

# 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
<b>Phase de Match</b> .....	<b>19</b>
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

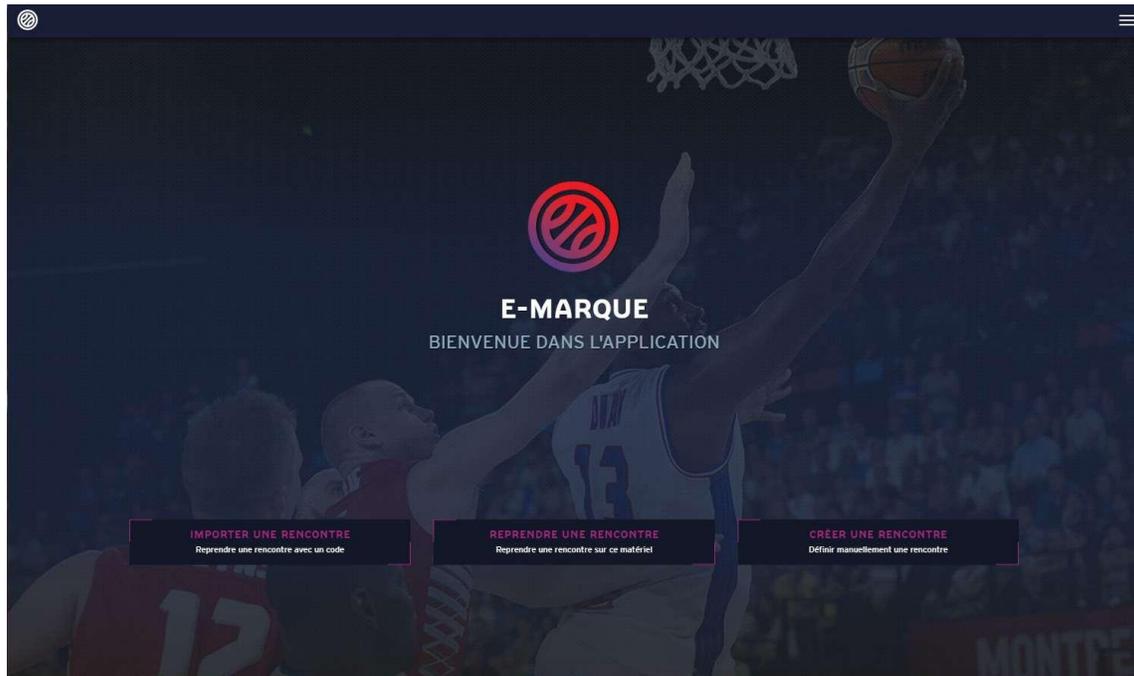


Figure 1 Ecran d'accueil e-Marque

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

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.

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

LOCALUX VISITEURS 23/09/2016 - 20:30

Avant-match Match Après-match

RENCONTRE ÉQUIPES JOUEURS OFFICIELS PARAMÈTRES

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

LOCALUX VISITEURS 23/09/2016 - 20:30

Avant-match Match Après-match

RENCONTRE ÉQUIPES JOUEURS OFFICIELS PARAMÈTRES

EQUIPE A	EQUIPE B
NOM ÉQUIPE A *	NOM ÉQUIPE B *
LOCALUX	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

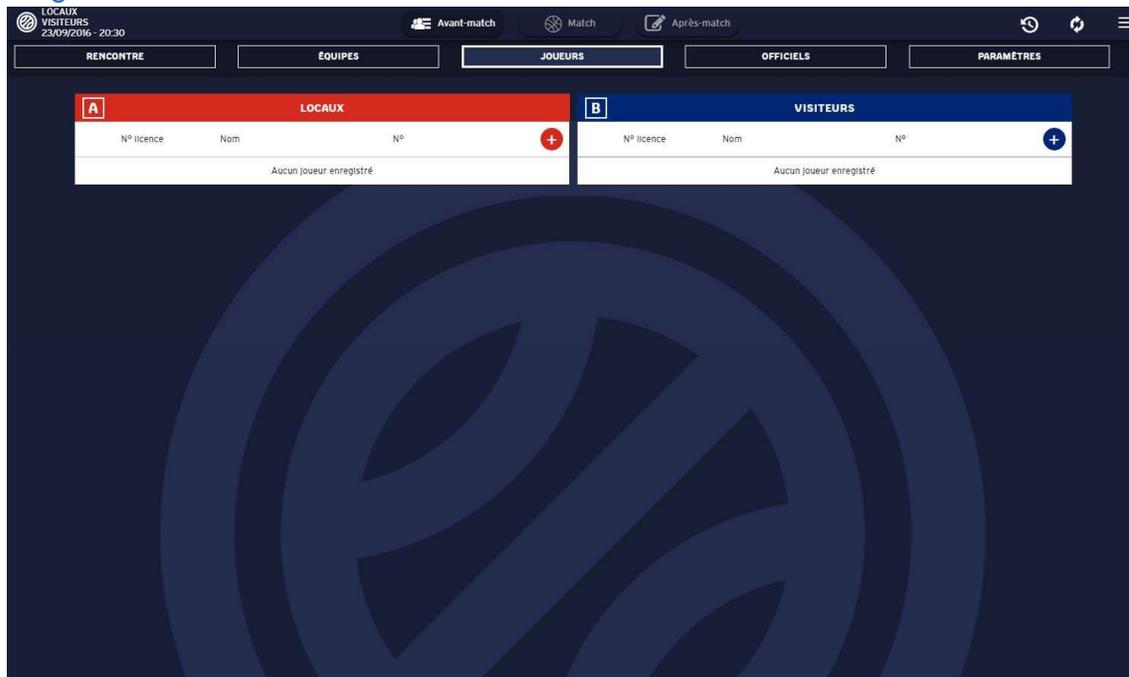
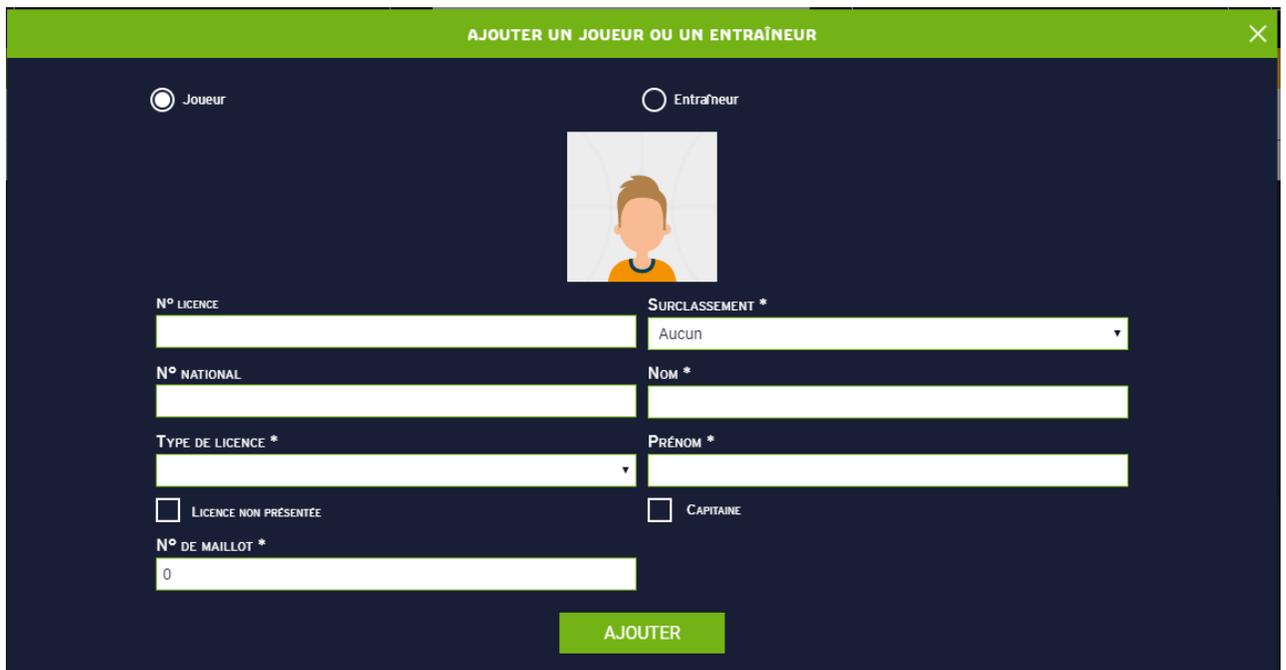


Figure 9 Onglet Joueurs

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". A placeholder image of a person's head and shoulders is centered. The form consists of several input fields and checkboxes:

- N° LICENCE**: A text input field.
- SURCLASSEMENT \***: A dropdown menu with "Aucun" selected.
- N° NATIONAL**: A text input field.
- NOM \***: A text input field.
- TYPE DE LICENCE \***: A dropdown menu.
- PRÉNOM \***: A text input field.
- LICENCE NON PRÉSENTÉE
- CAPITAINE
- N° DE MAILLOT \***: A text input field containing the number "0".

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 entraîneur

Pour ajouter un entraîneur, 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 entraîneur 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 interface for adding a player or coach. The main window is titled "AJOUTER UN JOUEUR OU UN ENTRAÎNEUR" and has a red header. The background shows a match page for "LOCAUX VISITEURS" on "09/08/2018 - 10:12". The interface has tabs for "RENCONTRE" and "PARAMÈTRES". The form has two radio buttons: "Joueur" (unselected) and "Entraîneur" (selected). Below these is a checkbox for "Joueur - Entraîneur" which is unchecked. The form contains several input fields: "N° LICENCE" (text), "DIPLÔME" (dropdown), "N° NATIONAL" (text), "NOM \*" (text), "TYPE DE LICENCE \*" (dropdown), and "PRÉNOM \*" (text). At the bottom, there are two checkboxes: "LICENCE NON PRÉSENTÉE" (unchecked) and "ADJOINT" (unchecked). A red "AJOUTER" button is at the bottom center.

The screenshot shows the same web interface as above, but with the "Joueur - Entraîneur" checkbox checked. A new dropdown menu labeled "JOUEUR ASSOCIÉ" has appeared, showing a selection of a player. The "ADJOINT" checkbox is now checked. The "AJOUTER" button is still present at the bottom center.

Figure 11 Interface Ajouter un entraîneur

[Aller au sommaire](#)

## Modifier/suppression d'un joueur/entraîneur



N° licence	Nom	N°
<input type="checkbox"/>	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

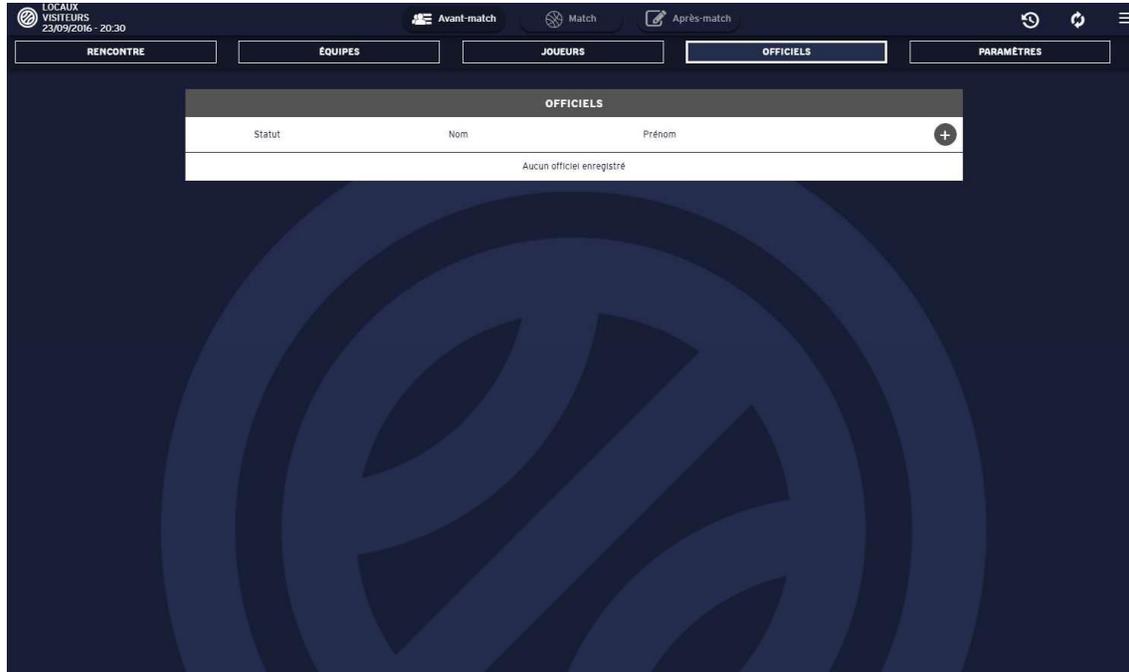


Figure 14 Onglet Officiels

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.

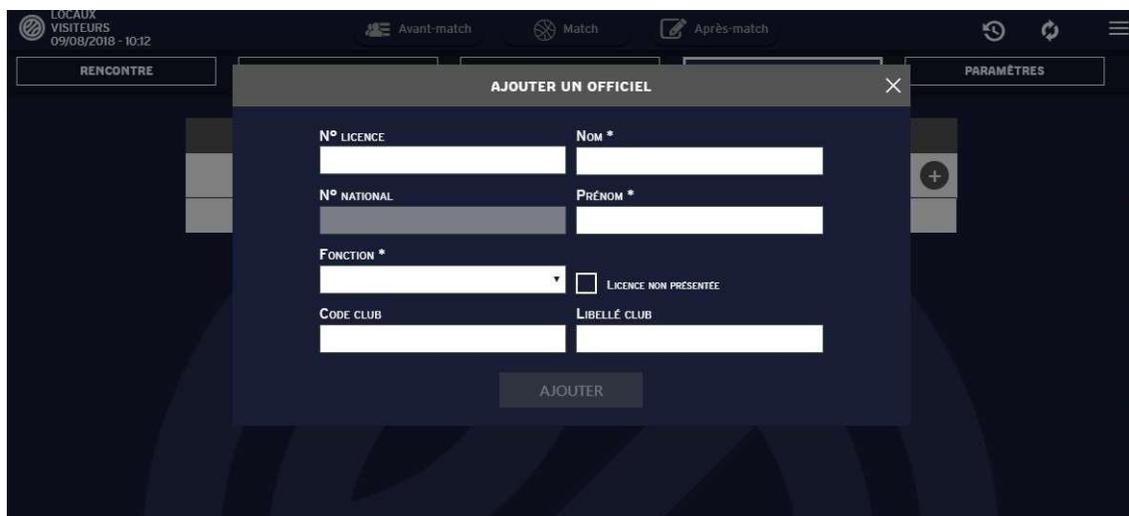


Figure 15 Interface Ajouter un officiel

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

[Aller au sommaire](#)

## 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

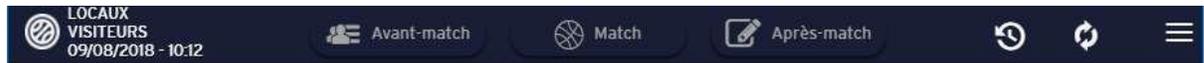


Figure 17 Bandeau du Haut

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 form titled "SAISIE D'UN INCIDENT" with a close button (X) in the top right corner. The form has two main input fields: "MOMENT DE L'INCIDENT \*" which is a dropdown menu currently showing "Avant-match", and "MOTIF \*" which is a large empty 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 form titled "SAISIE D'UNE RÉSERVE" with a close button (X) in the top right corner. At the top, there are three radio buttons for selection: "LOCAUX" (which is selected), "VISITEURS", and "ARBITRES". Below these are two main input fields: "DÉPOSANT \*" which is a dropdown menu, and "MOTIF \*" which is a large empty text area. Below these fields 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 évènements qui se sont déroulés au cours de la rencontre. Chaque évènement peut être annulé en cliquant sur le cercle mauve à droite de l'évènement.

Si un évènement est annulé, tous les effets relatifs à cet évènement 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 évènements 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 évènements de cette période seront aussi annulés.

## Phase de Match

The screenshot displays a basketball match interface. At the top, it shows the match status: "Avant-match", "Match", and "Après-match". The score is 0-0, and the time is 10:00. The interface is divided into sections for "LOCAUX" (Home) and "VISITEURS" (Away). Each section has a table of player statistics and a list of player names with "En jeu" (In play) status. A central court diagram shows the key and three-point arc. A message in the center reads: "Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre (au moins deux joueurs par équipe)".

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	Ftcs	Ptcs	N°	En jeu
Nom_A4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
Nom_A5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_A6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_A7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_A8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_A9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_A10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_A11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_A12	0	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_A13	0	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_A	0		E	
NomEntraîneurAdj_A	0		EA	

B VISITEURS				
Nom	Ftcs	Ptcs	N°	En jeu
Nom_B4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
Nom_B5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_B6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_B7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_B8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_B9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_B10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_B11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_B12	0	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_B13	0	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_B	0		E	
NomEntraîneurAdj_B	0		EA	

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

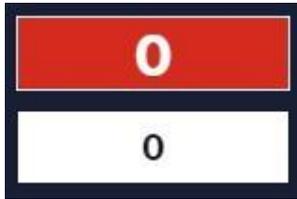


Figure 24 Affichage Score et Fautes d'équipe

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 a form titled "AJOUT D'UNE FAUTE" with a close button (X) in the top right. The form is divided into two main sections, A and B, representing the two teams. Section A (left, red header) has a table with columns "En Jeu", "N°", and "Fte(s)". It contains rows for players 0-5, an entrainer "E", and an entraineur "EA". Section B (right, blue header) has a table with columns "Fte(s)", "N°", and "En Jeu", with rows for players 0-5, "E", and "EA". In the center, there are radio buttons for "LOCAUX" (selected) and "VISITEURS". Below that is a "SÉLECTION DU LICENCIÉ \*" dropdown menu. Further down are fields for "Faute personnelle : 0" and "Faute d'équipe : 0". There are two dropdown menus for "TYPE DE FAUTE \*" and "RÉPARATION \*". A checkbox "COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE" is unchecked. A "VALIDER" button is at the bottom center.

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.

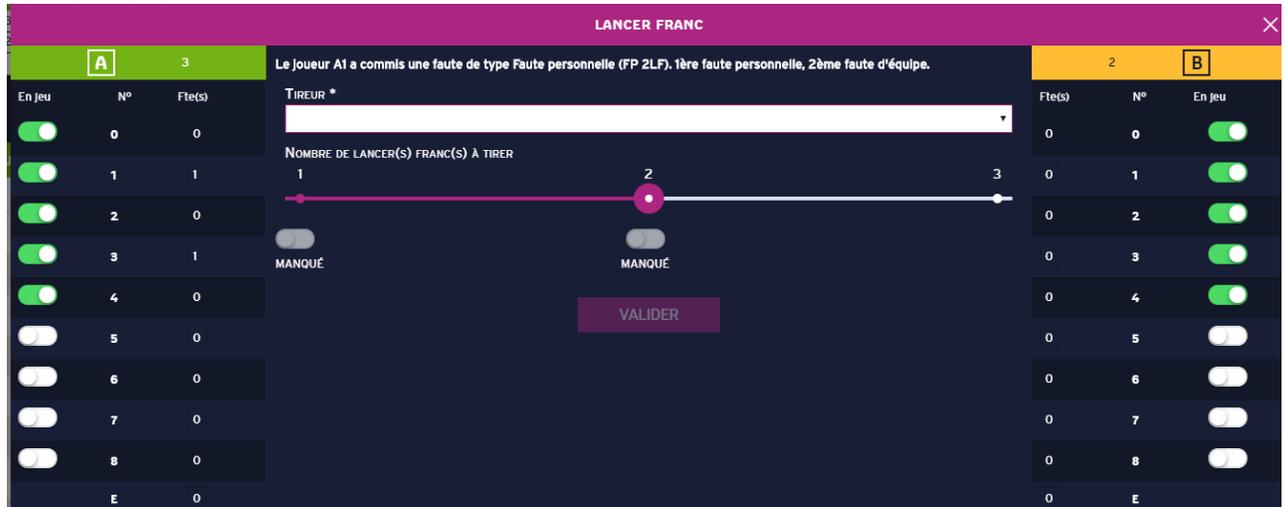
Puis il faut sélectionner le type de faute, elles changent s'il s'agit d'un joueur ou d'un entraîneur, ainsi que le type de réparation.

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

This screenshot shows the same "AJOUT D'UNE FAUTE" form but with more data entered. Section A (left, green header) is selected, and player "3" is highlighted. The "SÉLECTION DU LICENCIÉ \*" dropdown shows "B4 - Nom\_B4". The "TYPE DE FAUTE \*" dropdown is set to "Faute personnelle (P)" and "RÉPARATION \*" is set to "Aucun LF". The "COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE" checkbox is now checked. The "VALIDER" button remains at the bottom center.

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)
<input checked="" type="checkbox"/>	0	0
<input checked="" type="checkbox"/>	1	1
<input checked="" type="checkbox"/>	2	0
<input checked="" type="checkbox"/>	3	1
<input checked="" type="checkbox"/>	4	0
<input type="checkbox"/>	5	0
<input type="checkbox"/>	6	0
<input type="checkbox"/>	7	0
<input type="checkbox"/>	8	0
E	0	

Fte(s)	N°	En Jeu
0	0	<input checked="" type="checkbox"/>
0	1	<input checked="" type="checkbox"/>
0	2	<input checked="" type="checkbox"/>
0	3	<input checked="" type="checkbox"/>
0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
0	5	<input type="checkbox"/>
0	6	<input type="checkbox"/>
0	7	<input type="checkbox"/>
0	8	<input type="checkbox"/>
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



Figure 31 shows a dialog box titled "AJOUT D'UN TEMPS MORT". It contains the following elements:

- CHOIX DE L'ÉQUIPE:** Two radio buttons, "LOCAUX" (selected) and "VISITEURS".
- PÉRIODE:** "1/4".
- MINUTE DE JEU:** A text input field containing "1".
- VALIDER:** A magenta button at the bottom.

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



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

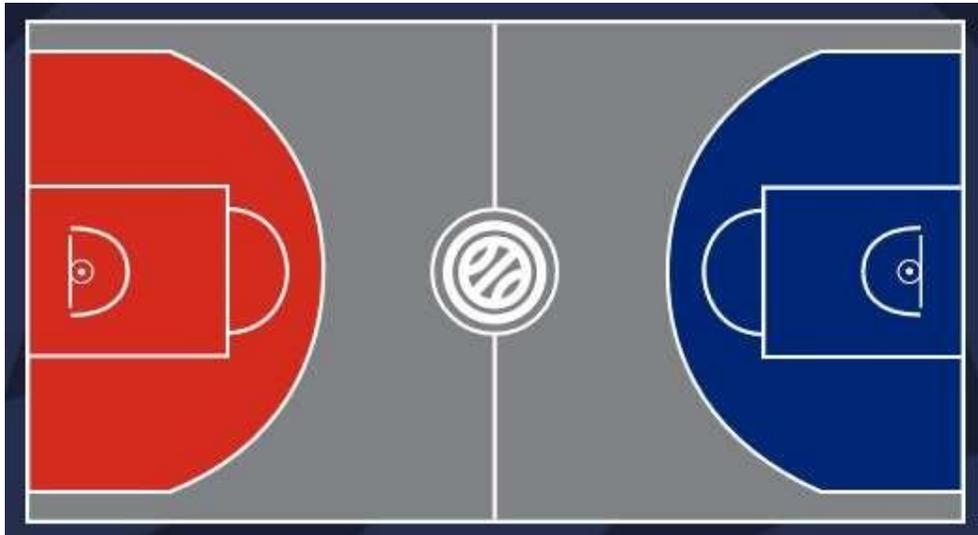


Figure 33 Terrain de basket

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.

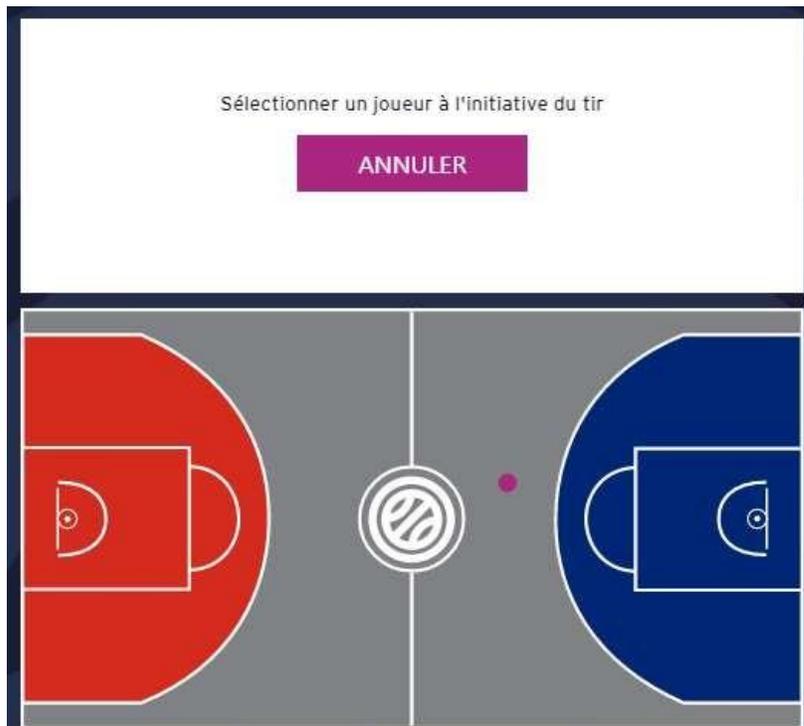


Figure 34 Tir - sélection joueur

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	<input type="text" value="0"/>	0	4	<input type="checkbox"/>
Nom_A5	<input type="text" value="0"/>	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_A6	<input type="text" value="0"/>	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_A7	<input type="text" value="0"/>	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_A8	<input type="text" value="0"/>	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_A9	<input type="text" value="0"/>	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_A10	<input type="text" value="0"/>	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_A11	<input type="text" value="0"/>	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_A12	<input type="text" value="0"/>	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_A13	<input type="text" value="0"/>	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_A	<input type="text" value="0"/>		E	
NomEntraîneurAdj_A	<input type="text" value="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	<input type="text" value="0"/>	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
Nom_A5	<input type="text" value="0"/>	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_A6	<input type="text" value="0"/>	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_A7	<input type="text" value="0"/>	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_A8	<input type="text" value="0"/>	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_A9	<input type="text" value="0"/>	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_A10	<input type="text" value="0"/>	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_A11	<input type="text" value="0"/>	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_A12	<input type="text" value="0"/>	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_A13	<input type="text" value="0"/>	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_A	<input type="text" value="0"/>		E	
NomEntraîneurAdj_A	<input type="text" value="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	<input type="text" value="0"/>	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
Nom_A5	<input type="text" value="0"/>	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
Nom_A6	<input type="text" value="0"/>	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
Nom_A7	<input type="text" value="0"/>	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
Nom_A8	<input type="text" value="0"/>	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
Nom_A9	<input type="text" value="0"/>	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_A10	<input type="text" value="0"/>	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_A11	<input type="text" value="0"/>	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_A12	<input type="text" value="0"/>	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_A13	<input type="text" value="0"/>	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_A	<input type="text" value="0"/>		E	
NomEntraîneurAdj_A	<input type="text" value="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	<input type="text" value="0"/>	0	4	<input type="checkbox"/>
Nom_A5	<input type="text" value="0"/>	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_A6	<input type="text" value="0"/>	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_A7	<input type="text" value="0"/>	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_A8	<input type="text" value="0"/>	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_A9	<input type="text" value="0"/>	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_A10	<input type="text" value="0"/>	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_A11	<input type="text" value="0"/>	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_A12	<input type="text" value="0"/>	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_A13	<input type="text" value="0"/>	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_A	<input type="text" value="0"/>		E	
NomEntraîneurAdj_A	<input type="text" value="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 screenshot displays a match management interface for a game between 'LOCAUX' and 'VISITEURS' on 30/09/2016 at 20:30. The score is 0-0, and the time is 10:00. A central message box prompts the user to validate at least two players per team. Below this, there are two player lists: 'LOCAUX' (A) and 'VISITEURS' (B). Each player's status is indicated by a toggle switch. The interface also includes a central court diagram and buttons for 'FAUTE', 'TEMPS MORT', and 'LANCER FRANC'.

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	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_A4	0	0	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
Nom_A5	0	0	5	<input checked="" type="checkbox"/>
Nom_A6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_A7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_A8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_A9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_A10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_A11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_A12	0	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_A13	0	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_A	0		E	
NomEntraîneurAdj_A	0		EA	

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_B4	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
Nom_B5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_B6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_B7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_B8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_B9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_B10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_B11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_B12	0	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_B13	0	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_B	0		E	
NomEntraîneurAdj_B	0		EA	

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 titled 'VALIDATION DES ENTRÉES EN JEU' offers two validation methods: 'Clé de validation' (selected) and 'Signature'. A text input field is provided for the key, and a '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.



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 apparaît dans la zone contextuelle. Cliquer dessus permet de démarrer le match. Toutes les fonctions liées au match seront désormais accessibles.

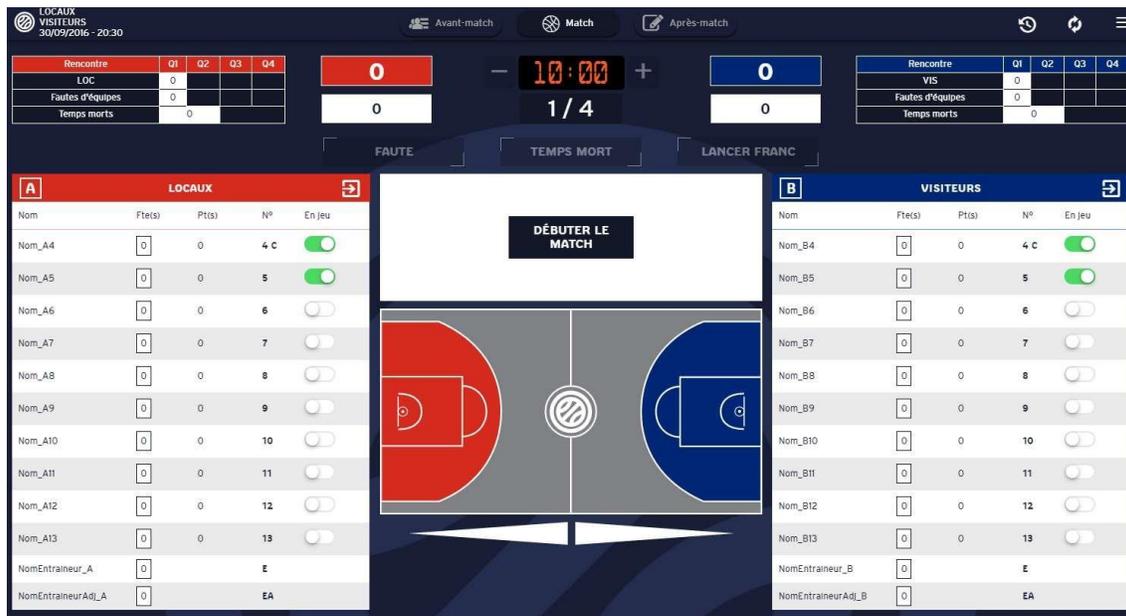


Figure 44 Débuter le match

## 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

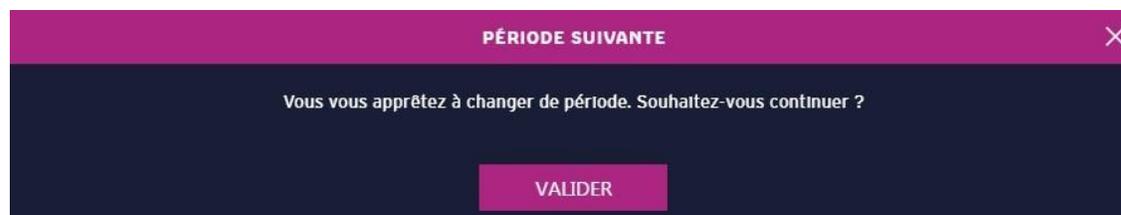
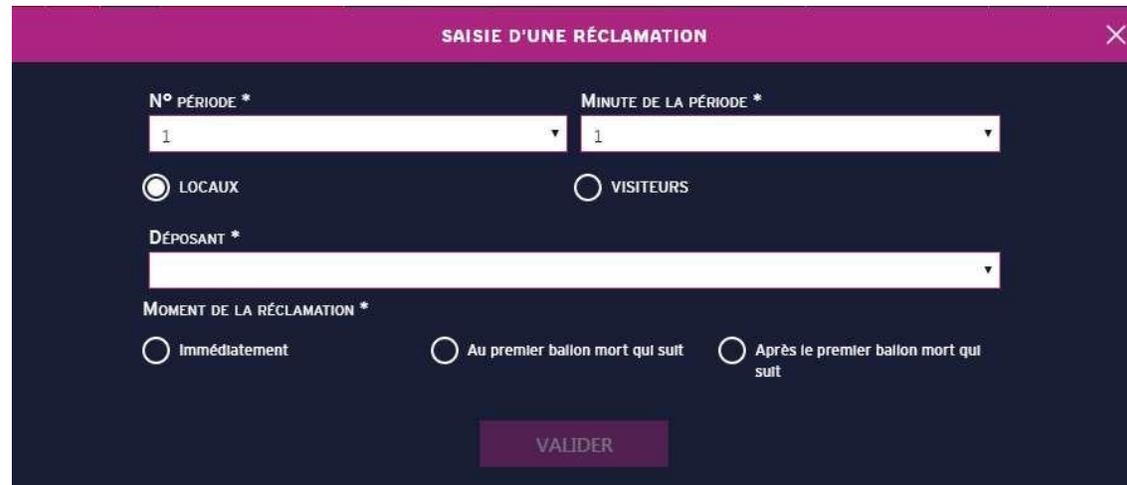


Figure 45 Période suivante

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 that is currently empty.
- 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.

A "VALIDER" button is located at the bottom center of the form.

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 empty text input field.

A "VALIDER" button is located at the bottom center of the form.

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 form titled "SAISIE D'UNE RÉSERVE" with a close button (X) in the top right corner. At the top, there are three radio buttons: "LOCAUX" (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, there 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 form titled "FAUTE D'ÉQUIPE" with a close button (X) in the top right corner. At the top, there are two radio buttons: "LOCAUX" (selected) and "VISITEURS". At the bottom center, there 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 form titled "CONFIRMER LA CLÔTURE". The main text asks: "Vous vous apprêtez à clôturer le match ? Voulez-vous continuer ?". At the bottom, there 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

The screenshot shows a form titled "CHOISIR LE CAPITAINE DE L'ÉQUIPE A" with a red header. Below the header is a dark blue background. A white dropdown menu is labeled "CAPITAINE DE L'ÉQUIPE LOCAUX \*". Below the dropdown is a red button labeled "VALIDER".

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 évènements de la rencontre.

## Forfait

The screenshot shows a form titled "PERTE DE LA RENCONTRE PAR FORFAIT" with a purple header and a close button (X). The form has a dark blue background. Under the heading "ÉQUIPE", there are two radio buttons: "LOCAUX" and "VISITEURS". Under the heading "MOTIF", there are three radio buttons: "Arrivée hors-délais", "Refus de jouer", and "Empêche le bon déroulement de la rencontre". At the bottom is a purple button labeled "ENREGISTRER".

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 évènements.

## Défaut

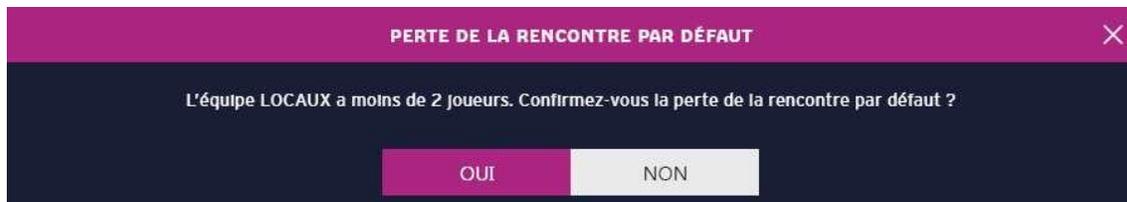
The screenshot shows a form titled "PERTE DE LA RENCONTRE PAR DÉFAUT" with a purple header and a close button (X). The form has a dark blue background. The text in the center reads "L'équipe LOCAUX a moins de 2 joueurs. Confirmez-vous la perte de la rencontre par défaut ?". At the bottom are two buttons: a purple button labeled "OUI" and a grey button labeled "NON".

Figure 53 Défaut Equipe A

Cette équipe permet de mettre un terme à la rencontre si une équipe à 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 apparait 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.

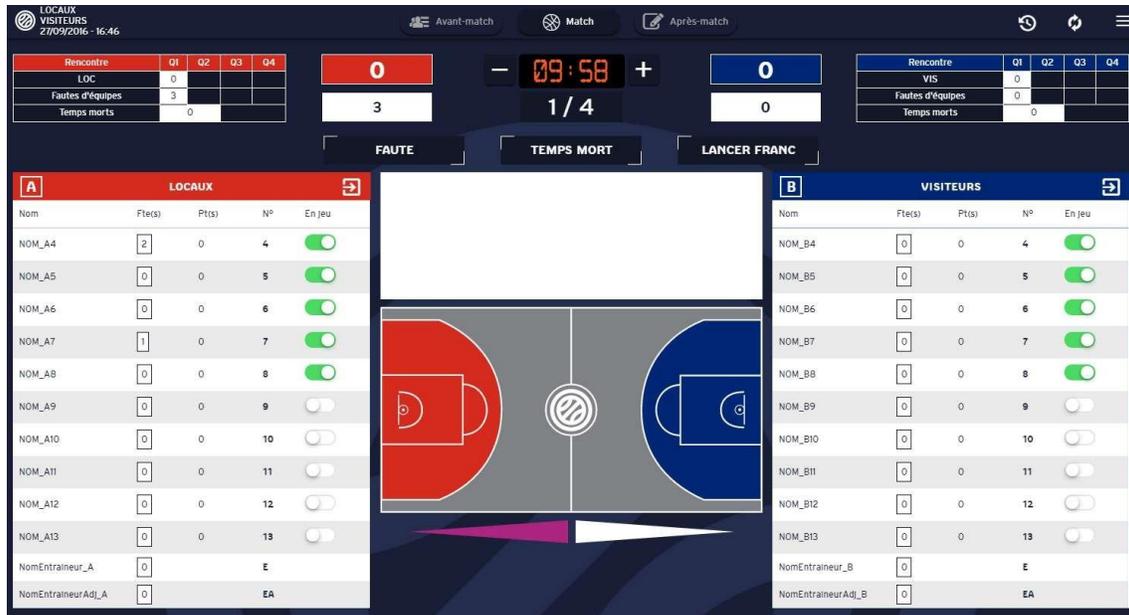


Figure 57 Interface avant inversion



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

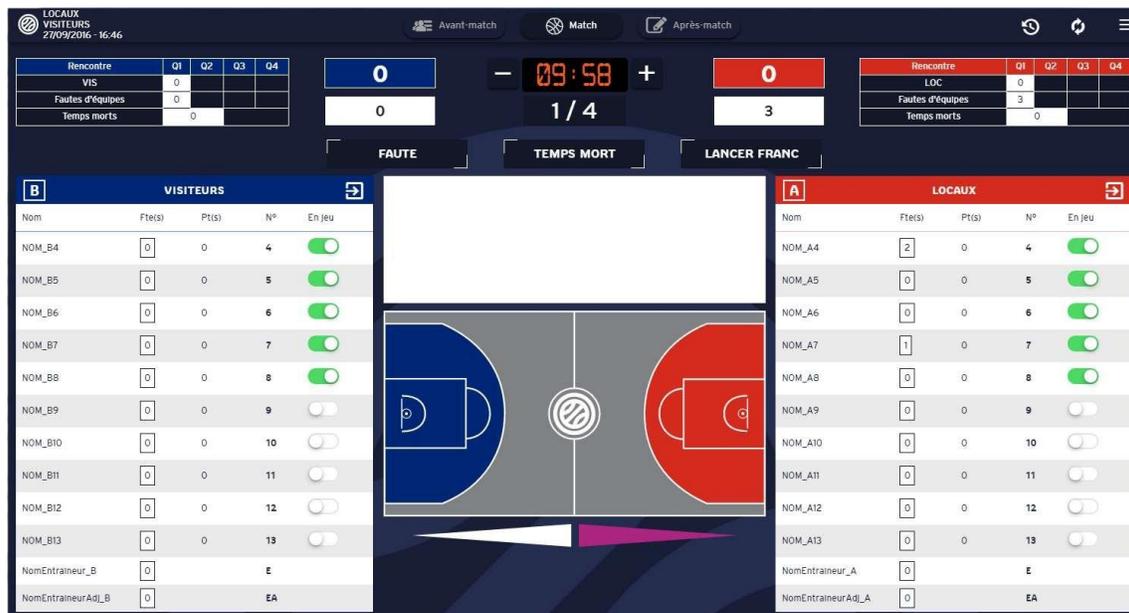


Figure 59 Interface après inversion



# Positions de tirs réussis



## 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 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

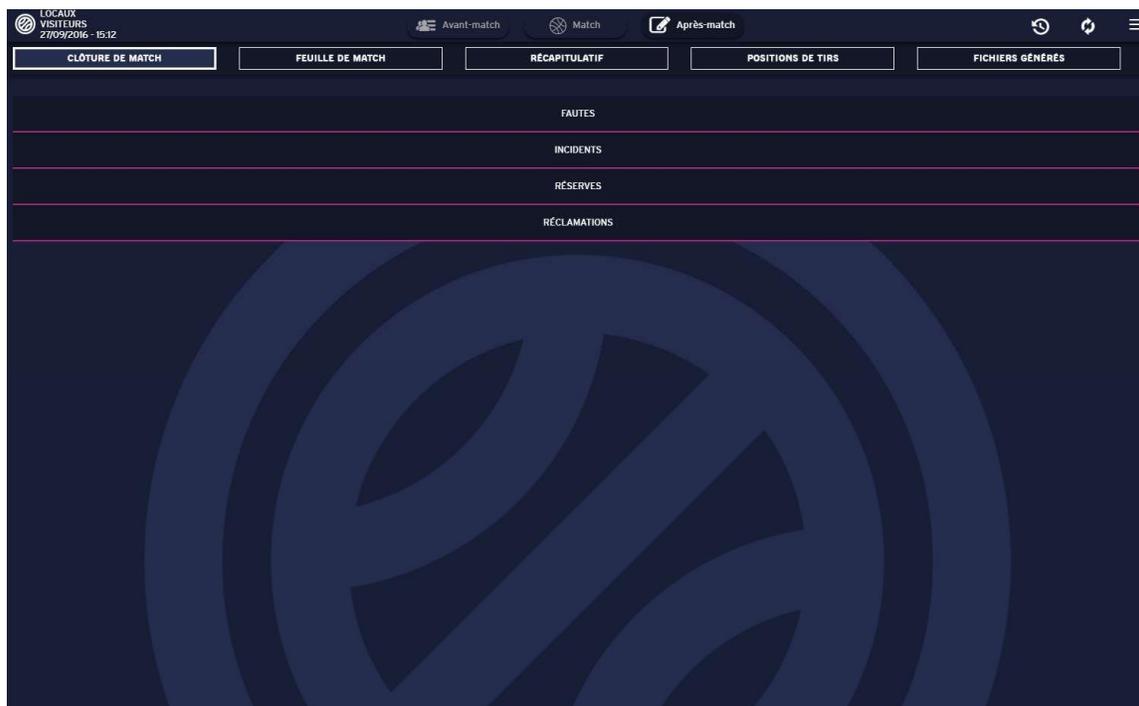


Figure 64 Ecran Après-match

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.

RECLAMATION 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.

## Onglets Feuille de marque/Récapitulatif/Positions de tirs

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

FFBB FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL  
117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS  
B.P. 403 - 75020 - PARIS CEDEX 13  
TEL. : 01 53 94 25 00 - FAX : 01 53 94 28 84

Équipe A LOCAUX  
Équipe B VISITEURS

HHHG Rencontre N° 5 Date 09/08/2018 Heure 10:12 Lieu  
GFHG Poule A 1<sup>er</sup> arbitre ARBITRE 2<sup>e</sup> arbitre 3<sup>e</sup> arbitre

Équipe A LOCAUX  
N° informatique: L O C Couleur: ROUGE  
Temps morts: 0 0 0 0 0 0 0 0  
Fautes d'équipes: 0 0 0 0 0 0 0 0

LICENCES		Noms des joueurs	N° en jeu	Fautes				
type	numéro	NOM en majuscules, Prénom		1	2	3	4	5
		NOM_A0	0	X				
		NOM_A1 (CAP)	1	X				
		NOM_A2	2	X				
		NOM_A3	3					
		NOM_A4	4					
		NOM_A5	5					

Entraîneur: NOMENTRAINEUR\_A  
Entraîneur adjoint: NOMENTRAINEURADJ\_A

Équipe B VISITEURS

MARQUE 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

FFBB FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL  
117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS  
B.P. 403 - 75020 - PARIS CEDEX 13  
TEL. : 01 53 94 25 00 - FAX : 01 53 94 28 84

Équipe A LOCAUX  
Équipe B VISITEURS

hhhg Rencontre N° 5 Date 09/08/2018 Heure 10:12 Lieu  
gfhg Poule A 1<sup>er</sup> arbitre Arbitre 2<sup>e</sup> arbitre 3<sup>e</sup> arbitre

LOCAUX

N° Maillot	NOM Prénom	5 de départ	Tps de jeu	Nb Fts 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	0
2	Nom_A2	X		0	0	0	0	0	0	0
3	Nom_A3			0	0	0	0	0	0	0
4	Nom_A4			0	0	0	0	0	0	0
5	Nom_A5			0	0	0	0	0	0	0
Total Équipe			00:00	0	0	0	0	0	0	0
Total Banc				0	0	0	0	0	0	0
Total 5 de Départ				0	0	0	0	0	0	0
Total 1ère Mi-temps				0	0	0	0	0	0	0
Total 2ème Mi-temps				0	0	0	0	0	0	0
Total Prolongation				0	0	0	0	0	0	0
Entraîneur: NomEntraîneur_A										0

VISITEURS

Figure 68 Récapitulatif

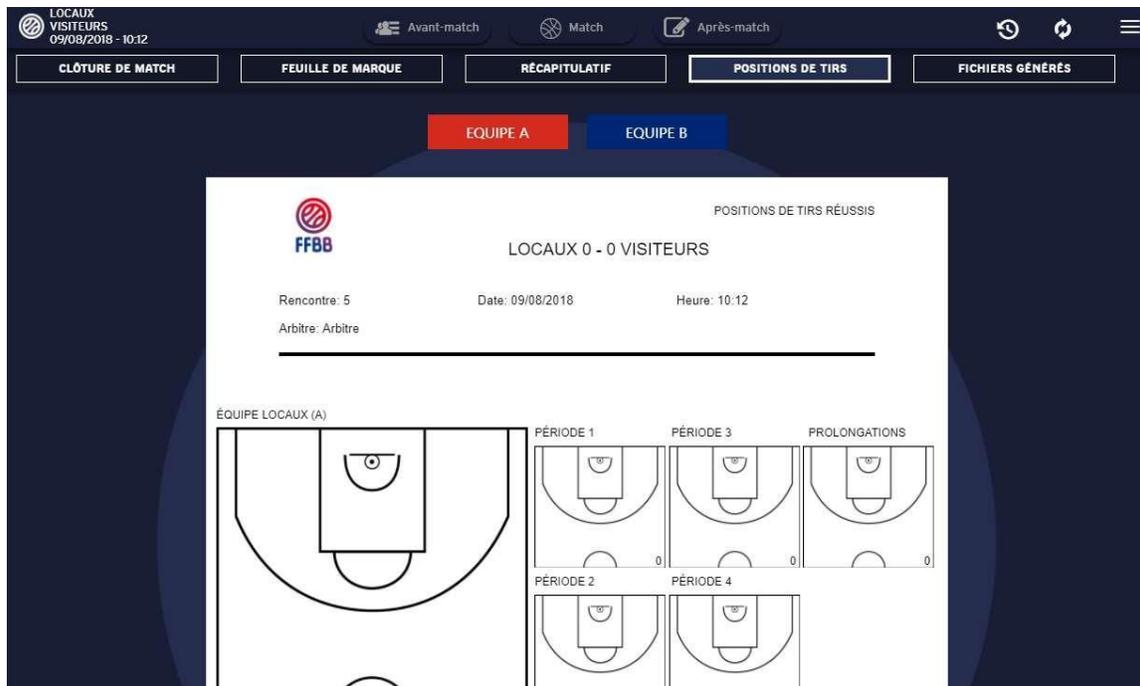


Figure 69 tirs réussis

## 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