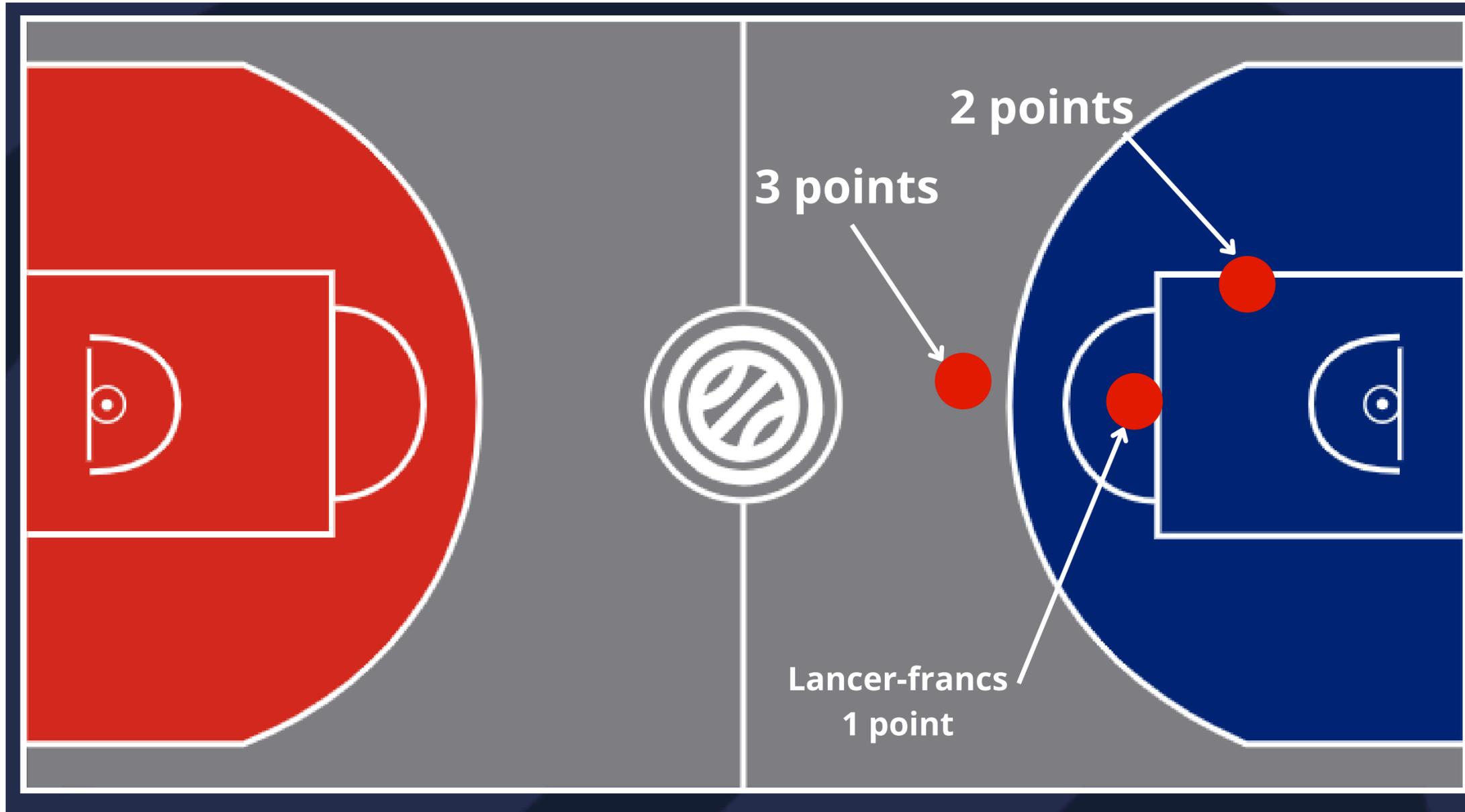




Formation e- marque

Durée : environ 1h





Sommaire



- 1 L'Avant-match : préparer toutes les données
- 2 Comprendre le fonctionnement : Découverte des 5 blocs
- 3 Les actions possibles : Découverte des 6 actions
- 4 Le déroulé du match : Période et fin de match



L'avant-match

Préparation des données



PRÉPARER LE MATCH



4 Clotûrer la partie avant match

A la fin de l'échauffement, demander aux entraîneurs de venir remplir leur « 5 de départ » puis de signer pour valider la procédure d'avant match.

LOCAUX VISITEURS 18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0 - 0

1 / 4

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

Vous devez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre

SIGNER SIGNER

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
MARAI A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0		E	<input type="checkbox"/>

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
SUPIOT C.	0	0	4	<input type="checkbox"/>
ORHON A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
LEMBAYE V.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0	7	<input type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0		E	<input type="checkbox"/>

PRÉPARER LE MATCH



4 Clotûrer la partie avant match

Cocher les 5 joueurs qui seront en jeu puis signer

The screenshot shows a basketball management software interface for a match between LOCAUX VISITEURS and VIS. The interface includes a scoreboard, a central court diagram, and two player rosters (A and B). A red circle highlights the 'SIGNER' buttons, and a red arrow points to the 'En jeu' toggle for player RABY F. in roster A.

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

Score: 0 - 10:00 - 0

1 / 4

FAUTE | TEMPS MORT | LANCER FRANC

Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre

SIGNER **SIGNER**

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
SUPIOT C.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
ORHON A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
LEMBAYE V.	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

PRÉPARER LE MATCH



4 Clotûrer la partie avant match

Pour signer, cliquez sur "signature" puis dessinez sa signature ou écrivez ses initiales.

The screenshot displays the 'VALIDATION DES ENTRÉES EN JEU' (Validation of Game Entries) interface. It features a table of player information and a signature confirmation screen.

Type	Surc.	Licence	Nom	Maillot	En jeu
OC		VT012546	BROUHARD Louison (CAP)	4	
OC		VT458975	PINEAU Alexis	5	
OC	D	VT985764	BARREAU Louis	6	
OC		VT647532	CHAMARD Mathis	7	X
OC		VT645896	MICHEL Etienne	8	
OC		VT895764	RABY Fred	9	X
OC		VT974568	JAUD Laurent	10	X
OC		VT897888	MARAIS Anth	11	
OC		VT985642	BARBOT Jérémie	12	X
OC		VT987854	VILAR Philippe	13	X

Below the table, there are two radio button options: Clé de validation and Signature. A red arrow points to the 'Signature' option.

The signature confirmation screen shows the text 'SIGNATURE ÉLECTRONIQUE' and a box containing the handwritten initials 'BL'. Below the box is a red button labeled 'SIGNER'.

PRÉPARER LE MATCH



4 Clotûrer la partie avant match

LOCAUX VISITEURS 18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0 - 10:00 + 0

1 / 4

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

DÉBUTER LE MATCH

A LOCAUX

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

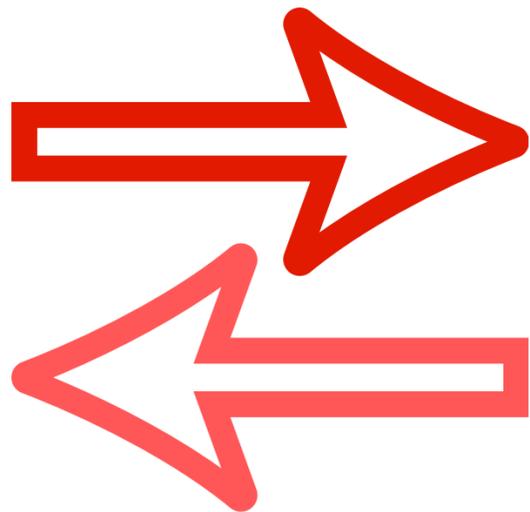
B VISITEURS

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
SUPIOT C.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
ORHON A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
LEMBAYE V.	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

Cliquez sur
" Débuter le match"

PETIT PLUS

Vous avez la possibilité **d'inverser les paniers et les bancs**. A Calonna comme à St Ex, les bancs pour Chalonnais se situe toujours à droite. Donc pour **plus d'aisance**, vous pouvez inverser les paniers et bancs pour **reproduire la configuration du match**.



The screenshot shows a basketball game management interface for a match between LOCAUX and VISITEURS on 18/08/2022 at 22:45. The interface is divided into several sections:

- Scoreboard:** Shows the current score (0-0) and time (09:51). It includes quarter-by-quarter statistics for both teams (LOC and VIS).
- Game Controls:** Buttons for FAUTE, TEMPS MORT, and LANCER FRANC.
- Team Rosters:** Lists players for LOCAUX (A) and VISITEURS (B) with columns for Nom, Fte(s), Pt(s), N°, and En jeu (toggle switch).
- Court Diagram:** A central diagram of the basketball court with red and blue halves, indicating the current possession and bench locations.

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
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0		E	

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
SUPIOT C.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
ORHON A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
LEMBAYE V.	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0		E	

PETIT PLUS

The screenshot shows a basketball management software interface. At the top, it displays 'LOCAUX VISITEURS' and the date '18/08/2022 - 22:45'. The main area shows a score of 0-0, a time of 09:51, and '1 / 4' indicating the first quarter. A table on the left lists player statistics for 'LOCAUX'. A central basketball court diagram is visible. On the right, a 'MENU' overlay is shown with various options. A red circle highlights the hamburger menu icon at the top of the menu, and a red arrow points to it from the top right. Another red arrow points to the 'Inverser bancs/paniers' option in the menu. A text box at the bottom left contains the instruction: 'Allez dans les paramètres, puis allez dans "inverser bancs/paniers"'. A red circle and arrow also point to this text box.

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0		E	

MENU

- Feuille de marque
- Historique
- Positions de tirs réussis
- Récapitulatif
- Réserve/Observation
- Incident
- Réclamation
- Forfait
- Défaut
- Période suivante
- Inverser bancs/paniers
- Désignation capitaines
- Faute d'équipe

Allez dans les paramètres, puis allez dans "inverser bancs/paniers"

PETIT PLUS

Si jamais lorsque vous placez un tir pour un 2 pts et que cela enregistre 3 points, c'est que les paniers ne sont pas du bon sens. C'est comme si un joueur avait marqué de sa zone de défense.

Solution : supprimer l'action, inverser les paniers et saisir à nouveau le tir

The screenshot displays a basketball game management interface. At the top, a scoreboard shows a red team with 5 points and a blue team with 1 point. The game clock is at 10:00, and the quarter is 3/4. A table on the left shows the game log for the red team (LOC) with 2 fouls, 4 team fouls, and 1 timeout. A player list on the left shows player statistics, including fouls, points, and jersey numbers. A court diagram on the right shows a red circle around the basket on the blue team's side, with a red arrow pointing to the text 'A7 a marqué 3 points' above it.

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2	0	3	
Fautes d'équipes	4	0	0	
Temps morts	1		0	

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	1	0	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	1	3	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	2	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	1	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input type="checkbox"/>
VILAR P.	1	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0		E	



L'application e- marque

Découverte des 5 blocs



L'application e-marque

5 blocs importants

Block A: LOCAUX

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
BROUHARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

Block B: Rencontre LOC

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

Block C: Scoreboard

0 - 09:51 - 0
0 1/4 0

Block D: Court Diagram

Block E: Rencontre VIS

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

Block A: VISITEURS

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
SUPIOT C.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
ORHON A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
LEMBAYE V.	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

Block E: FAUTE, TEMPS MORT, LANCER FRANC



L'application e-marque

Bloc A : la liste des joueurs

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

A LOCAUX

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

A LOCAUX

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

VISITEURS

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
TE L.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
	0	0	5	<input type="checkbox"/>
	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
	0	0	10	<input type="checkbox"/>
	0	0	E	<input type="checkbox"/>

A →



L'application e-marque

5 blocs importants

The screenshot shows a basketball application interface for a match between LOCAUX VISITEURS on 18/08/2022 at 22:45. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes match status (Avant-match, Match, Après-match), a timer showing 09:51, and a quarter indicator (1/4).
- Scoreboard:** Displays scores for LOCAUX (0) and VISITEURS (0). It also shows fouls and timeouts for both teams.
- Player Rosters:** Lists players for LOCAUX (left) and VISITEURS (right) with columns for Name, Fte(s), Pt(s), N°, and En jeu (status).
- Central Court:** A virtual basketball court with a red half and a blue half, featuring a central logo and a compass rose at the bottom.
- Control Panel:** Located below the scoreboard, it includes buttons for FAUTE, TEMPS MORT, and LANCER FRANC.

Five red callout boxes highlight specific features:

- A:** Points to the LOCAUX player roster table.
- B:** Points to the LOCAUX team statistics table.
- C:** Points to the top navigation bar.
- D:** Points to the central court visualization.
- E:** Points to the VISITEURS player roster table.



L'application e-marque

Bloc B : les résumés par équipe

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

A LOCAUX

Nom	(s)	Pt(s)							
BROUHARD L.	<input type="checkbox"/>	0							<input checked="" type="checkbox"/>
PINEAU A.	<input type="checkbox"/>	0	5	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	<input type="checkbox"/>	0	6	<input type="checkbox"/>					<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	<input type="checkbox"/>	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>					<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	<input type="checkbox"/>	0							<input checked="" type="checkbox"/>
RABY F.	<input type="checkbox"/>	0							<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	<input type="checkbox"/>	0							<input type="checkbox"/>
MARAIS A.	<input type="checkbox"/>	0							<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	<input type="checkbox"/>	0							<input type="checkbox"/>
VILAR P.	<input type="checkbox"/>	0							<input type="checkbox"/>
BROUHARD L.	<input type="checkbox"/>	0							<input type="checkbox"/>

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

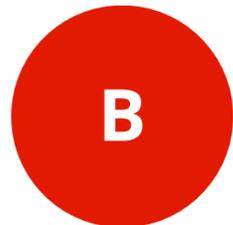
En jeu

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

ORHON A. 0 0 5

LEMBAYE V. 0 0 6

PICHERY E. 0 0 7



L'application e-marque

5 blocs importants

The screenshot shows a basketball application interface for a match between LOCAUX VISITEURS on 18/08/2022 at 22:45. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes match status (Avant-match, Match, Après-match), a timer showing 09:51, and a quarter indicator 1/4.
- Scoreboard:** Displays scores for LOCAUX (0) and VISITEURS (0). It also shows fouls and timeouts for both teams.
- Player Rosters:** Lists players for LOCAUX (A) and VISITEURS (B) with columns for Name, Fte(s), Pt(s), N°, and En jeu (status).
- Central Court:** A virtual basketball court with a red half and a blue half, and a central logo.
- Control Panel:** Features buttons for FAUTE, TEMPS MORT, and LANCER FRANC.

Five red callout boxes highlight specific elements:

- A:** Points to the LOCAUX player roster table.
- B:** Points to the LOCAUX team statistics table.
- C:** Points to the match timer and quarter indicator.
- D:** Points to the central virtual basketball court.
- E:** Points to the VISITEURS team statistics table.



L'application e-marque

Bloc C : le panneau d'affichage

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0 - 09:51 + 0

1/4

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

A LOCAUX B VISITEURS

Nom Fte

BROUHARD L.	0			
PINEAU A.	0			
BARREAU L.	0			
CHAMARD M.	0			
MICHEL E.	0			
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0		E	

COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0		E	

C



L'application e-marque

5 blocs importants

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0 - 09:51 + 0

0 1/4 0

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps mo	0			

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
ARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
SUPIOT C.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
ORHON A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
LEMBAYE V.	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

D



L'application e-marque

Bloc D : le terrain et la flèche

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

A LOCAUX

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°
BROUHARD L.	<input type="text" value="0"/>	0	4 C
PINEAU A.	<input type="text" value="0"/>	0	5
ARRÉAU L.	<input type="text" value="0"/>	0	6
CHAMARD M.	<input type="text" value="0"/>	0	7
MICHEL E.	<input type="text" value="0"/>	0	8
RABY F.	<input type="text" value="0"/>	0	9
JAUD L.	<input type="text" value="0"/>	0	10
MARAIS A.	<input type="text" value="0"/>	0	11
BARBOT J.	<input type="text" value="0"/>	0	12
VILAR P.	<input type="text" value="0"/>	0	13
BROUHARD L.	<input type="text" value="0"/>	0	E

Q1 Q2 Q3 Q4
0
0
0

N° En jeu
4
5
6
7
8
9 C
10
E



L'application e-marque

5 blocs importants

The screenshot shows a basketball application interface for a match between LOCAUX VISITEURS on 18/08/2022 at 22:45. The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes match status (Avant-match, Match, Après-match), a timer showing 09:51, and a quarter indicator 1/4.
- Scoreboard:** Displays scores for LOCAUX (0) and VISITEURS (0). Below the scores are buttons for FAUTE, TEMPS MORT, and LANCER FRANC.
- Player Rosters:** Two tables list players for LOCAUX (left) and VISITEURS (right). Each player's status is indicated by a toggle switch.
- Central Court:** A virtual basketball court with a central logo and a compass rose at the bottom.

Five red callout boxes highlight specific features:

- A:** Points to the LOCAUX player roster table.
- B:** Points to the LOCAUX team statistics table (Rencontre, Fautes d'équipes, Temps morts).
- C:** Points to the top navigation bar.
- D:** Points to the central court graphic.
- E:** Points to the VISITEURS team statistics table.



L'application e-marque

Bloc E : la barre action

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0 - 09:51 + 0

1/4

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

A LOCAUX **B** VISITEURS

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0		
PI...	0	0		
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
LEMBAYE V.	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0	0	E	

FAUTE **TEMPS MORT** **LANCER FRANC**



L'application e-marque

Bonus : les paramètres

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0 - 09:51 + 0

0 1/4 0

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAI A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
SUPIOT C.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
ORHON A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
LEMBAYE V.	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0	0	E	<input type="checkbox"/>



L'application e-marque

Bonus : les paramètres

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

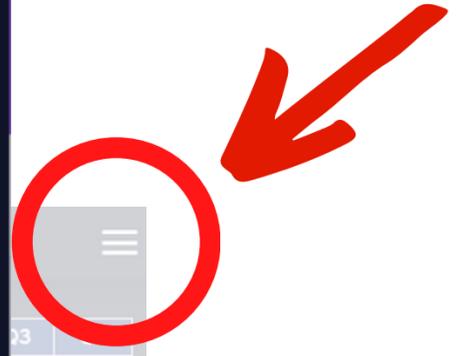
Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4					
LOC	0				0	-	09:51	+	0
Fautes d'équipes	0				0		1/4		0
Temps morts	0								

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANCO

LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	

MENU

- Feuille de marque
- Historique
- Positions de tirs réussis
- Récapitulatif
- Réserve/Observation
- Incident
- Réclamation
- Forfait
- Défaut
- Période suivante
- Inverser bancs/paniers
- Désignation capitaines
- Faute d'équipe
- Contrôles d'avant match
- Fin de match
- Aide





Les actions possibles

Découverte des 6 actions



Paniers marqués

Cliquez à l'endroit (approximatif) en respectant la valeur du panier (2 ou 3 points) et la zone d'attaque de l'équipe

LOCAUX VISITEURS 18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0 - 09:51 + 0

0 1/4 0

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

A LOCAUX

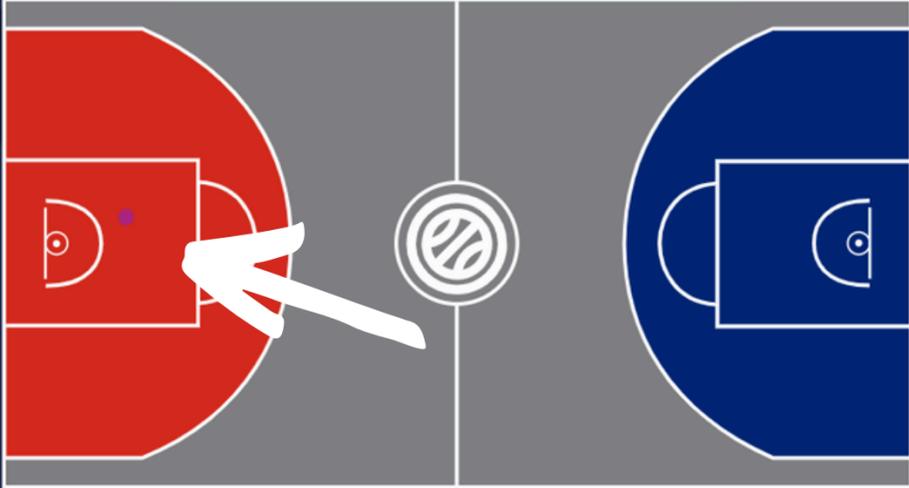
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	<input type="checkbox"/>

Sélectionner le tireur

ANNULER

B VISITEURS

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
SUPIOT C.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
ORHON A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
LEMBAYE V.	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0	0	E	<input type="checkbox"/>



Paniers marqués

Une fois le lieu ciblé, il suffit de cliquer sur le joueur ayant marqué le panier.

Le reste est automatique (ajout des points au compteur d'équipe, ajout des points au joueur)

+ Message de confirmation :
"A9 à marqué 2 points"

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

2 0

09:51 1/4 0 0

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	2	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	

A9 a marqué 2 points

B	
Nom	
SUPIOT C.	
ORHON J.	
LEMBAYE	
PICHERY	
GUILLEM	
COSSON	
CEBRON	
PINEAU	

Changements

Il suffit de cliquer sur les pastilles  des joueurs sortants pour les faire sortir

Puis sur les pastilles  des joueurs entrants pour les faire entrer

Ne pas avoir peur de prendre le temps de réaliser les changements en demandant aux arbitres d'attendre avant de relancer le match.

En effet, si le joueur ayant marqué ou fait la faute n'est pas sur le terrain sur l'ordinateur, vous ne pourrez pas attribuer cette action et le match continuera de se dérouler et vous pourrez prendre du retard.

A LOCAUX 				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	<input type="text" value="0"/>	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	<input type="text" value="0"/>	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	<input type="text" value="0"/>	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	<input type="text" value="0"/>	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	<input type="text" value="0"/>	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	<input type="text" value="0"/>	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	<input type="text" value="0"/>	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	<input type="text" value="0"/>	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	<input type="text" value="0"/>	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	<input type="text" value="0"/>	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	<input type="text" value="0"/>		E	

Faute

Dans la barre action, cliquer sur l'onglet "faute".

Dans l'ordre, sélectionnez l'équipe puis la personne ayant commis la faute

Si le joueur n'apparaît pas, c'est qu'il n'est pas en jeu.

AJOUT D'UNE FAUTE

A 2			0 B		
En jeu	N°	Fte(s)	Fte(s)	N°	En jeu
<input type="checkbox"/>	4 C	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	7	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	8	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	9	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	11	0	0	E	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	12	0	0		<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	13	0	0		<input checked="" type="checkbox"/>
	E	0			

CHOIX DE L'ÉQUIPE *

LOCAUX VISITEURS

SÉLECTION DU LICENCIÉ *

Faute personnelle : Faute d'équipe : 0

TYPE DE FAUTE * RÉPARATION *

COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE

VALIDER

Faute

Puis le type de faute : personnelle, antisportive, ...

Puis la réparation engendrée : c'est-à-dire le nombre de lancers-franc (s'il y en a).

AJOUT D'UNE FAUTE

A			B		
En jeu	N°	Fte(s)	Fte(s)	N°	En jeu
<input type="checkbox"/>	4 C	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	7	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	8	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	9	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	11	0	0	E	<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	12	0	0		<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	13	0	0		<input type="checkbox"/>
	E	0			

CHOIX DE L'ÉQUIPE *

LOCAUX VISITEURS

SÉLECTION DU LICENCIÉ *

A4 - BROUHARD Louison

Faute personnelle : 0 Faute d'équipe : 0

TYPE DE FAUTE * RÉPARATION *

Faute personnelle (P) Aucun LF

COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE

Aucun LF

1 LF

2 LF

3 LF

Compensé

VALIDER

Faute - Sans LF

S'il n'y a pas de lancer-francs,
cliquez sur "Valider"

On note :

- ajout d'une faute au compteur du joueur
- Ajout d'une faute au compteur d'équipe
- Commentaire de confirmation de l'action

The screenshot displays a basketball management interface. At the top, a scoreboard shows the home team (red) with 2 points and the away team (blue) with 0 points. The game clock is at 09:51, and the quarter is 1/4. A table on the left shows the foul record for the home team (LOC) with 1 team foul and 0 timeouts. A player list on the left shows player A4 (BROUHARD L.) with 1 foul and 0 points. A central court diagram shows a foul committed by player A4. A message box above the court reads: "Le joueur A4 a commis une faute de type Faute personnelle (FP OLF). 1ère faute personnelle, 1ère faute d'équipe." Red arrows point to the foul count for player A4, the foul record table, the game clock, and the foul message.

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2			
Fautes d'équipes	1			
Temps morts	0			

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	1		4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	2	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAI A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0		E	

Le joueur A4 a commis une faute de type Faute personnelle (FP OLF). 1ère faute personnelle, 1ère faute d'équipe.

Faute - Avec LF

S'il y a des lancers-francs, choisir la réparation engendrée (1, 2 ou 3)

Sélectionnez le joueur qui va tirer les lancer-francs (équipe adverse)

Si jamais ce n'est pas le bon nombre de lancer-franc, vous pouvez ajuster avec le curseur



LANCER FRANC

A			2			LANCER FRANC			0			B		
En jeu	N°	Fte(s)	TIREUR *	NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) À TIRER			Fte(s)	N°	En jeu					
<input checked="" type="checkbox"/>	4 C	1		1	2	3	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>	5	0					0	5	<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>	6	0					0	6	<input checked="" type="checkbox"/>					
<input checked="" type="checkbox"/>	7	0					0	7	<input checked="" type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>	8	0					0	8	<input checked="" type="checkbox"/>					
<input checked="" type="checkbox"/>	9	0					0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>					
<input checked="" type="checkbox"/>	10	1					0	10	<input type="checkbox"/>					
<input type="checkbox"/>	11	0					0	E						
<input type="checkbox"/>	12	0												
<input checked="" type="checkbox"/>	13	0												
	E	0												

TIREUR * (indicated by a red arrow)

NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) À TIRER (slider set to 2, indicated by a red arrow)

MANQUÉ (toggle)

VALIDER

Faute - Avec LF

Si le lancer-franc est manqué, ne rien faire. Le bouton doit rester comme cela :



Si le lancer-franc est réussi, cliquez sur le bouton pour valider le point. Le bouton devient

comme cela :



LANCER FRANC

A			B		
En jeu	N°	Fte(s)	Fte(s)	N°	En jeu
<input checked="" type="checkbox"/>	4 C	1	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	7	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	8	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	9	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	10	1	0	10	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	11	0	0	E	
<input type="checkbox"/>	12	0			
<input checked="" type="checkbox"/>	13	0			
	E	0			

TIREUR *
B6 - LEMBAYE V

NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) À TIRER
1 2 3

MANQUÉ RÉUSSI

VALIDER

Faute - Avec LF

- On note :
- ajout d'une faute au compteur du joueur
 - Ajout d'une faute au compteur d'équipe
 - Ajout des points au compteur du joueur
 - Ajout des points au compteur d'équipe

LOCAUX VISITEURS 18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2			
Fautes d'équipes	2			
Temps morts	0			

2 - 09:51 - 1

2 - 1/4 - 0

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	1			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	1	0	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	1	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0	0	E	

B VISITEURS				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
SUPIOT C.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
ORHON A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
LEMBAYE V.	0	1	6	<input checked="" type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0		<input checked="" type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0	0	E	

Lancer-Franc

Si par erreur, vous avez **oublié de mettre des réparations**, alors vous pouvez toujours ajouter des lancer-franc grâce au bouton **"lancer franc"** dans la **barre action**

The screenshot displays a basketball management interface for a match between LOCAUX (home) and VISITEURS (away) on 18/08/2022 at 22:45. The score is 2-1 in the 1st quarter, with 09:51 remaining. The interface includes a scoreboard, a central court diagram, and player rosters for both teams. A red arrow points to the 'LANCER FRANC' button in the action bar.

Scoreboard:

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2			
Fautes d'équipes	2			
Temps morts	0			

Score: 2 - 1 (1/4)

Time: 09:51

Action Bar: FAUTE, TEMPS MORT, LANCER FRANC

LOCAUX Roster (A):

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	1	0	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	2	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	1	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAI A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0		E	

VISITEURS Roster (B):

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
SUPIOT C.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
ORHON A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
LEMBAYE V.	0	1	6	<input checked="" type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0		E	

Lancer-Franc

Choisissez l'équipe, puis le joueur.

Sélectionnez le nombre de lancer-francs en déplaçant le curseur.

Validez les paniers réussis puis cliquez sur "Valider"

LANCER FRANC

LOCAUX VISITEURS

TIREUR *
B4 - SUPIOT C

NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) À TIRER
1 2 3

MANQUÉ

VALIDER

A 2			1 B		
En jeu	N°	Fte(s)	Fte(s)	N°	En jeu
<input checked="" type="checkbox"/>	4 C	1	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6	0	0	6	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	7	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	8	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	9	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>	10	1	0	10	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	11	0	0	E	
<input type="checkbox"/>	12	0	0		
<input checked="" type="checkbox"/>	13	0	0		
	E	0			

Faute - Drapeau rouge

Lorsque l'équipe commet sa 4ème faute d'équipe, un drapeau rouge apparait.

Cela indique qu'il faut **dresser (physiquement)** le drapeau rouge de l'équipe correspondante afin que les **arbitres sachent que désormais chaque faute entrainera 2 lancer-francs.**

The screenshot displays a basketball management interface. At the top, a scoreboard shows the current score (2-1) and time (09:51). A table on the left shows foul counts for both teams. A central panel shows a foul warning for player A7, indicating it's the 4th team foul. A red flag icon is highlighted with an arrow. Below the warning is a court diagram with a red flag on the left side. A player list on the left shows player A7 (JAUD L.) is active.

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2			
Fautes d'équipes	4			
Temps morts	1			

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	1	0	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	1	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	2	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	1	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input type="checkbox"/>
VILAR P.	1	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0		E	

Le joueur A7 a commis une faute de type Faute personnelle (FP OLF). 1ère faute personnelle, 4ème faute d'équipe.

Nom
SUPIOT C.
ORHON A.
LEMBAYE V.
PICHERY E.
GUILLEMETTE I.
COSSON L.
CEBRON A.
PINEAU F.

Temps-morts

Cliquez sur l'onglet "Temps mort" dans la barre d'action.
Sélectionner l'équipe ayant demandé le temps mort.
Puis, inscrire les minutes de jeu.

Minute de jeu : il faut inscrire les **minutes écoulées** soit soustraire le temps restant au chrono au temps d'un quart-temps pour déterminer la minute de jeu du quart-temps.
(ex : si le chrono indique 4 min, c'est qu'il reste que 4 min de jeu et donc le temps mort a été pris à la 6ème minute)

AJOUT D'UN TEMPS MORT ✕

CHOIX DE L'ÉQUIPE

LOCAUX VISITEURS

PÉRIODE

1/4

MINUTE DE JEU

6

VALIDER

Temps-morts

Le temps-mort apparait donc dans le bloc compteur d'équipe

The screenshot displays a sports management interface. At the top left, a table summarizes the match statistics:

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2			
Fautes d'équipes	2			
Temps morts	1			

A red arrow points to the 'Temps morts' row. To the right, a score counter shows a red team with 2 goals and a white team with 2 goals. The game clock is at 09:51, and the current quarter is 1/4. Below the counter are buttons for 'FAUTE' and 'TEMPS MORT'. The bottom section shows a player list for the 'LOCAUX' team:

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	1	0	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	2	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	1	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0		E	

The right side of the interface features a soccer field diagram with a red team on the left and a blue team on the right. A white arrow points towards the field.

En cas d'erreur

Allez dans les paramètres en cliquant sur les trois barres en haut à droite

The screenshot shows a basketball management software interface. At the top left, it displays 'LOCAUX VISITEURS' and the date '18/08/2022 - 22:45'. The main area shows a match score of 0-0 at 09:51 in the 1st quarter. A menu is open on the right side, listing various options. A red circle highlights the menu icon (three horizontal bars) in the top right corner, with a red arrow pointing to it. Another red arrow points to the 'Historique' option in the menu. A central text box says 'Allez dans « historique »'. The background is dimmed to show the menu clearly.

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	0	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input checked="" type="checkbox"/>
VILAR P.	0	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0		E	

MENU

- Feuille de marque
- Historique
- Positions de tirs réussis
- Récapitulatif
- Réserve/Observation
- Incident
- Réclamation
- Forfait
- Défaut
- Période suivante
- Inverser bancs/paniers
- Désignation capitaines

Allez dans « historique »

En cas d'erreur

Il est possible de faire une recherche en fonction de l'équipe, de l'évènement, de la période et de la phase.

LOCAUX VISITEURS 18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Phase Période Type d'événements Équipe

HISTORIQUE

N° ▲	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Équipe	Description	Évt lié
52	M	1	FJ	20:09	00:09	A	Le joueur A7 a commis une faute de type Faute personnelle (Aucun LF). 1ère faute personnelle, 4ème faute d'équipe.	— ...
51	M	1	FJ	20:08	00:09	A	Le joueur A13 a commis une faute de type Faute personnelle (Aucun LF). 1ère faute personnelle, 3ème faute d'équipe.	— ...
50	M	1	TME	20:05	00:09	A	A a demandé un TM	— ...
49	M	1	LFJ	19:46	00:09	B	B6 a réussi 1 lancer franc	— ...
48	M	1	FJ	19:42	00:09	A	Le joueur A10 a commis une faute de type Faute personnelle (FP 2 LF). 1ère faute personnelle, 2ème faute d'équipe.	— ...
47	M	1	FJ	19:38	00:09	A	Le joueur A4 a commis une faute de type Faute personnelle (Aucun LF). 1ère faute personnelle, 1ère faute d'équipe.	— ...

En cas d'erreur

Pour **supprimer** une action,
cliquez sur le bouton



Pour **modifier** une action,
cliquez sur le bouton



A screenshot of a mobile application interface. At the top, there is a dark blue header with a search bar containing the word "Équipe". Below the header is a table with a white background and a dark blue header row labeled "Évt lié". The table contains three rows of data. The first row is highlighted in white, and the second row is highlighted in light gray. Each row contains a text description of an action and two purple circular buttons: one with a minus sign and one with three dots. A red arrow points to the minus sign button in the first row. The interface also features a dark blue sidebar on the right with a menu icon and a refresh icon.

En cas d'erreur

Exemple d'une modification :
La faute commise par le joueur
est une faute antisportive et
non personnelle.

Il suffit donc de faire la
modification et d'enregistrer.

MODIFICATION DE L'ÉVÉNEMENT N° 52

PHASE	PÉRIODE	HEURE	ÉQUIPE
Match	1	00 09	A
LICENCIÉ			
A7 - CHAMARD M			
TYPE DE FAUTE			
Faute personnelle		<input checked="" type="checkbox"/>	COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE
N° DE RÉPARATION		RÉPARATION	
[object Object]1		Aucun LF	

ENREGISTRER

1 LFJ 19:46 00:09 B B6 a réussi 1 lancer franc

En cas d'erreur

L'évènement est donc annulé puis
remplacer par une nouvelle action
(une nouvelle ligne)

Pour revenir au match, cliquez
sur l'onglet "Match".



LOCAUX VISITEURS 18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Phase Période Type d'événements Équipe

HISTORIQUE

N° ▲	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Équipe	Description	Évt lié
53	M	1	FJ	20:29	00:09	A	Le joueur A7 a commis une faute de type Faute antisportive (Aucun LF). 1ère faute personnelle, 4ème faute d'équipe.	
52	M	1	FJ	20:09	00:09	A	Événement annulé : Le joueur A7 a commis une faute de type Faute personnelle (Aucun LF). 1ère faute personnelle, 4ème faute d'équipe.	53



Le déroulé du match

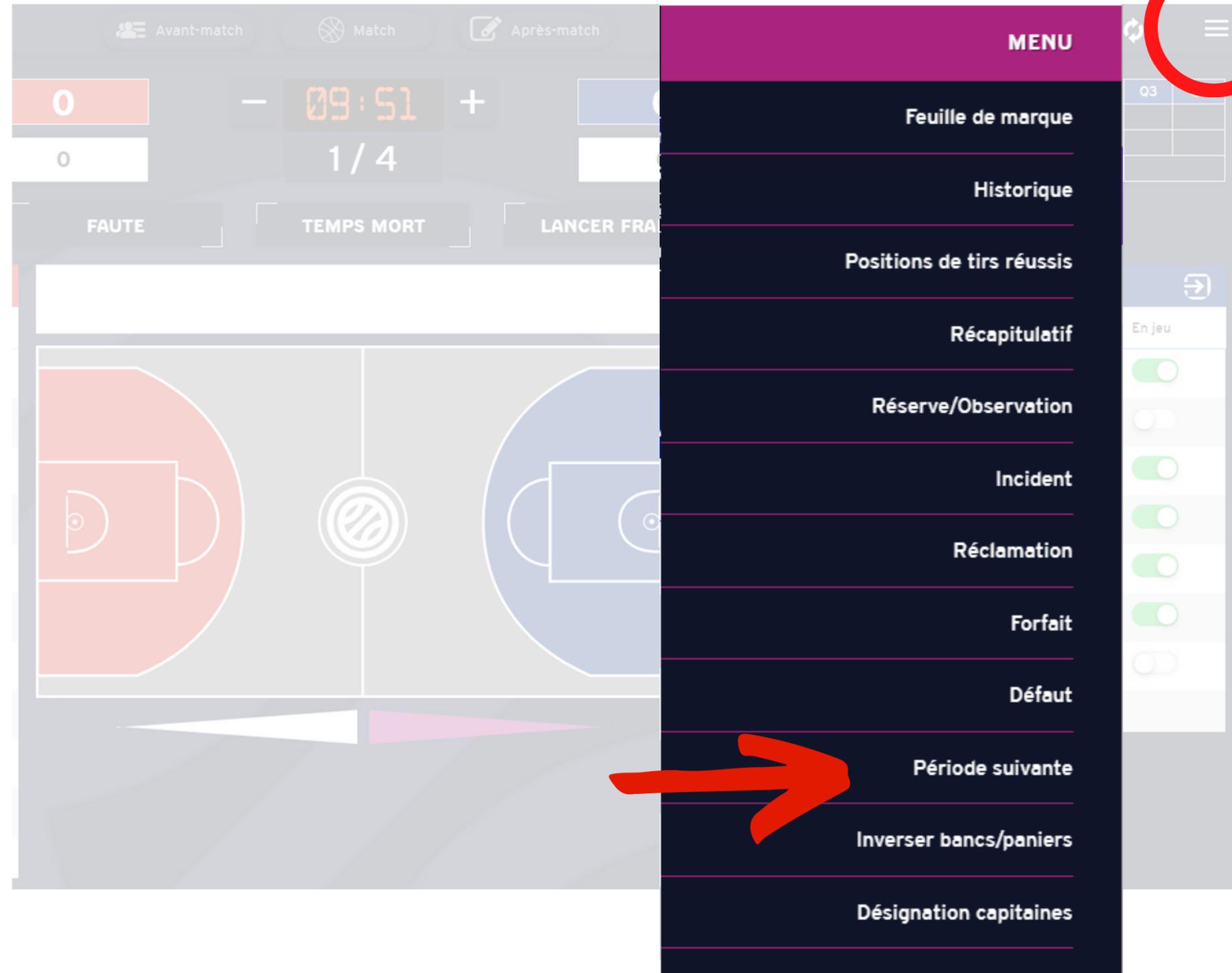
Changement de période et fin de match



Changement de période

A chaque fin de période, aller dans les trois barres en haut à droite .

Puis cliquez sur « **période suivante** » pour déclencher le quart-temps suivant.



Mi-temps

A la mi-temps, soit au 3ème quart-temps, les paniers changent automatiquement comme dans le match.

Match Summary:

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2	0	0	
Fautes d'équipes	4	0	0	
Temps morts	1		0	

Score: 2 - 1

Time: 13:00 (3 / 4)

Buttons: FAUTE, TEMPS MORT, LANCER FRANC

Team A (LOCAUX):

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	1	0	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	1	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	2	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD L.	1	0	10	<input checked="" type="checkbox"/>
MARAIS A.	0	0	11	<input type="checkbox"/>
BARBOT J.	0	0	12	<input type="checkbox"/>
VILAR P.	1	0	13	<input checked="" type="checkbox"/>
BROUHARD L.	0		E	

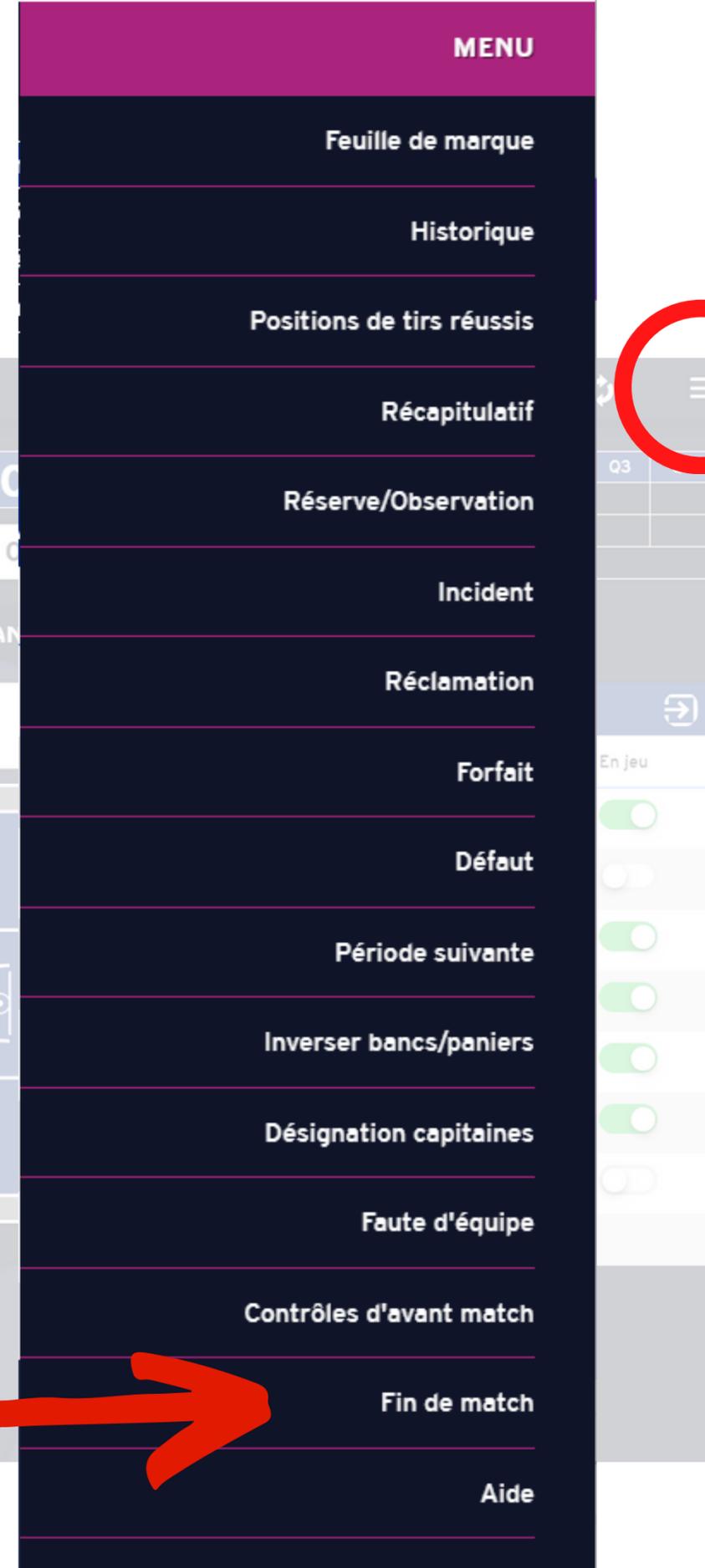
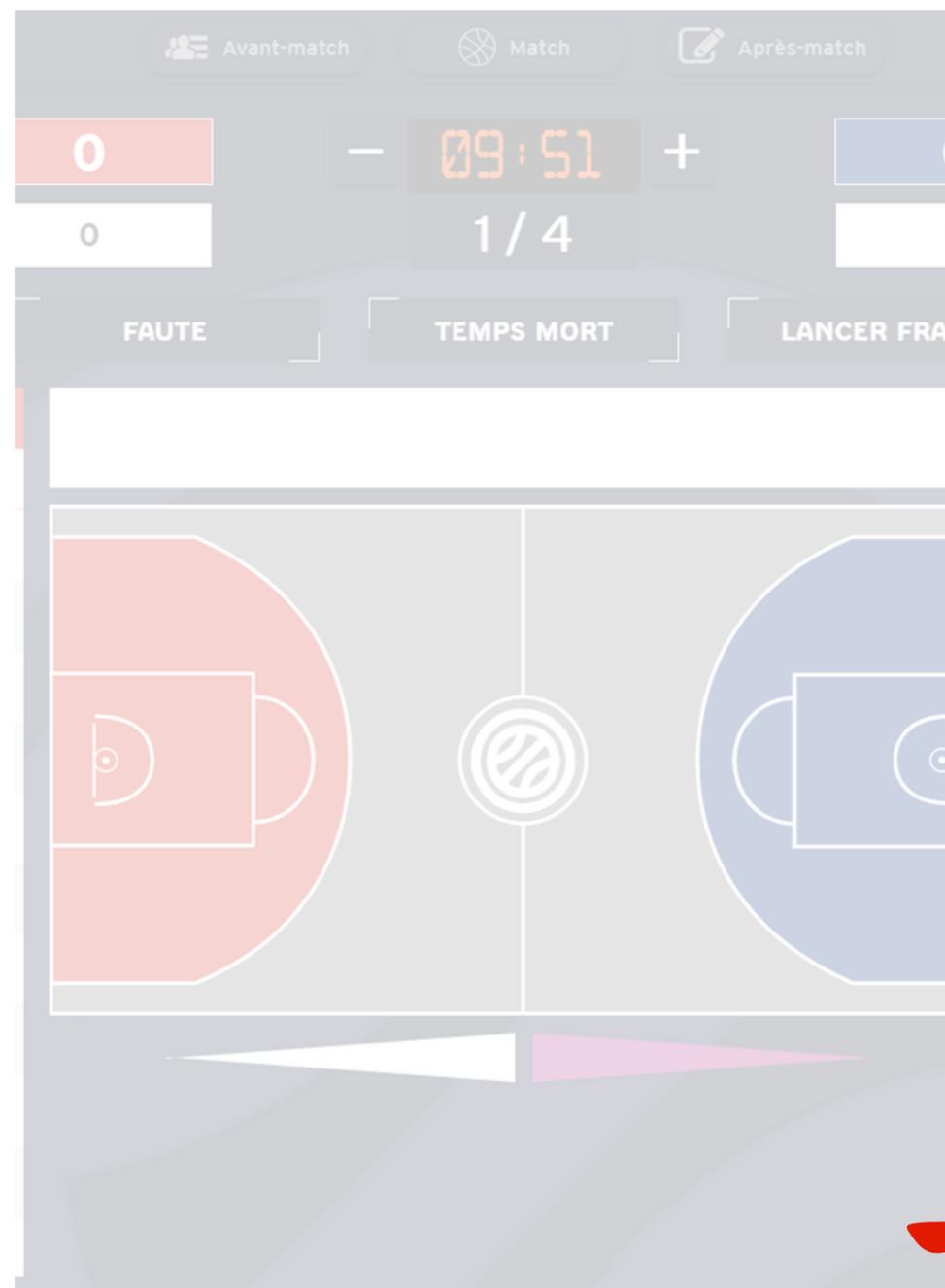
Team B (VISITEURS):

Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
SUPIOT C.	0	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
ORHON A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
LEMBAYE V.	0	1	6	<input checked="" type="checkbox"/>
PICHERY E.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
GUILLEMETTE L.	0	0	8	<input checked="" type="checkbox"/>
COSSON L.	0	0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>
CEBRON A.	0	0	10	<input type="checkbox"/>
PINEAU F.	0		E	

Fin de match

Pour **clôturer le match**, allez dans les paramètres puis cliquez sur "**fin du match**".

Si vous cliquez sur "**période suivante**", cela lance des **prolongations**.



Fin de match

**S'il y a des fautes nécessitant une validation ou des incidents / réserves / réclamations à valider aussi,
Allez dans les onglets et validez-les.**

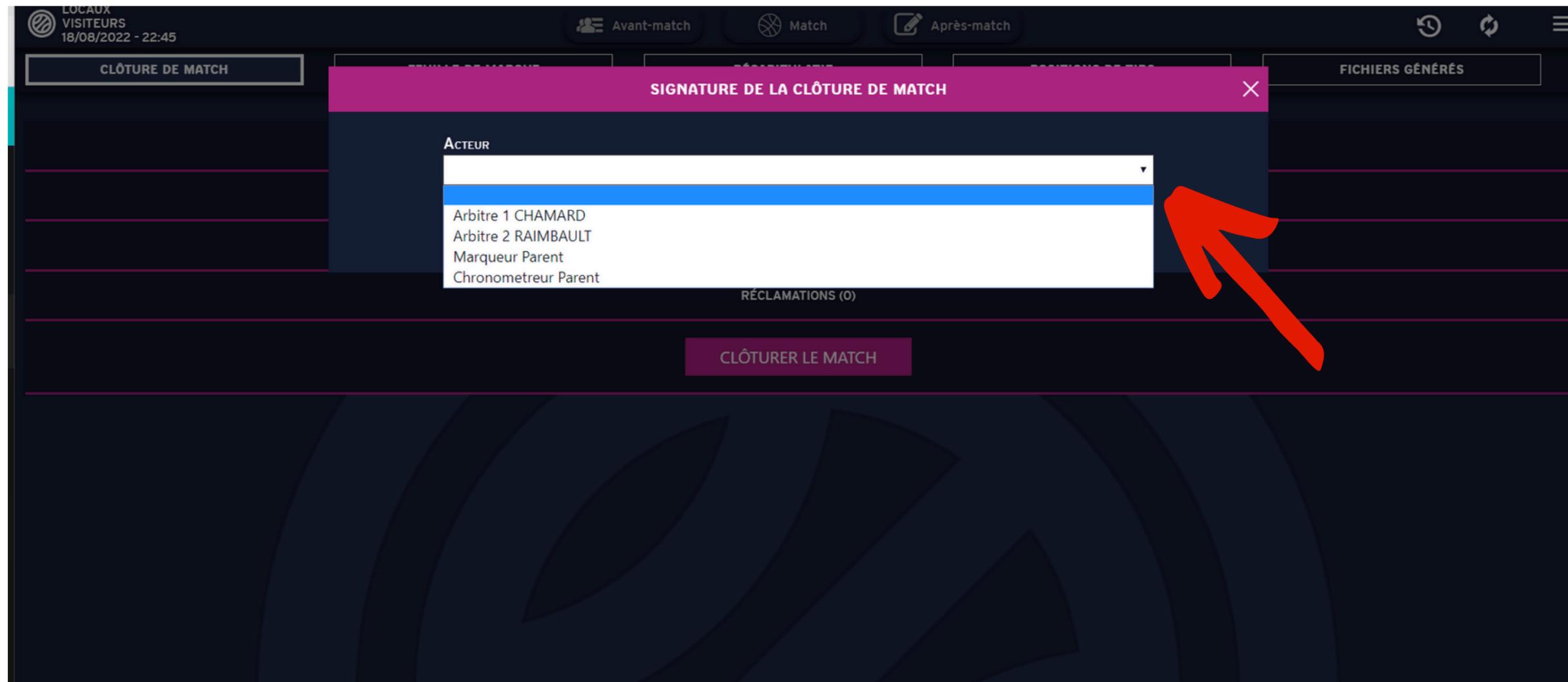
Cliquer sur « clôturer le match »

The screenshot displays a dark-themed web interface for managing a match. At the top left, it shows 'LOCAUX VISITEURS' and the date '18/08/2022 - 22:45'. A navigation bar includes 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match' tabs. Below this is a menu with five options: 'CLÔTURE DE MATCH' (highlighted with a white border), 'FEUILLE DE MARQUE', 'RÉCAPITULATIF', 'POSITIONS DE TIRS', and 'FICHIERS GÉNÉRÉS'. The main content area lists several categories, each with a count of zero: 'FAUTES (0)', 'INCIDENTS (0)', 'RÉSERVES ET OBSERVATIONS (0)', and 'RÉCLAMATIONS (0)'. At the bottom of this list is a prominent pink button labeled 'CLÔTURER LE MATCH'. The interface also features a refresh icon and a hamburger menu icon in the top right corner.

Fin de match

Une fenêtre s'ouvre. Cliquez sur la flèche déroulante et choisissez un acteur et le faire signer.

Marqueur, aide marqueur, chronométreur, arbitres (tout le monde doit signer !)

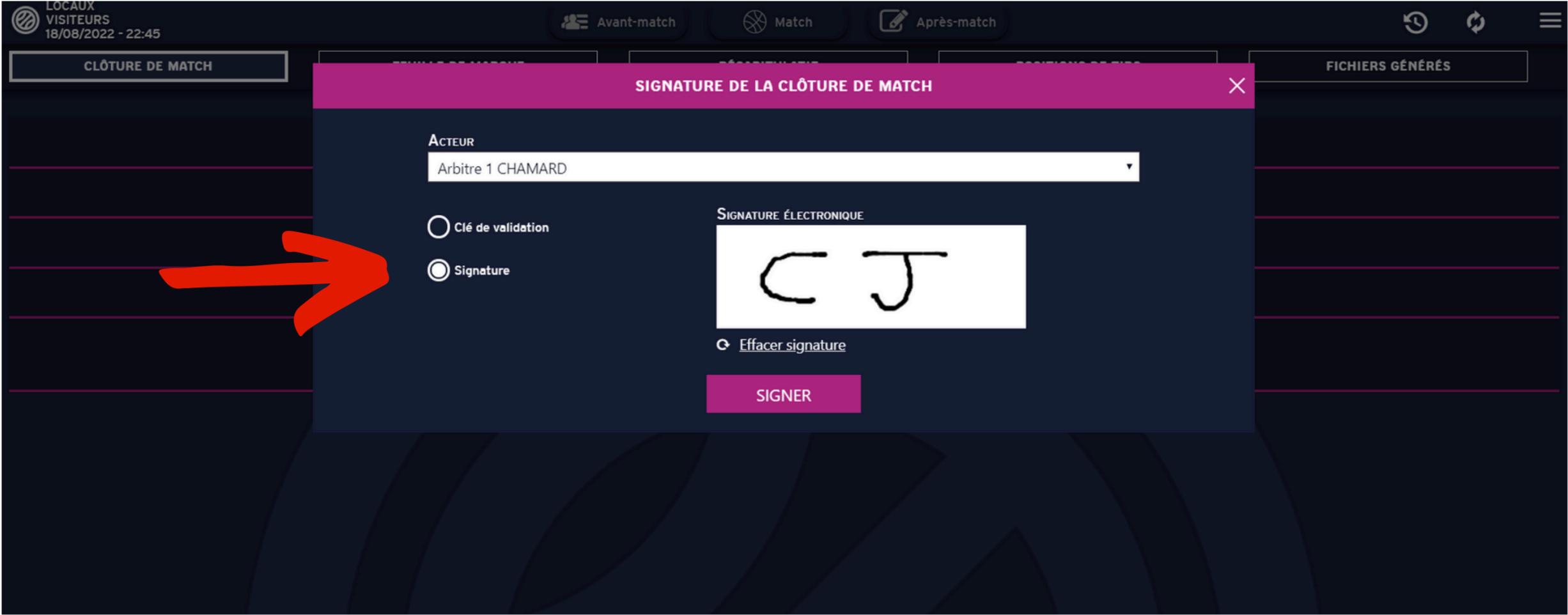


The screenshot shows a software interface for match closure. At the top, there are navigation tabs: 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. The main area is titled 'CLÔTURE DE MATCH'. A modal window titled 'SIGNATURE DE LA CLÔTURE DE MATCH' is open, featuring a dropdown menu labeled 'ACTEUR'. The dropdown is expanded, showing a list of roles: 'Arbitre 1 CHAMARD', 'Arbitre 2 RAIMBAULT', 'Marqueur Parent', and 'Chronometreur Parent'. A red arrow points to the dropdown arrow. Below the list, there is a 'RECLAMATIONS (0)' section and a 'CLÔTURER LE MATCH' button. The background interface includes a header with 'LUCAUX VISITEURS 18/08/2022 - 22:45' and a 'FICHIERS GÉNÉRÉS' section on the right.

Fin de match

Cliquez sur signature puis signer ou inscrire ses initiales. Cliquez sur "signer"

Pour passez au suivant, cliquez sur la flèche déroulante et sélectionner un nouvel acteur



The screenshot shows a web application interface for match closure. At the top, there are navigation tabs: 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. The current page is 'CLÔTURE DE MATCH' for 'LOCAUX VISITEURS' on '18/08/2022 - 22:45'. A modal window titled 'SIGNATURE DE LA CLÔTURE DE MATCH' is open. It contains a dropdown menu for 'ACTEUR' with 'Arbitre 1 CHAMARD' selected. Below this are two radio buttons: 'Clé de validation' (unselected) and 'Signature' (selected). A red arrow points to the 'Signature' radio button. To the right, there is a 'SIGNATURE ÉLECTRONIQUE' field containing the handwritten initials 'CJ'. Below this field is a link 'Effacer signature' and a pink 'SIGNER' button. The background interface includes a 'FICHIERS GÉNÉRÉS' section on the right.

Fin de match

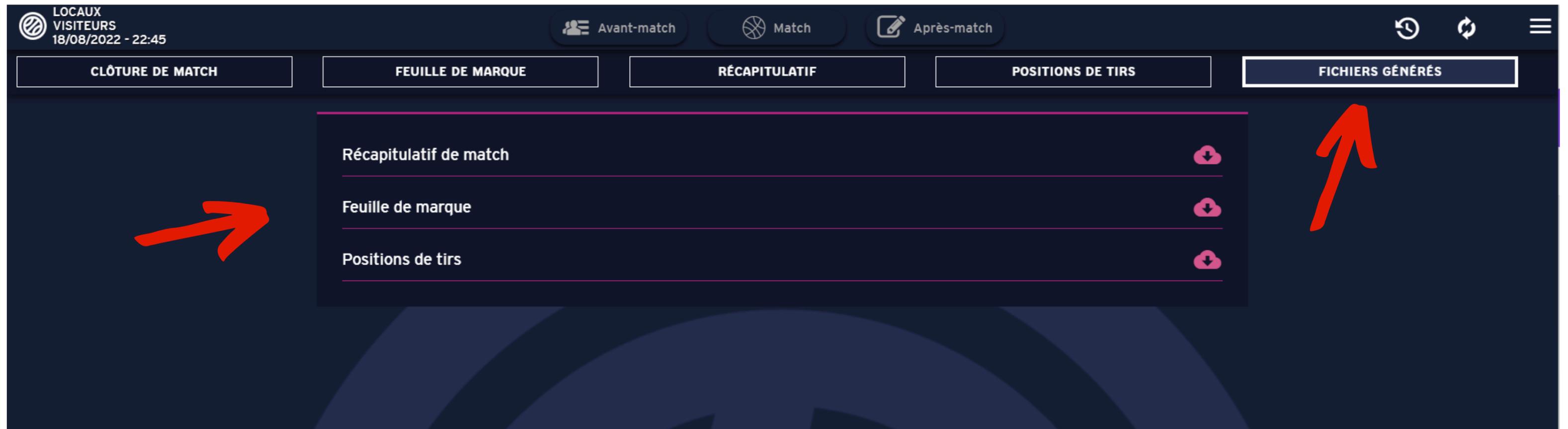
Faites "**Valider**". Une dernière fenêtre s'ouvre.
Vérifiez la **connexion internet** et rentrer le **code de rencontre**. Cliquez sur "**valider**".
un message doit apparaître et **rendre compte de la transmission du match**.

Mettre photo quand il y aura des vrais matchs avec un code.



Fin de match

Allez dans "Fichiers générés", puis téléchargez les 3 documents.



The screenshot shows a dark-themed web interface for a sports event. At the top left, it displays 'LOCAUX VISITEURS' and the date '18/08/2022 - 22:45'. The main navigation bar includes tabs for 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. Below this, a horizontal menu contains five buttons: 'CLÔTURE DE MATCH', 'FEUILLE DE MARQUE', 'RÉCAPITULATIF', 'POSITIONS DE TIRS', and 'FICHIERS GÉNÉRÉS'. The 'FICHIERS GÉNÉRÉS' button is highlighted with a white border and a red arrow pointing to it from the right. Below the menu, a list of three items is shown, each with a download icon (a pink cloud with a downward arrow): 'Récapitulatif de match', 'Feuille de marque', and 'Positions de tirs'. A red arrow points from the left towards the first item in the list. In the top right corner, there are icons for refresh, refresh, and a hamburger menu.



**C'est fini !
Bravo à tous**

Si vous avez des questions, n'hésitez pas !

