



REUNION MI-SAISON CF PRESENTATION E-MARQUE



PRESENTATION DE LA FEUILLE E-MARQUE

La FFBB a développé une feuille de marque électronique (e-Marque) destinée à remplacer progressivement la feuille de marque papier. Cette e-Marque a plusieurs objectifs à court, moyen et long terme, comme :

- ❖ Remplacer la feuille de marque papier,
- ❖ Rendre la fonction d'OTM plus accessible et plus attrayante,
- ❖ Faciliter et accélérer la préparation des feuilles de marque en amont des matchs,
- ❖ Faciliter et accélérer la mise à disposition des résultats sur FBI après matchs,
- ❖ Faciliter et accélérer le traitement des feuilles de marque pour les utilisateurs (Sportive, Statut de l'entraîneur, Service Juridique,...),
- ❖ Réduire les coûts de gestion administrative.

MISE EN PLACE

L'application sera disponible en premier lieu pour les ligues volontaires, dès le début de l'année 2014.

Elle sera officiellement lancée le 1^{er} janvier 2014 et utilisée obligatoirement à partir du **25 et 26 janvier 2014** sur le Championnat de France NM U20 dans lequel vous officiez, mais également pour les organismes déconcentrés qui le souhaitent.

Au 1^{er} septembre 2014, elle sera obligatoire pour l'ensemble des Championnats de France Jeunes et la Nationale 3, et pourra être utilisée par toutes les structures (Ligues et Comités).

L'utilisation est très simple. Il suffit d'un PC, pas de connexion Internet pour l'utilisation en salle. La mise à disposition sera gratuite et téléchargeable sur le site FBI.

E-MARQUE MANUEL DE L'ARBITRE

Avant le départ du domicile :

- ✓ Ne pas oublier de prendre un support de stockage externe (Clé USB, Disque Dur,...)
- ✓ Vérifier qu'on a des feuilles de rapport (incident et réclamation).

Avant le match (-30mn):



- ✓ Vérifier la présence du support de stockage externe et de la configuration de son emplacement :
 - Page d'accueil cliquer sur « Définir son emplacement »
- ✓ Vérifier l'entête de la feuille de marque et des licences :
 - Cliquer sur l'onglet « Feuille de marque »
- ✓ Si une réserve est posée :
 - Cliquer sur « Réserve » dans le menu « Actions » et remplir la boîte de dialogue

IMPORTANT :

- ✓ Les capitaines **ne signent plus avant la réserve**, mais seulement à la fin du match.
- ✓ Le premier arbitre doit informer les capitaines **avant le début du match** qu'une réserve a été posée et qu'il faudra la signer à la fin.

E-MARQUE MANUEL DE L'ARBITRE

Pendant le match :

- ✓ Pour consulter la feuille de marque :
 - Cliquer sur l'onglet « **Feuille de marque** ».
- ✓ Pour modifier ou supprimer un tir :
 - Pour modifier un tir, dans la fenêtre des « **événements récents** », cliquer sur le bouton **modification**  , repositionner le tir et cliquer sur **modifier** pour enregistrer la modification.
 - Pour supprimer un tir, dans la fenêtre des « **événements récents** » cliquer sur le bouton de **suppression**  , et répondre oui à la confirmation.
- ✓ Pour saisir un incident :
 - Dans le menu « **Actions** », cliquer sur « **Incident** » et remplir la boîte de dialogue.
- ✓ Pour saisir une réclamation :
 - Dans le menu « **Actions** », cliquer sur « **Réclamation** » et remplir la boîte de dialogue.
 - La réclamation devra être confirmée dans la procédure de clôture de la feuille.

E-MARQUE MANUEL DE L'ARBITRE

Fin de match

- ✓ Signature de la feuille de marque :
 - Le service informatique enverra avant le 1^{er} janvier une clé qui servira de signature aux officiels. Les officiels en possession de cette clé devront l'utiliser. Les capitaines et entraîneurs utiliseront la souris.

 - Dans l'onglet « Clôture de match », cliquer sur **signer** :
 - ❖ Les fautes techniques ou disqualifiantes : remplir la boîte de dialogue pour la signature des fautes.
 - ❖ Les incidents : remplir la boîte de dialogue pour la signature des incidents.
 - ❖ Les réserves : remplir la boîte de dialogue pour la signature des réserves.
 - ❖ Les réclamations : cocher la case « **Confirmer la réclamation** ». Il faut remplir tout le formulaire et valider. **C'est le marqueur qui rédige le rapport sous la dictée du capitaine et sous le contrôle du premier arbitre.**

Nb : Le texte saisi se met au dos de la feuille. Faire signer tout le monde.

E-MARQUE MANUEL DE L'ARBITRE

- ✓ Signature des officiels :
 - Cliquer sur le bouton « [Vérier et clôturer la feuille de marque](#) ».

Tant que le premier arbitre n'a pas signé, la feuille peut être rectifiée. Pour cela, il faut aller dans l'onglet [Historique](#).

La feuille de marque a nécessité des adaptations réglementaires. Vous trouverez toutes ces adaptations dans les règlements sportifs de la FFBB (articles 14, 22, 23, 24, 25).



E-MARQUE MANUEL DE L'ARBITRE

Gestion des rapports (incidents et réclamations) :

- ✓ Le premier arbitre doit enregistrer la feuille de match sur sa clé USB.
- ✓ Chaque officiel doit rédiger un rapport à l'aide des imprimés prévus à cet effet.
- ✓ Le premier arbitre récupère l'ensemble des rapports.
- ✓ Le premier arbitre adresse à l'organisme compétent dans les 24 heures ouvrables l'ensemble des rapports des officiels et la feuille du match (préalablement imprimée).

Enregistrement et envoi de la feuille de marque :

- ✓ Enregistrer la feuille sur le PC, mais également sur les clés USB de l'équipe adverse et du premier arbitre.
- ✓ Dans tous les cas, c'est l'équipe recevante qui enverra la feuille de match.



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80
www.ffbb.com