



E-MARQUE PROCEDURE OUVERTURE MATCH ET FIN DE MATCH



Aller chercher dans le bureau basket : (vérifier le contenu de la pochette ordinateur)

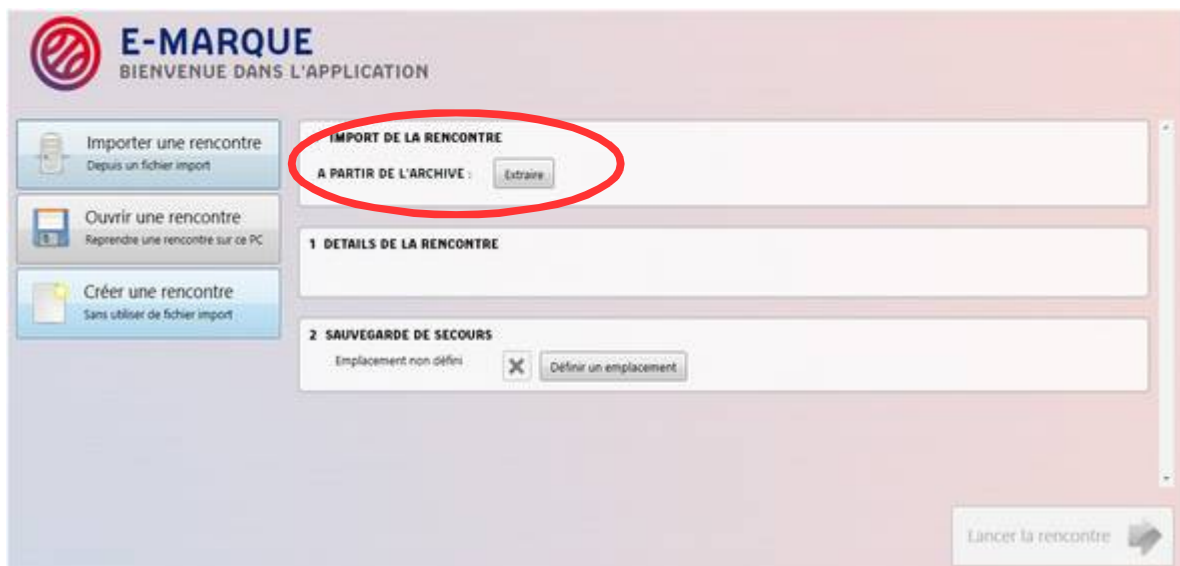
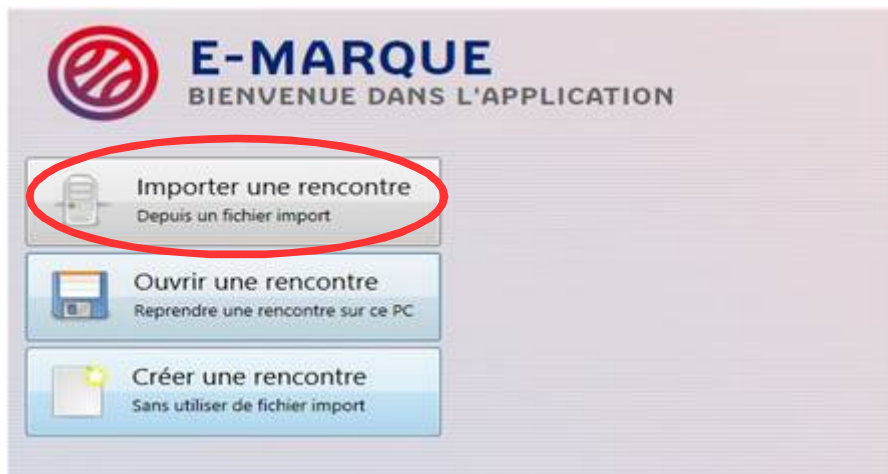
- ordinateur portable
- souris
- câble d'alimentation
- clef USB de sauvegarde

brancher et allumer l'ordinateur (demander le code d'entrée au responsable de salle présent)

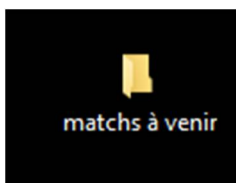
ouvrir le logiciel e-marque :



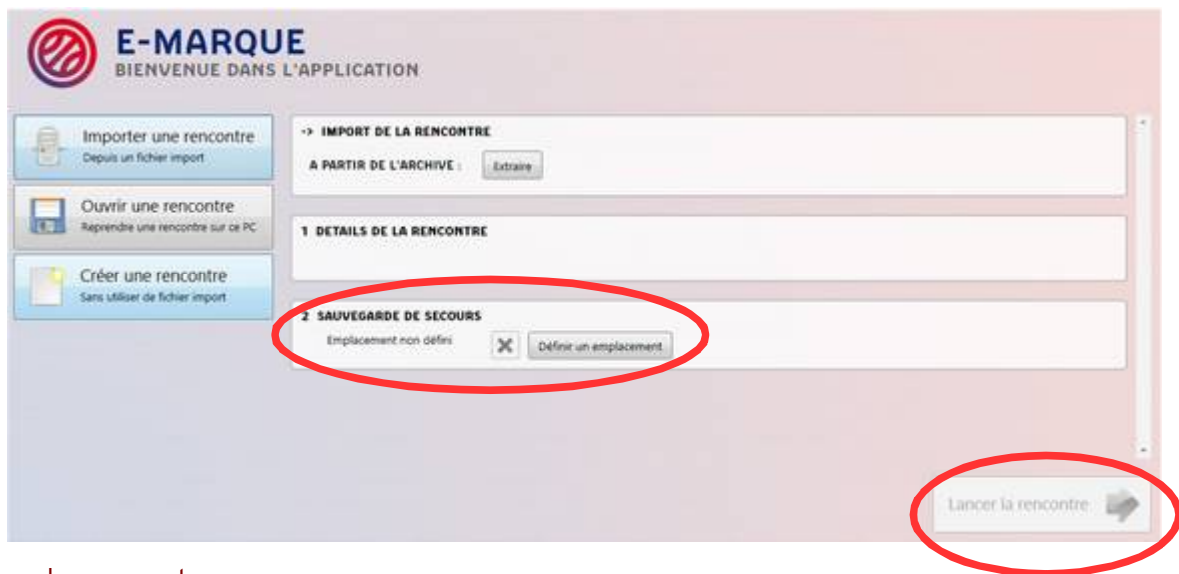
ouvrir « importer une rencontre »



rechercher la rencontre dans le dossier matchs à venir sur le bureau



définir une sauvegarde de secours sur la clef USB



puis lancer la rencontre

choisir les joueurs selon les listes données par les coachs puis faire signer les coachs après qu'ils vous aient donné les entrants.

Déclencher le début du match (ne pas tenir compte du chronomètre)

FIN DE MATCH

cliquer action ; fin du match



vérifier avec l'arbitre puis clôturer

Noms des joueurs NOM en majuscules, Prénom	N° en jeu	Fautes					6		44
		1	2	3	4	5	6	7	
AAAA	4	X						4	44
BBBB	5	X						5	45
CCCC (CAP)	6	X						6	46
DDDD	7	X						7	47
								8	48
								9	49

Cliquer pour clôturer définitivement la feuille de marque

faire signer les intervenants en finissant par l'arbitre 1 puis valider

Signatures de fin de match

Marqueur Effacer Aide-Marqueur Effacer Chronométrateur Effacer

Clé : ✗ Clé : Clé : ✗

Chronométrateur des tirs Effacer Commissaire Effacer

**SIGNATURES
FIN DE MATCH**

Clé : Clé : Clé :

Arbitre 1 Effacer Arbitre 2 Effacer Arbitre 3 Effacer

Clé : ✗ Clé : ✗ Clé :

En tant que 1er arbitre, j'atteste avoir procédé à l'ensemble des vérifications nécessaires et ainsi valider définitivement la feuille de marque.

Valider Fermer

enregistrer les documents : à 3 endroits différents (sur l'ordinateur, dossier matchs déjà faits, sur la clef USB, sur la clef du coach adverse)

Fichier Actions Configuration T

Administration Rencontre Feuille de marque Historique Récapitulatif Positions de tirs réussis Clôture de match

22h43 (ID)

C:\Users\Propriétaire\Desktop

EVÉNEMENTS À CONFIRMER

Fautes : Signer Injures : Signer Réclamations : Signer Réserves : Signer

Vérifier et obtenir la feuille de marque

LISTE DES FICHIERS GÉNÉRÉS

Ouvrir le dossier de la rencontre Enregistrer les documents

Document	Nom du fichier	Impression
Feuille de marque	Feuille_de_Marque_2016-10-30_MANU_LOCALX-VISITEURS.pdf	Impression
Historique	Historique_2016-10-30_MANU_LOCALX-VISITEURS.pdf	Impression
Récapitulatif	Récapitulatif_2016-10-30_MANU_LOCALX-VISITEURS.pdf	Impression
Positions de tirs réussis	Pos_tirs_reussis_2016-10-30_MANU_LOCALX-VISITEURS.pdf	Impression

ENVOI DU FICHER EXPORT

Envoyer

Le fichier 'Export' reprend l'ensemble des informations de la feuille de marque dans un format numérique.

pour finir, envoyer le fichier export : attention, nous avons 1h après le match pour faire cet envoi sous peine d'amende (50 euro)