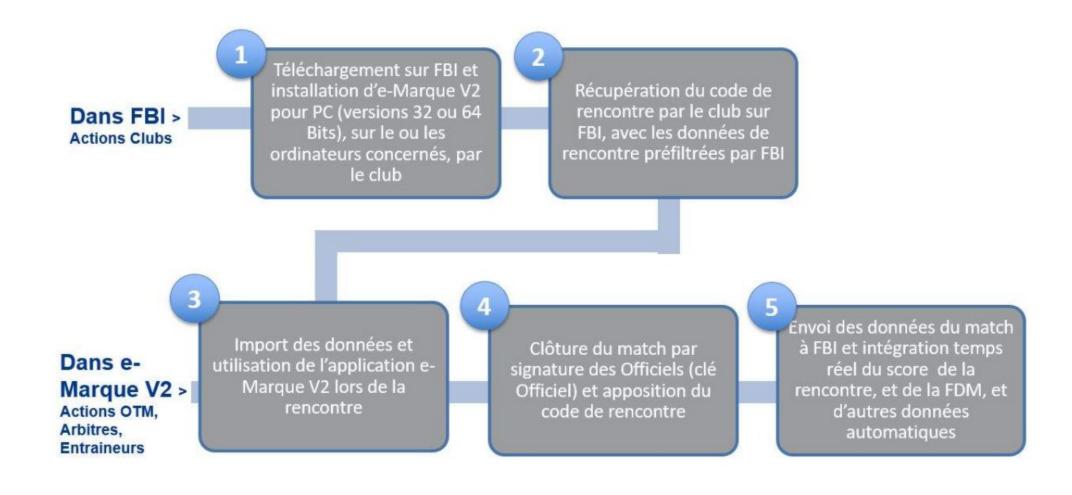


FORMATION E-MARQUE V2

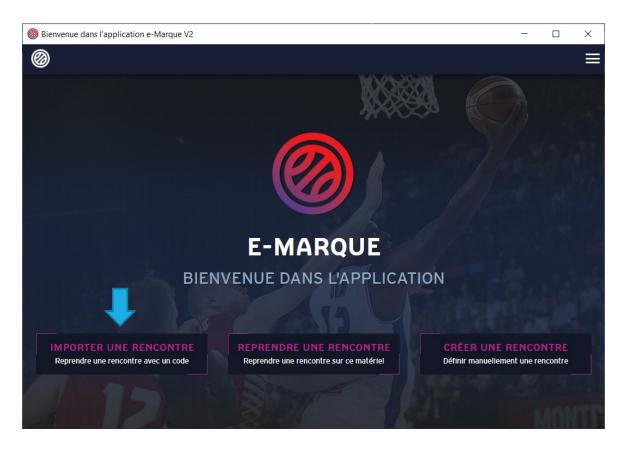
Sessions internes
Saint Thibault-Theobasket

ETAPES D'UTILISATION D'E-MARQUE

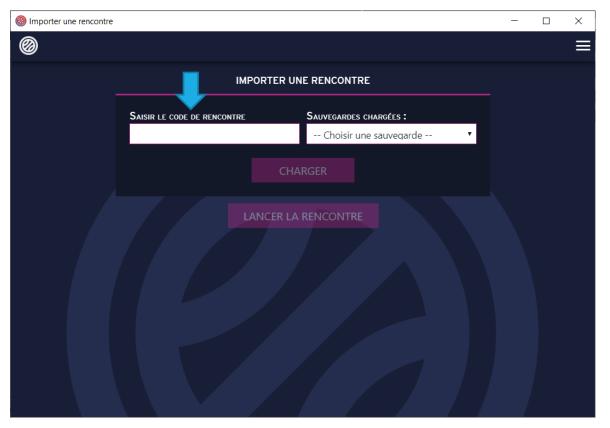


OUVRIR UNE RENCONTRE

Au lancement de l'application, il faudra Importer une rencontre :



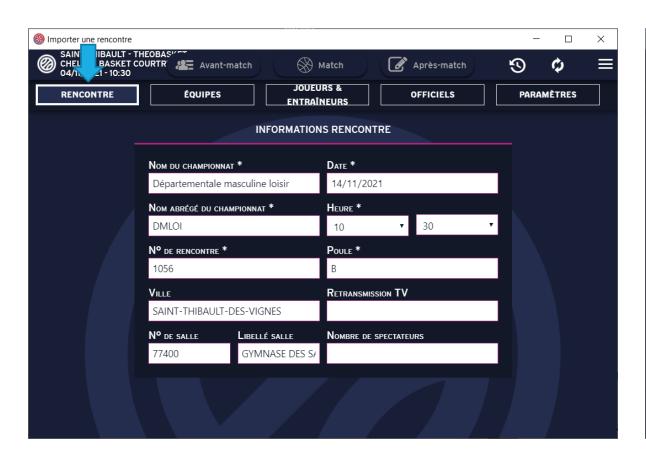
Le code rencontre sera à demander au Délégué de club du match



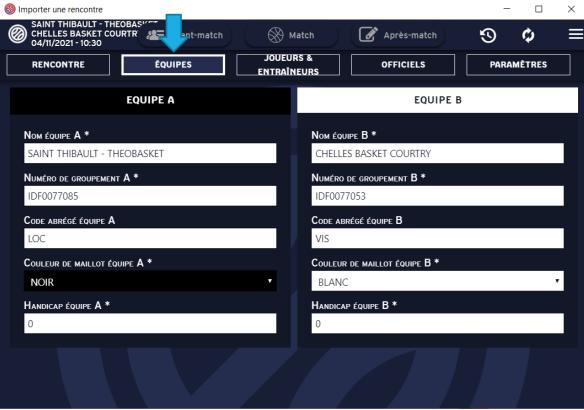
Cette étape permet de récupérer la description du match et la liste des joueurs des 2 équipes.

VÉRIFIER LES INFOS DU MATCH

Les détails du matchs :

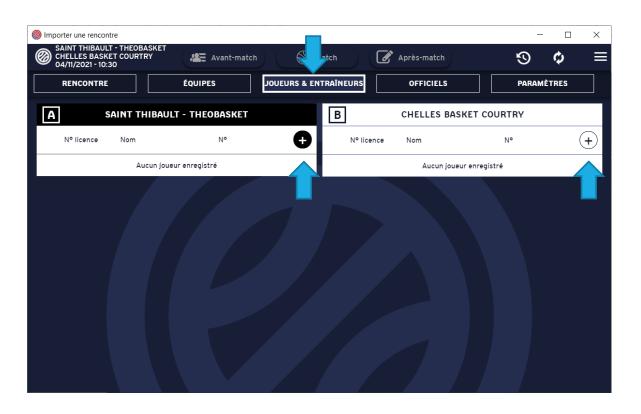


La description des équipes et couleurs de maillots

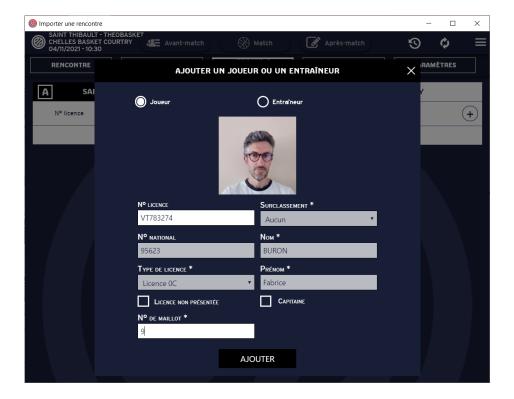


AJOUTER LES JOUEURS ET ENTRAINEURS

Accès aux joueurs et acteurs :

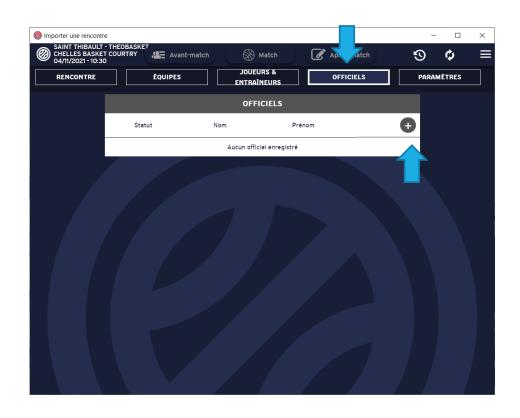


Sélectionner les joueurs dans la liste + saisir numéro de maillot. Pour les entraineurs, il faut saisir toutes les infos.

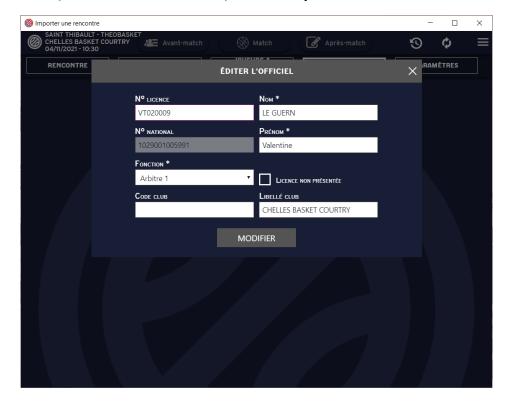


AJOUTER LES OFFICIELS

Accès aux acteurs officiels:



Il faut saisir toutes les infos pour : un Délégué de club, 2 Arbitres, 1 chronométreur, 1 Marqueur



DEMARRER LE MATCH

Cliquer sur Match:



Faire sélectionner le cinq majeur puis faire signer les coachs :

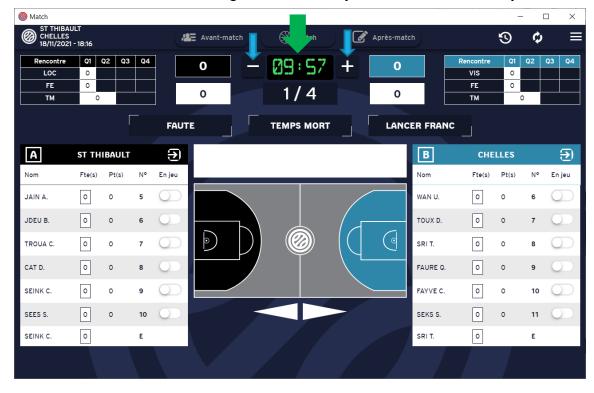


GÉRER LE CHRONOMÈTRE

Cliquer sur Débuter le match :



Cliquer sur le chrono (ou la barre Espace) pour le lancer ou le démarrer. Les signes + et - permettent de l'ajuster.

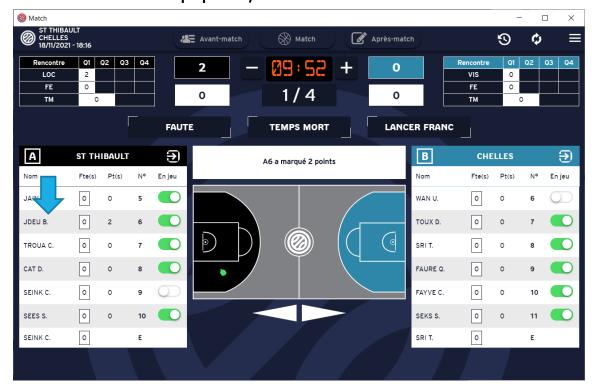


NOTER LE SCORE

Cliquer sur la zone du shoot : dans la surface colorée pour un panier à 2pts ou en dehors pour un panier à 3pts

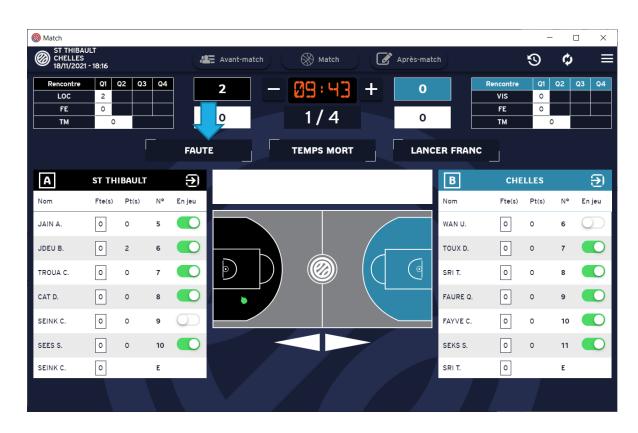


... puis sélectionner le joueur qui a marqué le panier (ici le numéro 6 de l'équipe A)

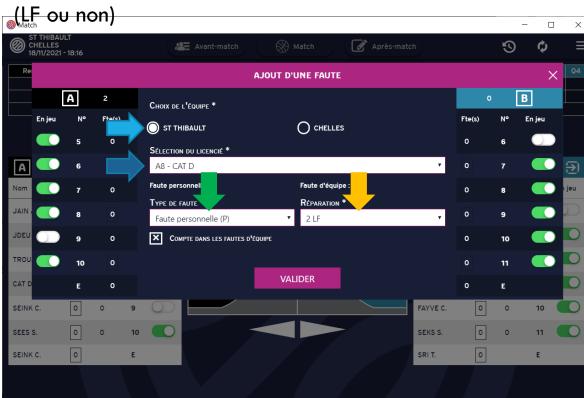


SAISIR UNE FAUTE

Cliquer sur le bouton Faute



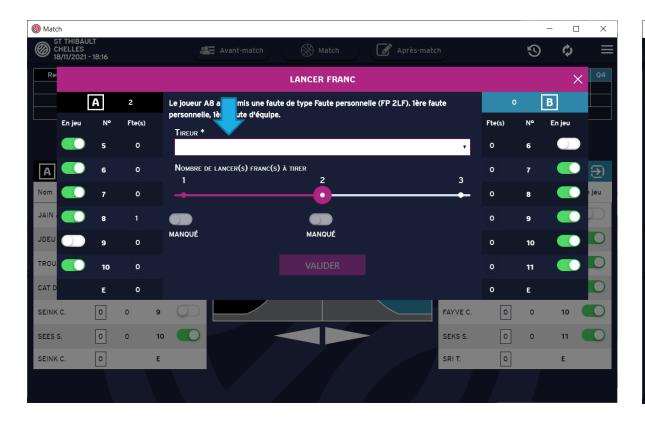
... puis, en écoutant l'arbitre, sélectionner l'équipe puis le joueur qui a fait la faute, le type de faute et la réparation

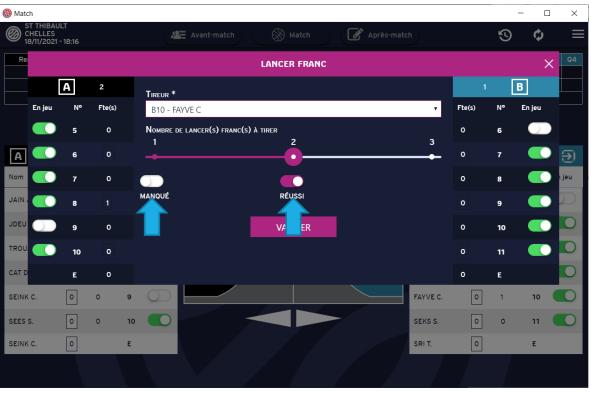


SAISIR DES LANCERS-FRANCS

Choisir le joueur qui va tirer les lancers-francs

... puis, indiquer le résultat de chaque lancer



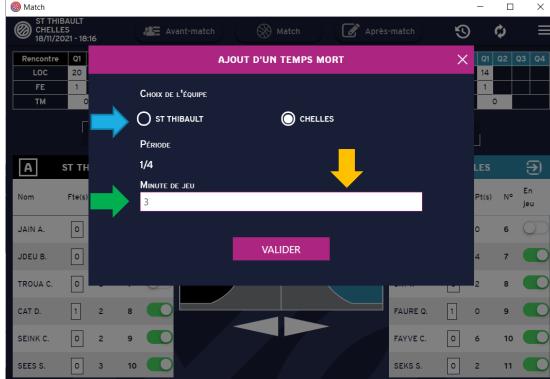


SAISIR UN TEMPS-MORT

Cliquer sur le bouton Temps Mort



... puis sélectionner l'équipe qui a demandé le temps-mort et vérifier la minute de jeu



GERER LA POSSESSION ALTERNÉE

Les doubles flèches permettent de désigner l'équipe qui aura le prochaine possession alternée : équipe qui fera la remise en jeu en cas de balle bloquée ou au début du

quart temps suivant

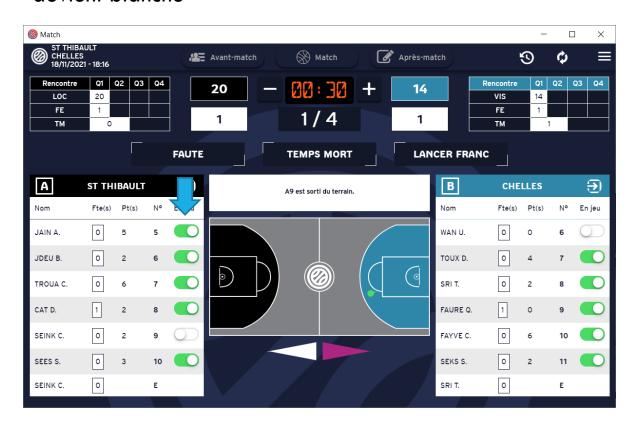
Match Après-match Avant-match 07:17 +20 1/4 LANCER FRANC **TEMPS MORT** ST THIBAULT **CHELLES** WAN U. TOUX D. JDEU B SRI T FAURE Q. FAYVE C. SEKS S.

En début de match, appuyer sur la flèche qui désigne l'équipe qui a récupéré le ballon lors de l'entre deux. Puis, inverser le sens à chaque début de quart temps ou balle blaquée pour savoir qui doit faire la remise en iou

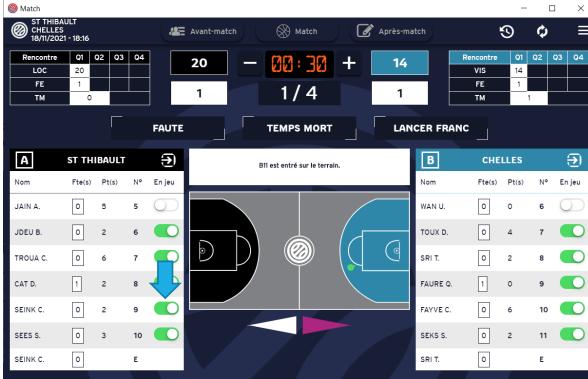


GERER UN REMPLACEMENT DE JOUEUR

Lorsqu'un joueur sort cliquer sur la pastille verte qui devient blanche

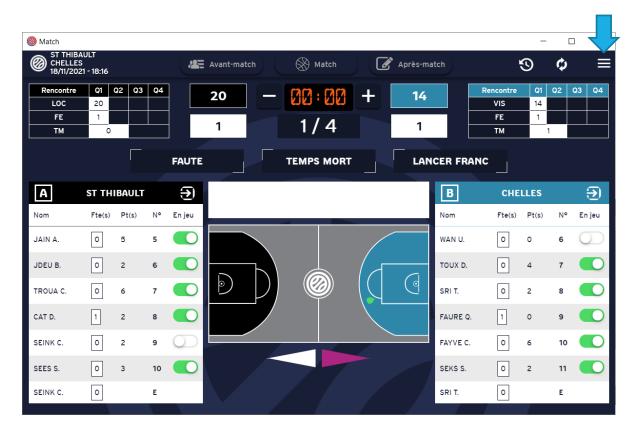


Lorsqu'un joueur rentre en jeu cliquer sur la pastille blanche qui devient verte

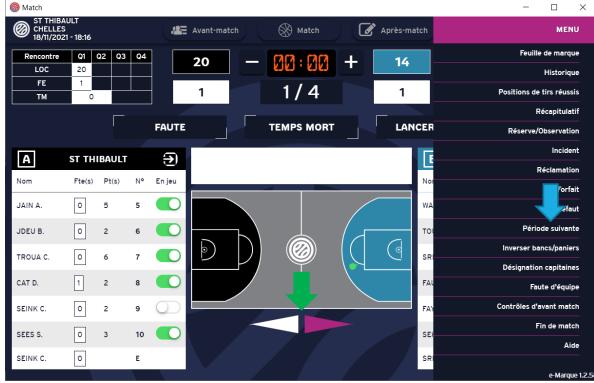


CHANGER DE PÉRIODE DE JEU

Cliquer sur le bouton Burger Menu



... puis, cliquer sur Période suivante et penser à changer la flèche de possession alternée

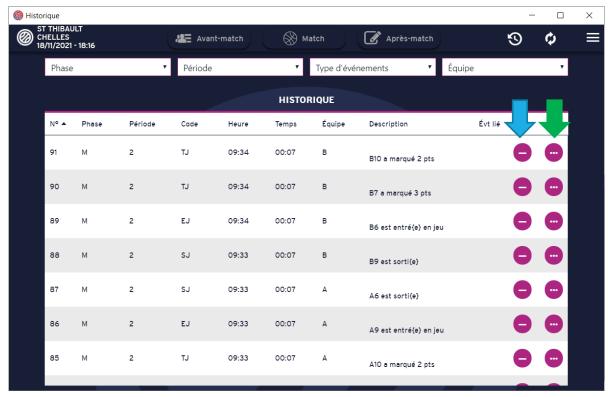


ANNULER OU MODIFIER UNE SAISIE

Cliquer sur le bouton Historique



... puis, sélectionner la saisie à annuler (bouton -) ou à modifier (bouton ...)



CLÔTURER UN MATCH

Cliquer sur le bouton Burger Menu



... puis, sélectionner le menu Fin de match. Suivez ensuite les instructions : valider les faits exceptionnels, signatures

