



Formation e- marque

Durée : environ 1h

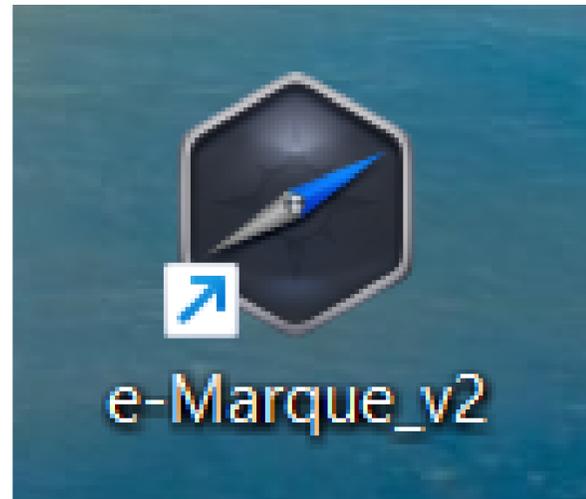


Sommaire



- 1 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

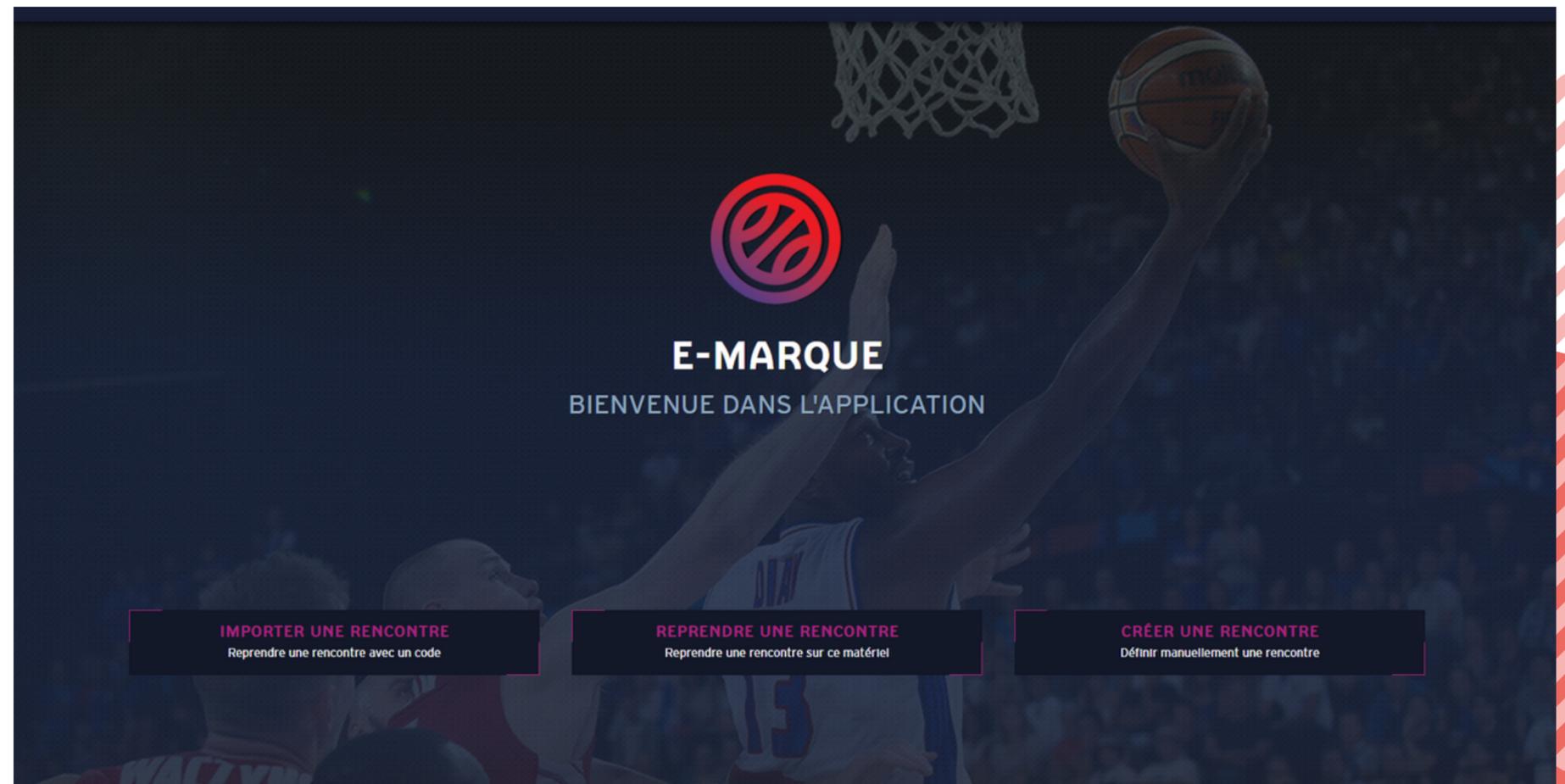
OUVRIR UN MATCH



Lancer l'application qui est sur le bureau de l'ordinateur.

Cliquez sur "reprendre une rencontre".

Sélectionner la rencontre correspondante



PRÉPARER LE MATCH



Dans l'onglet avant match :



Remplir les parties 1, 2 et 3

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

RENCONTRE **1** ÉQUIPES **3** JOUEURS & ENTRAÎNEURS **2** OFFICIELS PARAMÈTRES

EQUIPE A	EQUIPE B
NOM ÉQUIPE A * LOCAUX	NOM ÉQUIPE B * VISITEURS
NUMÉRO DE GROUPEMENT A * LOC	NUMÉRO DE GROUPEMENT B * VIS
CODE ABRÉGÉ ÉQUIPE A LOC	CODE ABRÉGÉ ÉQUIPE B VIS
COULEUR DE MAILLOT ÉQUIPE A * ROUGE	COULEUR DE MAILLOT ÉQUIPE B * BLEU
HANDICAP ÉQUIPE A * 0	HANDICAP ÉQUIPE B * 0

PRÉPARER LE MATCH



Dans l'onglet avant match :

1

Si besoin changer le nom de l'équipe et la couleur de l'équipe

LOCAUX VISITEURS 18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

RENCONTRE **1 ÉQUIPES** JOUEURS & ENTRAÎNEURS OFFICIELS PARAMÈTRES

EQUIPE A	EQUIPE B
NOM ÉQUIPE A *	NOM ÉQUIPE B *
LOCAUX	VISITEURS
NUMÉRO DE GROUPEMENT A *	NUMÉRO DE GROUPEMENT B *
LOC	VIS
CODE ABRÉGÉ ÉQUIPE A	CODE ABRÉGÉ ÉQUIPE B
LOC	VIS
COULEUR DE MAILLOT ÉQUIPE A *	COULEUR DE MAILLOT ÉQUIPE B *
ROUGE	BLEU
HANDICAP ÉQUIPE A *	HANDICAP ÉQUIPE B *
0	0

PRÉPARER LE MATCH



Dans l'onglet avant match :

2 Remplir la partie « officiels »

Obligatoire :

- Délégué de club (n° de licence, nom, prénom, fonction)
- Arbitre 1 (n° de licence, nom, prénom et type de licence Oc, fonction)
- Arbitre 2 (n° de licence, nom, prénom et type de licence Oc, fonction)
- Marqueur (nom, prénom, fonction)
- Chronométrateur (nom, prénom, fonction)

Facultatif :

- Arbitre 3 (n° de licence, nom, prénom et type de licence Oc, fonction)
- Aide marqueur (nom, prénom, fonction)

OFFICIELS			
	Statut	Nom	Prénom
<input type="checkbox"/>	Arbitre 1	CHAMARD	Julien
<input type="checkbox"/>	Arbitre 2	RAIMBAULT	Viviane
<input type="checkbox"/>	Marqueur	Parent	2
<input type="checkbox"/>	Chronometreur	Parent	1
<input type="checkbox"/>	Délégué de club	Membre	Du bureau

PRÉPARER LE MATCH



Dans l'onglet avant match :

3 Remplir la partie « joueurs »

Faire remplir la partie « joueurs & entraîneurs » par les coachs des 2 équipes.

Type de Licence : Mettre Licence OC

Pensez à cocher capitaine.

Pour le coach, cliquez sur "entraîneur".

Si l'entraîneur est un joueur, cliquer sur "Joueur-entraîneur" puis choisissez "le joueur associé" donc bien inscrire le joueur d'abord.

AJOUTER UN JOUEUR OU UN ENTRAÎNEUR

Joueur Entraîneur



N° LICENCE

SURCLASSEMENT *

N° NATIONAL

NOM *

TYPE DE LICENCE *

PRÉNOM *

LICENCE NON PRÉSENTÉE CAPITAINE

N° DE MAILLOT *

AJOUTER

PRÉPARER LE MATCH



Dans l'onglet avant match :

3 Remplir la partie « joueurs »

Vérifier la présence d'un entraîneur représenté par le (E) et le capitaine représenté par un (C).

Clôturer cette phase en cliquant sur l'onglet "MATCH"

A LOCAUX			B VISITEURS		
N° licence	Nom	N°	N° licence	Nom	N°
<input type="checkbox"/> VT012546	BROUHARD LOUISON	4 C	<input type="checkbox"/> VT005687	SUPIOT CHARLÈNE	4
<input type="checkbox"/> VT458975	PINEAU ALEXIS	5	<input type="checkbox"/> VT987536	ORHON AGNÈS	5
<input type="checkbox"/> VT985764	BARREAU LOUIS	6	<input type="checkbox"/> VT032589	LEMBAYE VIRGINIE	6
<input type="checkbox"/> VT647532	CHAMARD MATHIS	7	<input type="checkbox"/> VT987521	PICHERY ELISE	7
<input type="checkbox"/> VT645896	MICHEL ETIENNE	8	<input type="checkbox"/> VT025469	GUILLEMETTE LISON	8
<input type="checkbox"/> VT895764	RABY FRED	9	<input type="checkbox"/> VT975689	COSSON LYDIE	9 C
<input type="checkbox"/> VT974568	JAUD LAURENT	10	<input type="checkbox"/> VT009605	CEBRON ADÈLE	10
<input type="checkbox"/> VT897888	MARAIS ANTHONY	11	<input type="checkbox"/> VT987625	PINEAU FRANÇOISE	E
<input type="checkbox"/> VT985642	BARBOT JÉRÉMIE	12			
<input type="checkbox"/> VT987854	VILAR PHILIPPE	13			
<input type="checkbox"/> VT012546	BROUHARD LOUISON	E			

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

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

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 Entrants) interface. It features a table of players with columns for Type, Surr., Licence, Nom, Maillot, and En jeu. A red circle highlights the 'Signature' option in the bottom right, which leads to a 'SIGNATURE ÉLECTRONIQUE' screen. This screen shows a digital signature 'BL' and a 'SIGNER' button.

Type	Surr.	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

Options: Clé de validation, Signature

Signature: BL

Buttons: Effacer signature, 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"/>

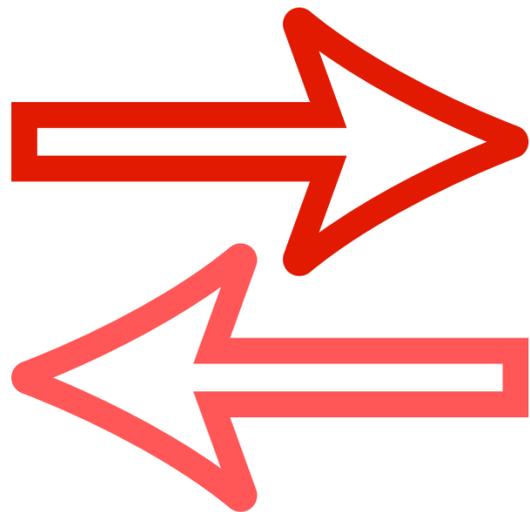
B VISITEURS

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**.



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		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 a quarter of 1/4. A player list for 'LOCAUX' is visible on the left, with columns for 'Nom', 'Fte(s)', 'Pt(s)', 'N°', and 'En jeu'. A menu overlay is on the right, listing various options like 'Feuille de marque', 'Historique', and 'Inverser bancs/paniers'. A red circle highlights the menu icon, and a red arrow points to the 'Inverser bancs/paniers' option.

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	

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

- 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

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, with A7 (CHAMARD M.) having 1 foul and 3 points. 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

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

Rencontre LOC Q1 Q2 Q3 Q4

LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0 09:51 0

0 1/4 0

Rencontre VIS 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	

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	

D

E



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 VISITEURS

Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
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"/>



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 navigation tabs for 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match', along with refresh and menu icons.
- Scoreboard:** Displays the current score (0-0), time (09:51), and quarter (1/4). It also shows team statistics for fouls and timeouts.
- Player Rosters:** Lists players for both teams (LOCAUX and VISITEURS) with columns for Name, Fte(s), Pt(s), N°, and En jeu (status).
- Gameplay Area:** A central court diagram 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 (A-E) highlight specific elements:

- 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 diagram.
- E:** Points to the VISITEURS team statistics table.

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 mo	0			

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"/>
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	

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	



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

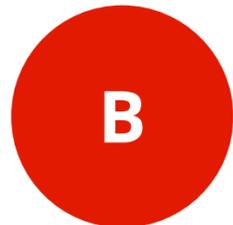
Nom	(s)	Pt(s)		
BROUHARD L.	<input type="checkbox"/>	0		
PINEAU A.	<input type="checkbox"/>	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	<input type="checkbox"/>	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	<input type="checkbox"/>	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	<input type="checkbox"/>	0		<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			

En jeu



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	

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	

D



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
JAUD L.	0
MARAIS A.	0
BARBOT J.	0
VILAR P.	0
BROUHARD L.	0

Nom	Fte	9	10	11	12	13	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	

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	

D



L'application e-marque

Bloc D : le terrain et la flèche

The screenshot displays a basketball application interface. At the top left, it shows the match details: "LOCAUX VISITEURS" and "18/08/2022 - 22:45". Below this is a table for "Rencontre" (Match) with columns for quarters (Q1, Q2, Q3, Q4) and rows for "LOC", "Fautes d'équipes", and "Temps morts".

The main part of the screen is divided into two sections. On the left, a table lists the "LOCAUX" (Home) team players with columns for "Nom", "Fte(s)", "Pt(s)", and "N°". A red circle with the letter "D" and a red arrow points to the row for "BROUHARD L." (number 4). On the right, a table lists the "VISITEURS" (Visitors) team players with columns for "N°" and "En jeu" (In play), with toggle switches for each player.

In the center, a large diagram of a basketball court is shown, divided into two halves: a red half on the left and a blue half on the right. A central logo is visible between the two halves. A purple arrow points from the bottom of the court diagram towards the right.



L'application e-marque

5 blocs importants

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

B →

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

C →

0 - 09:51 + 0

0 1/4 0

E →

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	

D →

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	



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	

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	



L'application e-marque

Bonus : les paramètres

LOCAUX VISITEURS
18/08/2022 - 22:45

Avant-match Match Après-match

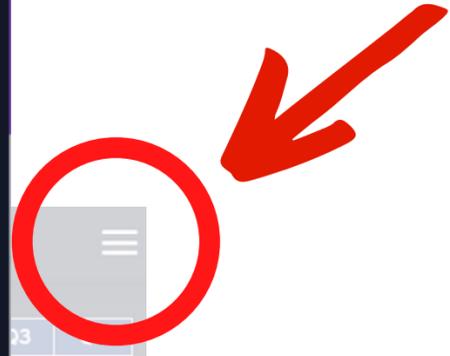
Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

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

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

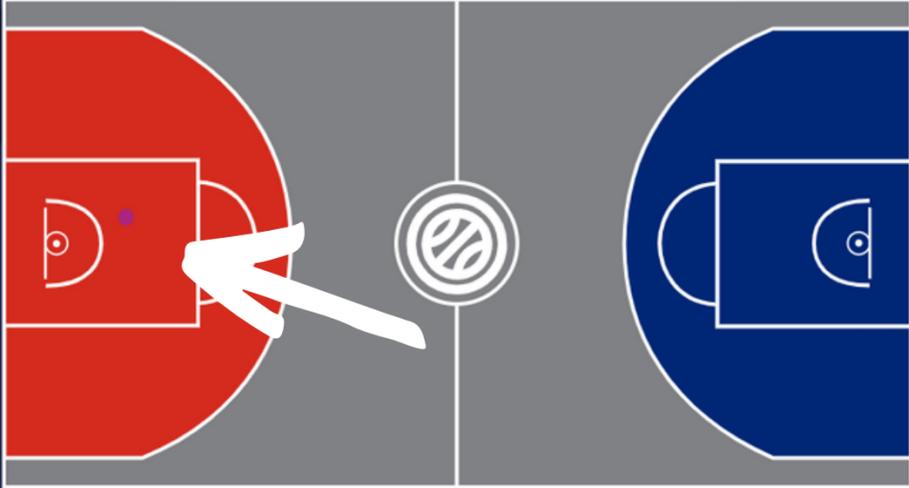
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	0	0	4 C	<input type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	0	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	0	9	<input checked="" type="checkbox"/>
JAUD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

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 checked="" type="checkbox"/>	12	0			
<input checked="" type="checkbox"/>	13	0			
	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 software interface. At the top, a score table shows the current score (2-1) and time (09:51). Below this, a player list for team A (LOCAUX) is visible, with a red arrow pointing to the 'Pt(s)' column for player BROUHARD L. (1 point). A central court diagram shows a foul committed by player A4. A confirmation message at the top right reads: "Le joueur A4 a commis une faute de type Faute personnelle (FP OLF). 1ère faute personnelle, 1ère faute d'équipe." Below the court diagram, a list of players for team B is visible.

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			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	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	5	0		2	0	5	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	6	0		3	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					

MANQUÉ

MANQUÉ

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			2			1			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	B6 - LEMBAYE V	1	2	3	0	4	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	5	0	<input type="checkbox"/> MANQUÉ	<input checked="" type="checkbox"/> RÉUSSI			0	5	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	6	0	<input type="checkbox"/> MANQUÉ	<input checked="" type="checkbox"/> RÉUSSI			0	6	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	7	0	<input type="checkbox"/> MANQUÉ	<input checked="" type="checkbox"/> RÉUSSI			0	7	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	8	0	<input type="checkbox"/> MANQUÉ	<input checked="" type="checkbox"/> RÉUSSI			0	8	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	9	0	<input type="checkbox"/> MANQUÉ	<input checked="" type="checkbox"/> RÉUSSI			0	9 C	<input checked="" type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	10	1	<input type="checkbox"/> MANQUÉ	<input checked="" type="checkbox"/> RÉUSSI			0	10	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	11	0	<input type="checkbox"/> MANQUÉ	<input checked="" type="checkbox"/> RÉUSSI			0	E	<input type="checkbox"/>		
<input type="checkbox"/>	12	0	<input type="checkbox"/> MANQUÉ	<input checked="" type="checkbox"/> RÉUSSI			0		<input type="checkbox"/>		
<input checked="" type="checkbox"/>	13	0	<input type="checkbox"/> MANQUÉ	<input checked="" type="checkbox"/> RÉUSSI			0		<input type="checkbox"/>		
	E	0	<input type="checkbox"/> MANQUÉ	<input checked="" type="checkbox"/> RÉUSSI			0		<input type="checkbox"/>		

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**

The screenshot shows a basketball game management interface for a match between LOCAUX VISITEURS and VISITEURS. The score is 2-1 in favor of LOCAUX. The time is 09:51 in the 1st quarter. The interface includes a central court diagram and two player rosters. Red arrows point to specific actions: adding a foul to the team counter, adding a foul to a player's counter, and adding points to a player's counter.

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

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

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

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	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	

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	

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 software interface. At the top, a scoreboard shows the current score (2-1) and time (09:51). A red box highlights the number '4' representing the team's foul count, with an arrow pointing to a red flag icon. Below the scoreboard, a table shows the foul count for each player. A central panel displays a message: "Le joueur A7 a commis une faute de type Faute personnelle (FP OLF). 1ère faute personnelle, 4ème faute d'équipe." Below this message is a diagram of a basketball court with a red flag icon on the left side. On the right, a list of players is shown, with the player 'SUPIOT C.' highlighted.

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	

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 with the following components:

- Match Summary Table:**

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	2			
Fautes d'équipes	2			
Temps morts	1			
- Score Counter:** A red box shows the score 2, and a white box shows 2. A digital clock displays 09:51 and the game is in the 1/4 period.
- Buttons:** 'FAUTE' and 'TEMPS MORT' buttons are visible.
- Team Counter (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	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	
- Field View:** A partial view of a soccer field with a red team goal on the left and a blue team goal on the right.

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, it displays 'LOCAUX VISITEURS' and the date '18/08/2022 - 22:45'. Below this is a match status bar with 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match' tabs. The score is 0-0, and the time is 09:51. A table on the left shows 'Rencontre' statistics for LOC, Fautes d'équipes, and Temps morts. A player list on the left shows names like BROUHARD L., PINEAU A., etc., with columns for Fte(s), Pt(s), N°, and En jeu. A central court diagram is visible. A purple menu overlay is on the right, with a red circle around the hamburger menu icon and a red arrow pointing to it. Another red arrow points to the 'Historique' option in the menu. A text box in the center of the court diagram says 'Allez dans « historique »'.

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



The screenshot shows a mobile application interface with a dark blue header. At the top right, there are icons for a clock, a refresh button, and a menu. Below the header is a search bar containing the text "Équipe". The main content area is a list titled "Évt lié". The list contains three items, each with a red circular button with a minus sign and a red circular button with three dots. A red arrow points to the minus sign button of the first item. The first item's text is partially visible: "s une faute de type Faute" and "F). 1ère faute personnelle,". The second and third items have similar text but are partially obscured by a grey background.

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: Match
PÉRIODE: 1
HEURE: 00:09
ÉQUIPE: A

LICENCIÉ: A7 - CHAMARD M

TYPE DE FAUTE: Faute personnelle COMPTE DANS LES FAUTES D'ÉQUIPE

N° DE RÉPARATION: [object Object]1
RÉPARATION: Aucun LF

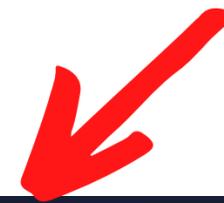
ENREGISTRER

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

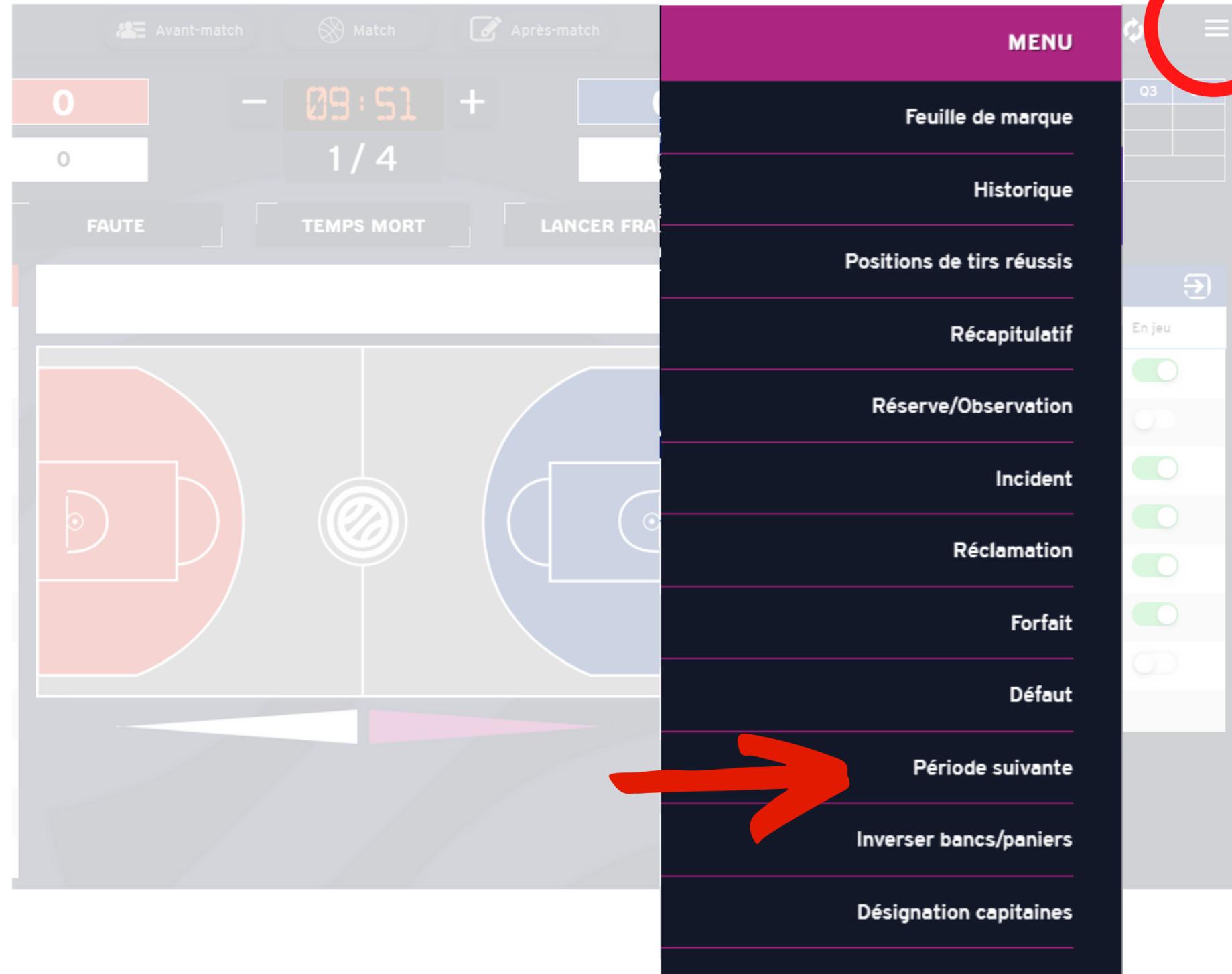
Changement de période et fin de match



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.

The interface displays match statistics for two teams: LOC (Home) and VIS (Away). The score is 2-1. The match is at the 3/4 mark, indicated by a red circle around the '3/4' display. The court diagram shows the basket change mechanism, with a hand icon pointing to it. The player lists for both teams are shown below the court diagram.

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

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

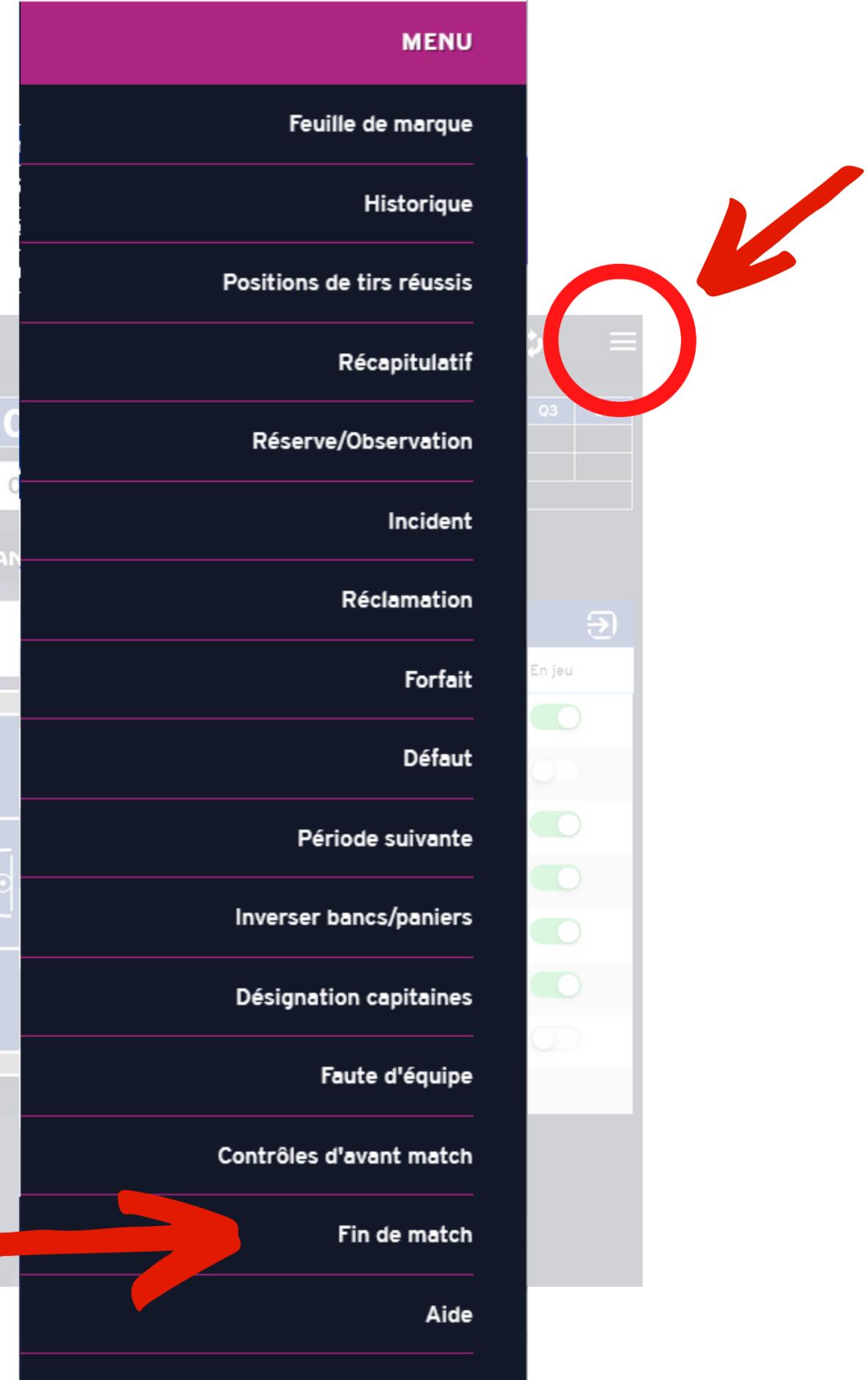
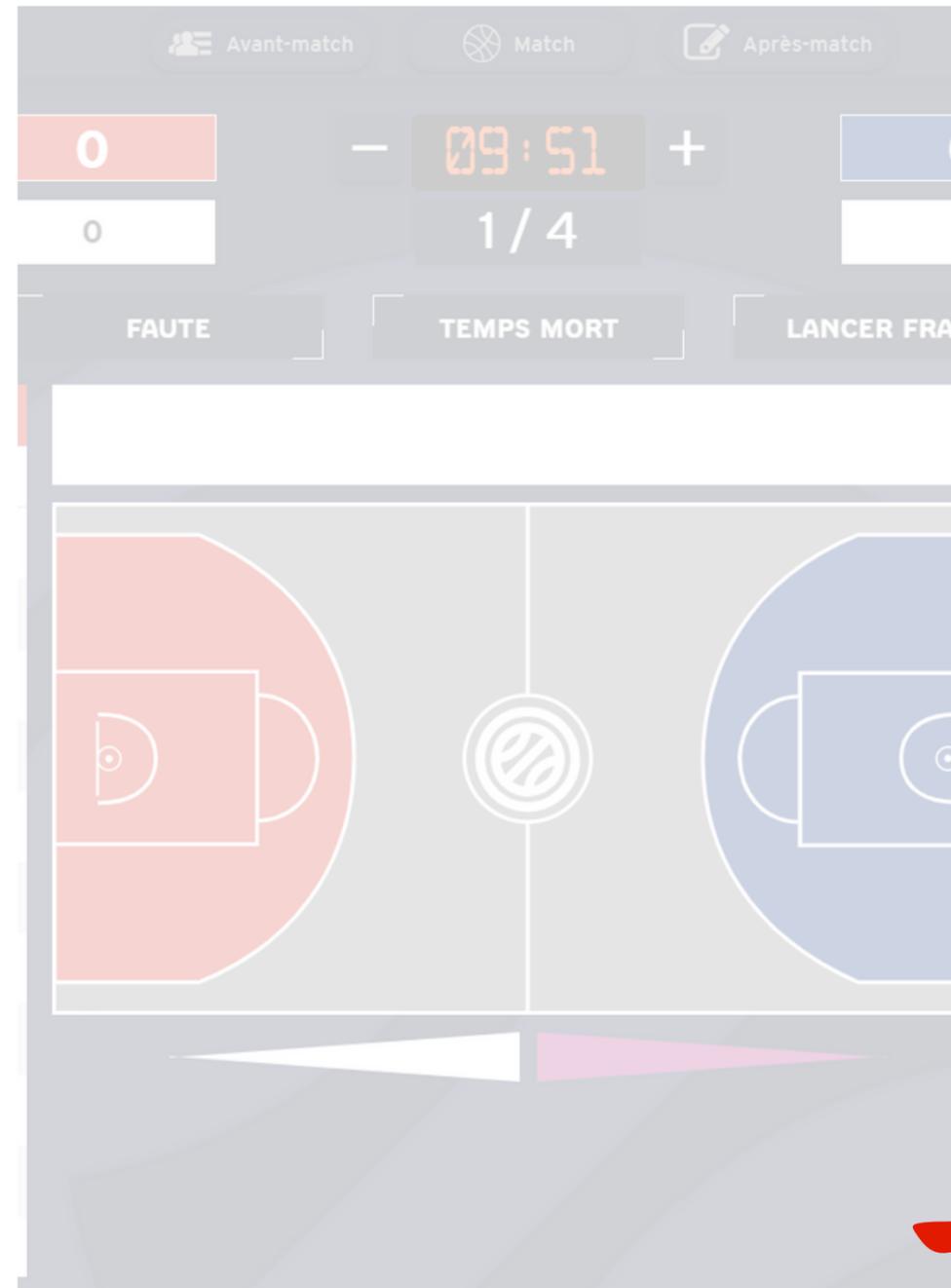
A LOCAUX				
Nom	Fte(s)	Pt(s)	N°	En jeu
BROUHARD L.	1	0	4 C	<input checked="" type="checkbox"/>
PINEAU A.	0	0	5	<input type="checkbox"/>
BARREAU L.	0	0	6	<input type="checkbox"/>
CHAMARD M.	1	0	7	<input checked="" type="checkbox"/>
MICHEL E.	0	0	8	<input type="checkbox"/>
RABY F.	0	2	9	<input checked="" 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	

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 contains three tabs: 'Avant-match', 'Match', and 'Après-match'. Below this, a horizontal menu features five buttons: 'CLÔTURE DE MATCH' (highlighted with a white border), 'FEUILLE DE MARQUE', 'RÉCAPITULATIF', 'POSITIONS DE TIRS', and 'FICHIERS GÉNÉRÉS'. The main content area consists of five stacked, empty sections, each with a title and a count in parentheses: 'FAUTES (0)', 'INCIDENTS (0)', 'RÉSERVES ET OBSERVATIONS (0)', and 'RÉCLAMATIONS (0)'. At the bottom of this section is a prominent pink button labeled 'CLÔTURER LE MATCH'. The interface also includes a refresh icon, a back 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.

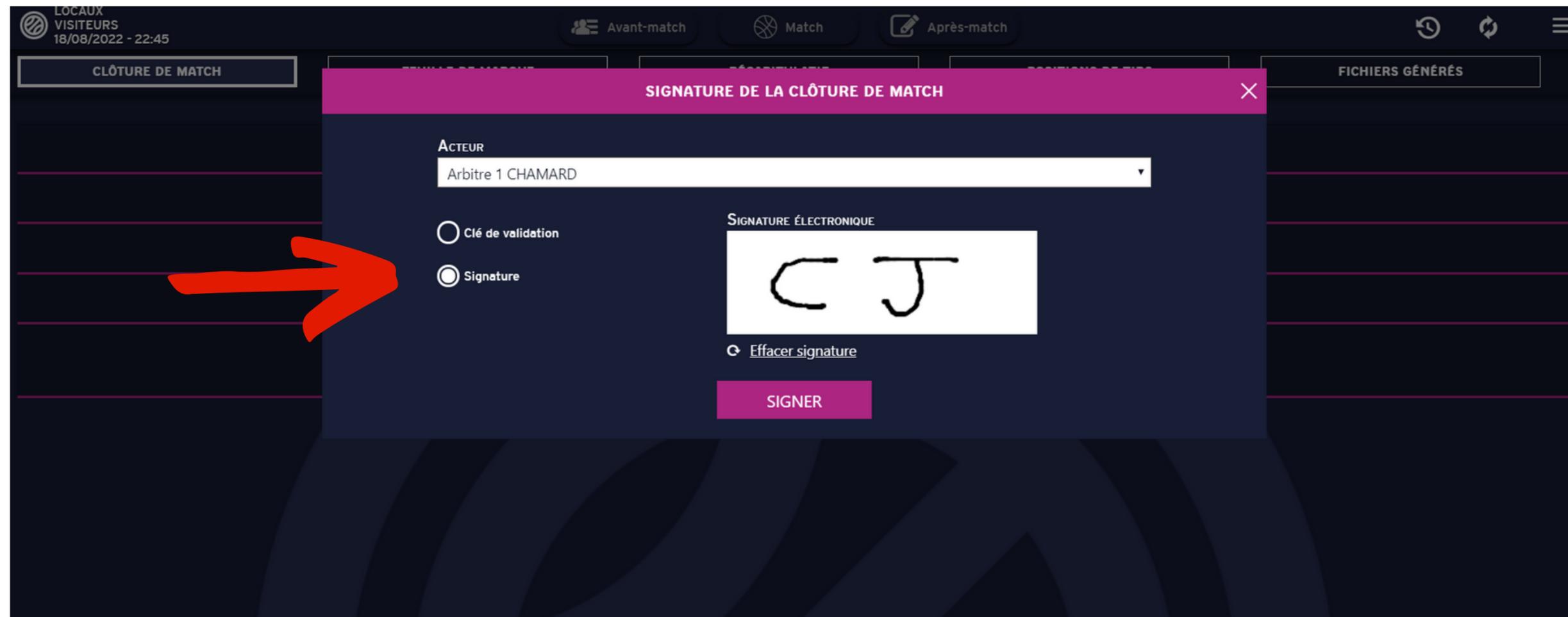
Marqueur, aide marqueur, chronométreur, arbitres (tout le monde doit signer !)

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 list includes: 'Arbitre 1 CHAMARD', 'Arbitre 2 RAIMBAULT', 'Marqueur Parent', and 'Chronometreur Parent'. A red arrow points to the dropdown menu. Below the dropdown, there is a section for 'RÉCLAMATIONS (0)' and a 'CLÔTURER LE MATCH' button. The background interface includes a header with 'LUCAS VISITEURS 18/08/2022 - 22:45' and a sidebar with 'FICHIERS GÉNÉRÉS'.

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 and a menu icon in the top right corner.

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 match management. 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 secondary menu contains buttons for 'CLÔTURE DE MATCH', 'FEUILLE DE MARQUE', 'RÉCAPITULATIF', 'POSITIONS DE TIRS', and 'FICHIERS GÉNÉRÉS'. The 'FICHIERS GÉNÉRÉS' tab is active, showing a list of three items: 'Récapitulatif de match', 'Feuille de marque', and 'Positions de tirs'. Each item has a download icon to its right. A red arrow points to the 'FICHIERS GÉNÉRÉS' tab, and another red arrow points to the download icons for the three files.

Document	Action
Récapitulatif de match	Download
Feuille de marque	Download
Positions de tirs	Download



**C'est fini !
Bravo à tous**

**Si vous avez des questions, n'hésitez pas :
formation.basketchalonnais@gmail.com**

