX

VISITEURS

09/08/2018 - 10:12



Avant-match



Match



Après-match



Clôture de match



Clôture de match



Fichiers générés

CLÔTURE DE MATCH

FEUILLE DE MARQUE

RÉCAPITULATIF

POSITIONS DE TIRS

FICHIERS GÉNÉRÉS



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS

6 P 401 - 75010 - PARIS CEDEX 13

TEL : 01 53 94 25 00 - FAX : 01 53 94 25 84

Équipe A

LOCAUX

Équipe B

VISITEURS

HHGHG

Rencontre N° 5

Date 09/08/2018

Heure 10:12

Lieu

3^e arbitre

SPHGH

Poule A

1^{er} arbitre ARBITRE

2^e arbitre

Équipe A LOCAUX

N° informatif

L O C

Couleur : ROUGE

Temps morts

0

0

0

0

Fautes d'équipes

0

0

0

LICENCES

Noms des joueurs

NOM en majuscules, Prénom

N°

en jeu

Fautes

1

2

3

4

5

Équipe B VISITEURS

MARKÉ COURANTE

A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	81	81
2	2	42	42	82	82
3	3	43	43	83	83
4	4	44	44	84	84
5	5	45	45	85	85
6	6	46	46	86	86
7	7	47	47	87	87
8	8	48	48	88	88
9	9	49	49	89	89
10	10	50	50	90	90
11	11	51	51	91	91
12	12	52	52	92	92
13	13	53	53	93	93
14	14	54	54	94	94
15	15	55	55	95	95
16	16	56	56	96	96
17	17	57	57	97	97
18	18	58	58	98	98
19	19	59	59	99	99
20	20	60	60	100	100

Figure 67 Feuille de marque

[illegible]

Figure 68 Récapitulatif

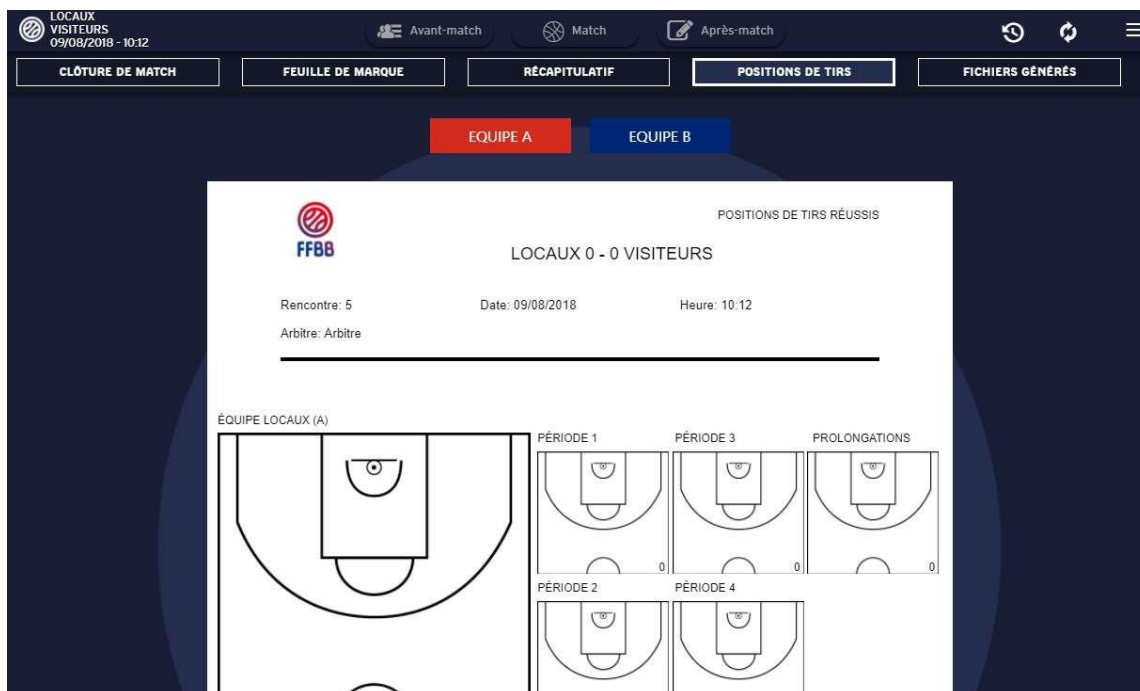


Figure 69 tirs réussis

Onglets Fichiers Générés

Cet onglet permet de télécharger sur l'appareil utilisé les fichiers suivants :

- Le récapitulatif du match
- La feuille de marque
- Les positions de tirs réussis

Pour les télécharger il faut cliquer sur les boutons en forme de nuage à droite de leur ligne respective.

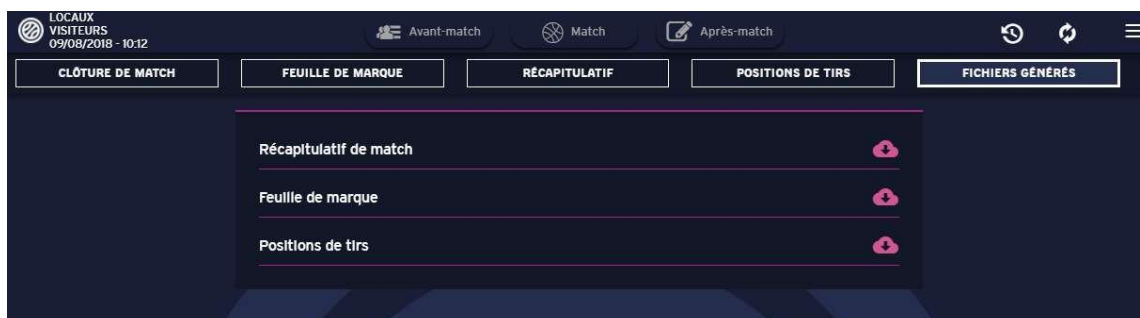


Figure 70 Onglet fichiers générés

Table des illustrations

Figure 1 Ecran d'accueil e-Marque	4
Figure 2 Importer une rencontre	5
Figure 3 Importer une rencontre - choix de la sauvegarde.....	5
Figure 4 Création rencontre Informations rencontre.....	7
Figure 5 Création rencontre Equipes	7
Figure 6 Création rencontre Paramètres	8
Figure 7 Onglet Rencontre.....	9
Figure 8 Onglet Equipes	9
Figure 9 Onglet Joueurs	10
Figure 10 Interface Ajouter un joueur	11
Figure 11 Interface Ajouter un entraineur	12
Figure 12 Liste joueur	13
Figure 13 Message de confirmation de suppression joueur.....	13
Figure 14 Onglet Officiels	13
Figure 15 Interface Ajouter un officiel	14
Figure 16 Onglet Paramètres.....	15
Figure 17 Bandeau du Haut.....	16
Figure 18 Forfait.....	16
Figure 19 Incident	17
Figure 20 Réserve.....	17
Figure 21 Historique.....	18
Figure 22 Ecran Match	19
Figure 23 Tableau récapitulatif de l'équipe	19
Figure 24 Affichage Score et Fautes d'équipe.....	20
Figure 25 Chronomètre	20
Figure 26 Affichage de la période en cours	20
Figure 27 Boutons Action rapide.....	20
Figure 28 Faute	21
Figure 29 Faute - Sélection d'un joueur.....	22
Figure 30 Lancer franc	22
Figure 31 Temps mort.....	23
Figure 32 Zone d'informations contextuelles	23
Figure 33 Terrain de basket	24
Figure 34 Tir - sélection joueur	24
Figure 35 Flèches de possession	25
Figure 36 Possession équipe de gauche.....	25
Figure 37 Liste des joueurs de l'équipe A.....	26
Figure 38 Entrée d'un joueur sur le terrain	27
Figure 39 Liste des joueurs présents sur le terrain.....	28
Figure 40 Clic sur le bouton "Sortir tous les joueurs".....	29
Figure 41 Validation des entrées en jeu	30
Figure 42 Validation des entrées en jeu par clé	30
Figure 43 Validation des entrées en jeu par signature	31
Figure 44 Débuter le match	31
Figure 45 Période suivante	32
Figure 46 Réclamation	32

Figure 47 Incident	33
Figure 48 Réserve.....	33
Figure 49 Faute d'équipe	34
Figure 50 Fin de match	34
Figure 51 Désigner un capitaine	34
Figure 52 Forfait.....	35
Figure 53 Défaut Equipe A.....	35
Figure 54 Défaut Equipe B.....	35
Figure 55 Désigner un capitaine	36
Figure 56 Inverser bancs/paniers	36
Figure 57 Interface avant inversion	37
Figure 58 Inversion des bancs, paniers et panneaux d'affichage	37
Figure 59 Interface après inversion	37
Figure 60 Feuille de marque	38
Figure 61 Récapitulatif	39
Figure 62 Position de tirs réussis	40
Figure 63 Historique.....	40
Figure 64 Ecran Après-match	41
Figure 65 Signature incident.....	42
Figure 66 Signature d'une réclamation	42
Figure 67 Feuille de marque	43
Figure 68 Récapitulatif	43
Figure 69 tirs réussis.....	44
Figure 70 Onglet fichiers générés.....	44