Avant la rencontre

- Si internet dans la salle annuler les MAJ automatiques ou bien se déconnecter au wifi.
- vérifier la compatibilité du logiciel (voir PPT)
- Télécharger les fichiers (nécessite un accès club)
- Où, qui, quand ?
- En principe les clubs pourront et devront à partir de cette saison saisir les horaires des rencontres. S'il n'y a pas d'horaire de rencontre de renseigner, il sera impossible de télécharger le fichier le jour même, car l'heure par défaut est à 00h00 – Il est donc indispensable qu'il y ait un horaire d'indiquer, sinon, télécharger le fichier e-Marque la veille de la rencontre.
- Savoir qu'on peut préparer la rencontre à l'avance, gain de temps le jour de la rencontre.

Le jour J

- Vérifier la compatibilité à l'ouverture de l'ordinateur
- Prévoir un clé USB ou disque externe, indispensable en cas de bug afin de sauvegarder la rencontre. **Important : à chaque fois qu'on fait une sauvegarde, un message s'affiche pour nous préciser que le logiciel e-Marque va être copié, cliquer sur oui systématiquement.**
- Importer la rencontre : importer le fichier zip sans l'ouvrir ou bien ouvrir la rencontre si on a déjà travaillé dessus en amont
- Si la rencontre a déjà été téléchargée, cliquer sur ouvrir.
- Il est possible de créer une rencontre, dans ce cas il faut rentrer toutes les informations manuellement.
- Sauvegarde sur la clé USB

Infos importantes :

- Il faut toujours renseigner **le numéro de licence** et **surtout pas le nom**, car risque d'erreur si plusieurs joueurs portent le même nom.
- En cas de licence non présentée, cliquer sur « licence non présentée » et noter dans l'onglet réserve : « Observation : le joueur X … à défaut de licence a présenté une pièce d'identité »
- Il se peut que dans certains cas, la liste proposée ne comporte pas tous les joueurs (CTC) entraineurs d'autres clubs…..
- Vérifier les qualifications, mutations, licences T, ASS, etc…
- Dans la marge, un dièse (#) apparaît pour les joueurs qui n'ont pas signé la charte (obligatoire en pré national + CF), un point d'interrogation(?) apparaît si la signature de la charte n'a pas pu être vérifiée.
- Renseigner les officiels, pour débuter une rencontre il faudra renseigner au moins 1 arbitre, faute de quoi la rencontre ne pourra pas être démarrée.
- Penser à compléter le verso de la feuille, si vous n'avez pas le temps avant la rencontre, vous pouvez le compléter à la mi-temps.
- Faire un enregistrement avant la signature des entraineurs au cas où.
- La rencontre ne pourra débuter que lorsque les entraineurs auront signé leurs entrées en jeu, et que vous aurez cliqué sur début.

Cas particuliers : incident, réserve, faute technique avant la rencontre.

- Possibilité de mettre une faute technique avant le début de la rencontre.
- Une fois la rencontre débutée, il est possible de rajouter un joueur, mais ce n'est pas règlementaire, un astérisque apparaîtra à côté du nom afin de le signaler à la commission en charge des vérifications.
- On peut modifier les numéros de maillots à tout moment en retournant dans l'administratif en cliquant sur la flèche orange et en renseignant le bon numéro.

Pendant la rencontre :

- Comment aller plus vite ? suivre le jeu avec la souris afin d'être toujours bien positionné.
- Bien regarder la gestuelle des arbitres, s'il siffle une faute, cliquer immédiatement sur l'onglet faute et déplacer sa souris sur la colonne des joueurs concernés.
- Prioriser le jeu avant de gérer les entrées et sorties des joueurs afin d'être plus rapide.
- A quoi dois-je faire attention : flèche, temps, TM , entrées en jeu, fanions de fautes d'équipes, fautes de joueurs, 5ème faute, joueurs éliminés ou exclus, fautes antisportives et techniques, penser à les noter sur un papier afin de savoir quand un joueur devra être exclu, etc….
- Disqualifiante d'un joueur de banc, fautes compensées, disqualifiante entraineur, adjoint, etc….. Être très vigilant sur les fautes d'équipe, il faut parfois décocher l'imputation de la faute d'équipe qui se met par défaut. (faute de banc par exemple)
- Comment faire si un joueur commet une faute ou marque un panier alors qu'il n'est pas sur le terrain ? Il suffit de cliquer une 2ème fois sur le joueur concerné, cette action va forcer la prise en compte de l'information, ce qui permet de gagner du temps. Noter le joueur en jeu dès que possible.
- Comment modifier une information, dans les évènements récents (En cas d'erreur relever le numéro ID qui s'affiche après chaque clic en haut à droite de l'écran), il sera ainsi plus facile de retrouver l'évènement dans l'historique.
- Jusqu'à quand je peux modifier ?
  Les corrections peuvent se faire tout de suite ou plus tard dans la rencontre, jusqu'à la signature de l'arbitre. Une fois que l'arbitre a signé la feuille e-Marque, plus aucune action ne peut se faire.
- Comment chercher des informations dans l'historique (ID) tri, etc…..
- Comment noter les FT, U, D , fautes d'équipes ou pas, à noter que rien ne se fait automatiquement, c'est à vous de sélectionner le nombre de LF suivant chaque situation rencontrée, comme sur une feuille papier.

- E-Marque ne se substitue pas à vous, il vous est donc nécessaire de connaître le règlement ou bien de demander aux arbitres ce que vous devez noter, notamment sur les fautes complexes.
- Supprimer ou rajouter un LF oublié, aller dans « modifier » et cocher ou décocher la petite coche « réussi » « raté »

- Quelles sont mes responsabilités en tant que marqueur, qui fait quoi à la fin de la rencontre : c'est l'arbitre qui valide la feuille et qui la clôture.

- Bug e-Marque : comment retrouver ma rencontre ? A chaque clic une sauvegarde se déclenche. En cas de bug, soit on récupère la clé et on repart sur un autre ordinateur. Soit, il suffit de relancer la rencontre sur l'ordinateur.

- A la fin de la rencontre, le fichier export peut être envoyé immédiatement si on bénéficie d'une connexion internet, soit les documents doivent être sauvegardés et le fichier export sera envoyé via le site FFBB. Le score de la rencontre s'incrémente automatiquement sur FBI (voir PPT envoi d'une rencontre)

- Seules les rencontres téléchargées sur FBI peuvent être exportées, une rencontre créée manuellement ne peut pas être envoyée par ce biais. Il faut envoyer le fichier export à l'adresse : emarque-assistance@ffbb.com

- Pour tous soucis, problèmes ou interrogation, vous pouvez contacter la CDO,

Pour toutes les compétitions où l'utilisation d'e-Marque est obligatoire, en cas de bug d'e-Marque, vous devrez noter au verso de la feuille papier la raison qui vous a empêché d'utiliser le logiciel