



# PRESENTATION DU LOGICIEL E-MARQUE

Formation OTM  
CDO Comité Isère Basket



Dernière mise à jour : Janvier 2015



# Présentation de la feuille E-MARQUE

La FFBB a développé une feuille de marque électronique destinée à remplacer progressivement la feuille de marque papier. Cette e-Marque a plusieurs objectifs à court, moyen et long terme, comme :

- Remplacer la feuille de marque papier,
- Rendre la fonction d'OTM plus accessible et plus attrayante,
- Faciliter et accélérer la préparation des feuilles de marque en amont des matchs,
- Faciliter et accélérer la mise à disposition des résultats sur FBI après matchs,
- Faciliter et accélérer le traitement des feuilles de marque pour les utilisateurs (Sportive, Statut de l'entraîneur, Service Juridique,...)
- Réduire les coûts de gestion administrative.





# Mise en place

L'application a été disponible en premier lieu pour les Ligues volontaires, dès le début de l'année 2014.

Elle a été officiellement lancée le 1er janvier 2014 et obligatoirement utilisée sur le Championnat de France NM U20.

Elle est utilisée obligatoirement à partir de janvier 2015 sur le Championnat NM3 et NF3 et pour l'ensemble des championnats de France Jeunes, et pourra être utilisée par toutes les structures (Ligues et Comités).

L'utilisation est très simple. Il suffit d'un PC avec un système d'exploitation Windows, pas de connexion Internet pour l'utilisation en salle. La mise à disposition sera gratuite et téléchargeable sur le site FBI.





# Préparation d'une rencontre

## Avant de venir au gymnase

- Le responsable du club télécharge les rencontres depuis FBIV2 sur l'ordinateur.

## Au gymnase

- Le club recevant fournit l'ordinateur et propose un marqueur.
- L'entraîneur B arrive avec sa clé USB, sa liste de joueur et ses licences.
- La clé USB de l'équipe B servira de sauvegarde.





# Présentation du logiciel

- Téléchargement d'une rencontre
- Saisie des joueurs et entraîneurs
- Entrée en jeu et signature des entraîneurs
- Chronomètre
- Notation des points
- Notation des fautes
- Lancer-Franc
- Temps-morts
- Remplacement
- Changement de période
- Fin de match







# Pendant le match

## ✓ Pour consulter la feuille de marque :

- Cliquer sur l'onglet « **Feuille de marque** ».

## ✓ Pour modifier ou supprimer un tir :

- Pour modifier un tir, dans la fenêtre des « **événements récents** », cliquer sur le bouton **modification** , repositionner le tir et cliquer sur modifier pour enregistrer la modification.
- Pour supprimer un tir, dans la fenêtre des « **événements récents** » cliquer sur le bouton de **suppression** , et répondre oui à la confirmation.





# Pendant le match

## ✓ Pour saisir un incident :

- Dans le menu « **Actions** », cliquer sur « **Incident** » et remplir la boîte de dialogue.

## ✓ Pour saisir une réclamation :

- Dans le menu « **Actions** », cliquer sur « **Réclamation** » et remplir la boîte de dialogue.
- La réclamation devra être confirmée dans la procédure de clôture de la feuille.





# Fin de match

- ✓ Dans l'onglet « Clôture de match », cliquer sur **signer** :
  - ❖ Les fautes techniques ou disqualifiantes : remplir la boîte de dialogue pour la signature des fautes.
  - ❖ Les incidents : remplir la boîte de dialogue pour la signature des incidents.
  - ❖ Les réserves : remplir la boîte de dialogue pour la signature des réserves.
  - ❖ Les réclamations : cocher la case « **Confirmer la réclamation** ». Il faut remplir tout le formulaire et valider.

C'est le marqueur qui rédige le rapport sous la dictée du capitaine et sous le contrôle du premier arbitre.

Nb : Le texte saisi se met au dos de la feuille.







# Signature des officiels

- ✓ Cliquer sur le bouton « **Vérier et clôturer la feuille de marque** ».
- ✓ Signature de la feuille de marque :
  - ❖ Le service informatique a envoyé une clé qui sert de signature aux officiels. Les officiels en possession de cette clé devront l'utiliser. Les capitaines et entraîneurs utiliseront la souris.

Tant que le premier arbitre n'a pas signé, la feuille peut être rectifiée. Pour cela, il faut aller dans l'onglet **Historique**.





# Enregistrement et envoi de la feuille de marque

- Enregistrer la feuille sur le PC, mais également sur la clé USB de l'équipe adverse, qui a servi de sauvegarde.
- Dans tous les cas, c'est l'équipe recevante qui enverra la feuille de match.





# COMITÉ ISÈRE BASKET BALL

5 avenue Paul Verlaine – 38100 GRENOBLE

Tel : 04.76.22.33.55

[comite@basket-isere.fr](mailto:comite@basket-isere.fr)

[www.basket-isere.fr](http://www.basket-isere.fr)

