



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

The screenshot displays a web application interface with a navigation menu at the top. The 'Compétitions' menu is expanded, showing various options. The 'Télécharger e-Marque MiniBasket' option is highlighted with a red box. The background shows a 'Nouveautés' section with version updates, a 'Statistiques' section with license counts, and a bar chart titled 'Licences / mois'.

Navigation Menu: Organismes ▾ Licences ▾ Salles ▾ **Compétitions ▾** Administrations ▾ Officiels ▾ Haut niveau ▾ Sanction ▾ Editions ▾ Formations ▾ Jeunesse ▾

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

Compétitions Menu:

- 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

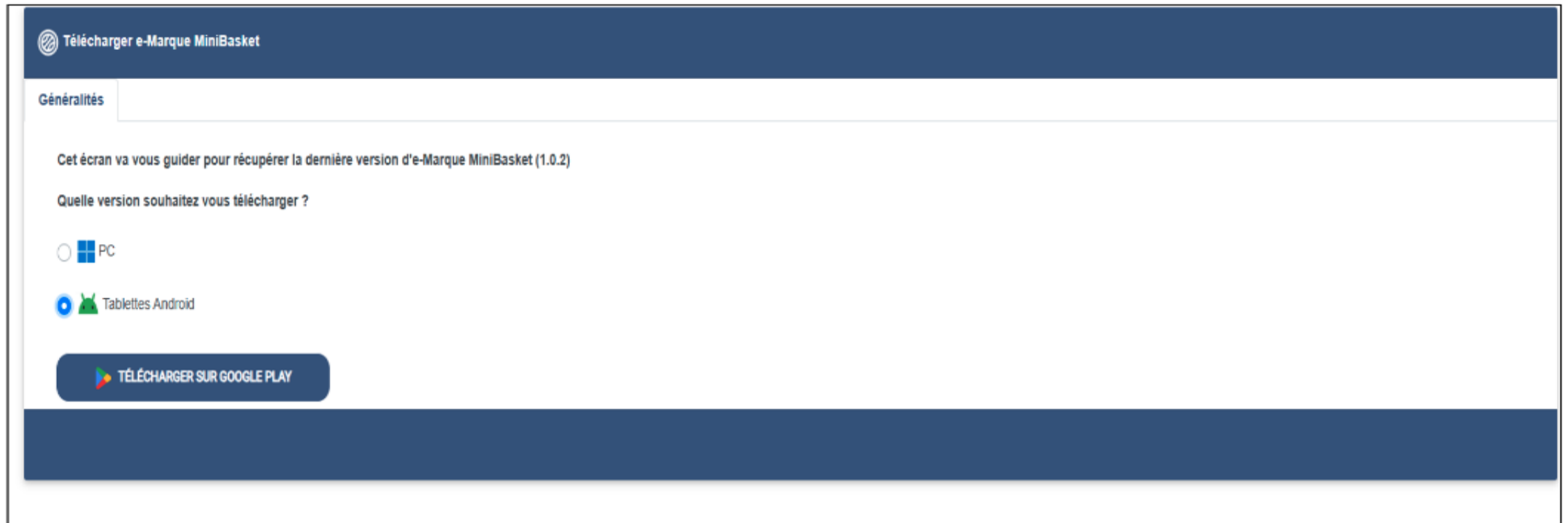
Licences / mois:

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)



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 navigation bar includes 'Organismes', 'Licences', 'Compétitions', 'Administrations', 'Editions', and 'Jeunesse'. The 'Compétitions' menu is open, displaying options: 'Saisie des résultats', 'Statut du technicien', 'Dérégations', 'Télécharger e-Marque V2', and 'Equipes'. The 'Saisie des résultats' option is highlighted. Below the menu, the 'Recherche des rencontres' section is visible, featuring a dropdown for 'Saison 2024-2025'. The 'Divisions' dropdown is selected, and the 'RECHERCHER' button is highlighted. The interface also includes a search bar, a date range selector, and a checkbox for 'Rencontres non jouées'.

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

Résultat de la recherche :

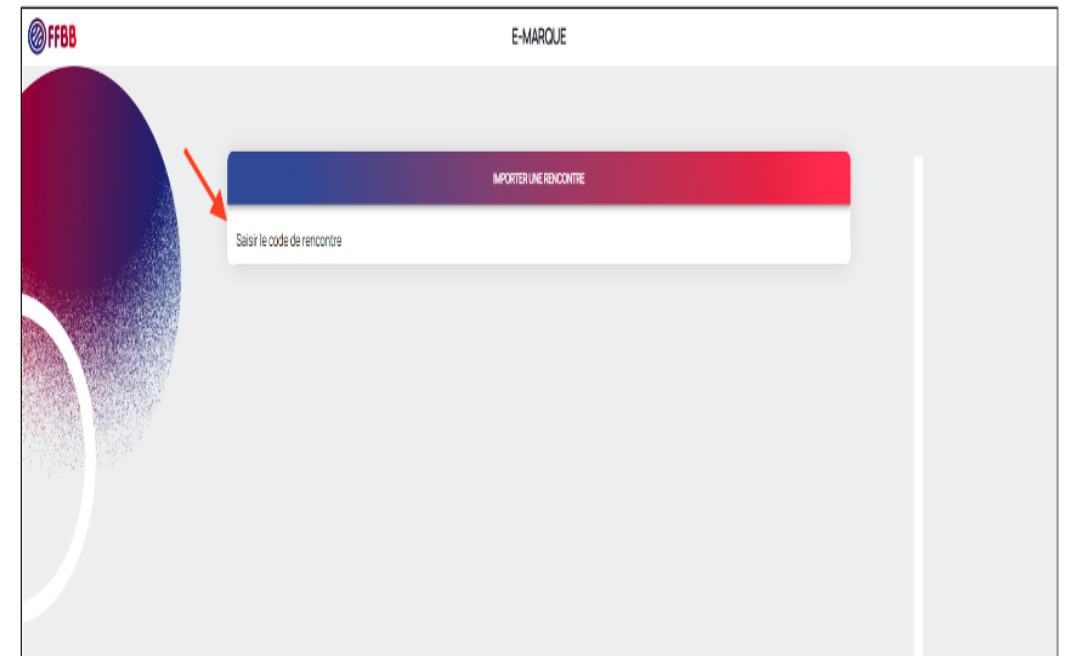
- Retrouver le match dans la liste des rencontres.
- Sur la ligne du match, dans la colonne « EM», cliquer sur le symbole « e-Marque » en forme de ballon de basket.
- Le code e-Marque du match va apparaitre, le noter et le garder précieusement.

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.

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	[REDACTED]	[REDACTED]	11/01/2025	19:00	[REDACTED]			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
DF3-P2	6	[REDACTED]	[REDACTED]	18/01/2025	19:15	[REDACTED]			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		
DF3-P2	9	[REDACTED]	[REDACTED]	25/01/2025	19:15	[REDACTED]			<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		

Importer une rencontre

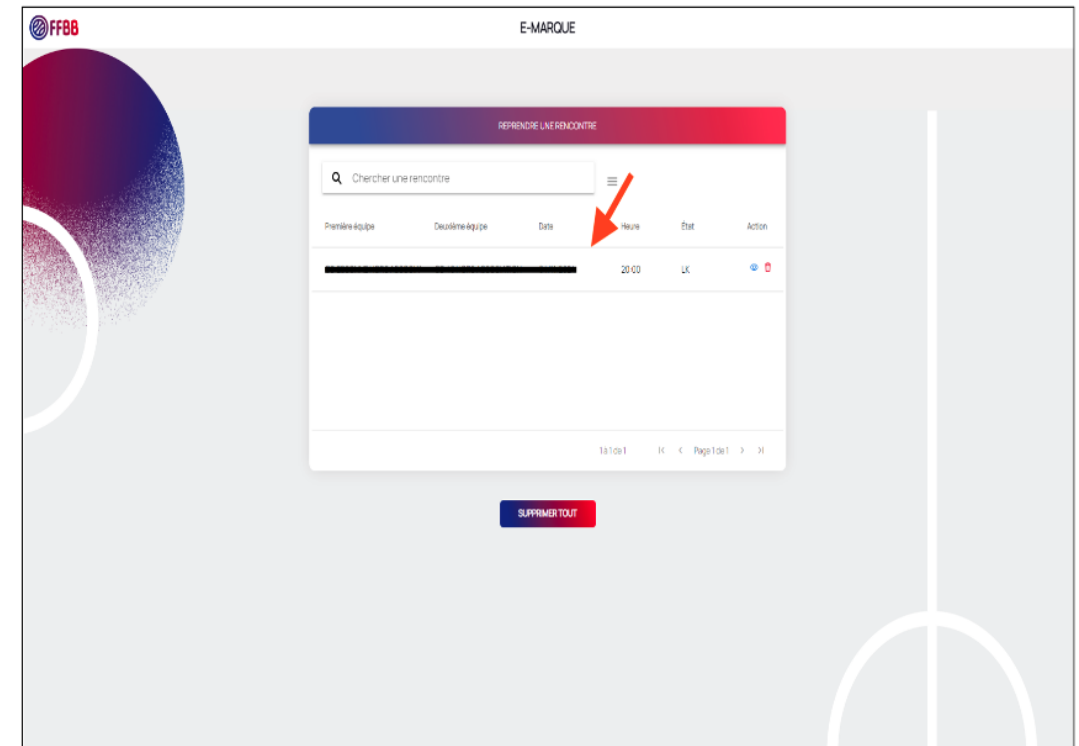
1. Sélectionner l'onglet « IMPORTER UNE RENCONTRE »
2. Saisir votre code de rencontre



Reprendre une rencontre

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

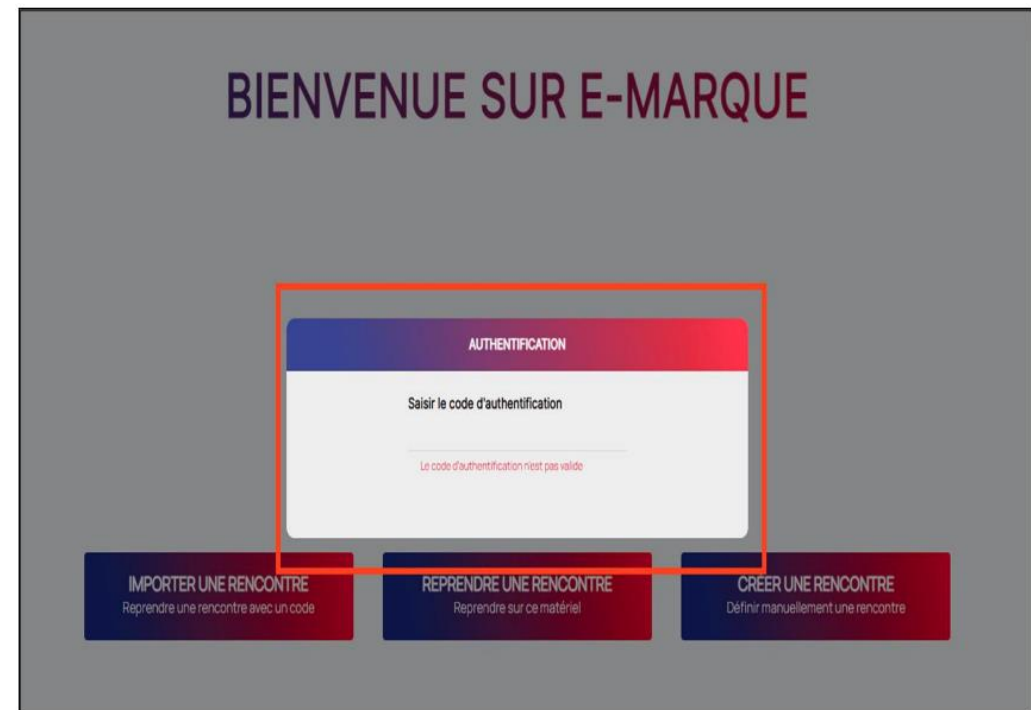
1. Sélectionner l'onglet « REPRENDRE UNE RENCONTRE »..
2. Sélectionner votre rencontre.



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 entraîneurs 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 entraîneurs 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 entraîneurs 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

The screenshot shows a match information form with a navigation bar at the top and a main content area. The navigation bar includes three tabs: 'AVANT-MATCH' (highlighted with a red box), 'MATCH', and 'APRÈS-MATCH'. Below the navigation bar is a row of five buttons: 'Informations rencontre' (highlighted with a red box), 'Équipes', 'Joueurs & entraîneurs', 'Arbitrer, marquer..', and 'Paramètres'. The main content area contains the following fields:

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 teams. At the top, there are three tabs: 'AVANT-MATCH' (highlighted with a red box), 'MATCH', and 'APRÈS-MATCH'. Below the tabs is a navigation bar with five 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 (blue for A, green for B), a logo placeholder with the FFBB logo and 'Logo du Club', a 'Nom équipe *' field with a black bar, a 'Numéro de groupement *' field with a black bar, and a 'Couleur de maillot équipe' field with a color selection circle.

Joueurs et entraîneurs

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 entraîneurs.

AVANT-MATCH MATCH APRÈS-MATCH

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

A AVRILLE BASKET - 2				B AVRILLE BASKET			
N° Licence	Nom	N°		N° Licence	Nom	N°	
██████████	██████████	6	⋮	██████████	██████████	6	⋮
██████████	██████████	7	⋮	██████████	██████████	7	⋮
██████████	██████████	8	⋮	██████████	██████████	8	⋮
██████████	██████████	9	⋮	██████████	██████████	9	⋮
██████████	██████████	10	⋮	██████████	██████████	10	⋮
██████████	██████████	11	⋮	██████████	██████████	11	⋮
██████████	██████████	12	⋮	██████████	██████████	12	⋮
██████████	██████████	13	⋮	██████████	██████████	13	⋮
██████████	██████████	14	⋮	██████████	██████████	14	⋮
██████████	██████████	15	⋮	██████████	██████████	15	⋮
██████████	██████████	EA	⋮	██████████	██████████	EA	⋮
██████████	██████████	E	⋮	██████████	██████████	E	⋮

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 périodes			
				O1	O2	O3	O4
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 ENTRER EN JEU

- opposition 14 ps(se): les 4 enfants jouent 4 périodes.
- opposition 15 ps(se): 4 enfants jouent 3 périodes et un seul en joue 4.
- opposition 16 ps(se): 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 sports@minicid31@gmail.com en cas de non respect des entrées en jeu ou de blessure entraînant un changement de joueurs(se).

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.

N° Licence	Nom	Prénom	J'arbitre	Je chronomètre	Je marque	
██	██	██	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	⋮ -
██	██	██	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	⋮ -
██	██	██	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	⋮ -
██	██	██	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	⋮ -

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),

AVANT-MATCH MATCH APRÈS-MATCH

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

Durée d'une période * 04:00

Nombre de périodes * 8

Gestion des fautes

Choix du score* Par période

Période gagnée * 3

Période à égalité * 2

Période perdue * 1

Durée d'une période * 04:00

Nombre de périodes * 8

Gestion des fautes

Choix du score* Classique



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 !)

The screenshot shows a basketball match interface. At the top, there are three tabs: 'AVANT-MATCH', 'MATCH', and 'APRÈS-MATCH'. The 'MATCH' tab is selected and highlighted with a red box. Below the tabs, there is a score display showing 0-0, a timer showing 04:00, and a period indicator showing 1/8. The 'Rencontres' tab is also highlighted with a red box. The interface shows two teams, A and B, with player lists and a central court diagram.

Rencontres	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
0	0	0	0	0	0	0	0	0

Rencontres	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
0	0	0	0	0	0	0	0	0

A AVRILLE BASKET - 2			
Nom	Foncti	N°	En Jeu
		4	●
		5	●
		6	●
		7	●
		8	●
		9	●
		10	●
		11	●
		12	●
		13	●
		14	●
		15	●
		EA	
		E	

B AVRILLE BASKET			
Nom	Foncti	N°	En Jeu
		4	●
		5	●
		6	●
		7	●
		8	●
		9	●
		10	●
		11	●
		12	●
		13	●
		14	●
		15	●
		EA	
		E	

INFO:
L'éventuelle
prolongation se joue
dans la continuité du
dernier ¼ temps

Début et fin de période

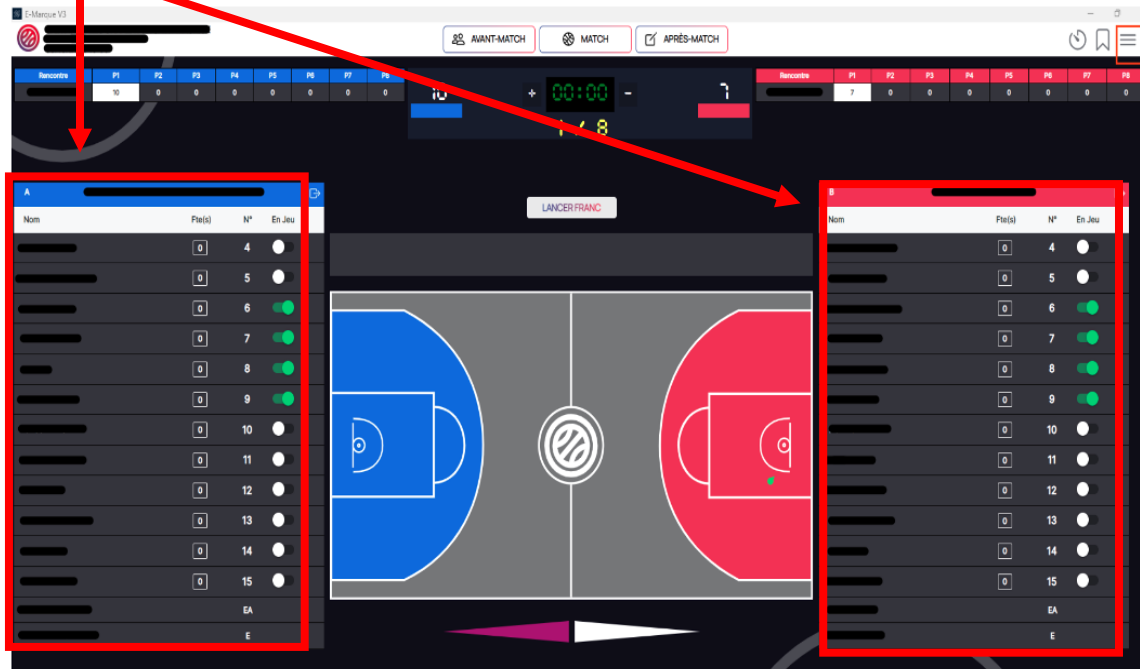
Parmi la liste la liste des participant(e)s des 2 équipes, vous allez :

Avant le début de chaque période :

1 - Cocher les entrées en jeu (en vert)

A la fin de chaque période :

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			
				01	02	05	06
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			
				03	04	07	08
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

Attention:

Avertir l'entraîneur 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 ENTRES EN JEU SUR LE TERRAIN

Terrain – LF - Possessions

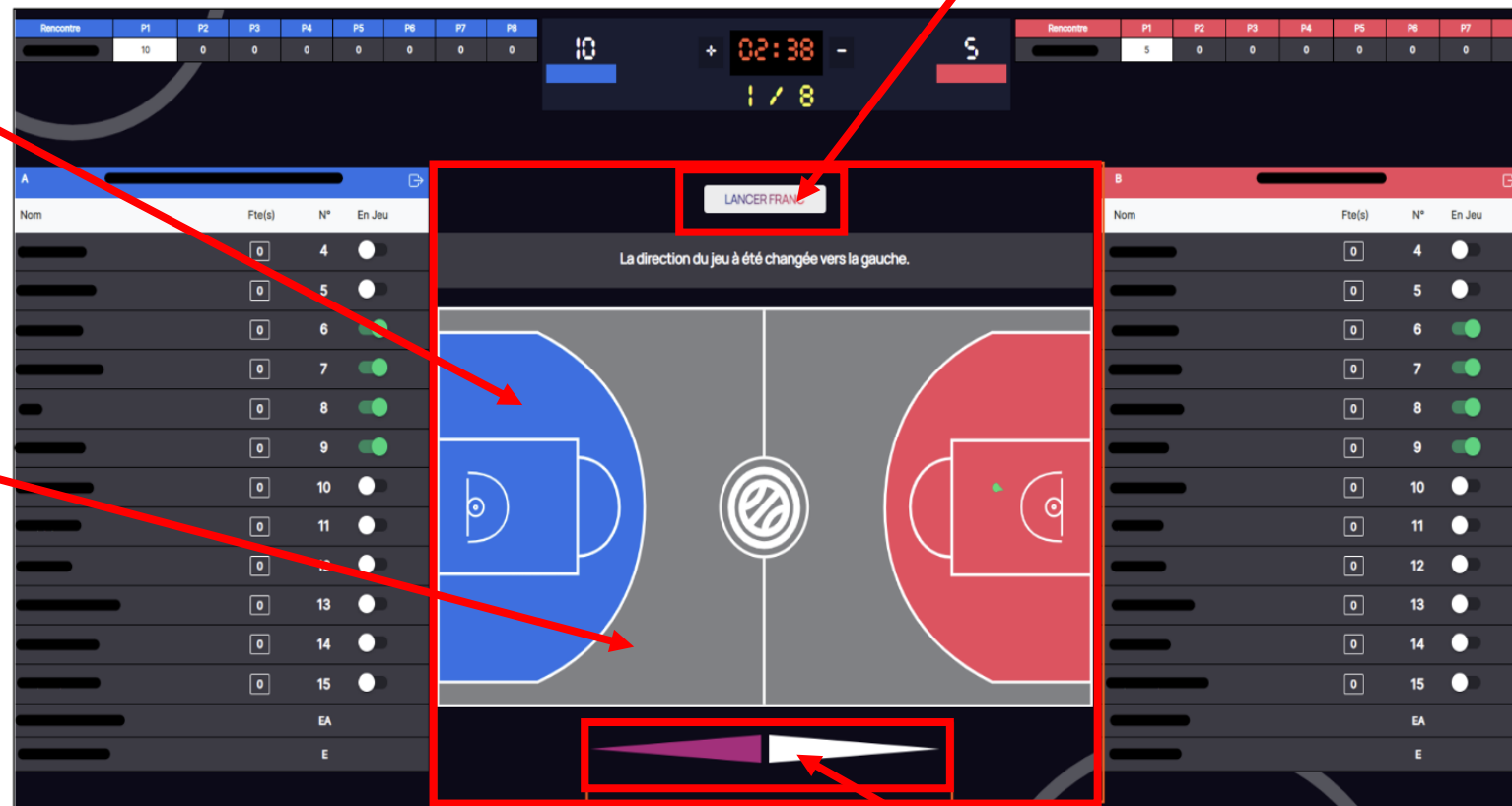
Dans cet onglet vous allez :

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

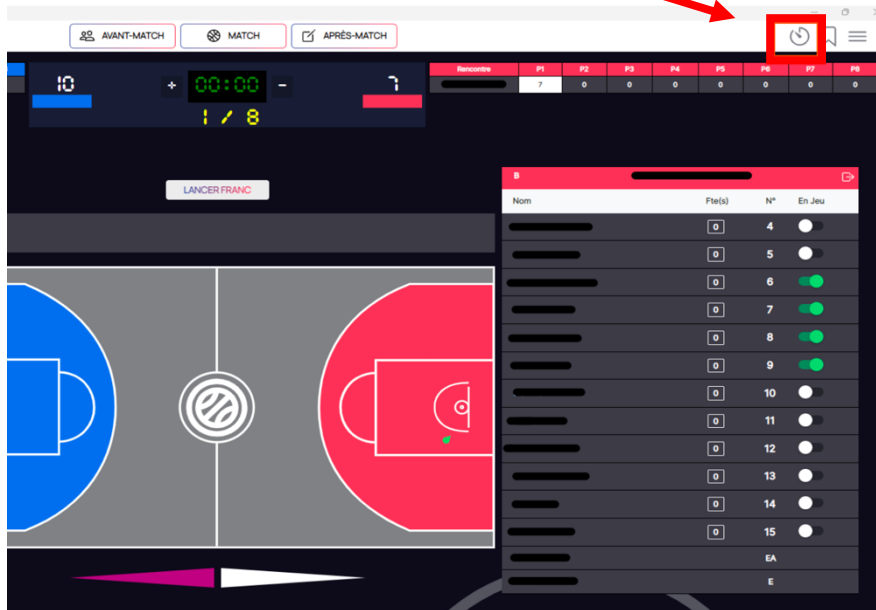


Changer la flèche de possession alternée

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

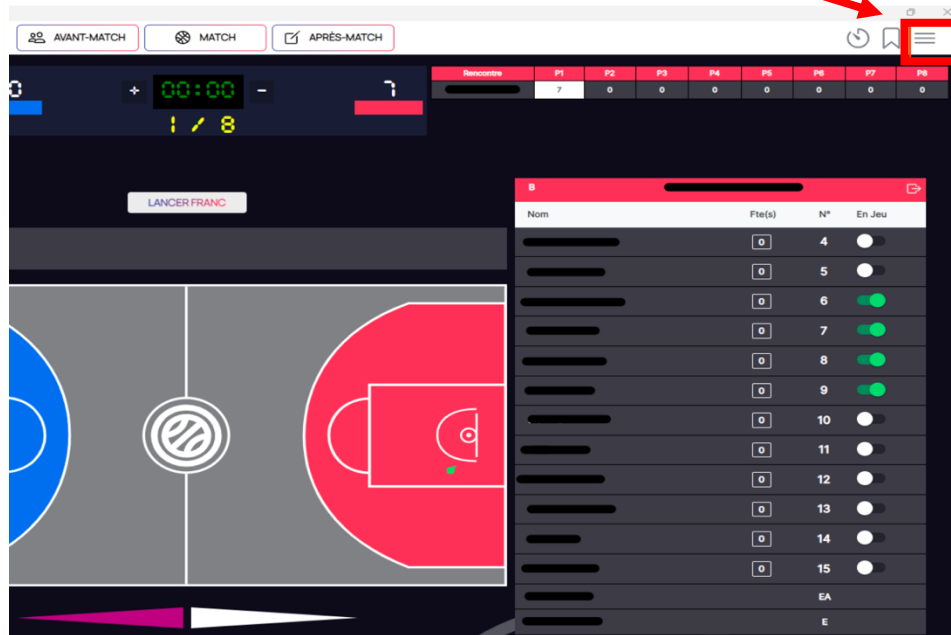
A screenshot of the 'HISTORIQUE' window. The title bar is purple and pink, with 'HISTORIQUE' in the center. Below the title bar, there are four dropdown menus: 'Phase', 'Periode', 'Code', and 'Equipe', each with a red box around it. To the right of these menus is a red circular refresh button. Below the filters is a table of match events. The 'Actions' column is highlighted with a red box, showing red minus and blue plus icons for each row. A red arrow points from the text above to this 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

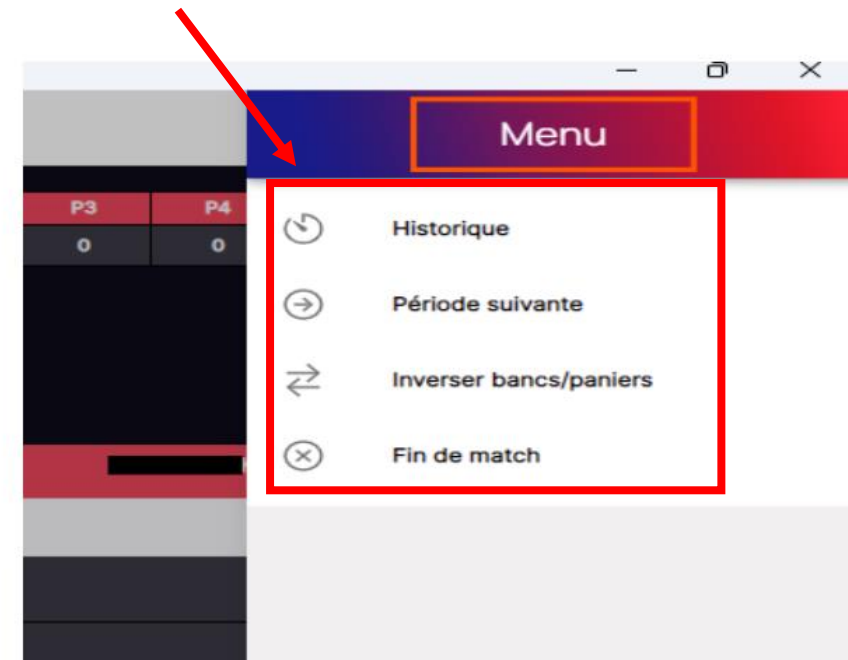
MENU

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	
			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="+"/>
			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="..."/> <input type="button" value="-"/>
			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="..."/> <input type="button" value="-"/>
			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="button" value="..."/> <input type="button" value="-"/>

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.

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

TRANSMETTRE LE MATCH

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

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			
				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 prévues			
				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 ENTRES 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**

