Guide Club

e-Marque MiniBasket

COMITE BASKET HAUTE-GARONNE

CD31

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.

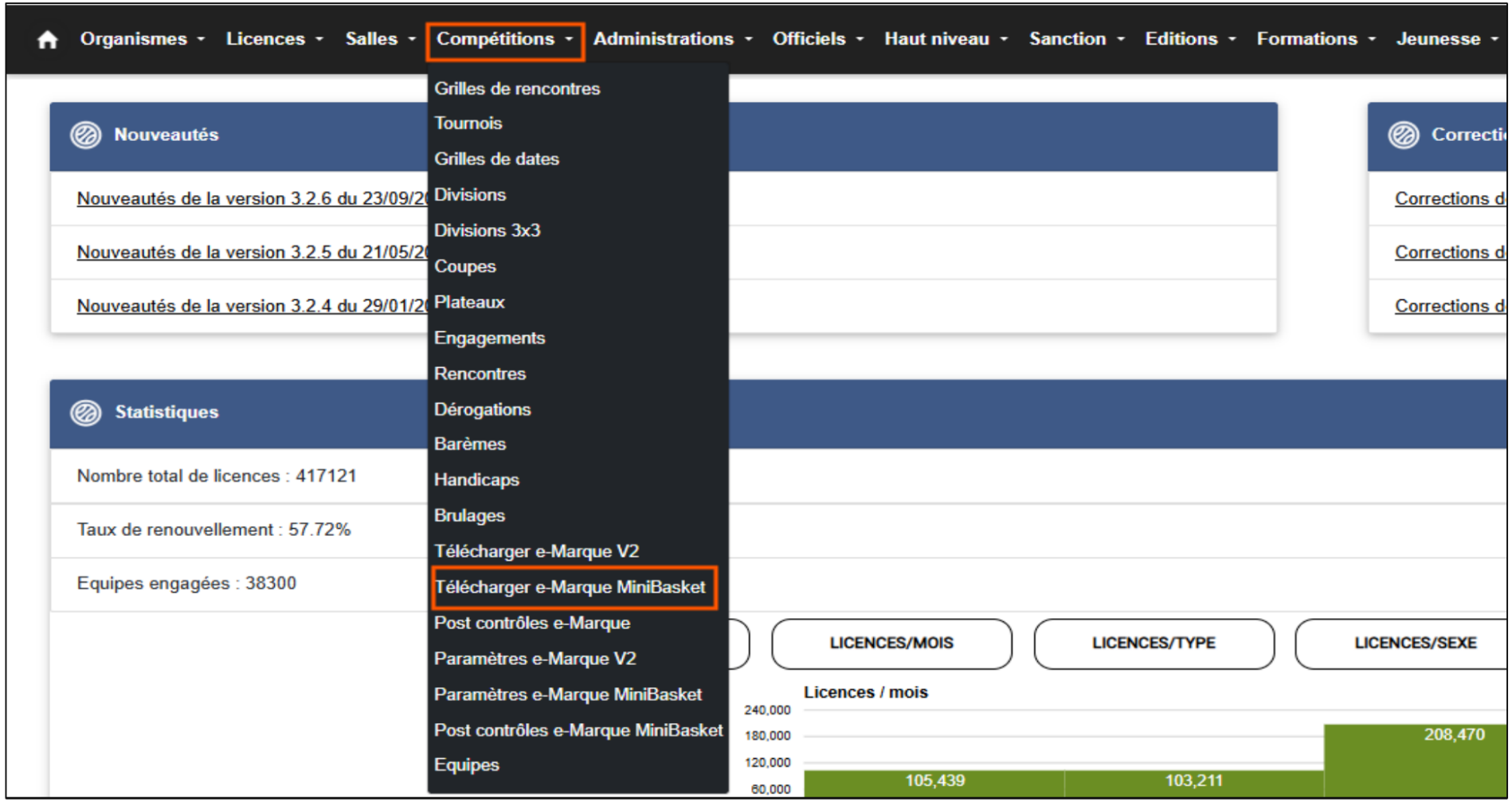
Le jeu et pas l’enjeu …

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

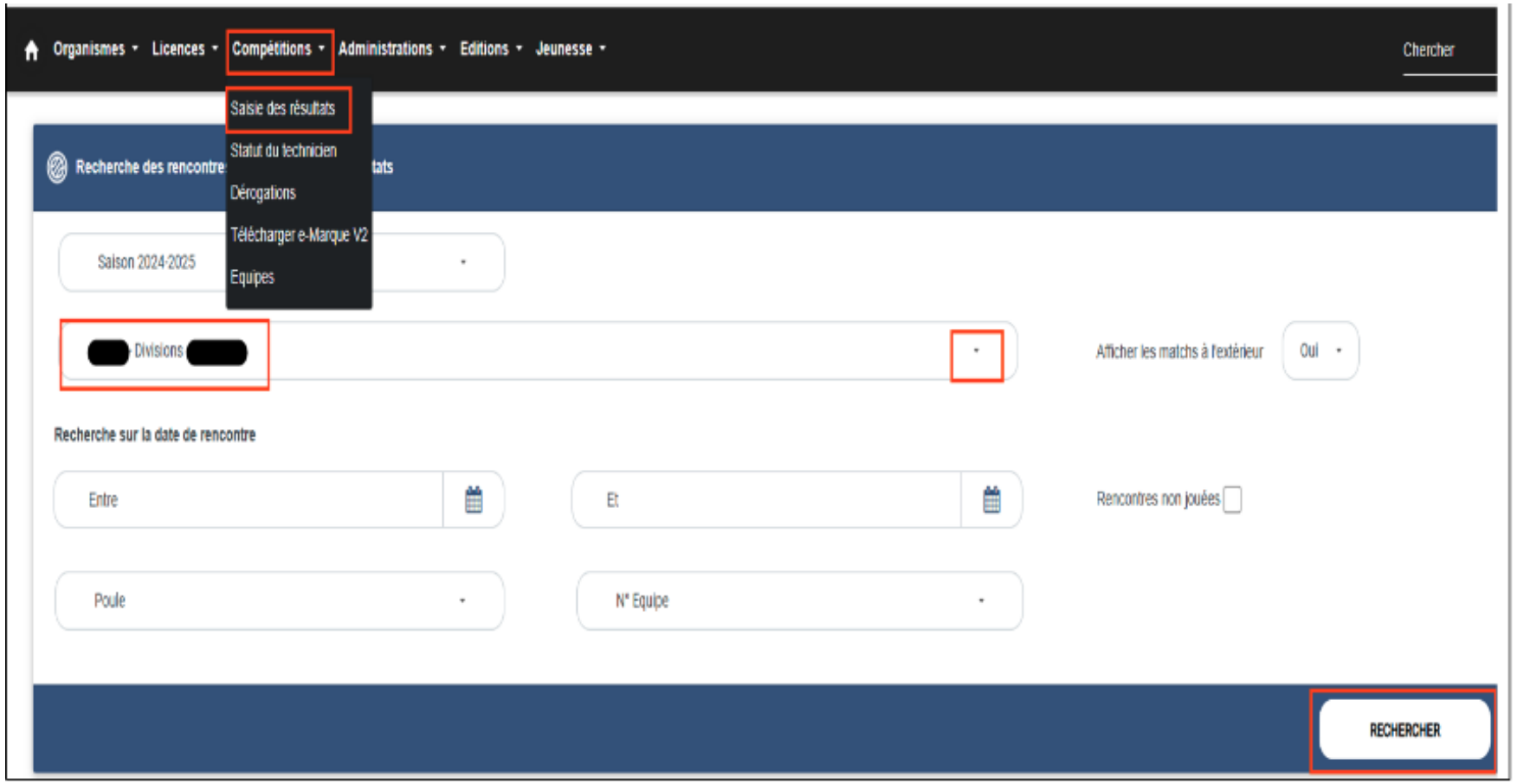


Télécharger l’e -Marque MiniBasket (1/2)

Se rendre sur « FBI/COMPETITION/TELECHARGER E -MARQUE MINIBASKET »
- Version disponible pour Ordinateur (PC)
- Version disponible pour Tablette (Android uniquement)

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

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

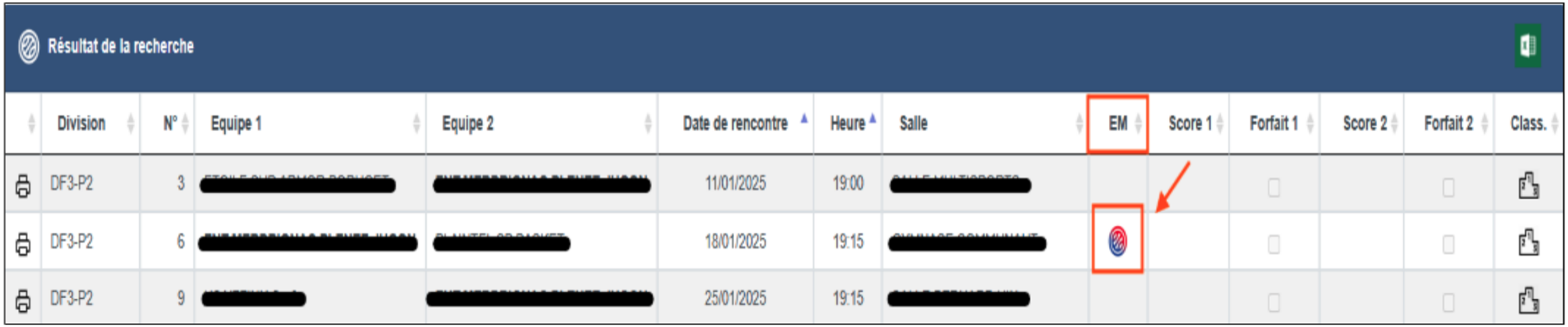


Récupérer le code e -Marque du match (2/2)

Résultat de la recherche :

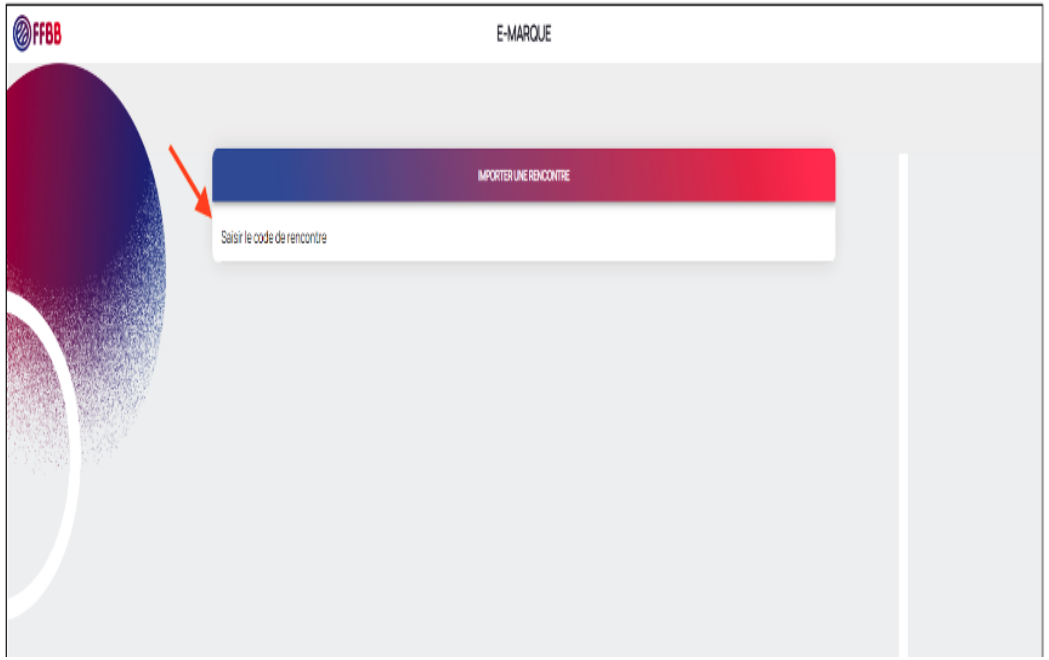
- Retrouver le match dans la liste des rencontres.
- Sur la ligne du match, dans la colonne « EM», cliquer sur le symbole « e-Marque » en forme de ballon de basket.
- Le code e-Marque du match va apparaitre, le noter et le garder précieusement.

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.



Importer une rencontre

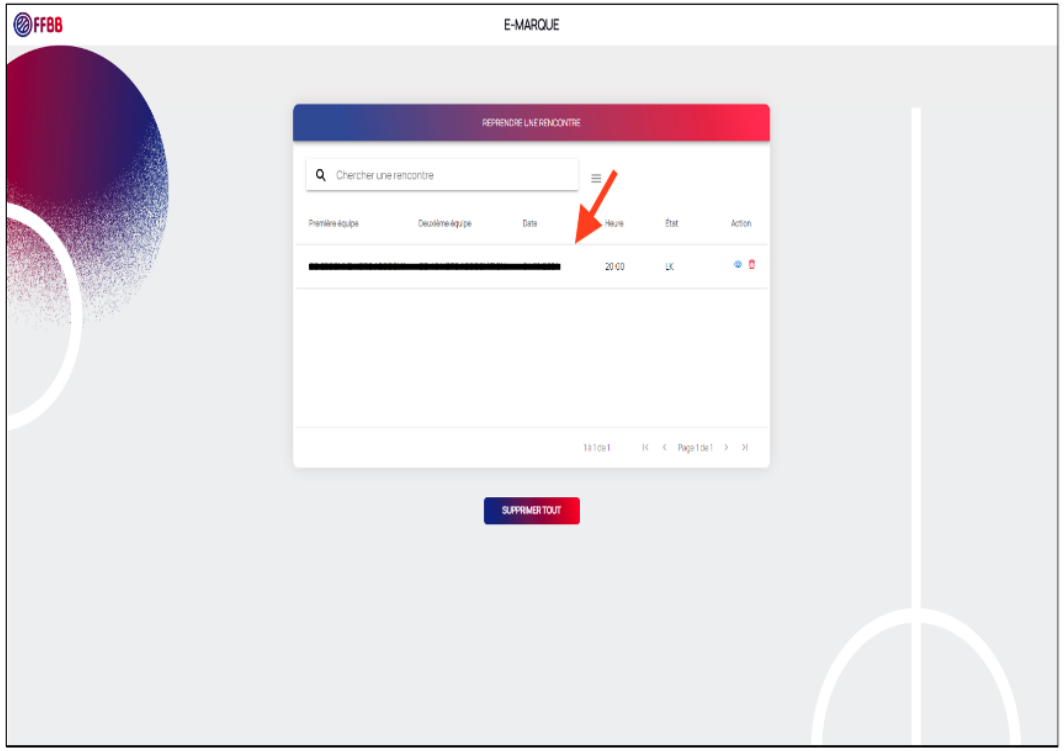
1. Sélectionner l’onglet « IMPORTER UNE RENCONTRE »
2. Saisir votre code de rencontre



Reprendre une rencontre

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

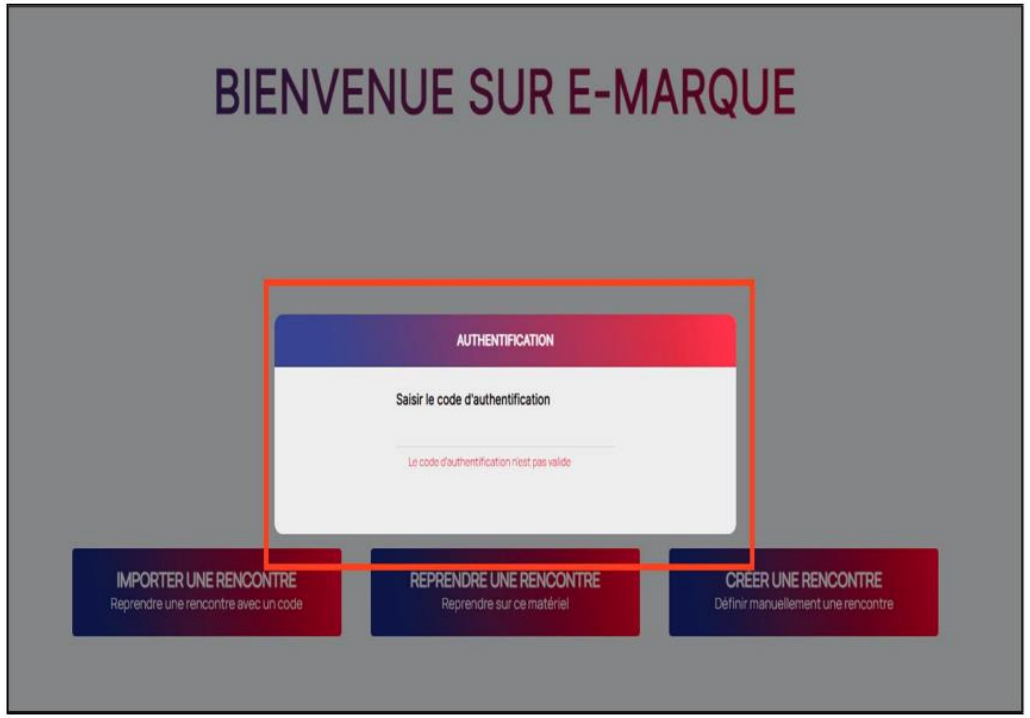
1. Sélectionner l’onglet « REPRENDRE UNE RENCONTRE »..
2. Sélectionner votre rencontre.



Creer 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

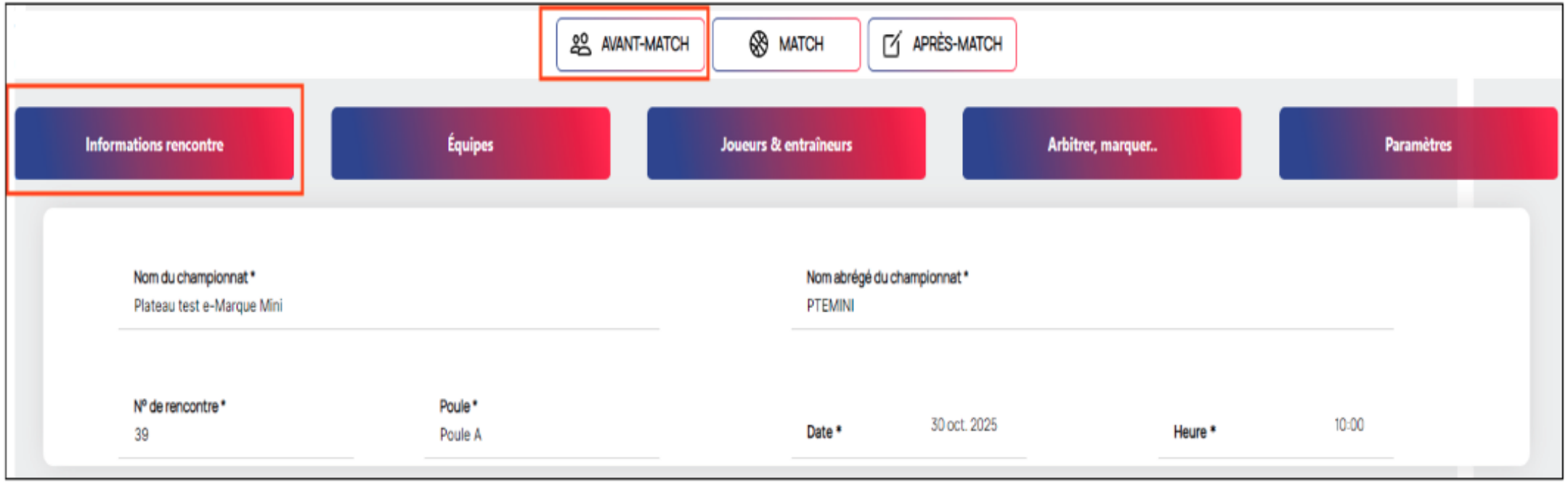
AU DEBUT ET A LA FIN DE LA RENCONTRE

- 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 :

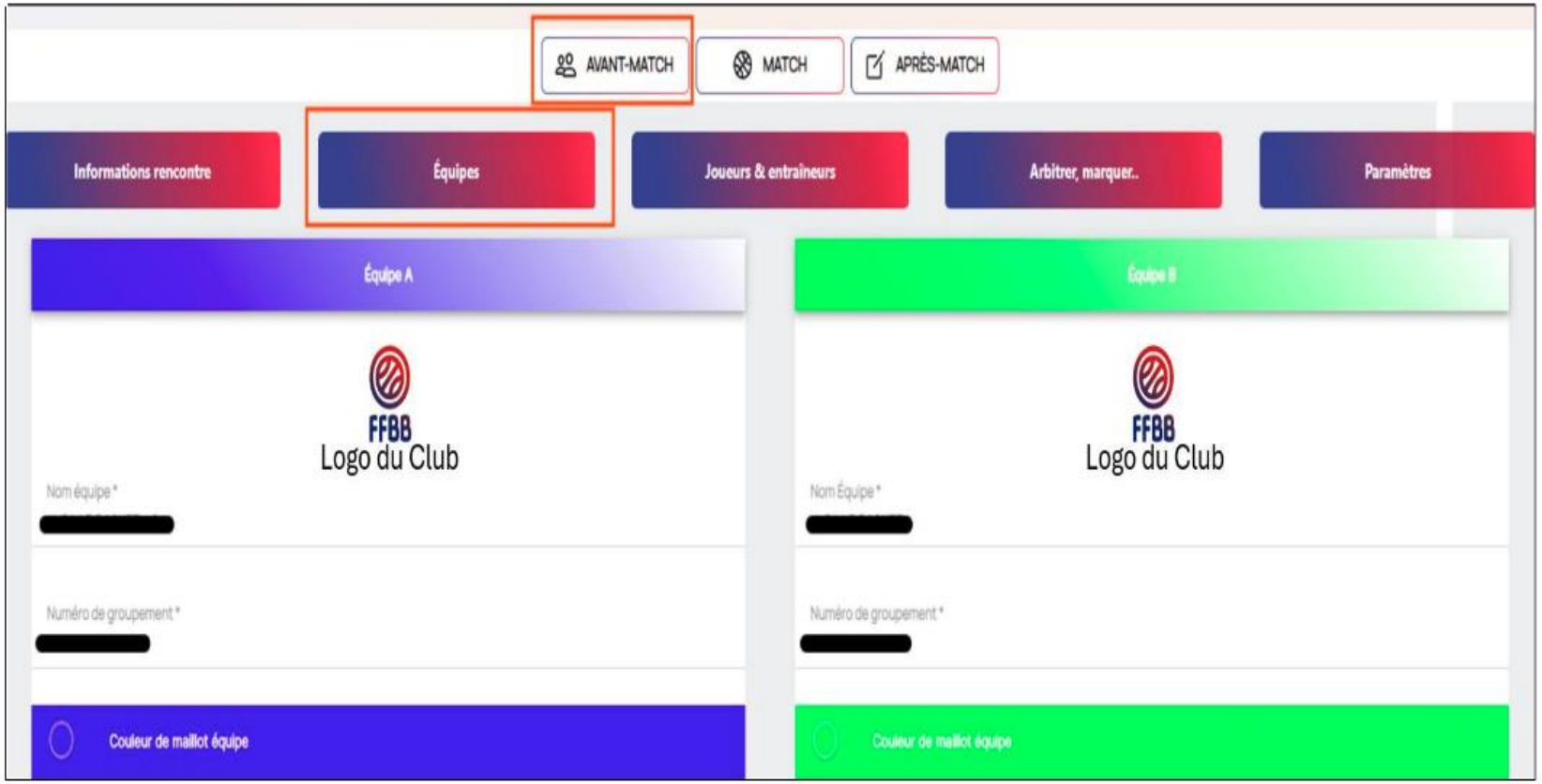
- Le nom du championnat
- Le nom abrégé du championnat
- Le N° de rencontre
- La poule
- La date du match
- L'heure du match



EQUIPES

Dans cet onglet vous trouverez :

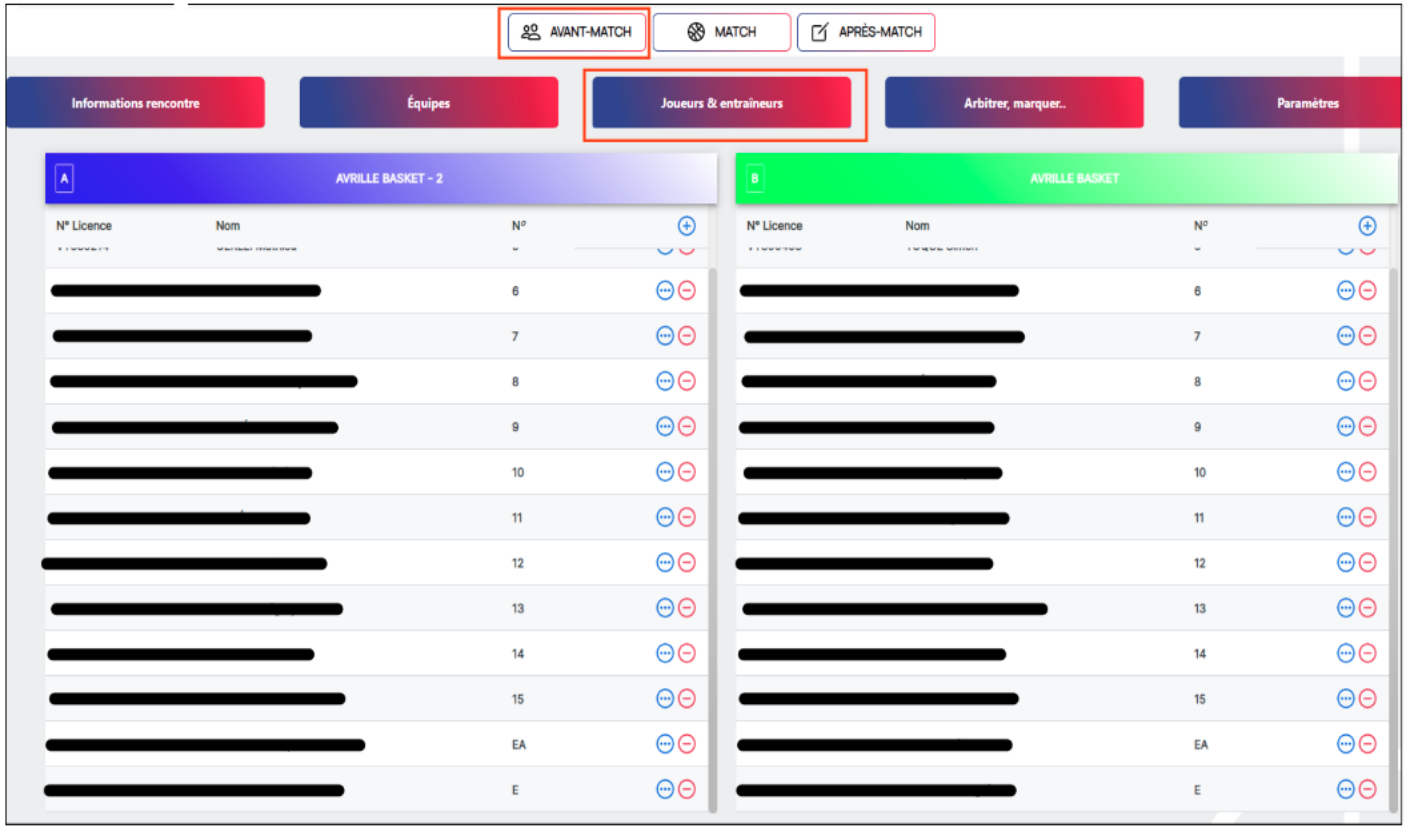
- Le nom des équipes
- Le numéro de groupement des équipes
- La couleur des maillots équipes

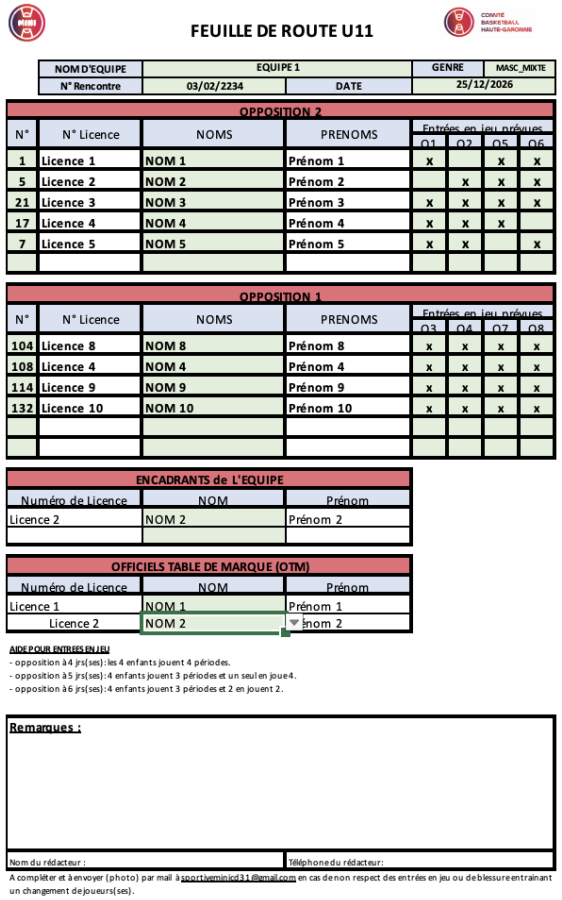


Joueurs et entraineurs

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.





FEUILLE DE ROUTE U11

NOM D'EQUIPE	EQUIPE 1		GENRE	MASC_MIXTE
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 :

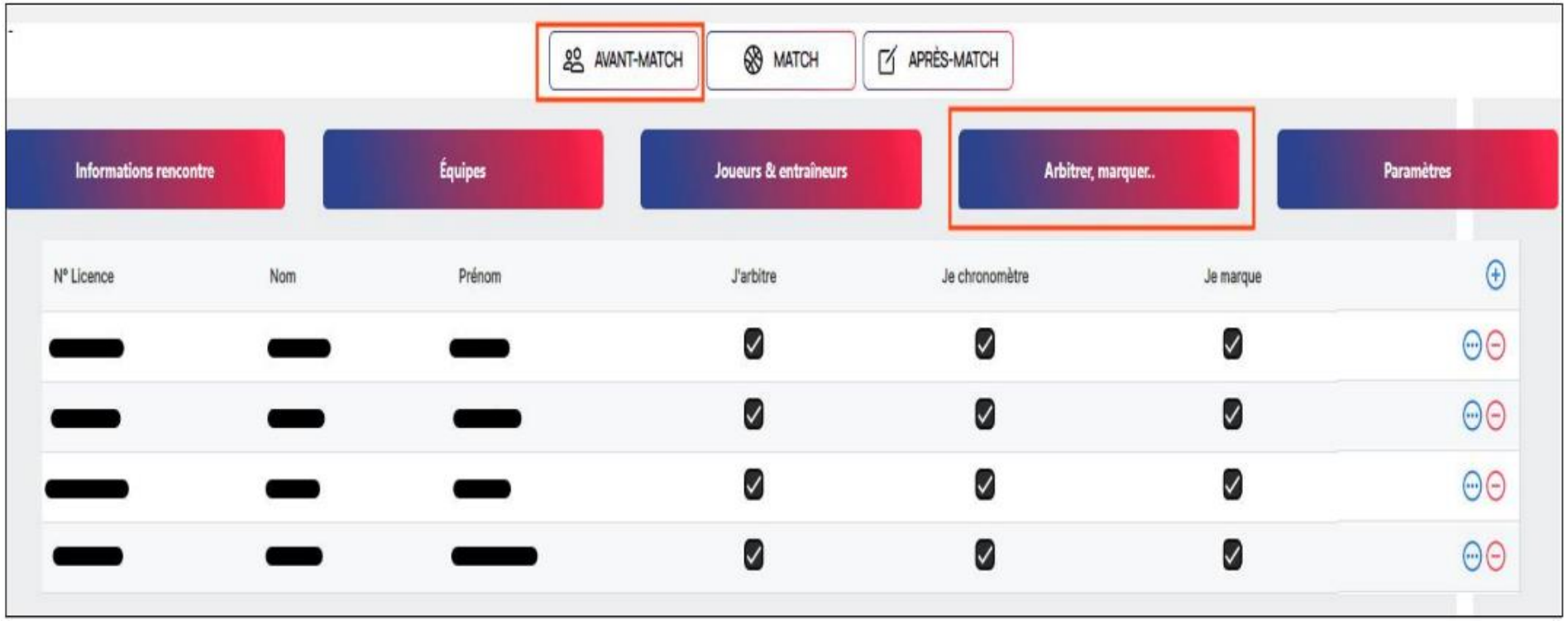
A compléter et à envoyer (photo) par mail à sportiveminicd31@gmail.com en cas de non respect des entrées en jeu ou de blessure entrainant un changement de joueurs(ses).

Arbitrer, marquer…

Dans cet onglet vous allez :

- Sélectionner l'onglet « arbitrer, marquer… » et remplir les informations des arbitres (adulte réfèrent 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.



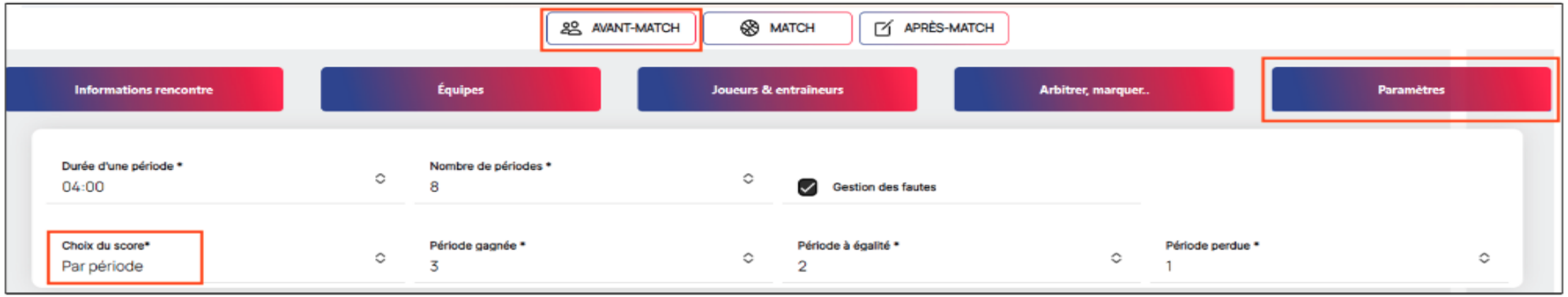
Paramètres

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),



MATCH

Rencontres

Dans cet onglet vous trouverez

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

Chronométre / 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 !)**

Début et fin de période

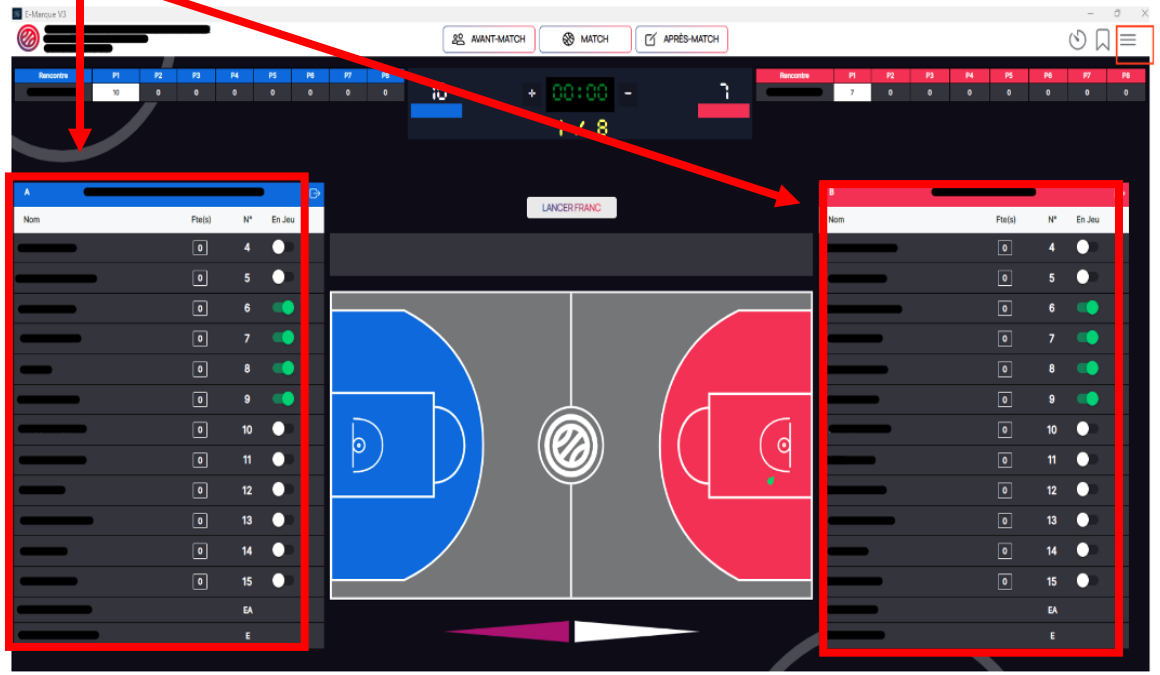
Parmi la liste la liste des participant(e)s des 2 équipes, vous allez :

<u>Avant le début de chaque période :</u>

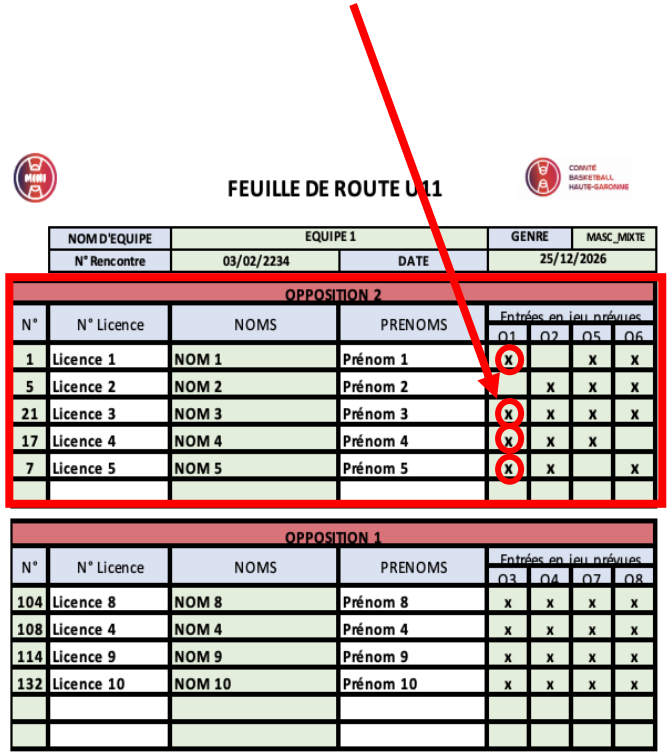
1 - Cocher les entrées en jeu (en vert)

<u>A la fin de chaque période :</u>

3 – Décocher les entrées en jeu



2 - Valider en entourant les entrées en jeu prévues sur les 2 feuilles de route



FEUILLE DE ROUTE U11

NOM D'EQUIPE	EQUIPE 1		GENRE	MASC_MIXTE
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

<u>Attention:</u>

Avertir l'entraineur en cas de non-concordance des entrées en jeu avant de démarrer la période.

Si l'encadrant souhaite garder les entrées en jeu proposées sur le terrain, il faut réaliser les modifications en entourant les bonnes cases !

LA FEUILLE DE ROUTE DOIT PRESENTER LA REALITE DES ENTREES EN JEU SUR LE TERRAIN

Terrain – LF - Possessions

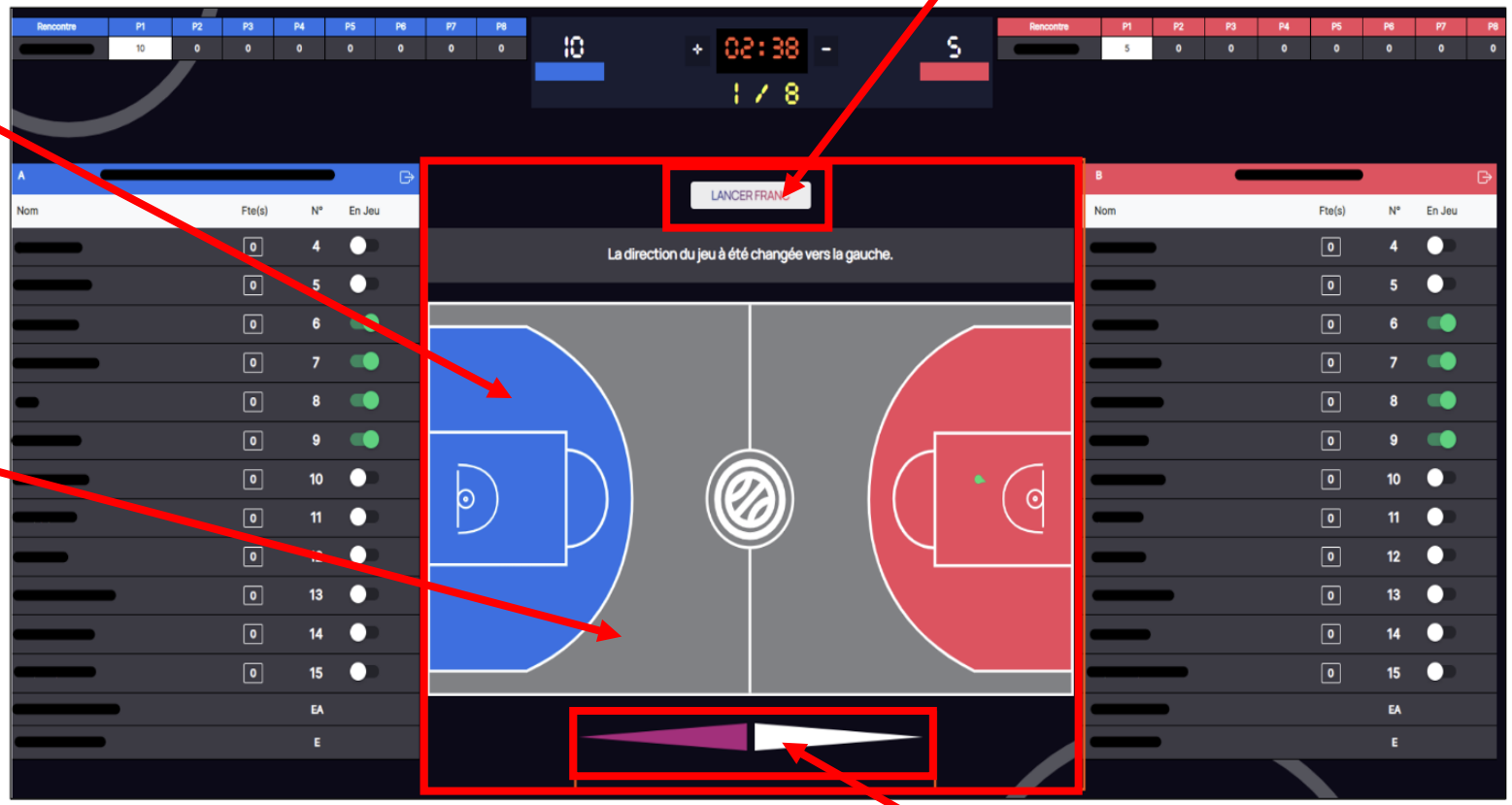
Dans cet onglet vous allez :

Attribuer aux enfants les Lancer-francs réussis

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.

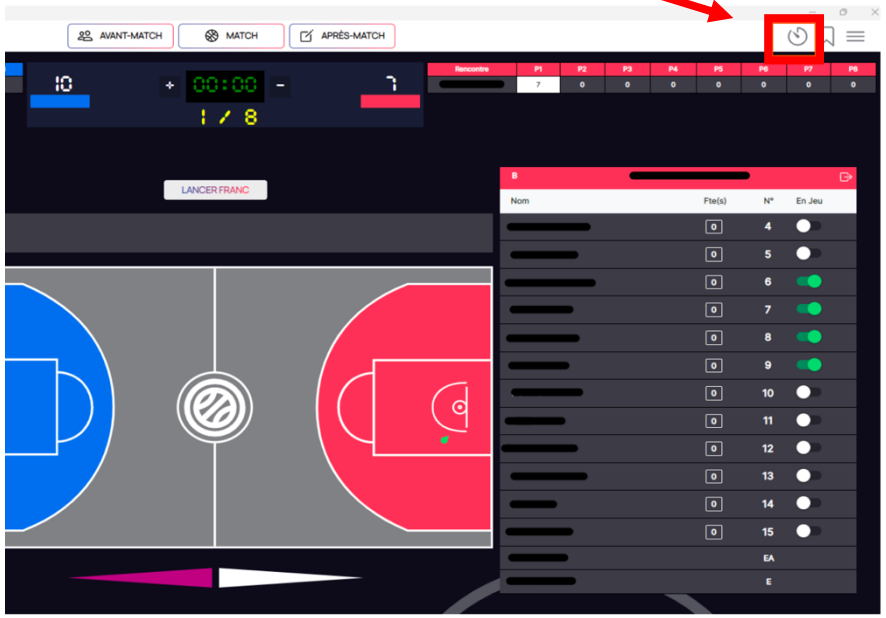


Changer la flèche de possession alternée

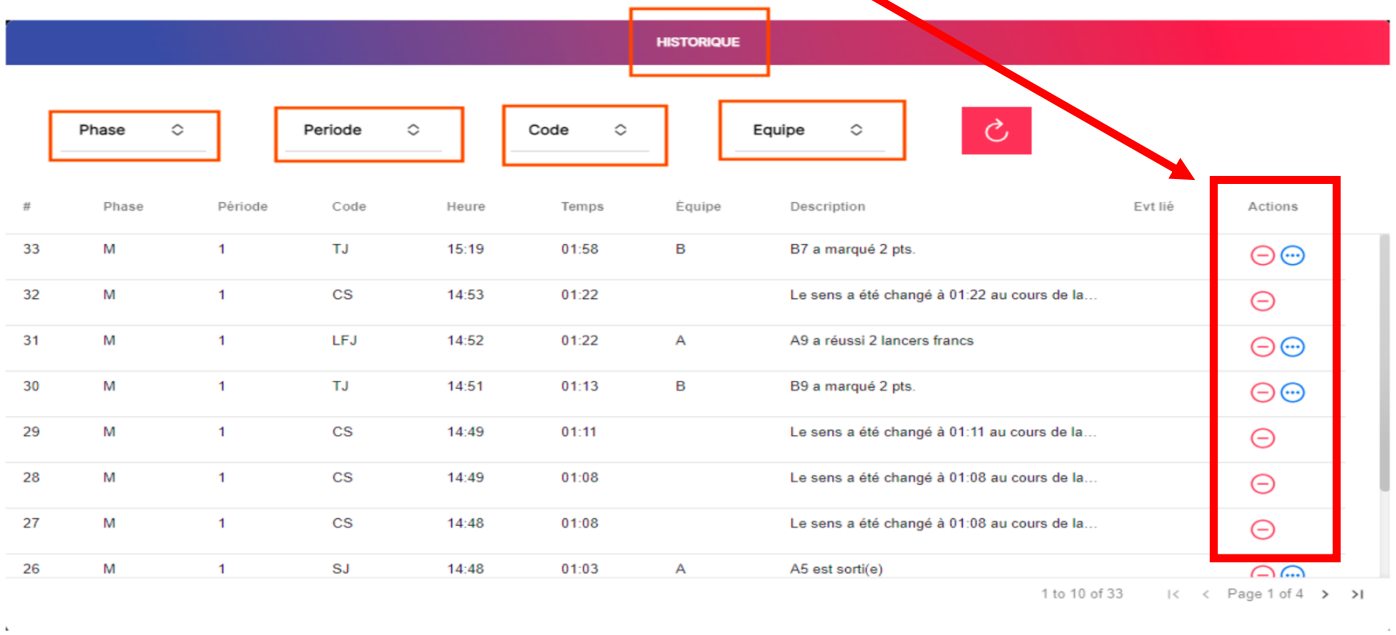
HISTORIQUE

(pour notamment corriger une erreur de saisie)

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

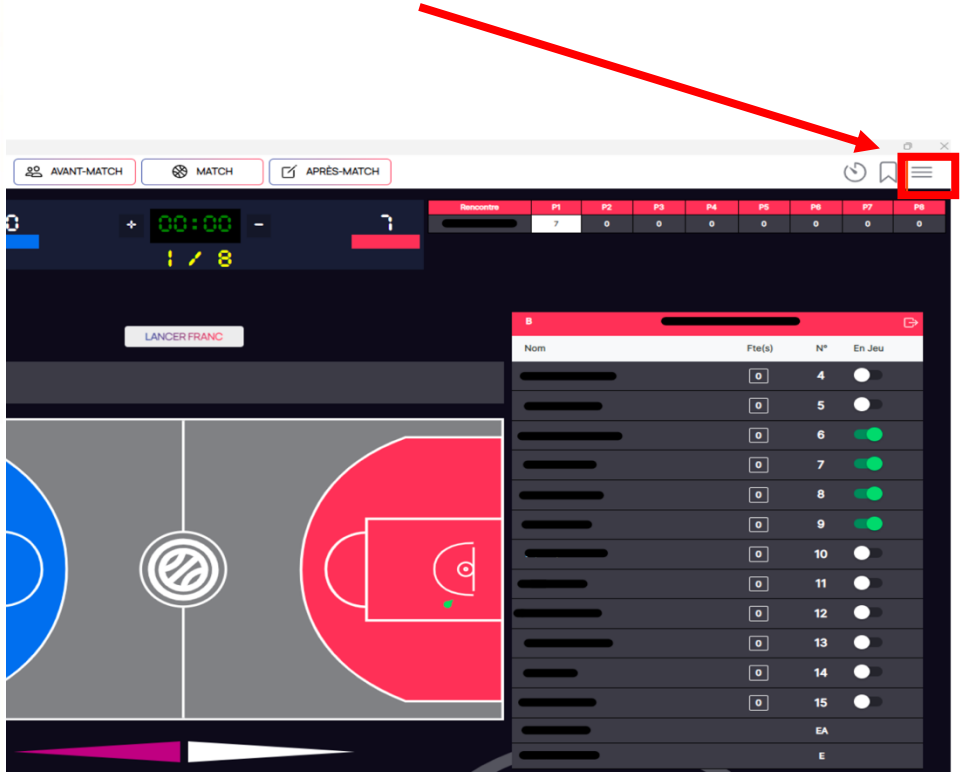


Dans cette fenêtre, vous pouvez modifier ou supprimer un élément grâce aux boutons situés dans la colonne actions



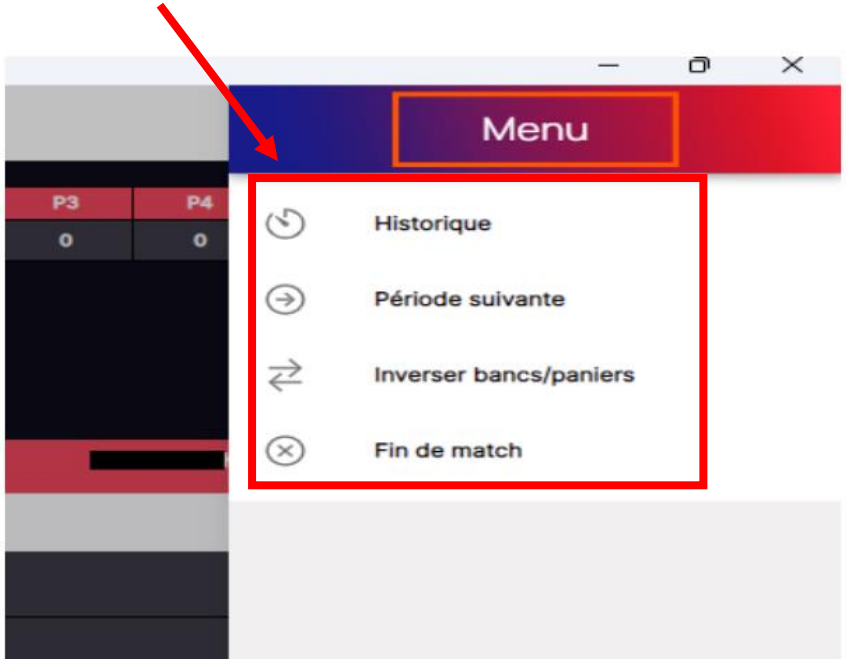
MENU

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**

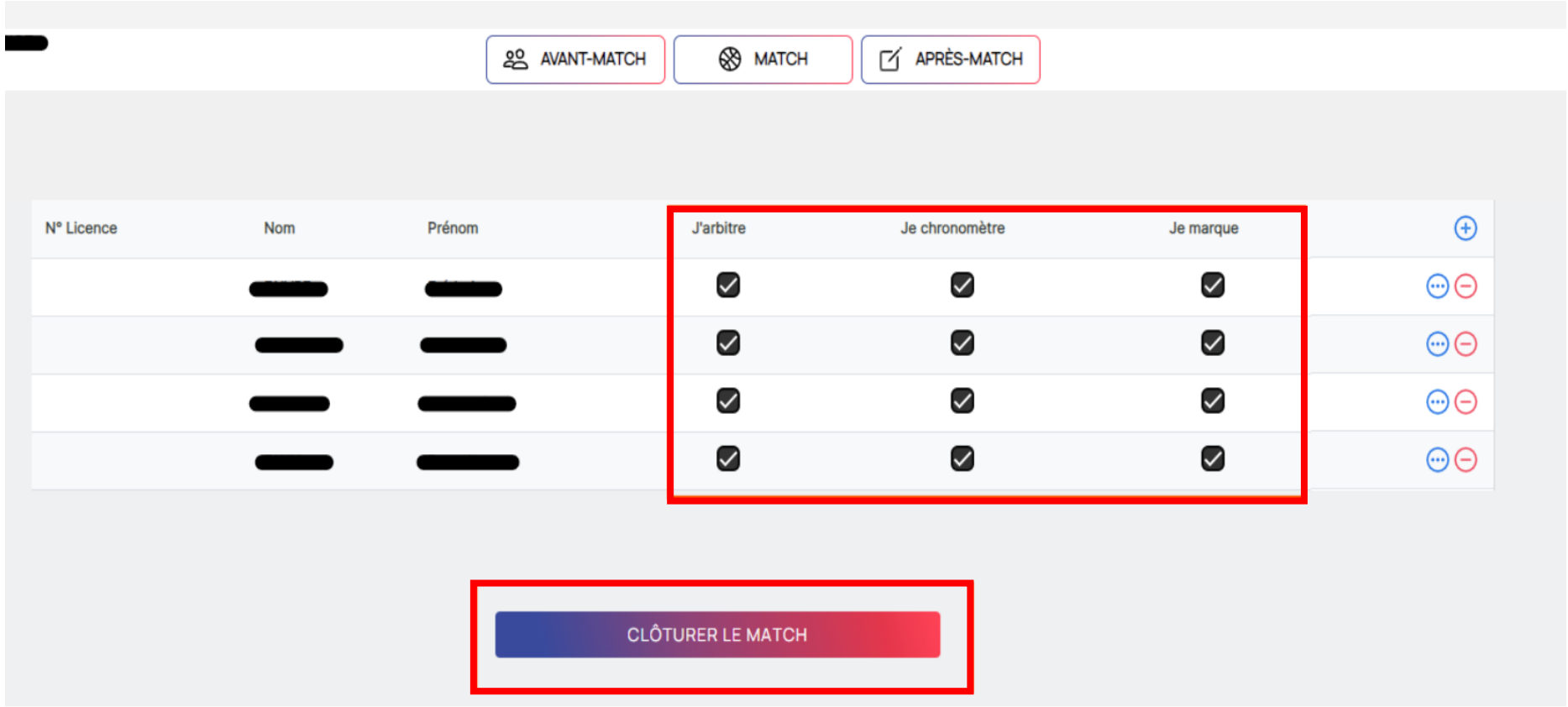


FIN DE MATCH

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

Indiquer les fonctions réelles exercées durant la rencontre puis clôturer

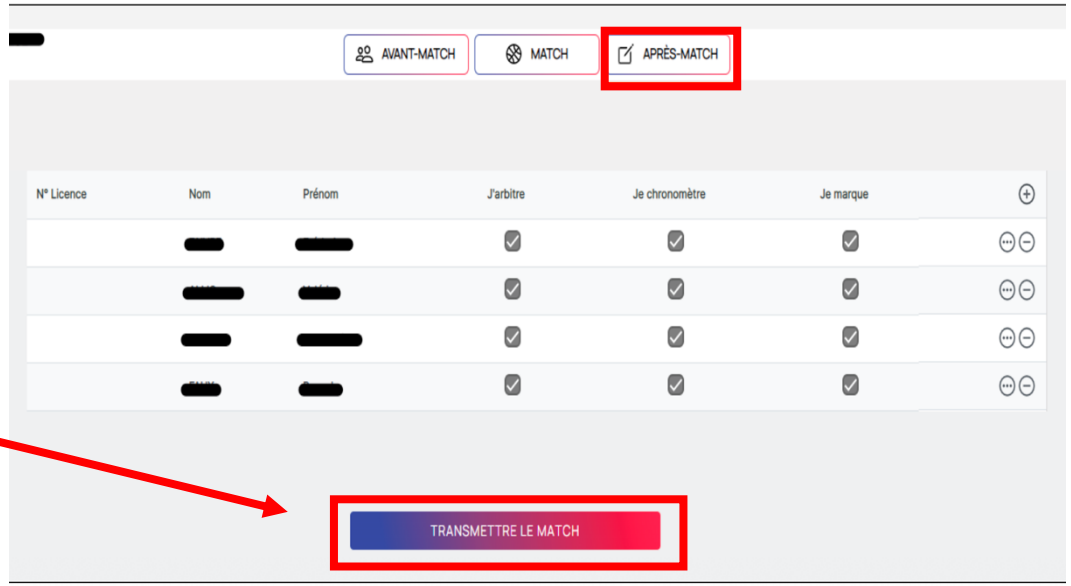
Exemple : des enfants non prévus en début de la rencontre ont participé à l'arbitrage, la marque, le chronomètre ou ont voulu changer de rôle en cours de rencontre.



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.



Dans l'onglet « code du match », entrer votre code puis « valider ».

Transmettre le match 2/2

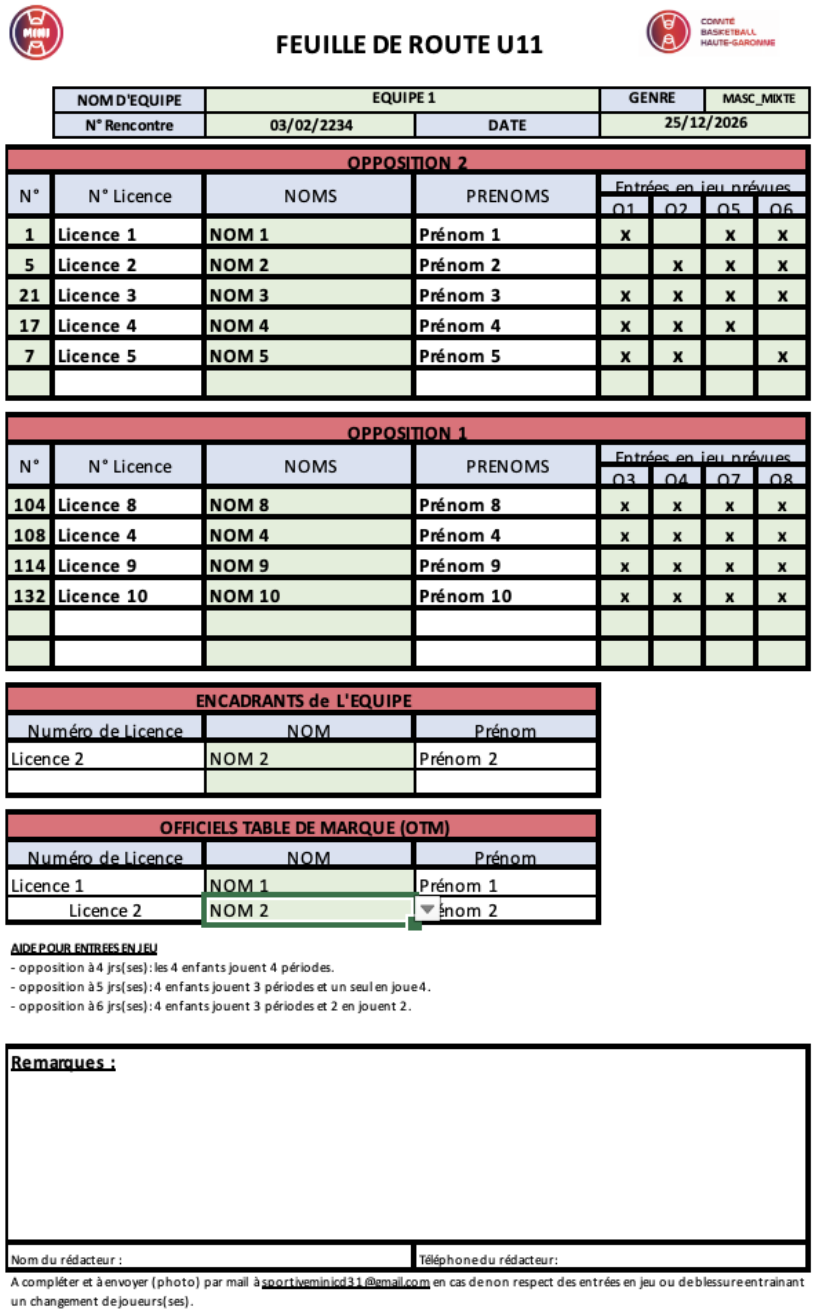
Un Officiel de Table de Marque (OTM) a validé les entrées en jeu au début de chaque période en entourant les entrées en jeu prévues sur la feuille de route.

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 entrainant 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_MIXTE
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 entrainant 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

CD31

COMITÉ
BASKETBALL
HAUTE-GARONNE