



# Mémento pour e-marque

## Lancer e-marque

**Importer une rencontre** : A faire sur les matchs de championnat. Aller chercher le match sur la clé USB. Choisir le fichier à extraire et positionner la sauvegarde de secours à la racine de la clé USB

**Ouvrir une rencontre** : A faire si le PC a planté. Retrouver le fichier \*.em de la feuille de marque déjà existant et positionner la sauvegarde de secours à la racine de la clé USB

**Créer une rencontre** : A faire pour un match amical / loisirs sans feuille de match pré-créé. Positionner la sauvegarde de secours à la racine de la clé USB

## Renseigner une rencontre

Vérifier les informations de match et que celles ci sont conformes à la convocation.

Choisir la couleur des équipes et positionner un éventuel handicap pour démarrer les matchs U09 débutants.

Renseigner les joueurs et entraîneurs et les officiels (**Arbitre 1, Arbitre 2, Marqueur, Chronométrateur et Délégué de club** pour le **Responsable de salle**)

Une fois tous les licenciés positionnés, aller dans l'onglet **Rencontre** puis **Configuration** et positionner les bancs d'équipes et les paniers conformément à la réalité. Cocher le 5 majeurs dans les 2 équipes et faire signer les coaches. Cliquer sur **Début** puis valider la pop-up.

Penser à démarrer le chrono et positionner la flèche de possession alternée

## Pendant la rencontre

Renseigner les paniers marqués, les fautes, les temps morts, les lancers francs et les entrées / sorties de joueurs.

La barre d'espace permet de lancer / arrêter le chronomètre

A la fin de chaque quart temps, cliquer sur menu **Actions** puis **Période suivante**. Les fautes et le chrono sont ré-initialisés.

Pendant toute la durée du match, s'assurer à chaque panier avec le

marqueur et chronométrateur que le score affiché dans la salle est identique au score de l'e-marque. Ajuster régulièrement le chronomètre lors des temps d'arrêt de jeu.


## Fin de rencontre

A la fin du match, clôturer la rencontre via le menu **Actions** puis **Fin de match**.

L'onglet **Clôture** de match s'affiche. Cliquer sur **Vérifier et clôturer la feuille de marque**.

L'onglet **Feuille de marque** s'affiche. Une fois la feuille de match générée, cliquer en bas de page sur **Cliquer pour clôturer définitivement la feuille de marque**.

Faire signer tous les officiels puis **Valider**.

 Dans le dernier écran, cliquer sur **Enregistrer les documents** Les feuilles de match seront envoyées en fin de weekend au comité.