

OCCITANIE
BASKETBALL



E-MARQUE V2



E-MARQUE V1 VERS LA V2 – CE QUI CHANGE

Les championnats en V1

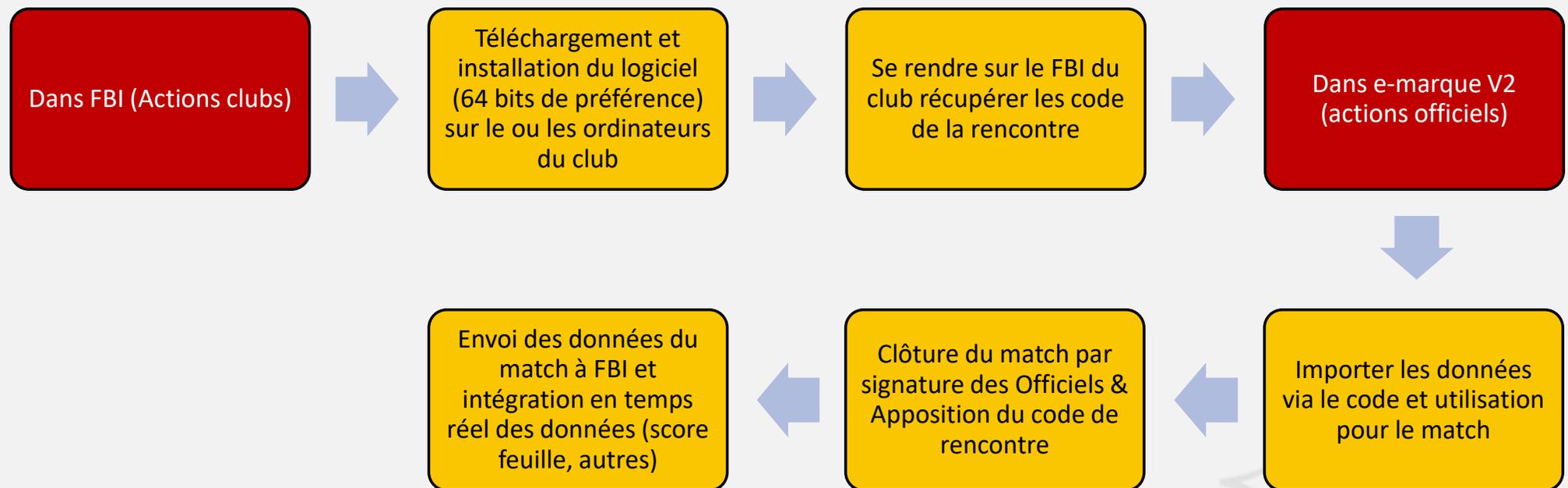
- Division cochée en V1 sur FBI
- Fichier Import à télécharger pour chaque rencontre sur compte FBI club
- Fichier Export à envoyer pour chaque rencontre sur site FFBB
- Intégration de la feuille et score sur FBI

Les championnats en V2

- Division cochée en V2 sur FBI
- Saisie de paramètres e-Marque V2 sur FBI
- Un code unique pour chaque rencontre à rentrer sur l'E-Marque V2
- Intégration automatique des données de la rencontre (feuille et score)
- Lien direct avec FBI (arbitre désignés, FT, réserves...)

EXPORTATION EN LIVE DES DONNEES = CONNEXION OBLIGATOIRE POUR SAUVEGARDE AUTOMATIQUE

E-MARQUE V2 : COMMENT CELA FONCTIONNE



ATTENTION : Connexion internet durant le match et après le match sinon pas de SAUVEGARDE !

FBI CLUBS = MANIPULATIONS

[FBI](#) > [Accueil](#) > [Compétitions](#) > Télécharger e-Marque V2

The screenshot shows the top navigation bar of the FBI website. The 'Compétitions' menu item is circled in red. A dropdown menu is open, listing various options. The 'Télécharger e-Marque V2' option is highlighted with a red box. The main content area is partially visible, showing sections for 'Nouveautés' and 'Statistiques'.

Organismes ▾ Licences ▾ Salles ▾ **Compétitions ▾** Officiels ▾ Sanction ▾ Editions ▾ Chercher [] ?

- Grilles de rencontres
- Grilles de dates
- Divisions
- Divisions 3x3
- Coupes
- Plateaux
- Engagements
- Rencontres
- Dérogations
- Barèmes
- Handicaps
- Brulages
- Télécharger e-Marque V1
- Télécharger e-Marque V2**
- Equipes

Nouveautés

- [Nouveautés de la version 3.0.1 du 10/07/20](#)
- [Nouveautés de la version 3.0.2 du 08/09/20](#)
- [Nouveautés de la version 3.0.3 du 02/12/20](#)

Statistiques

- Nombre total de licences : 15423
- Taux de renouvellement : 68.25%
- Equipes engagées : 3265

Corrections

- [Corrections de la version 3.0.1 du 10/07/2020](#)
- [Corrections de la version 3.0.2 du 08/09/2020](#)
- [Corrections de la version 3.0.3 du 02/12/2020](#)

FBI CLUBS = MANIPULATIONS

[FBI](#) > [Accueil](#) > [Compétitions](#) > [Saisie des résultats](#) > Rechercher une rencontre

RECHERCHE DES RENCONTRES POUR LA SAISIE DES RESULTATS

Saison 2020-2021

FEDE - Divisions - NM3

Date de rencontre, Début: 19/12/2020

Date de rencontre, Fin

Equipes

Rencontres non jouées

Lancer la recherche

Réinitialiser la recherche

Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2	EM	Classement	e-Marque V2
BASKET	BASKET CRO LYON - 1	19/12/2020	20:00	GYMNASSE SCOLAIRE ...							TTRJARVN

Si vous voulez vous entrainer, créer un match. Si vous prenez un match officiel, il sera lancé et non récupérable !

Le code de rencontre est toujours composé de 8 caractères alphanumériques. Cliquer sur le logo FFBB pour le générer

LE CODE PEUT-ÊTRE EGALEMENT DISPONIBLE SUR LES CONVOCATIONS DES OFFICIELS, LORSQU'IL A ÉTÉ GENERE.

OTM = MANIPULATIONS

E-Marque V2 = Importer une rencontre

IMPORTER UNE RENCONTRE

SAISIR LE CODE DE RENCONTRE

SAUVEGARDES CHARGÉES :
-- Choisir une sauvegarde --

CHARGER

LANCER LA RENCONTRE

Prérequis : le marqueur utilise le PC, sur lequel le club a installé l'application e-marque V2. Il possède le code de rencontre (disponible et récupéré dans FBI ou sur la convocation)

Le code permet de récupérer la rencontre dans l'application V2 une fois chargée, en fonction des paramètres saisis sur FBI pour la division.

CONNEXION INTERNET REQUISE POUR CETTE FONCTIONNALITE

Conseils : récupération de la rencontre pas avant 24h pour les mises à jours des données (FT suspensions, nouvelles licences etc...)

OTM = MANIPULATIONS

E-Marque V2 = Importer une rencontre



Ce message apparait si la version installée de V2 n'est pas à jour. Cela n'est pas bloquant mais il peut y avoir des bugs !

NE PAS TARDER A TELECHARGER LA NOUVELLE VERSION & ECRASER L'ANCIENNE

OTM = MANIPULATIONS

e-Marque V2 > Gestion du match

LOCAUX VISITEURS
23/09/2016 - 20:30

Avant-match Match Après-match

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

0 - 10:00 + 0
0 1/4 0

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

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

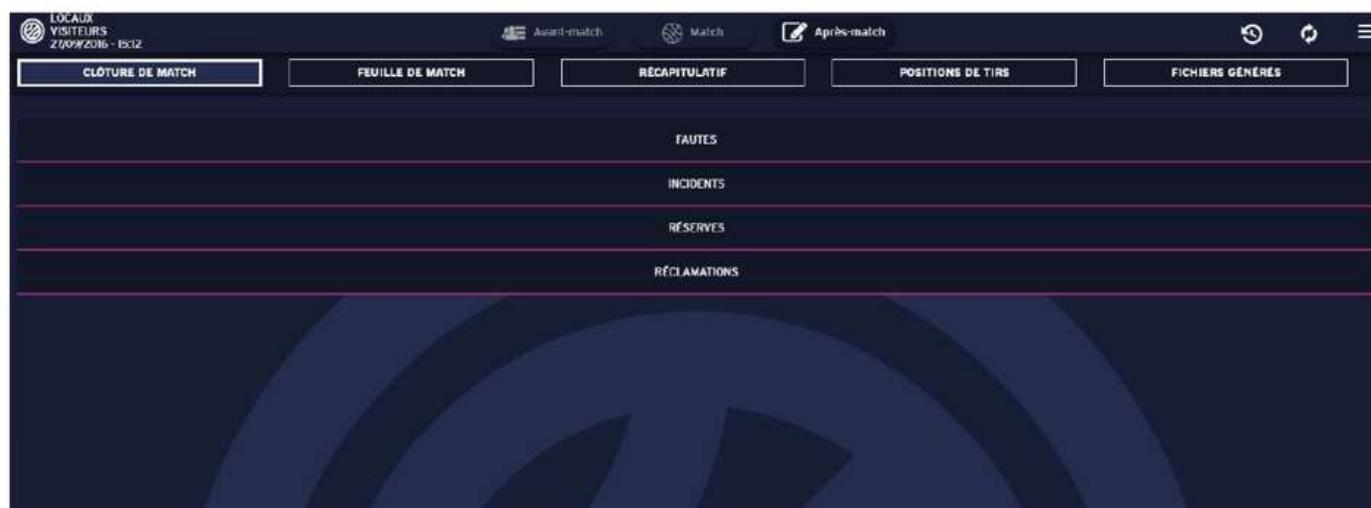
A LOCAUX				
Nom	Fts(s)	Pts(s)	N°	En jeu
Nom_A4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
Nom_A5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_A6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_A7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_A8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_A9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_A10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_A11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_A12	0	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_A13	0	0	13	<input type="checkbox"/>
Nom_Entraîneur_A	0	0	E	<input type="checkbox"/>
Nom_Entraîneur_A1_A	0	0	E1	<input type="checkbox"/>

Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre (au moins deux joueurs par équipe)

B VISITEURS				
Nom	Fts(s)	Pts(s)	N°	En jeu
Nom_B4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
Nom_B5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_B6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_B7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_B8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_B9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_B10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_B11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_B12	0	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_B13	0	0	13	<input type="checkbox"/>
Nom_Entraîneur_B	0	0	E	<input type="checkbox"/>
Nom_Entraîneur_A1_B	0	0	E1	<input type="checkbox"/>

OTM = MANIPULATIONS

E-Marque V2 = Clôturer une rencontre



- Pour clôturer le match, il est nécessaire de signer en apposant sa clé d'officiel V2 (disponible sur ma fiche personnelle d'Officiel sur FBI)
- Chaque type d'évènement, si existence, doit être signé.
- Pour clôturer définitivement la rencontre, il suffit d'apposer à nouveau le code rencontre.

ATTENTION : Les officiels non désignés sur la rencontre (ajoutés manuellement) ne peuvent pas utiliser leur clé et doivent signer avec la souris.

OTM = MANIPULATIONS

E-Marque V2 = envoyer vers FBI

- Dès validation définitive de la rencontre, les données sont envoyées au Serveur FBI, qui intègre en temps réel les données.
- Une connexion internet est donc requise pour ce transfert

Les données transmises sont :

Feuille de marque

MARQUE COURANTE					
A	B	A	B	A	B
1	1	41	41	51	51
2	2	43	43	53	53
3	3	45	45	55	55
4	4	47	47	57	57
5	5	49	49	59	59
6	6	51	51	61	61
7	7	53	53	63	63
8	8	55	55	65	65
9	9	57	57	67	67
10	10	59	59	69	69

Résumé du match

N°	Nom	SOM	Points	5 pts	Tps de jeu	Tps de jeu	Rebonds	Ass. Tps	3 Pts	2 pts	3 Pts	2 pts	3 Pts	2 pts
0	Non_A0													
1	Non_A1													
2	Non_A2													

Positions de tirs

QUELQUES AIDES

Se former à V2 :

<https://infbb.sportef.com/Catalog/TrainingShops/TrainingView.aspx?idTraining=8773664770>

Aides FFBB :

<http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/otm/e-marque>

Accueil » FFBB » e-Marque

e-Marque

e-Marque V2

-  [Procédure d'installation](#) (846.65 Ko)
-  [Inscription à la formation e-Learning](#) (1.83 Mo)
-  [Manuel Utilisateur](#) (3.15 Mo)
-  [Fiche synthèse d'utilisation e-Marque V2](#) (339.85 Ko)
-  [Présentation des points clés du déploiement d'e-Marque V2 en Championnat de France, dès janvier 2019](#) (1.41 Mo)

Pour toute demande, concernant l'installation d'e-Marque V2, la gestion des codes de rencontre, l'envoi des données d'export, l'intégration dans FBI, merci de vous adresser à l'Assistance e-Marque V2 : assistanceemarqueV2@ffbb.com



OCCITANIE

BASKETBALL

Siège

36 avenue de l'Hers
B.P. 65105
31500 Toulouse Cedex 5
05 62 71 69 59

Antenne

Chemin des jardins
de Maguelone
34970 Maurin
04 67 47 50 40

www.occitaniebasketball.org

