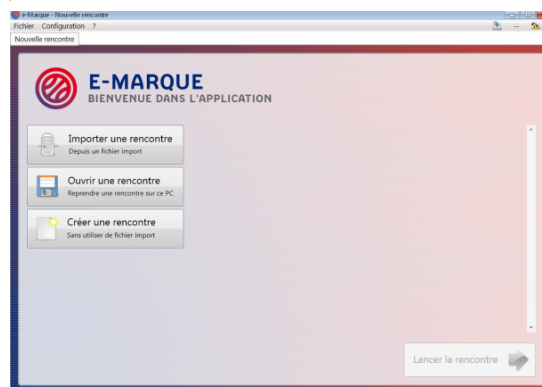


# E-MARQUE : MEMO

## CREATION OU IMPORTATION DE LA RENCONTRE

- Cliquer sur **Importer une rencontre**
- Cliquer sur **Extraire**
- Rechercher la rencontre sur Bureau et Nom de la rencontre (ex. : U15M/Niort)
- Cliquer sur **Lancer la rencontre**

L'interface s'ouvre sur l'onglet « Administration »



- Compléter ou modifier les données administratives de la rencontre
- Changer la couleur des maillots
- Puis **Valider**

Vous pouvez à tout moment revenir sur cet écran en cliquant sur **Modifier**

## POUR AJOUTER DES JOUEURS ET DES OFFICIELS

- Cliquer sur **Aj. Joueur**
- Cliquer sur la liste déroulante **N° Licence**
- Sélectionner le joueur s'il est présent
- Modifier les données si nécessaire (n° maillot, capitaine, ...)
- Cliquer sur **Ajouter**

Recommencer l'opération autant de fois que nécessaire

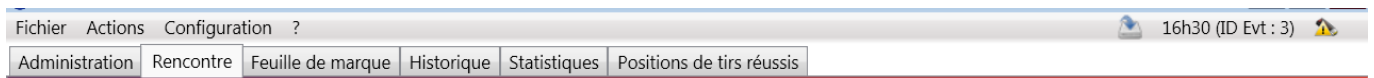
Si le joueur n'est pas présent dans la liste, il suffit de saisir les données manuellement.

Ajouter le ou les entraîneurs en cliquant sur **Aj Entraîneur** (même procédure que pour les joueurs)

Ajouter ensuite les officiels **Aj Officiels** (Arbitres, marqueur, chronomètreur, responsable de l'organisation)

## COMMENCER LA RENCONTRE

Pour commencer une rencontre il faut cliquer sur l'onglet « **Rencontre** »



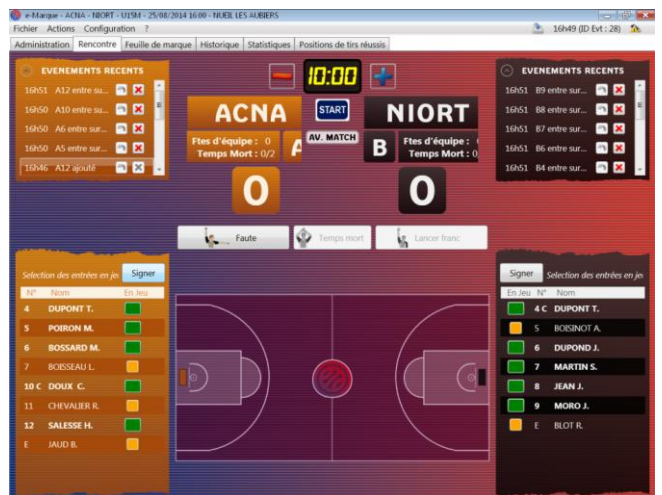
Pour saisir le 5 de départ, il suffit de cliquer sur les pastilles oranges qui sont à coté des noms des joueurs.

Si la pastille est : **orange**, le joueur est sur le banc  
**verte**, le joueur est en jeu

Lorsque les 5 sont sélectionnés, cliquer sur le bouton **Signer** et faire signer les entraîneurs à la souris.

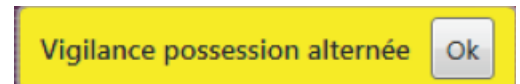
Si aucun capitaine n'est saisi, un message d'alerte vous demande d'en sélectionner un.

Lorsque les 2 entraîneurs ont signé une question est posée : « **Souhaitez-vous inverser les bancs d'équipe et les paniers ?** ». Si vous répondez oui, les bancs et paniers s'inversent.



Lorsque tout est validé, le match peut débuter. Un bouton **Début** situé au centre de l'écran permet de lancer le match

Un message « **Vigilance possession alternée** » apparaît :  
Cliquer sur **OK**



## SAISIE DES PANIERS

Pour saisir un panier, il faut cliquer sur la position de tir sur le terrain et ensuite sur le **Nom** du joueur qui a tiré .

**Attention** à ne pas cliquer sur la pastille verte car cette action fait sortir le joueur.

Le score s'incrémente.

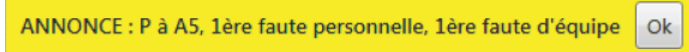
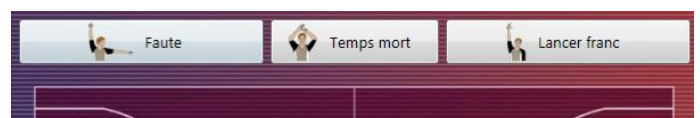


## SAISIE DES FAUTES

Pour saisir une faute, cliquer sur **Faute**, puis sélectionner le joueur qui a commis la faute.

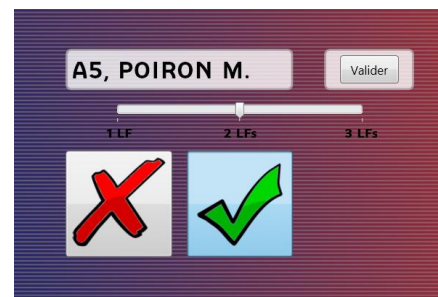
Une fenêtre apparaît pour demander le type de faute et la réparation.

Une fois validée, un bandeau d'annonce apparait.  
**Lever la plaquette** correspondant au nombre de fautes personnelles du joueur puis cliquer sur **OK**.




Si la faute est suivie de lancer franc l'écran suivant apparaît. Sélectionner le joueur qui tire les lancers francs.


Valider les lancers francs marqués.



## MODIFICATION ET SUPPRESSION D'UN PANIER OU D'UNE FAUTE

Pour modifier un panier ou une faute cliquer sur le bouton de modification  dans les événements récents

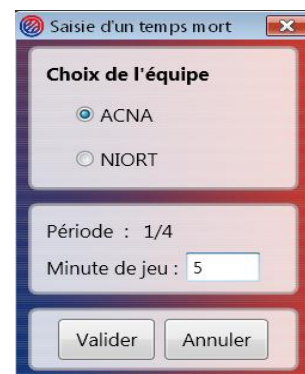


Pour supprimer un tir ou une faute, cliquer sur le bouton de suppression  dans la fenêtre des événements récents

## SAISIE D'UN TEMPS MORT

Cliquer sur le bouton **Temps mort**. L'écran suivant apparaît.

Indiquer **quelle équipe** prend le temps mort et la **minute de jeu** puis **Valider**



## TEMPS MORT APRES UNE FAUTE

Si un temps mort est demandé après une faute nécessitant une réparation, il faut sortir de l'enchaînement automatique des fautes en cliquant sur **Annuler**.

Après le temps mort, cliquer sur le bouton **Lancer Franc** pour saisir les tirs.

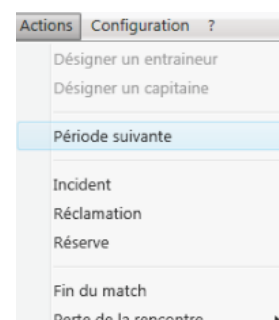
## MODIFIER LE NOMBRE DE LANCERS FRANCS A TIRER

Pour modifier le nombre de LF à tirer, il faut déplacer le curseur de nombre de LF à tirer

## PASSER A LA PERIODE SUIVANTE

Pour passer à la période suivante, il faut cliquer dans le menu **Actions**, puis sur **Période suivante**

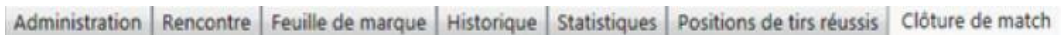
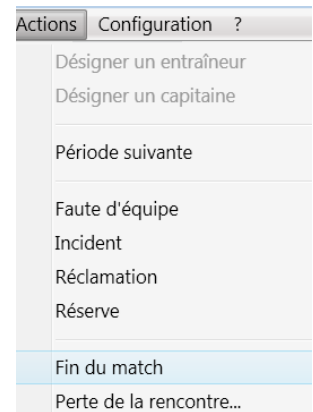
➡ **A la mi-temps, les paniers s'inversent et les bancs d'équipe restent les mêmes**



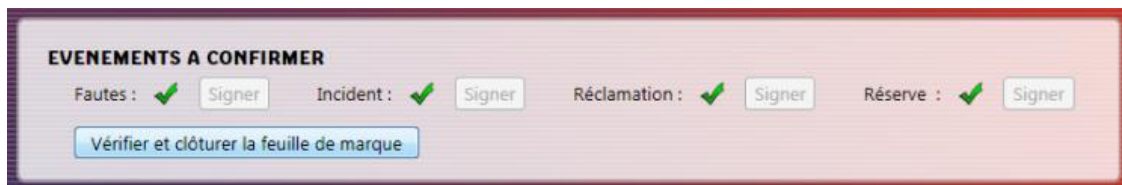
## TERMINER UNE RENCONTRE

Pour terminer une rencontre, cliquer dans le menu **Actions** puis sur **Fin du match**.

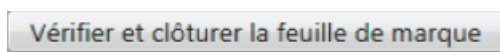
Ceci termine la rencontre et fait apparaître un onglet **Clôture de match**



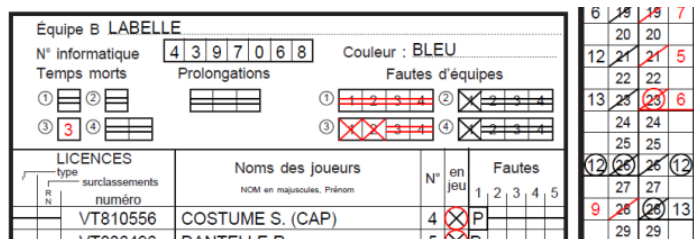
L'écran suivant apparaît



S'il n'y a pas de fautes techniques cliquer sur .



Vous serez redirigé vers l'onglet **Feuille de marque**.



Après avoir vérifié le contenu de la feuille vous pourrez déclencher la **signature** de la feuille par chaque officiel à la souris.

