

# E-MARQUE V2

54

A stylized graphic of a leaf or branch, composed of several curved orange lines, positioned in the lower right quadrant of the slide.



# E-MARQUE V1 VERS LA V2

## CE QUI CHANGE

### Les championnats en V1

- Division cochée en V1 sur FBI
- Fichier Import à télécharger pour chaque rencontre sur compte FBI club
- Fichier Export à envoyer pour chaque rencontre sur site FFBB
- Intégration de la feuille et score sur FBI

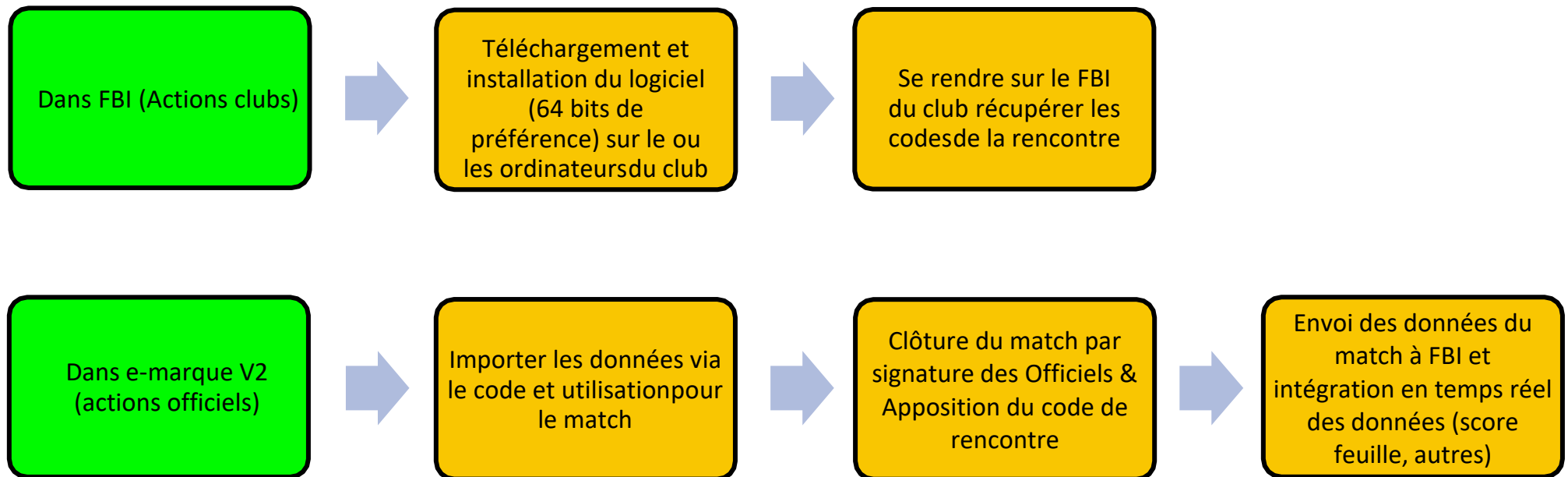
### Les championnats en V2

- Division cochée en V2 sur FBI
- Saisie de paramètres e-Marque V2 sur FBI
- Un code unique pour chaque rencontre à rentrer sur l'E-Marque V2
- Intégration automatique des données de la rencontre (feuille et score)
- Lien direct avec FBI (arbitre désignés, FT, réserves...)

**EXPORTATION EN LIVE DES DONNEES = CONNEXION OBLIGATOIRE POUR SAUVEGARDE AUTOMATIQUE**



# E-MARQUE V2 : COMMENT CELA FONCTIONNE



**ATTENTION : Connexion internet durant le match et après le match sinon pas de SAUVEGARDE !**



# FBI CLUBS = MANIPULATIONS

[FBI](#) > [Accueil](#) > [Compétitions](#) > Télécharger e-Marque V2

The screenshot shows the top navigation bar of the FBI Clubs website. The 'Compétitions' menu item is circled in red. A dropdown menu is open, listing various competition-related options. The 'Télécharger e-Marque V2' option is highlighted with a red box. The main content area is partially visible, showing sections for 'Nouveautés', 'Statistiques', and 'Corrections'.

Organismes ▾ Licences ▾ Salles ▾ **Compétitions ▾** Officiels ▾ Sanction ▾ Editions ▾ Chercher [✉ ?]

- Grilles de rencontres
- Grilles de dates
- Divisions
- Divisions 3x3
- Coupes
- Plateaux
- Engagements
- Rencontres
- Dérogations
- Barèmes
- Handicaps
- Brulages
- Télécharger e-Marque V1
- Télécharger e-Marque V2**
- Equipes

**Nouveautés**

- [Nouveautés de la version 3.0.1 du 10/07/2020](#)
- [Nouveautés de la version 3.0.2 du 08/09/2020](#)
- [Nouveautés de la version 3.0.3 du 02/12/2020](#)

**Statistiques**

- Nombre total de licences : 15423
- Taux de renouvellement : 68.25%
- Equipes engagées : 3265

**Corrections**

- [Corrections de la version 3.0.1 du 10/07/2020](#)
- [Corrections de la version 3.0.2 du 08/09/2020](#)
- [Corrections de la version 3.0.3 du 02/12/2020](#)



# FBI CLUBS = MANIPULATIONS

[FBI](#) > [Accueil](#) > [Compétitions](#) > [Saisie des résultats](#) > Rechercher une rencontre

Si vous voulez vous entraîner, créer un match. Si vous prenez un match officiel, il sera lancé et non récupérable !

Le code de rencontre est toujours composé de 8 caractères alphanumériques. Cliquer sur le logo FFBB pour le générer

LE CODE PEUT-ÊTRE EGALEMENT DISPONIBLE SUR LES CONVOCATIONS DES OFFICIELS, LORSQU'IL A ÉTÉ GÉNÉRÉ.



# OTM = MANIPULATIONS

## E-Marque V2 = Importer une rencontre

**Prérequis :** le marqueur utilise le PC, sur lequel le club a installé l'application e-marque V2. Il possède le code de rencontre (disponible et récupéré dans FBI ou sur la convocation)

Le code permet de récupérer la rencontre dans l'application V2 une fois chargée, en fonction des paramètres saisis sur FBI pour la division.

**CONNEXION INTERNET**  
**REQUISE POUR CETTE**  
**FONCTIONNALITE**

Conseils : récupération de la rencontre pas avant 24h pour les mises à jour des données (FT suspensions, nouvelles licences etc...)



# OTM = MANIPULATIONS

**E-Marque V2 = Importer une rencontre**



Ce message apparait si la version installée de V2 n'est pas à jour.  
Cela n'est pas bloquant mais il peut y avoir des bugs !

**NE PAS TARDER À SUPPRIMER L'ANCIENNE VERSION ET À TÉLÉCHARGER LA NOUVELLE**



# OTM = MANIPULATIONS

e-Marque V2 > Gestion du match

LOCAUX VISTEURS 23/09/2016 - 20:30

Avant-match Match Après-match

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
LOC	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

0 - 10:00 + 0

0 1/4 0

Rencontre	Q1	Q2	Q3	Q4
VIS	0			
Fautes d'équipes	0			
Temps morts	0			

FAUTE TEMPS MORT LANCER FRANC

A LOCAUX				
Nom	Ft(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_A4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
Nom_A5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_A6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_A7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_A8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_A9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_A10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_A11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_A12	0	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_A13	0	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_A	0		E	
NomentraîneurAdj_A	0		EA	

Veuillez mettre en jeu les joueurs qui commencent la rencontre (au moins deux joueurs par équipe)

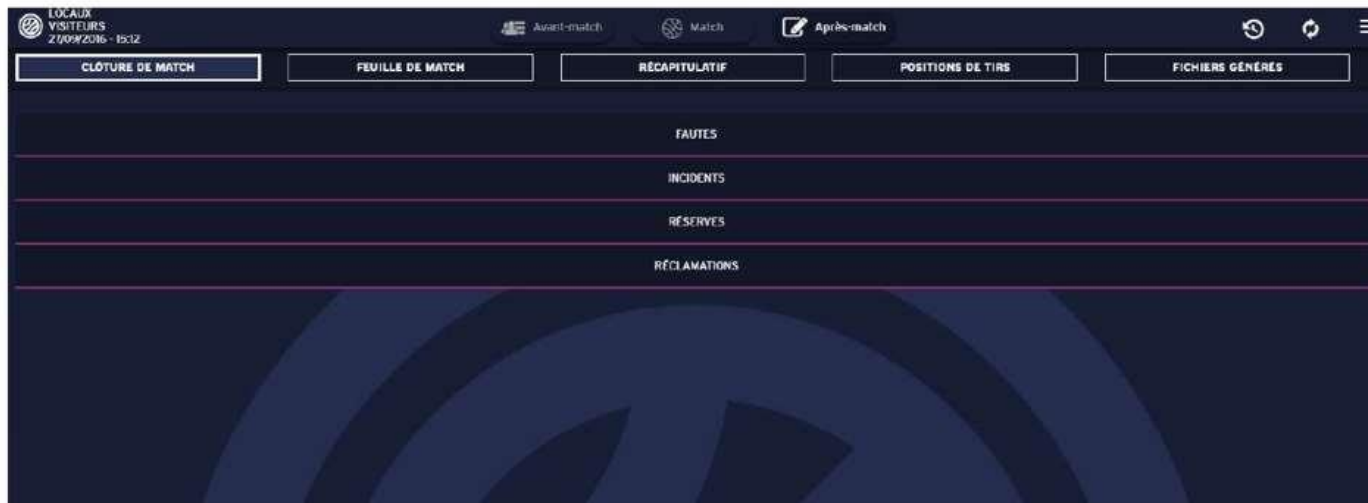
B VISITEURS				
Nom	Ft(s)	Pt(s)	N°	En jeu
Nom_B4	0	0	4	<input type="checkbox"/>
Nom_B5	0	0	5	<input type="checkbox"/>
Nom_B6	0	0	6	<input type="checkbox"/>
Nom_B7	0	0	7	<input type="checkbox"/>
Nom_B8	0	0	8	<input type="checkbox"/>
Nom_B9	0	0	9	<input type="checkbox"/>
Nom_B10	0	0	10	<input type="checkbox"/>
Nom_B11	0	0	11	<input type="checkbox"/>
Nom_B12	0	0	12	<input type="checkbox"/>
Nom_B13	0	0	13	<input type="checkbox"/>
NomEntraîneur_B	0		E	
NomentraîneurAdj_B	0		EA	





# OTM = MANIPULATIONS

## E-Marque V2 = Clôturer une rencontre



- Pour clôturer le match, il est nécessaire de signer en apposant sa clé d'officiel V2 (disponible sur ma fiche personnelle d'Officiel sur FBI)
- Chaque type d'évènement, si existence, doit être signé.
- Pour clôturer définitivement la rencontre, il suffit d'apposer à nouveau le code rencontre.

**ATTENTION : Les officiels non désignés sur la rencontre (ajoutés manuellement) ne peuvent pas utiliser leur clé et doivent signer avec la souris.**



# OTM = MANIPULATIONS

## E-Marque V2 = envoyer vers FBI

- Dès validation définitive de la rencontre, les données sont envoyées au Serveur FBI, qui intègre en temps réel les données.
- **Une connexion internet est donc requise pour ce transfert**

Les données transmises sont :

### Feuille de marque

A	B	A	B	A	B
0	0	00	00	00	00
0	0	00	00	00	00
0	0	00	00	00	00
0	0	00	00	00	00
0	0	00	00	00	00
0	0	00	00	00	00
0	0	00	00	00	00
0	0	00	00	00	00
0	0	00	00	00	00
0	0	00	00	00	00

### Résumé du match

N°	Nom	3pt	Tps de jeu	Nb Pro-Marchés	Nb Tirs Réussis	2 Pt Réussis	2 Mt Réussis	2 Sub Réussis
8	Non_A2	X		0	0	0	0	0
1	Non_A1	X		0	0	0	0	0
2	Non_A2	X		0	0	0	0	0

### Positions de tirs



# QUELQUES AIDES

**Se former à V2 :**

<https://infbb.sportef.com/Catalog/TrainingShops/TrainingView.aspx?idTraining=8773664770>

**Aides FFBB :**

<http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/otm/e-marque>

Accueil » FFBB » e-Marque

## e-Marque

### e-Marque V2

-  [Procédure d'installation](#) (846.65 Ko)
-  [Inscription à la formation e-Learning](#) (1.83 Mo)
-  [Manuel Utilisateur](#) (3.15 Mo)
-  [Fiche synthèse d'utilisation e-Marque V2](#) (339.85 Ko)
-  [Présentation des points clés du déploiement d'e-Marque V2 en Championnat de France, dès janvier 2019](#) (1.41 Mo)

Pour toute demande, concernant 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 l'Assistance e-Marque V2 : [assistanceemarqueV2@ffbb.com](mailto:assistanceemarqueV2@ffbb.com)



## Comité de Meurthe-et-Moselle de Basketball

160, ter Avenue de Strasbourg - 54000 NANCY

Tél : 03 83 37 14 82 – Fax : 03 83 32 21 18

Comité Basket Meurthe et Moselle

[comite-basket54@wanadoo.fr](mailto:comite-basket54@wanadoo.fr) - [www.comitebasket54.fr](http://www.comitebasket54.fr)

**BONNE SAISON SPORTIVE**