

FORMATION E-MARQUE

BasketBall - Cercle Saint Nicolas - Sainte Croix Aux Mines

1. Démarrer une rencontre

2. Avant-Match

2.1. Ajouts des officiels

3. Match

3.1. Changement Bancs/Paniers/Affichages

3.2. Entrer en jeux/changement

3.3. Chronomètre

3.4. Flèche

3.5. Points marqués

3.6. Fautes

3.7. Lancer Franc

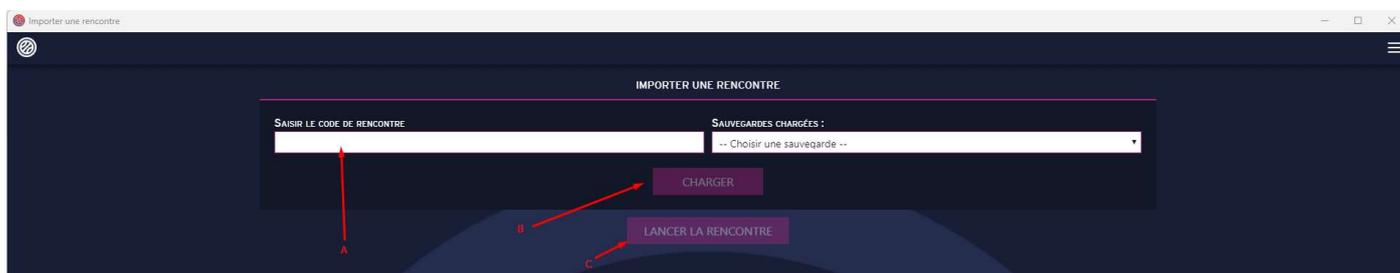
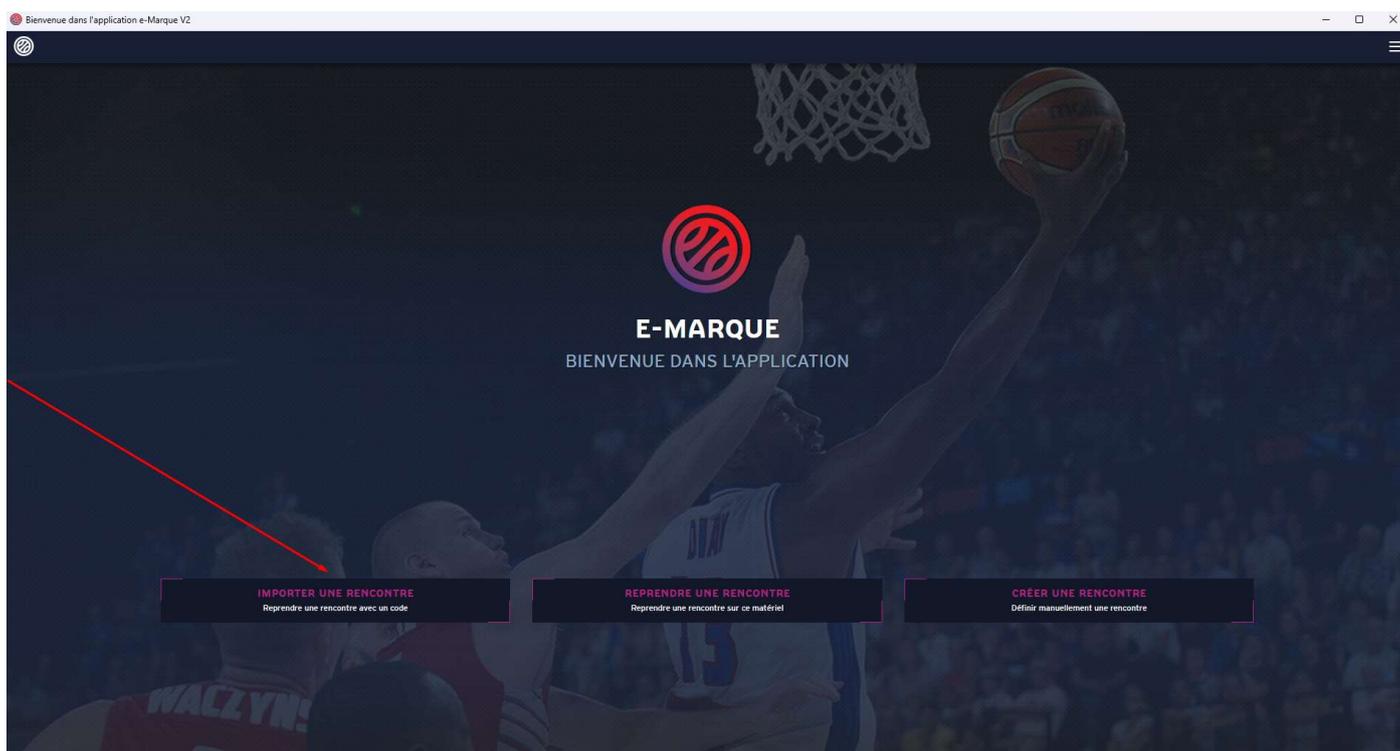
3.8. Temps-Mort

3.9. Période suivante

3.10. Fin de match

4. Après-Match

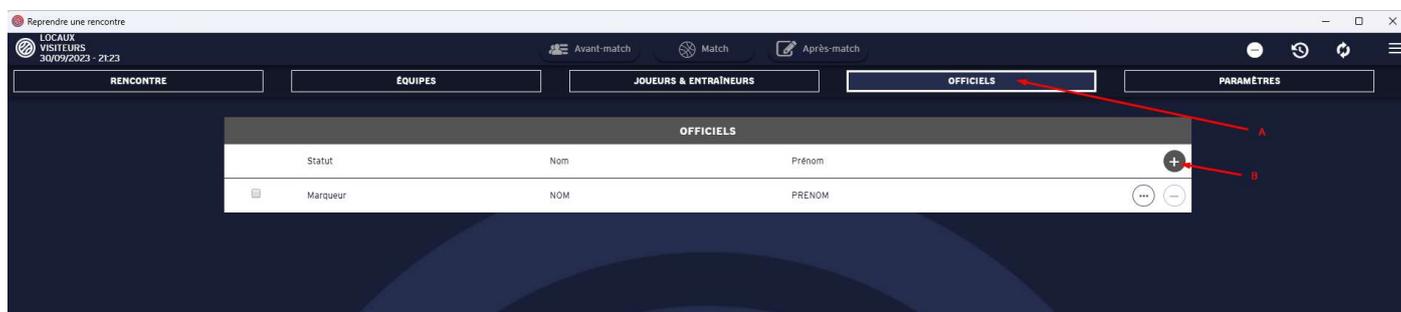
1. Démarrer une rencontre



- Saisir le code de la rencontre qui se situe dans le carnet rouge.
- Cliquer sur le bouton « CHARGER ».
- Cliquer sur le bouton « LANCER LA RENCONTRE ».

2. Avant-Match

2.1. Ajout des officiels



- Cliquer sur l'onglet « OFFICIEL ».
- Cliquer sur le « + » pour ajouter des officiels.

The screenshot shows a form titled 'AJOUTER UN OFFICIEL'. It contains several input fields: 'N° LICENCE' with the placeholder 'NUMERO DE LICENCE', 'NOM *' with the placeholder 'NOM', 'N° NATIONAL', 'PRÉNOM *' with the placeholder 'PRENOM', 'FONCTION *' with a dropdown menu showing 'MARQUEUR' and a checkbox for 'LICENCE NON PRÉSENTÉE', 'CODE CLUB', and 'LIBELLÉ CLUB' with the placeholder 'CSN'. An 'AJOUTER' button is located at the bottom of the form.

Un exemple d'ajout d'un officiel. Les fonctions obligatoires à avoir :

- Arbitres (min. 1)
- Marqueur
- Chronométrateur
- Délégué de club
- Délégué Fair-Play

3. Démarrer une rencontre

3.1. Changement Bancs/Paniers/Affichages

The screenshot shows the main match management interface. At the top, there are tabs for 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. The central area displays the match score (0-0) and time (10:00). Below this are buttons for 'FAUTE', 'TEMPS MORT', and 'LANCER FRANC'. The interface is divided into two main sections: 'A LOCAUX' (Home) and 'B VISITEURS' (Away). Each section contains a table of player statistics and a toggle switch for 'En jeu' (In play). A central court diagram is visible between the two sections. A red arrow points to the top right corner of the interface.

This screenshot shows the same match management interface as above, but with a menu open on the right side. The menu is titled 'MENU' and contains various options such as 'Feuille de marque', 'Historique', 'Période suivante', 'Contrôles d'avant match', 'Inverser bancs/paniers', 'Réserve/Observation', 'Incident', 'Réclamation', 'Forfait', 'Défaut', 'Désignation capitaines', 'Faute d'équipe', 'Récapitulatif', 'Positions de tirs réussis', 'Fin de match', and 'Aide'. A red arrow points to the 'Inverser bancs/paniers' option in the menu.

The screenshot shows a dialog box titled 'INVERSER BANCS / PANIERS'. It contains three checkboxes: 'BANCS INVERSÉS', 'PANIERS INVERSÉS', and 'PANNEAUX D'AFFICHAGE INVERSÉS'. A red arrow points to a 'VALIDER' button at the bottom of the dialog box.

Tous cocher et valider ensuite pour tout inverser.

3.2. Entrer en jeux/changement

B ➔				
VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En Jeu
J1.	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>
J2.	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
J3.	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
J4.	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
J5.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
J6.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
FE G.	0		E	

Pour faire des entrées en jeu, il faut cliquer sur le bouton « GRIS » du ou des joueurs pour qu'ils deviennent « VERT ».

Pour sortir 1 ou plusieurs joueurs il faut cliquer sur le bouton « VERT » pour qu'ils deviennent « GRIS ».

La flèche en haut à droite sert à sortir tous les joueurs du jeu.

**** Actuellement le joueur J1 est en jeu et le joueur J6 sur le banc ****

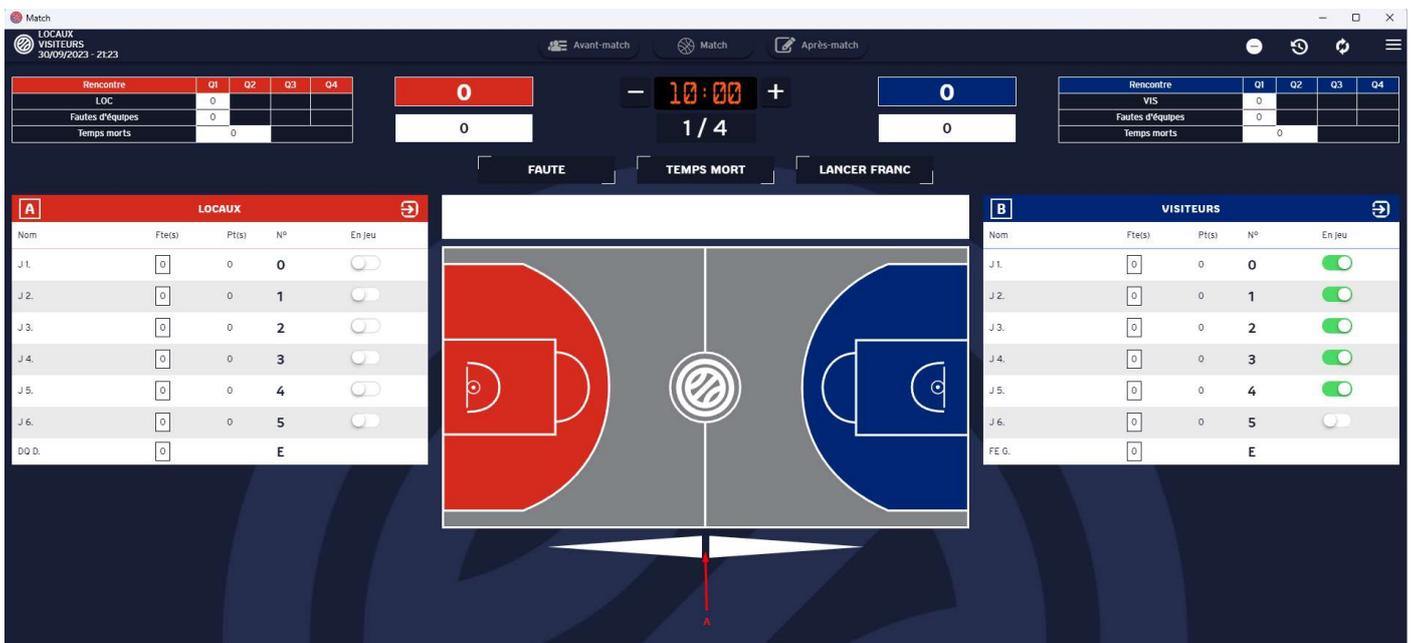
3.3. Chronomètre



- a. Le chronomètre se situe ici.
- b. Le bouton « - » sert à diminuer le chronomètre en cas de problème.
- c. Le bouton « + » sert à augmenter le chronomètre en cas de problème.

L'activation/pause du chronomètre s'active avec la touche « ESPACE » du clavier.

3.4. Flèche



- a. La flèche se situe ici.

La flèche est très importante elle indique à qui sera la possession en cas d'entre-deux ou bien de remise en jeu en début de quart-temps. **La flèche tourne obligatoirement en début de quart-temps.**

Pour mettre la flèche à droite il suffit de cliquer sur l'icône flèche de droite.



3.5. Points marqués

En cas de panier marqué, il suffit de cliquer sur le terrain à la position du joueur qui marque et ensuite de sélectionner le joueur dans la liste. (Exemple : le J1 Visiteur marque 2 points)

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

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

A LOCAUX				
Nom	Ft(s)	Pt(s)	N°	Eh jeu
J.1.	0	0	0	<input type="checkbox"/>
J.2.	0	0	1	<input type="checkbox"/>
J.3.	0	0	2	<input type="checkbox"/>
J.4.	0	0	3	<input type="checkbox"/>
J.5.	0	0	4	<input type="checkbox"/>
J.6.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
Do D.	0		E	

B VISITEURS				
Nom	Ft(s)	Pt(s)	N°	Eh jeu
J.1.	0	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>
J.2.	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
J.3.	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
J.4.	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
J.5.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
J.6.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
FE G.	0		E	

- Je clique sur le terrain à la position du panier marqué.
- Je clique sur le joueur.

BO a marqué 2 points

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
J.1.	0	2	0	<input checked="" type="checkbox"/>
J.2.	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
J.3.	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
J.4.	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
J.5.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
J.6.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
FE G.	0		E	

3.6. Fautes

Si une faute est sifflée la première chose à faire est de **regarder l'arbitre** qui annonce :

- Le numéro du joueur qui a commis la faute.
- Le type de faute.
- Et s'il y a des lancer-franc. (Pas obligatoire si pas de lancer -franc)

Ensuite je peux me diriger dans l'onglet « FAUTES ». (Exemple : le J1 Locaux a commis une faute sur tir, l'arbitre annonce 2 Lancer-Franc)

Match: LOCAUX VISITEURS 30/09/2023 - 21:23

Avant-match | Match | Après-match

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

0 - 10:00 + 2

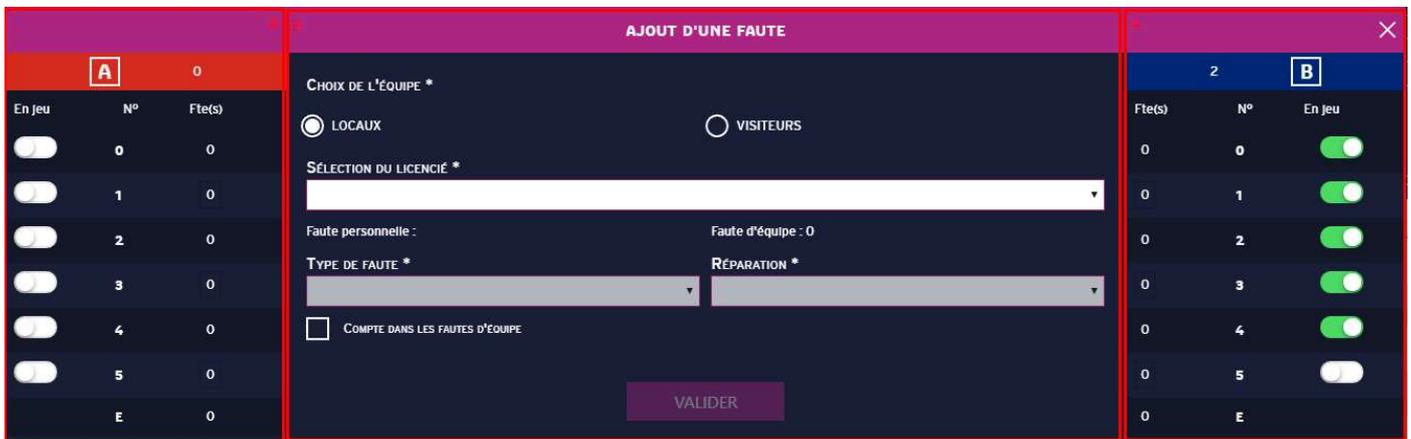
0 1/4 0

FAUTE | TEMPS MORT | LANCER FRANC

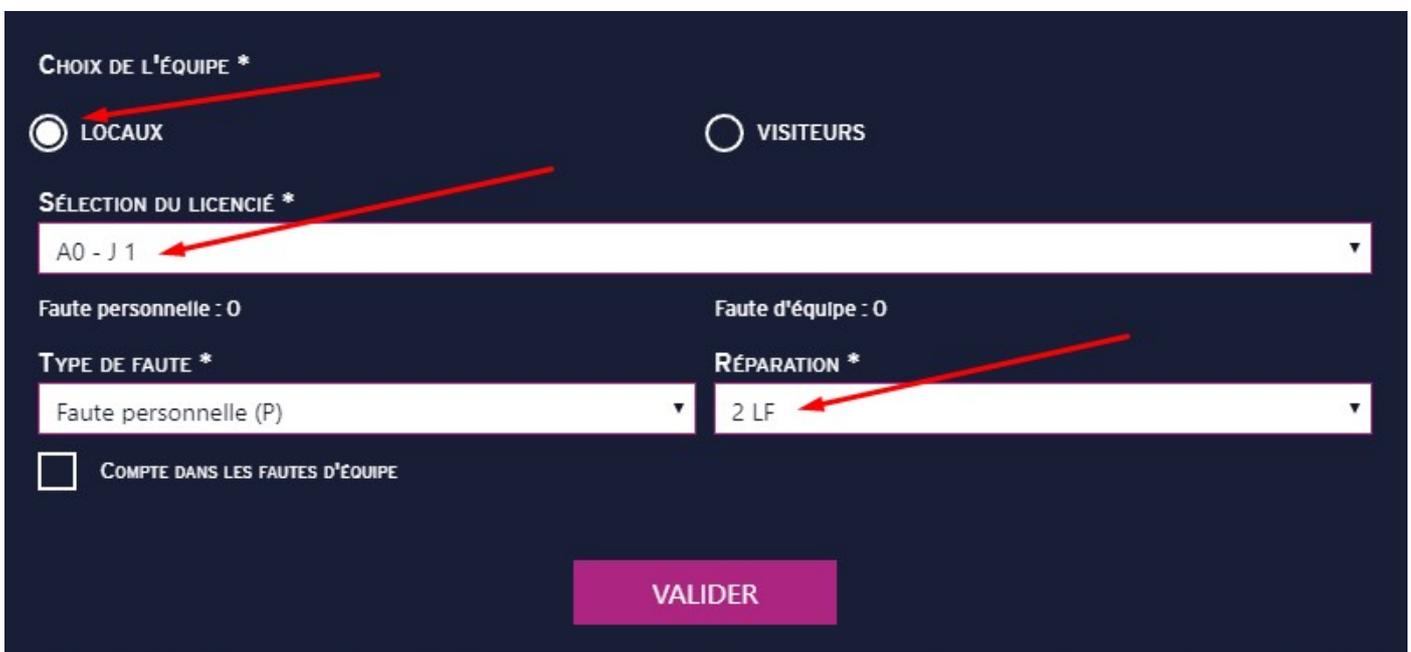
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
J.1.	0	0	0	<input type="checkbox"/>
J.2.	0	0	1	<input type="checkbox"/>
J.3.	0	0	2	<input type="checkbox"/>
J.4.	0	0	3	<input type="checkbox"/>
J.5.	0	0	4	<input type="checkbox"/>
J.6.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
DD D.	0		E	

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	2			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
J.1.	0	2	0	<input checked="" type="checkbox"/>
J.2.	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
J.3.	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
J.4.	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
J.5.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
J.6.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
FE G.	0		E	



- a. Zone de changement pendant la faute.
- b. Zone pour ajouter la faute.



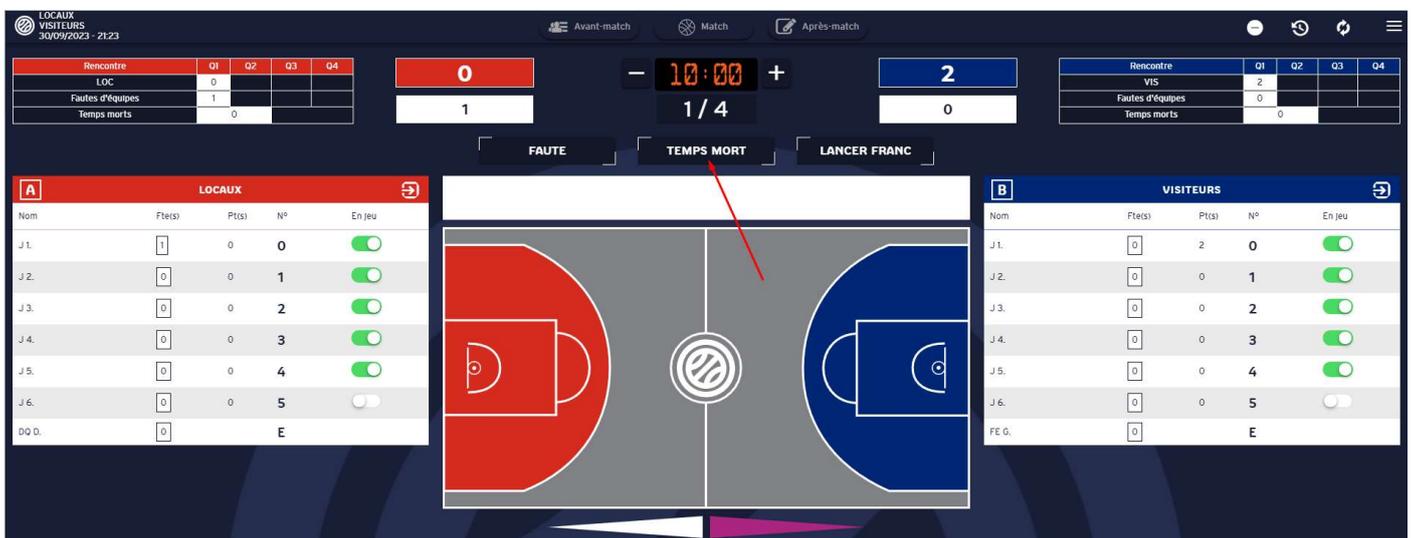
1. Je choisis l'équipe qui a commis la faute.
2. Je choisis le joueur qui a commis la faute.
3. Je choisis combien de lancer-franc. (*Dans mon cas 2 LF*)
4. Puis je valide.

En cas de lancer-franc cet onglet apparentera.



- J'annonce avec les plaquettes le nombre de fautes du joueur (Dans mon cas le J1 Locaux qui a 1 faute personnelle).
- Je choisis le joueur qui tire les lancer-franc.
- Je sélectionne la case si le lancer-franc à été mis. (2 cases pour 2 lancer-franc)
- Puis je valide.

3.8. Temps-Mort

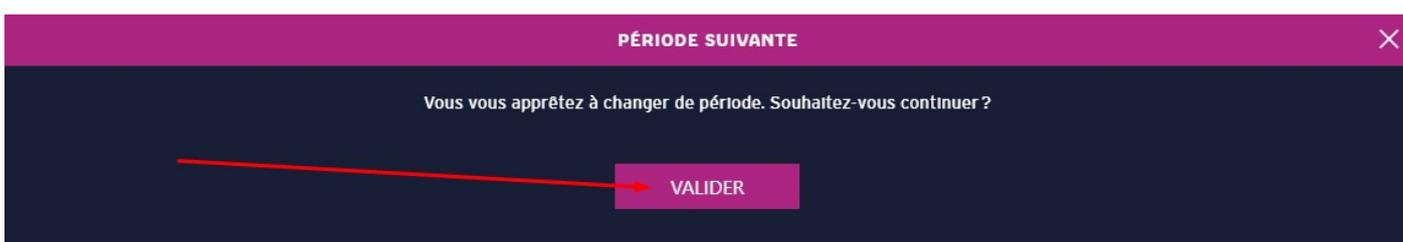
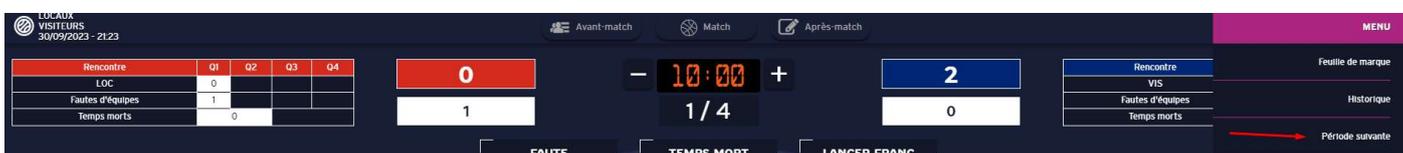




Vous devez simplement sélectionner l'équipe qui a demandé le Temps-Mort, puis valider.

3.9. Période suivante

Pour changer de période (passage au quart-temps suivant) :



(L'affichage de la période est juste en dessous du chronomètre)

3.10 Fin de match

Avant de clôturer, merci de bien vérifier si tout est ok (score, ...), ensuite clôturer la rencontre :

LOCAUX VISITEURS 30/09/2023 - 21:23

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0	0	0	0
Fautes d'équipes	1	0	0	0
Temps morts	0	0	0	0

0 - 10:00 + 2

1 / 4

0

FAUTE | TEMPS MORT | LANCER FRANC

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
J.1.	1	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>
J.2.	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
J.3.	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
J.4.	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
J.5.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
J.6.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
DD G.	0	0	E	

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
J.1.	0	2	0	<input checked="" type="checkbox"/>
J.2.	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
J.3.	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
J.4.	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
J.5.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
J.6.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
FE G.	0	0	E	

LOCAUX VISITEURS 30/09/2023 - 21:23

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0	0	0	0
Fautes d'équipes	1	0	0	0
Temps morts	0	0	0	0

0 - 10:00 + 2

4 / 4

0

FAUTE | TEMPS MORT | LANCER FRANC

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
J.1.	1	0	0	<input checked="" type="checkbox"/>
J.2.	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
J.3.	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
J.4.	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
J.5.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
J.6.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
DD G.	0	0	E	

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
J.1.	0	2	0	<input checked="" type="checkbox"/>
J.2.	0	0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
J.3.	0	0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
J.4.	0	0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
J.5.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
J.6.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
FE G.	0	0	E	

MENU

- Feuille de marque
- Historique
- Période suivante
- Contrôles d'avant match
 - Inverser bancs/paniers
 - Réserve/Observation
 - Incident
 - Réclamation
 - Forfait
 - Défaut
 - Désignation capitaines
 - Faute d'équipe
 - Récapitulatif
 - Positions de tirs réussis
 - Fin de match
- Aide

CONFIRMER LA CLÔTURE

Vous vous apprêtez à clôturer le match : voulez-vous continuer ?

CONFIRMER | ANNULER

Passage à l'après-match...

4. Après-Match

The screenshot shows the 'Après-match' (After Match) interface. At the top, there are navigation tabs: 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. Below these are several menu items: 'CLÔTURE DE MATCH', 'FEUILLE DE MARQUE', 'RÉCAPITULATIF', 'POSITIONS DE TIRS', and 'FICHIERS GÉNÉRÉS'. The main content area is divided into sections for 'FAUTES (0)', 'INCIDENTS (0)', 'RÉSERVES ET OBSERVATIONS (0)', and 'RÉCLAMATIONS (0)'. A red arrow points to a 'CLÔTURER LE MATCH' button at the bottom.

The screenshot shows a dialog box titled 'SIGNATURE DE LA CLÔTURE DE MATCH'. It contains a dropdown menu for 'ACTEUR' with 'Arbitre 1 NOM' selected. Below this are two radio buttons: 'Clé de validation' and 'Signature', with 'Signature' selected. A red arrow labeled 'A' points to the dropdown, and another labeled 'B' points to the 'Signature' radio button. To the right is a 'SIGNATURE ÉLECTRONIQUE' field with a red arrow labeled 'C' pointing to it. Below the signature field is a link 'Effacer signature'. At the bottom is a 'SIGNER' button with a red arrow labeled 'D' pointing to it.

- Choix de l'acteur.
- Sélectionner l'onglet « SIGNIATURE ».
- Votre signature.
- Puis je valide.

Ensuite il faudra écrire le code du match pour envoyer le match, ne pas fermer l'application avant le message (Le match a bien été transmis) !

Si vous avez des questions, un doute n'hésitez pas à demander !