



Guide Club

e-Marque MiniBasket

COMITE BASKET HAUTE-GARONNE

SOMMAIRE

Pourquoi l'e-Marque mini ?

- UTILISATION DE L'OUTIL 4
- AVANT MATCH 12
- MATCH 19
- APRES MATCH 26

Contacts

Pourquoi l'e-Marque MiniBasket ?

L'école de Mini Basket a pour but de faire découvrir la pratique du basket aux plus jeunes et de les fidéliser.

L'outil E-marque mini doit permettre de :

- Faciliter le suivi et la saisie des rencontres.
- Permettre aux parents mais aussi aux enfants de tenir sans difficulté cette e-Marque.
- Préparer une transition simplifiée vers l'e-Marque V2 par la suite, avec un outil qui s'en approche et compatible avec FBI.
- Répondre à l'honorabilité et continuer à bien identifier les réels acteurs qui gravitent autour des Mini Basketteurs.
- Aider à sensibiliser sur la philosophie Mini Basket.

Le jeu et pas l'enjeu ...

Au Mini Basket j'apprends à tout faire ... « Je Joue, j'Arbitre, je Participe ».



Utilisation de l'outil

Télécharger l'e -Marque MiniBasket (1/2)

Se rendre dans : FBI/COMPETITIONS/POST CONTROLES E-MARQUE MINIBASKET

Compétitions

- Grilles de rencontres
- Tournois
- Grilles de dates
- Divisions
- Divisions 3x3
- Coupes
- Plateaux
- Engagements
- Rencontres
- Dérogations
- Barèmes
- Handicaps
- Brulages
- Télécharger e-Marque V2
- Télécharger e-Marque MiniBasket**
- Post contrôles e-Marque
- Paramètres e-Marque V2
- Paramètres e-Marque MiniBasket
- Post contrôles e-Marque MiniBasket
- Equipes

Nouveautés

- [Nouveautés de la version 3.2.6 du 23/09/2020](#)
- [Nouveautés de la version 3.2.5 du 21/05/2020](#)
- [Nouveautés de la version 3.2.4 du 29/01/2020](#)

Statistiques

- Nombre total de licences : 417121
- Taux de renouvellement : 57.72%
- Equipes engagées : 38300

Correctifs

- [Corrections de la version 3.2.6](#)
- [Corrections de la version 3.2.5](#)
- [Corrections de la version 3.2.4](#)

Licences / mois

LICENCES/MOIS	LICENCES/TYPE	LICENCES/SEXE
105,439	103,211	208,470

Télécharger l'e -Marque MiniBasket (1/2)

Se rendre sur « FBI/COMPETITION/TELECHARGER E -MARQUE MINIBASKET »

- Version disponible pour Ordinateur (PC)
- Version disponible pour Tablette (Android uniquement)



The screenshot shows a web page titled "Télécharger e-Marque MiniBasket". It features a dark blue header with the title and a logo. Below the header, there is a tab labeled "Généralités". The main content area has a light blue background and contains the following text:

Cet écran va vous guider pour récupérer la dernière version d'e-Marque MiniBasket (1.0.2)

Quelle version souhaitez vous télécharger ?

There are two radio button options:

- ☐ PC (with a blue square icon)
- ☒ Tablettes Android (with a green Android robot icon)

At the bottom, there is a dark blue button with the text "TÉLÉCHARGER SUR GOOGLE PLAY" and a small Google Play logo.

Récupérer le code e -Marque du match (1/2)

- Se rendre sur « FBI/COMPETITION/SAISIE DES RESULTATS »
- Trouver la division puis cliquer sur « RECHERCHER »

The screenshot shows the FBI/COMPETITION/SAISIE DES RESULTATS web interface. The top navigation bar includes links for Organismes, Licences, Compétitions, Administrations, Editions, and Jeunesse. The 'Compétitions' menu is open, displaying options such as Saisie des résultats, Statut du technicien, Dérégations, Télécharger e-Marque V2, and Equipes. The 'Divisions' dropdown is selected, and the 'RECHERCHER' button is highlighted. The interface also features a search bar, a dropdown for 'Saison 2024-2025', and a section for 'Recherche sur la date de rencontre' with fields for 'Entre', 'Et', 'Poule', and 'N° Equipe'. A checkbox for 'Afficher les matchs à l'extérieur' is also visible.

Récupérer le code e-Marque du match (2/2)

Résultat de la recherche :

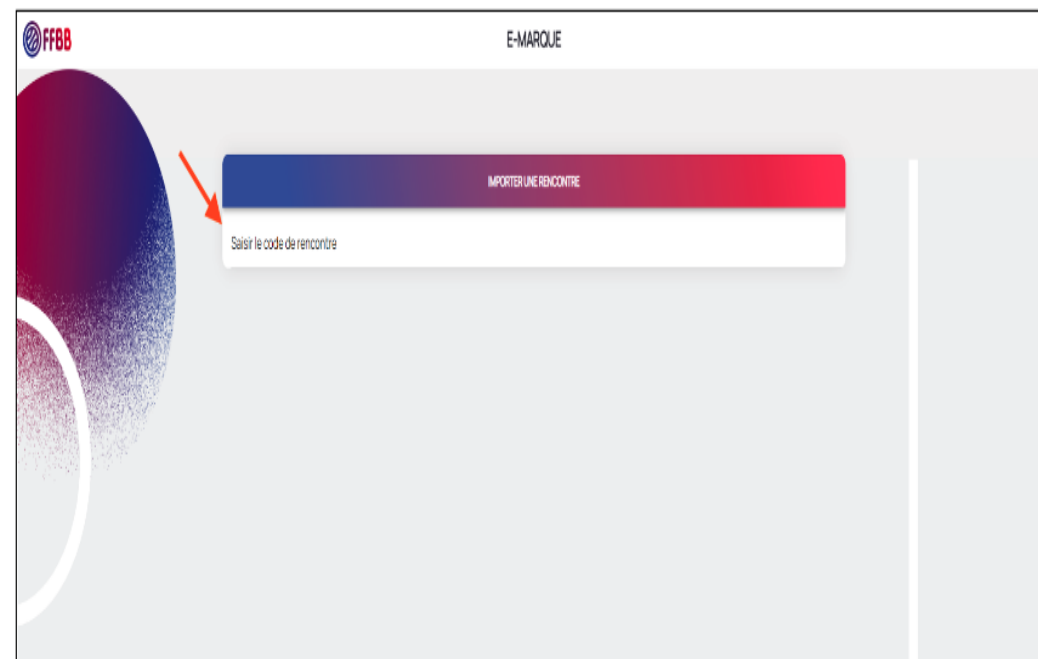
- Retrouver le match dans la liste des rencontres.
- Sur la ligne du match, dans la colonne « EM », cliquer sur le symbole « e-Marque » en forme de ballon de basket.
- Le code e-Marque du match va apparaître, le noter et le garder précieusement.

Attention : les codes e-Marque ne sont disponibles que chaque semaine, il est normal de ne pas tous les avoir dans la liste, ils arriveront au fur et à mesure.

Résultat de la recherche													
	Division	N°	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	EM	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2	Class.
	DF3-P2	3	ÉTOILE D'OR AGNES BOBROFF	ÉQUIPE MISSIONS BLEUES JUAN	11/01/2025	19:00	SALLE MULTISPORTS			☐		☐	
	DF3-P2	6	ÉQUIPE MISSIONS BLEUES JUAN	CLUB FCF BLAGNY	18/01/2025	19:15	SALLE DE COMMUNAUTÉ			☐		☐	
	DF3-P2	9	ÉQUIPE MISSIONS BLEUES JUAN	ÉQUIPE MISSIONS BLEUES JUAN	25/01/2025	19:15	SALLE DE COMMUNAUTÉ			☐		☐	

Importer une rencontre

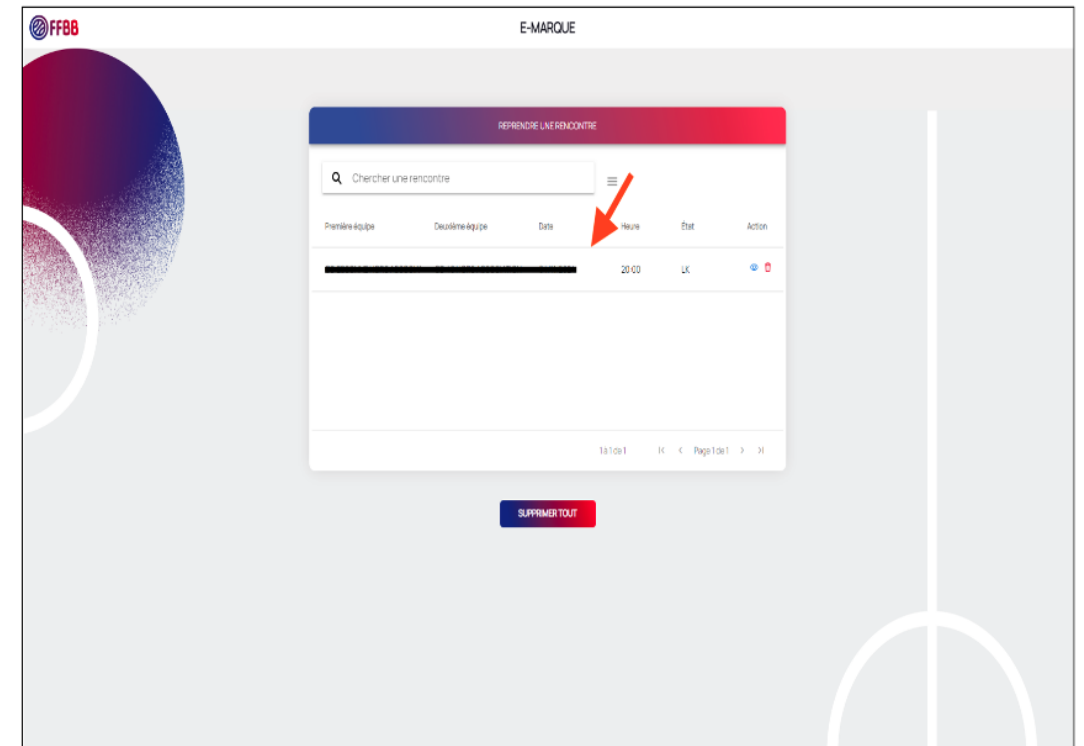
1. Sélectionner l'onglet « IMPORTER UNE RENCONTRE »
2. Saisir votre code de rencontre



Reprendre une rencontre

Lorsque vous avez déjà importé la rencontre au préalable ou que vous souhaitez revenir sur une rencontre non clôturée

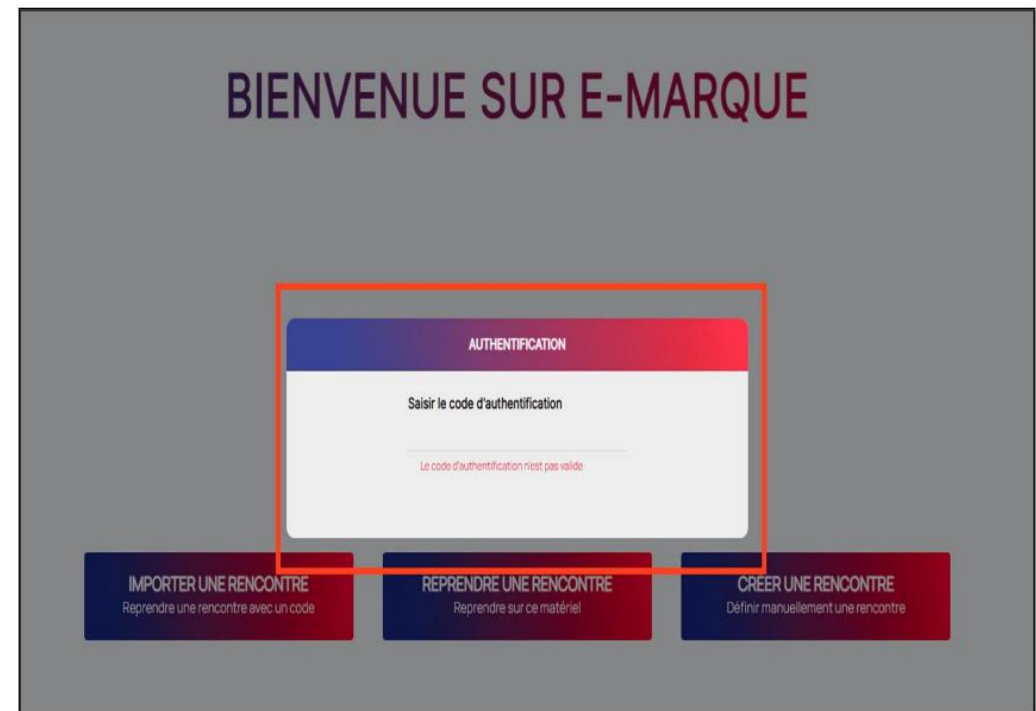
1. Sélectionner l'onglet « REPRENDRE UNE RENCONTRE »..
2. Sélectionner votre rencontre.



Créer une rencontre

Pour créer uniquement des rencontres amicales

1. Sélectionner l'onglet « CREER UNE RENCONTRE ».
2. Entrer le code d'authentification. C'est le « code internet d'engagement » d'équipe du club et chaque code du club fonctionne peu importe la division (Si besoin le demander au Comité)





AVANT-MATCH

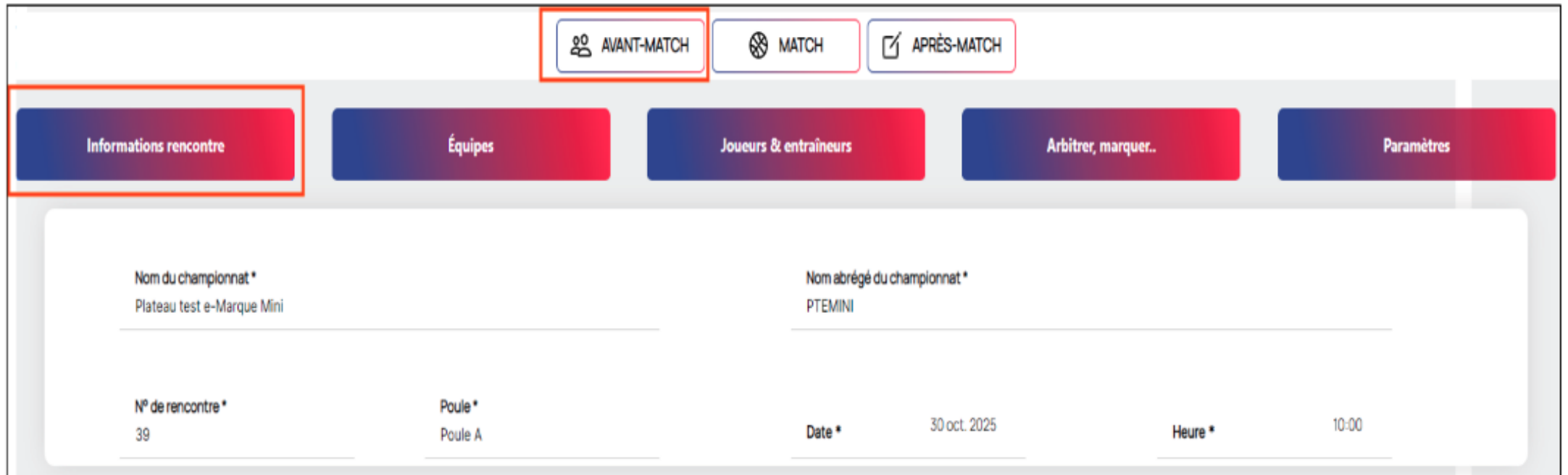
AU DEBUT ET A LA FIN DE LA RENCONTRE

- Les entraineurs doivent être les garants de la rencontre et faire en sorte que celle-ci se déroule correctement.
- Il est conseillé d'avoir à la table de marque le règlement Mini Basket à jour et des feuilles de route U11 vierges
- **Les entraineurs doivent obligatoirement fournir à la table de marque leur « Feuille de Route U11 » avec les joueurs présents sur la rencontre et les entrées en jeu prévues.**
- Des enfants peuvent participer à l'utilisation de l'e-Marque Mini Basket mais ils doivent être accompagnés par une personne responsable de la table.
- Des enfants doivent participer à l'arbitrage de la rencontre sous la forme du « JAP Départemental »
- **Les entraineurs devront signer et vérifier la feuille e-Marque au début et à la fin de la rencontre afin de vérifier les éventuelles erreurs et de s'assurer de la bonne transmission du match.**

Informations rencontres

Dans cet onglet vous trouverez :

- Le nom du championnat
- Le nom abrégé du championnat
- Le N° de rencontre
- La poule
- La date du match
- L'heure du match



AVANT-MATCH MATCH APRÈS-MATCH

Informations rencontre Équipes Joueurs & entraîneurs Arbitrer, marquer.. Paramètres

Nom du championnat *
Plateau test e-Marque Mini

Nom abrégé du championnat *
PTEMINI

N° de rencontre *
39

Poule *
Poule A

Date *
30 oct. 2025

Heure *
10:00

EQUIPES

Dans cet onglet vous trouverez :

- Le nom des équipes
- Le numéro de groupement des équipes
- La couleur des maillots équipes

The screenshot displays a web interface for managing football teams. At the top, there are three tabs: 'AVANT-MATCH' (highlighted with a red box), 'MATCH', and 'APRÈS-MATCH'. Below these are five main navigation buttons: 'Informations rencontre', 'Équipes' (highlighted with a red box), 'Joueurs & entraîneurs', 'Arbitrer, marquer...', and 'Paramètres'. The main content area is divided into two columns for 'Équipe A' and 'Équipe B'. Each column contains a header bar with the team name, a central area with the FFBB logo and 'Logo du Club', and three input fields: 'Nom équipe *', 'Numéro de groupement *', and 'Couleur de maillot équipe'. The 'Équipe A' column has a blue header and footer, while the 'Équipe B' column has a green header and footer.

Joueurs et entraineurs

Dans cet onglet vous allez :

- Remplir les informations des participant(e)s des 2 équipes lié(e)s à la rencontre à partir des feuilles de route fournies par les entraineurs.

AVANT-MATCHMATCHAPRÈS-MATCH

Informations rencontreÉquipesJoueurs & entraîneursArbitrer, marquer...Paramètres

AVRILLE BASKET - 2

N° Licence	Nom	N°	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
		EA	
		E	

AVRILLE BASKET

N° Licence	Nom	N°	
		6	
		7	
		8	
		9	
		10	
		11	
		12	
		13	
		14	
		15	
		EA	
		E	

FEUILLE DE ROUTE U11

NOM D'EQUIPE

EQUIPE 1

GENRE

MASC_MIXTE

N° Rencontre

03/02/2024

DATE

25/12/2026

OPPOSITION 2

N°	N° Licence	NOMS	PRENOMS	Entrées en jeu périodes			
				O1	O2	O5	O6
1	Licence 1	NOM 1	Prénom 1	x		x	x
5	Licence 2	NOM 2	Prénom 2		x	x	x
21	Licence 3	NOM 3	Prénom 3	x	x	x	x
17	Licence 4	NOM 4	Prénom 4	x	x	x	
7	Licence 5	NOM 5	Prénom 5	x	x		x

OPPOSITION 1

N°	N° Licence	NOMS	PRENOMS	Entrées en jeu périodes			
				O3	O4	O7	O8
104	Licence 8	NOM 8	Prénom 8	x	x	x	x
108	Licence 4	NOM 4	Prénom 4	x	x	x	x
114	Licence 9	NOM 9	Prénom 9	x	x	x	x
132	Licence 10	NOM 10	Prénom 10	x	x	x	x

ENCADRANTS de L'EQUIPE

Numéro de Licence	NOM	Prénom
Licence 2	NOM 2	Prénom 2

OFFICIELS TABLE DE MARQUE (OTM)

Numéro de Licence	NOM	Prénom
Licence 1	NOM 1	Prénom 1
Licence 2	NOM 2	Prénom 2

AIDE POUR ENTRÉES EN JEU

- opposition à 4 ps(se): les 4 enfants jouent 4 périodes.
- opposition à 5 ps(se): 4 enfants jouent 3 périodes et un seul en joue 4.
- opposition à 6 ps(se): 4 enfants jouent 3 périodes et 2 en jouent 2.

Remarques :

Nom du rédacteur :

Numéro du rédacteur :

A compléter et à envoyer (photo) par mail à sportbassin@11.fr en cas de non respect des entrées en jeu ou de blessure entraînant un changement de joueur(s).

Arbitrer, marquer...

Dans cet onglet vous allez :

- Sélectionner l'onglet « arbitrer, marquer... » et remplir les informations des arbitres (adulte référent arbitre et enfants jappeurs) ainsi que les Officiels de Table de Marque.
- Vous pourrez ajouter des participants à l'arbitrage à la fin de la rencontre.

N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	
			☒	☒	☒	+
			☒	☒	☒	... −
			☒	☒	☒	... −
			☒	☒	☒	... −

Paramètres

Le paramétrage de base est fait par le Comité lorsque vous utilisez un code e-Marque.

Pas besoin de modifier

Dans cet onglet vous pouvez modifier les informations concernant l'organisation de la rencontre uniquement dans le cadre d'un match amical :

- Durée d'une période,
- Nombre de périodes gestions des fautes (oui/non),
- Choix du score (par périodes ou classique),

The screenshot displays the 'Paramètres' (Parameters) tab, which is highlighted with a red box. Above the main content area, there are three tabs: 'AVANT-MATCH' (highlighted with a red box), 'MATCH', and 'APRÈS-MATCH'. The main content area is divided into two sections, each with a header bar: 'Informations rencontre', 'Équipes', 'Joueurs & entraîneurs', 'Arbitrer, marquer..', and 'Paramètres' (highlighted with a red box).

The first section (top) is for 'MATCH' and shows the following parameters:

- Durée d'une période *: 04:00
- Nombre de périodes *: 8
- Gestion des fautes: ☒
- Choix du score*: Par période (highlighted with a red box)
- Période gagnée *: 3
- Période à égalité *: 2
- Période perdue *: 1

The second section (bottom) is for 'Amical' and shows the following parameters:

- Durée d'une période *: 04:00
- Nombre de périodes *: 8
- Gestion des fautes: ☒
- Choix du score*: Classique (highlighted with a red box)



MATCH

Rencontres

Dans cet onglet vous trouverez

Le nombre de points reçus par période gagnée, perdue ou à égalité

Chronomètre / score

Dans cet onglet vous trouverez

- L'évolution du score de la période
- Le numéro de la période/8
- Le chrono (que nous n'utilisons pas !)



Terrain – LF - Possessions

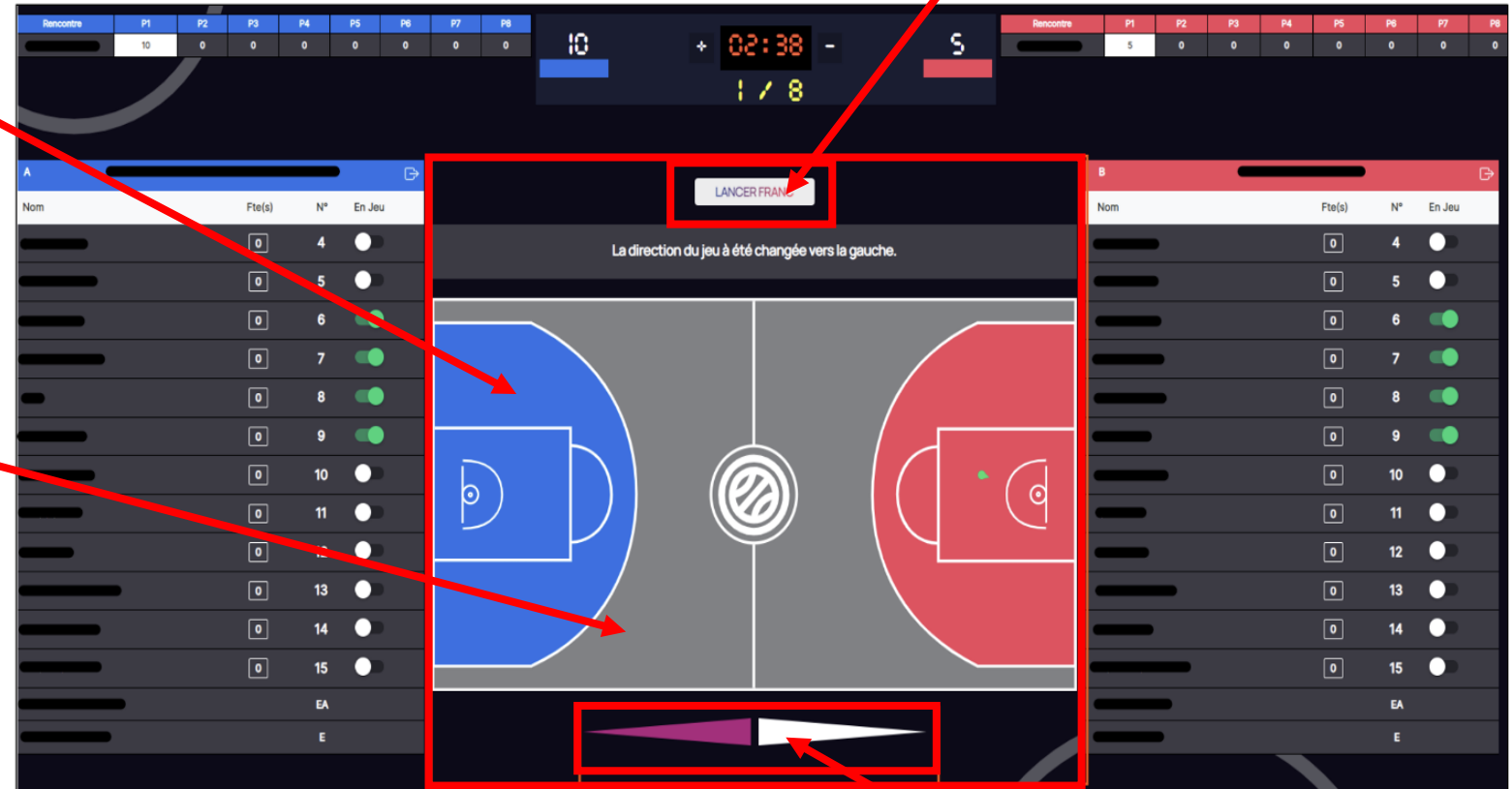
Dans cet onglet vous allez :

Attribuer les tirs réussis en cliquant sur la zone de tir

Exemple : Cliquer sur la zone bleu pour attribuer un panier à 2 points à l'équipe bleu puis cliquer sur le joueur concerné.

Attention : la zone de tir à 3 points pour la catégorie U11 est à l'extérieur de la Zone restrictive (« raquette »), il faut donc cliquer dans la zone grise pour valider un tir à 3 points en U11.

Attribuer aux enfants les Lancer-francs réussis

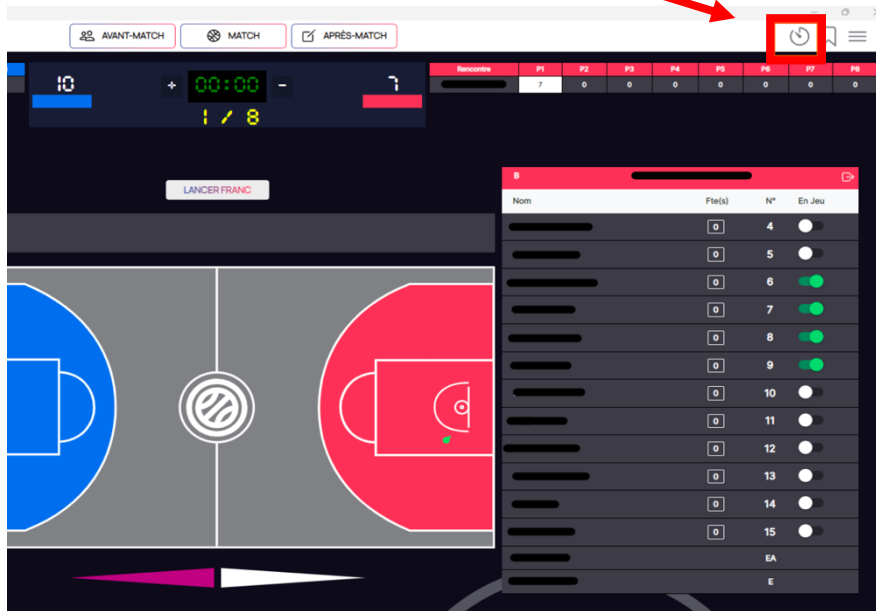


Changer la flèche de possession alternée

HISTORIQUE

(pour notamment corriger une erreur de saisie)

Pour ouvrir la fenêtre historique, cliquer sur l'onglet en haut à droite



Dans cette fenêtre, vous pouvez modifier ou supprimer un élément grâce aux boutons situés dans la colonne actions

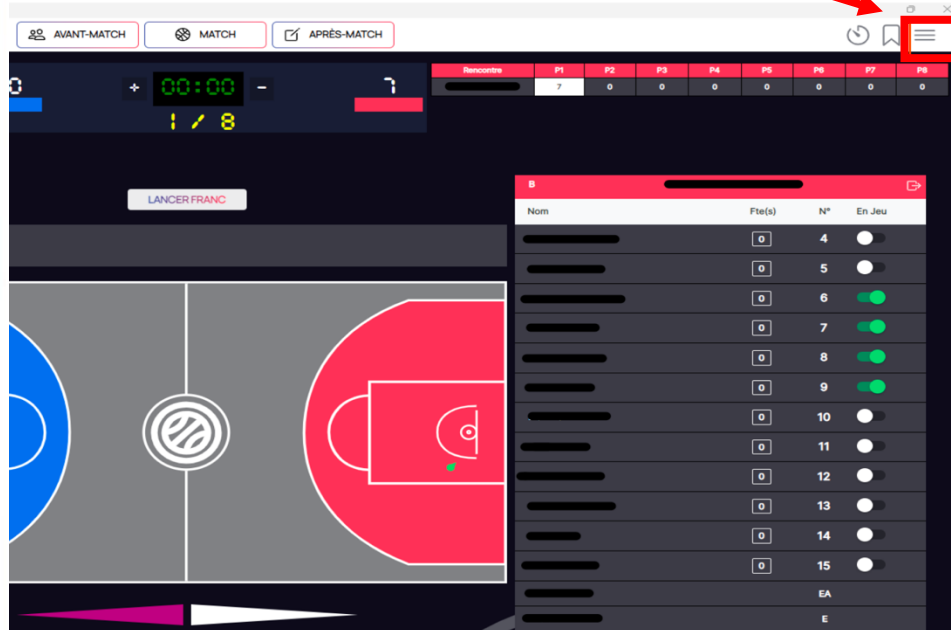
The screenshot shows the 'HISTORIQUE' window. At the top, there is a navigation bar with the word 'HISTORIQUE' in the center. Below the navigation bar, there are four filter boxes: 'Phase', 'Période', 'Code', and 'Equipe'. To the right of these boxes is a red circular button with a refresh icon. Below the filters is a table with the following columns: '#', 'Phase', 'Période', 'Code', 'Heure', 'Temps', 'Équipe', 'Description', 'Evt lié', and 'Actions'. The table contains 10 rows of data. The 'Actions' column contains buttons for each row: a red minus button and a blue plus button. A red arrow points to the 'Actions' column.

#	Phase	Période	Code	Heure	Temps	Équipe	Description	Evt lié	Actions
33	M	1	TJ	15:19	01:58	B	B7 a marqué 2 pts.		
32	M	1	CS	14:53	01:22		Le sens a été changé à 01:22 au cours de la...		
31	M	1	LFJ	14:52	01:22	A	A9 a réussi 2 lancers francs		
30	M	1	TJ	14:51	01:13	B	B9 a marqué 2 pts.		
29	M	1	CS	14:49	01:11		Le sens a été changé à 01:11 au cours de la...		
28	M	1	CS	14:49	01:08		Le sens a été changé à 01:08 au cours de la...		
27	M	1	CS	14:48	01:08		Le sens a été changé à 01:08 au cours de la...		
26	M	1	SJ	14:48	01:03	A	A5 est sorti(e)		

1 to 10 of 33 |< < Page 1 of 4 > >|

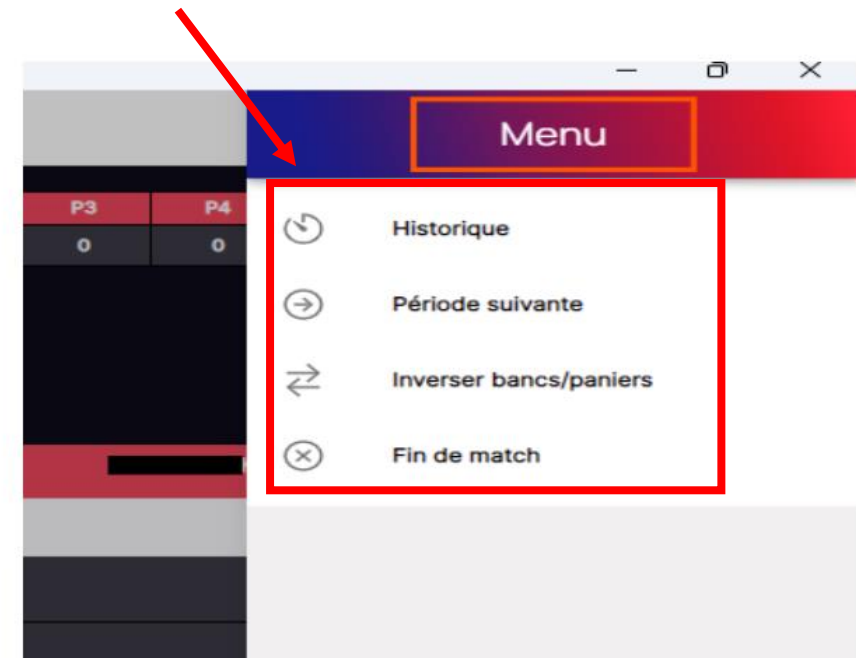
MENU

Pour ouvrir la fenêtre « MENU »,
cliquer sur l'onglet en haut à droite



Dans cette fenêtre, vous pouvez :

- Trouver un autre accès à l'historique
- Passer à la période suivante
- Inverser les bancs/panier à la mi-temps (pour faciliter la saisie)
- Passer à la clôture du match



FIN DE MATCH

Aller dans le « MENU » et cliquer sur fin de match

Indiquer les fonctions réelles exercées durant la rencontre puis clôturer

Exemple : des enfants non prévus en début de la rencontre ont participé à l'arbitrage, la marque, le chronomètre ou ont voulu changer de rôle en cours de rencontre.

AVANT-MATCH

MATCH

APRÈS-MATCH

N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	
			☒	☒	☒	+
			☒	☒	☒	...
			☒	☒	☒	...
			☒	☒	☒	...

CLÔTURER LE MATCH



APRES - MATCH

Transmettre le match 1/2

Connecter l'e-Marque à un réseau internet puis cliquer sur « transmettre le match » pour qu'il parvienne au Comité et soit disponible sur FBI.

The screenshot shows a web interface for transmitting a match. At the top, there are three tabs: 'AVANT-MATCH', 'MATCH', and 'APRÈS-MATCH'. The 'APRÈS-MATCH' tab is selected and highlighted with a red box. Below the tabs is a table with the following columns: 'N° Licence', 'Nom', 'Prénom', 'J'arbitre', 'Je chronomètre', and 'Je marque'. The table contains four rows of data, each with a '+' icon in the last column. Below the table is a red button labeled 'TRANSMETTRE LE MATCH', which is highlighted with a red box. A red arrow points from the text 'Connecter l'e-Marque à un réseau internet puis cliquer sur « transmettre le match »' to this button. Below the button is a red bar with the text 'TRANSMETTRE LE MATCH'. Below this bar is a warning message: 'Attention : la transmission du match est irréversible et empêchera toute modification ultérieure sur le match. Veuillez saisir le code du match pour confirmer cette transaction'. Below the warning is a text input field labeled 'Code du match', which is highlighted with a red box. A red arrow points from the text 'Dans l'onglet « code du match », entrer votre code puis « valider ».' to this field. Below the input field is a red button labeled 'VALIDER', which is highlighted with a red box. A red arrow points from the text '« valider ».' to this button.

N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	
			✓	✓	✓	+
			✓	✓	✓	+
			✓	✓	✓	+
			✓	✓	✓	+

TRANSMETTRE LE MATCH

Attention : la transmission du match est irréversible et empêchera toute modification ultérieure sur le match. Veuillez saisir le code du match pour confirmer cette transaction

Code du match

VALIDER

Transmettre le match 2/2

Un Officiel de Table de Marque (OTM) a validé les entrées en jeu au début de chaque période en entourant les entrées en jeu prévues sur la feuille de route.

Il a entouré l'intérieur des cases de tous les enfants entrant en jeu sur chaque période.

En cas de non-respect des règles d'entrée en jeu et/ou de blessure d'un enfant entraînant un changement, il est nécessaire de remplir la case « Remarques » pour informer la Commission Minibasket du Comité 31.

La (ou les) feuille(s) de route présentant une remarque doit être prise en photo à la fin de la rencontre et envoyée par mail à sportiveminicd31@gmail.com.

Il n'est pas nécessaire d'envoyer les feuilles de route qui ne présentent aucune remarque.



FEUILLE DE ROUTE U11



NOM D'EQUIPE	EQUIPE 1	GENRE	MASC./MXTE
N° Rencontre	03/02/2234	DATE	25/12/2026

OPPOSITION 2							
N°	N° Licence	NOMS	PRENOMS	Entrées en jeu prévues			
				Q1	Q2	Q5	Q6
1	Licence 1	NOM 1	Prénom 1	x		x	x
5	Licence 2	NOM 2	Prénom 2		x	x	x
21	Licence 3	NOM 3	Prénom 3	x	x	x	x
17	Licence 4	NOM 4	Prénom 4	x	x	x	
7	Licence 5	NOM 5	Prénom 5	x	x		x

OPPOSITION 1							
N°	N° Licence	NOMS	PRENOMS	Entrées en jeu prévues			
				Q3	Q4	Q7	Q8
104	Licence 8	NOM 8	Prénom 8	x	x	x	x
108	Licence 4	NOM 4	Prénom 4	x	x	x	x
114	Licence 9	NOM 9	Prénom 9	x	x	x	x
132	Licence 10	NOM 10	Prénom 10	x	x	x	x

ENCADRANTS de L'EQUIPE		
Numéro de Licence	NOM	Prénom
Licence 2	NOM 2	Prénom 2

OFFICIELS TABLE DE MARQUE (OTM)		
Numéro de Licence	NOM	Prénom
Licence 1	NOM 1	Prénom 1
Licence 2	NOM 2	Prénom 2

AIDE POUR ENTREES EN JEU

- opposition à 4 Jrs(ses): les 4 enfants jouent 4 périodes.
- opposition à 5 Jrs(ses): 4 enfants jouent 3 périodes et un seul en joue 4.
- opposition à 6 Jrs(ses): 4 enfants jouent 3 périodes et 2 en jouent 2.

Remarques :	
Nom du rédacteur :	Téléphone du rédacteur :

A compléter et à envoyer (photo) par mail à sportiveminicd31@gmail.com en cas de non respect des entrées en jeu ou de blessure entraînant un changement de joueurs(ses).

CONTACTS :

- Commission Mini basket :
- sportiveminicd31@gmail.com

- Secrétariat Comité Basket 31 :
- secretariat@basketcd31.com

- Technicien en charge du Minibasket :
- mathieucoillac@basketcd31.com





**COMITÉ
BASKETBALL
HAUTE-GARONNE**

