



**E-MARQUE**  
BIENVENUE DANS L'APPLICATION

### Conseils pour un fonctionnement optimum

- Dans la semaine précédant la rencontre le correspondant e-marque doit se connecter sur [FBI-V2](#) et réaliser l'import de la rencontre sur une clé USB ou directement sur le PC prévu pour la rencontre.
- Dans la journée précédant la rencontre allumer le PC et réaliser les mises à jour Windows réclamées par le PC avec une connexion internet.
- Une heure avant la rencontre, installer à la table de marque le PC branché sur une prise de courant protégée et sans interrupteur. Dans un environnement Windows 8 ou 10 s'assurer dans les propriétés de l'icône du logiciel e-marque que la compatibilité Windows 8 est bien cochée.
- Demander à l'entraîneur de l'équipe visiteuse sa clé USB pour assurer la sauvegarde de la rencontre.
- Lancer le logiciel e-marque en cliquant sur l'icône puis importer la rencontre avec le fichier importé dans la semaine (fichier ZIP complet).
- Si une réclamation ou un incident a été enregistré durant la rencontre, l'équipe visiteuse récupèrera son double de feuille de match via sa clé USB comme habituellement mais l'arbitre devra récupérer une copie de la feuille en la copiant sur sa clé USB et la transmettre avec les rapports des officiels à la Commission Sportive dans les plus brefs délais.
- A la fin de la rencontre, si une connexion internet est disponible, réaliser l'envoi du fichier export en cliquant sur le lien depuis l'application. Sinon ne pas fermer l'application, mettre en veille et transporter le PC dans un lieu équipé, connecter puis cliquer sur le lien. S'il n'est pas possible de transporter le PC (PC qui reste dans la salle par exemple), récupérer, en copiant sur une clé USB, le fichier « export.zip » et l'envoyer via le site [www.ffbb.com](http://www.ffbb.com) sur le pavé e-marque dans le [carroussel](http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/otm/e-marque) (<http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/otm/e-marque>).
- S'assurer à la fin de la rencontre que les fichiers ont été correctement copiés sur la clé USB de sauvegarde.
- Ejecter la clé et la remettre à l'entraîneur visiteur.