



Note d'organisation logistique e-Marque (V1.4 du 25-09-2015)

Etape 1 : Avant match - Récupération / Démarrage du PC / Ouverture de Session

1. Récupérer le PC portable correspondant au terrain sur lequel la rencontre doit se dérouler.

Note : Les PC sont rangés dans le bureau d'Olivier ROGALLE et Frédéric SAINT PICQ LAVAL. A charge à chaque entraîneur et RE de s'assurer que les PC pourront être récupérés (ou restitués) le jour du match (applicable pour le premier et dernier match de la journée).

2. Allumer le PC (bouton au dessus du clavier).
3. Ouvrir une session avec le compte **OTM**, mot de passe = **OTM** (en majuscule).

Etape 2 : Lancement de l'application e-Marque

1. Démarrer l'application e-Marque (icône e-Marque sur le bureau).
2. Insérer la clé USB de l'équipe Visiteur.
3. Cliquer sur le bouton **Importer une rencontre depuis un fichier import**.
4. Dans le panneau **Import de la rencontre**, cliquer sur **Extraire** et choisir le fichier **.zip** associé à la rencontre (l'application e-Marque vous propose par défaut le répertoire dans lequel sont stockés tous les fichiers y compris les feuilles électroniques à savoir les fichiers .zip).

Note N°1 : Betty se charge de copier sur tous les PC et dans le répertoire de stockage par défaut de l'application e-Marque toutes les feuilles électroniques pour toutes les rencontres du week-end.

Note N°2 : Les rencontres sont de la forme <AAAA>-<MM>-<JJ>_<EQP>_COLOMIERS_<VISITEUR> (Exemple : 2014-09-27_BG1_COLOMIERS_TOURNEFEUILLES).

Note N°3 : Si le fichier .zip n'existe pas, cliquer sur le bouton **Créer une rencontre sans utiliser de fichier import**. Dans ce cas, vous êtes obligés de saisir toutes les informations nécessaires à la rencontre comme vous le faites avec une feuille classique.

5. Dans le panneau **Sauvegarde de secours**, cliquer sur **Définir un emplacement**, sélectionner **Disque amovible** ou **USB DISK** puis cliquer sur **OK**.
6. Poursuivre la rencontre avec l'e-Marque.

Note : Lorsque les 2 entraîneurs ont signé la feuille électronique, ne cliquer sur le bouton **Début** qu'à partir du moment où l'arbitre est prêt à faire l'entre-deux (joueurs sur le terrain, arbitre au milieu du cercle avec ballon dans les mains) sinon il vous sera impossible d'ajouter un joueur de dernière minute.

Etape 3 : Fin de rencontre (lorsque la feuille de marque est clôturée)

1. Retirer la clé USB de l'équipe Visiteur.
2. Insérer votre clé USB.



Note d'organisation logistique e-Marque (V1.4 du 25-09-2015)

3. Enregistrer la rencontre sur votre clé USB
 - a. Aller sur la page **Clôture du match**
 - b. Sélectionner le bouton **Enregistrer les documents**
 - c. Sélectionner **Disque amovible** ou **USB DISK**
4. Retirer votre clé USB.
5. Arrêter l'application e-Marque.
6. S'il n'y a plus de rencontre avec e-Marque après la votre, éteindre le PC, le ranger dans sa sacoche (ne pas oublier le chargeur et la souris) puis ramener la sacoche à l'endroit où vous l'avez récupérée (cf. « Etape 1 - Avant match »)

Etape 4 : dépôt de la feuille de marque ou saisie des résultats

1. **Cas N°1 : La rencontre a été créée avec une feuille électronique importée**
 - a. Se connecter sur le site de la FFBB (<http://www.ffbb.com>)
 - b. Sur la page principale, cliquer sur le pavé **E-MARQUE** de la partie **BLOC-NOTES** ou plus simplement aller directement à l'adresse <http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/otm/e-marque> => vous devez arriver sur la page intitulée **e-Marque**.
 - c. Connecter votre clé USB.
 - d. Depuis la page e-Marque, cliquer sur le bouton **Choisissez un fichier**
 - e. Sélectionner le fichier **export.zip** qui se trouve sur votre clé USB dans le répertoire de votre rencontre (celui que vous avez copié à l'étape 3).
 - f. Cliquer sur le bouton **Envoyer**.
2. **Cas N°2 : La rencontre a été créée sans feuille électronique importée**
 - a. Se connecter sur le site **FBI** (<http://extranet.ffbb.com/fbi/connexion.do>) avec vos codes d'équipe (comme vous le faites ou faisiez avec la feuille papier).
 - b. Saisir les résultats de votre rencontre.

Etape 5 : Transmission des résultats par mail (OBLIGATOIRE DANS TOUS LES CAS ET AVANT LE DIMANCHE SOIR**)**

Vous devez transmettre par mail et avant le dimanche soir les fichiers **export.zip** et **Feuille_de_marque_<XXX>.pdf** aux adresses suivantes :

sportivecd31@gmail.com **et** colomiers.basket@wanadoo.fr pour le niveau département

feuilles@basketpyrenees.org **et** colomiers.basket@wanadoo.fr pour le niveau région

en mettant dans l'objet du mail "N° Division / N° Poule / N° du match / Club recevant".