



UTILISER L'E-MARQUE

L'e-marque est le système électronique officiel de la FFBB pour la gestion des scores, fautes, licences et partie administrative lors des matchs de basket-ball 5x5 à partir de la catégorie U13. L'e-marque remplace la traditionnelle feuille de match papier par une version numérique, sous la forme d'un logiciel.

Le logiciel est à télécharger via l'interface FBI de votre club :

Onglet « compétitions » > « Télécharger e-Marque V2 ».

Une procédure d'installation est disponible pour vous accompagner.

POURQUOI ?



Une gestion plus précise et rapide des informations de jeu : score, fautes, temps de jeu, etc.



Les données de jeu peuvent être facilement compilées et partagées avec les équipes, les officiels, et les structures.



Transfert des résultats plus rapide auprès des instances fédérales (CD, LR et FFBB).



Corriger plus rapidement et clairement les erreurs humaines par rapport aux feuilles de match papier.



Toute modification ou correction des informations de jeu peut être effectuée immédiatement et mise à jour dans le système.

COMMENT ?

1

Télécharger l'application e-marque V2 et lancer le logiciel.

5

Terminer et clôturer la rencontre dans l'espace « après-match » en saisissant les signatures. Si besoin, renseigner les signalements, réserves, rapports, etc.

2

Importer le match dans le logiciel avec le code unique de la rencontre à récupérer en amont. Ce code permet de charger la rencontre avec des paramètres prédéfinis.

6

Dans le bandeau supérieur, 3 éléments sont également disponibles :

3

Vérifier et saisir les informations relatives à la rencontre dans l'espace « avant-match » : lieux, équipes, joueurs, officiels et paramètres du match.

- L'historique du match
- La synchronisation de la partie
- Un menu propre à chaque onglet avec des actions supplémentaires réalisables.

4

Enregistrer les données de jeu lors du déroulement de la rencontre via l'interface numérique de l'espace « match » : points, fautes, etc.

7

Saisir à nouveau le code de la rencontre pour transférer les données vers FBI. Une connexion internet est requise.

VOTRE CHECKLIST

- Se former auprès du comité ou via la formation e-learning proposée par la FFBB.
- Proposer des formations aux licenciés/bénévoles du club afin qu'ils assurent la table de marque lors des rencontres (OTM).
- Pour des questions sur 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 assistanceemarqueV2@ffbb.com.

GUIDES ET INFORMATIONS

