CENTRE DE FORMATION · TABLE DE MARQUE

Deviens le Champion de la e-Marque

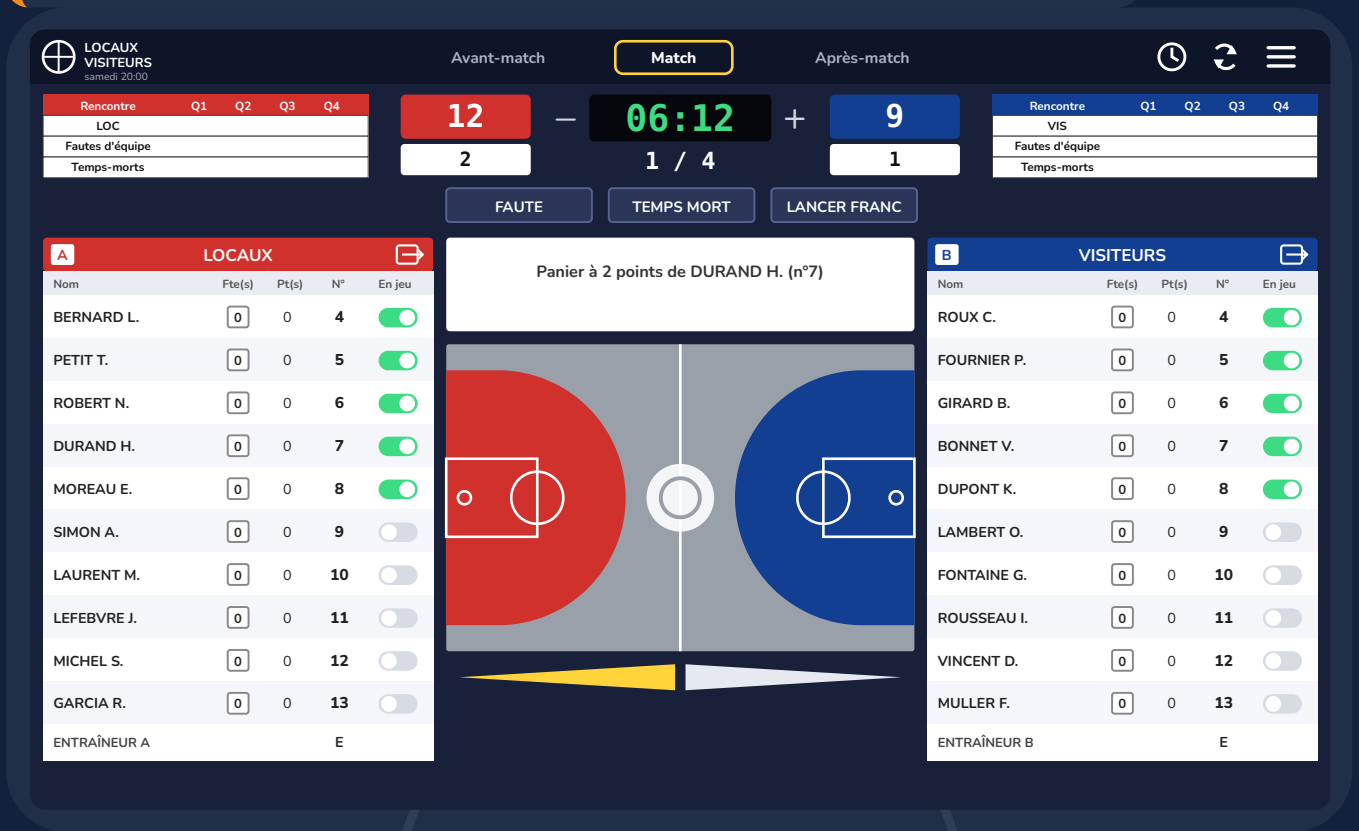


Le guide tout simple pour remplir la feuille de match de basket sur l'ordinateur, avec le logiciel e-Marque V2. 12 missions, un quiz, et une antisèche.

12 missions · 1 quiz · 1 antisèche · e-Marque V2

Ton rôle : le marqueur

Pendant le match, c'est toi qui écris toute l'histoire de la rencontre : qui joue, qui marque, les fautes, les temps-morts. À la fin, ta feuille de marque devient le résultat officiel du match !



Échauffement

Découvre l'écran du match



1. Le chrono (barre d'espace)
2. – / + : corriger le chrono
3. Le score (et les fautes d'équipe dessous)
4. Les 3 boutons rapides : faute, temps-mort, lancer franc
5. La liste des joueurs et l'interrupteur « En jeu »
6. Le cadre qui te parle : il dit quoi faire
7. Le terrain : on y clique pour les paniers
8. La flèche de possession
9. L'historique : pour annuler une erreur
10. Le menu ☰ : période suivante, fin de match…

Règle d'or 1

Rouge à gauche, bleu à droite

Les **LOCAUX** (équipe A) sont en **rouge**, les **VISITEURS** (équipe B) en **bleu**. Chacun marque dans le panier de sa couleur.

Règle d'or 2

Sifflet = chrono stop

L'arbitre siffle ? **ESPACE** pour arrêter le chrono **avant** de saisir quoi que ce soit.

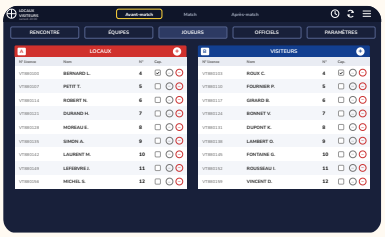
Règle d'or 3

Le cadre blanc te parle

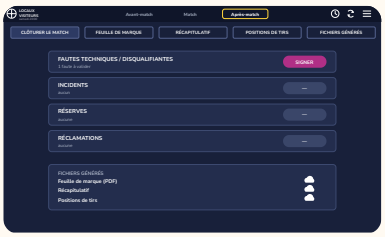
Après chaque clic, lis le message au-dessus du terrain : il confirme ou il te dit quoi faire ensuite.



1. Avant : l'accueil



2. L'onglet Avant-match



3. Après : signatures

Missions 1 et 2

Avant le coup d'envoi

MISSION 1

AVANT LE MATCH

Ouvrir le match

Le code secret de la rencontre



1. Demande au club le **code de la rencontre** : 8 lettres et chiffres (il se trouve sur FBI, onglet « Compétitions »).
2. Ouvre e-Marque V2 et clique sur **Importer une rencontre**, puis tape le code.
3. Choisis la sauvegarde dans la liste, puis clique sur **Lancer la rencontre**.

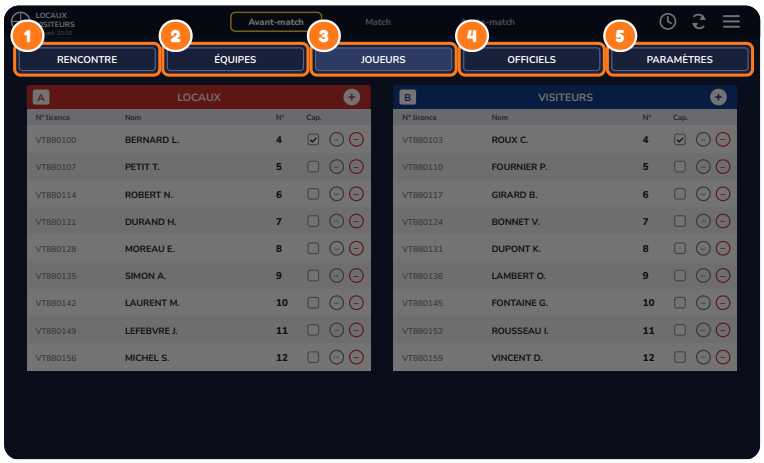
Le conseil de Swish : Il faut Internet pour importer. Coupure pendant le match ? Sur le même ordinateur, **Reprendre une rencontre** marche même sans Internet.

MISSION 2

AVANT LE MATCH

Vérifier l'avant-match

5 onglets à passer en revue



1. **Rencontre** et **Équipes** : vérifie la date, les noms et les couleurs.
2. **Joueurs** : vérifie les numéros de maillot et coche le capitaine. Un joueur manque ? Bouton + (coche « Entraîneur » pour un coach).
3. **Officiels** : ajoute les arbitres et la table avec +. **Paramètres** : durée des quart-temps, fautes d'équipe…

Le conseil de Swish : Les infos importées sont grisées : c'est normal, elles viennent de la fédération. Seuls le n° de maillot et le capitaine se changent (rond ···). Le rond − supprime une ligne.

Missions 3 et 4

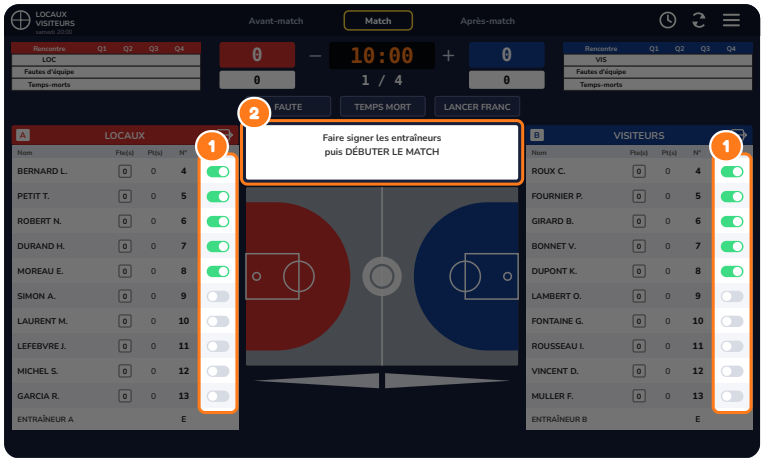
Coup d'envoi !

MISSION 3

AVANT LE MATCH

Le 5 de départ

Qui commence sur le terrain ?



1. Onglet **Match** : clique sur l'interrupteur **« En jeu »** des 5 joueurs qui commencent, pour chaque équipe. **Vert** = sur le terrain, **blanc** = sur le banc.
2. Fais signer chaque entraîneur : avec sa **clé** (un code) ou en signant à la souris.
3. Clique sur **Débuter le match** dans le cadre blanc au-dessus du terrain.

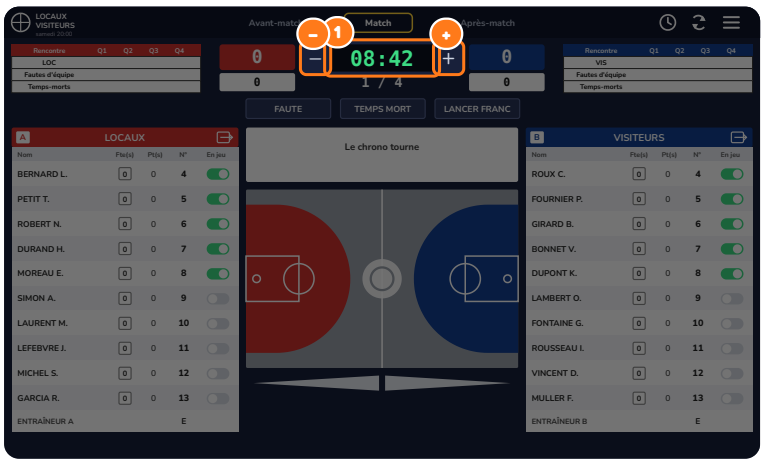
Le conseil de Swish : Le cadre blanc au-dessus du terrain te parle : il dit toujours quoi faire ensuite et confirme chaque action. Lis-le !

MISSION 4

PENDANT LE MATCH

Le chrono

Barre d'espace = go / stop



1. Appuie sur la barre **ESPACE** du clavier (ou clique sur les chiffres) pour lancer ou arrêter le chrono.
2. **Vert** = le chrono tourne. **Orange** = il est arrêté.
3. Le chrono n'est pas juste ? Chrono arrêté, clique sur **−** pour enlever ou **+** pour ajouter des secondes (garde le clic appuyé pour aller plus vite).

Le conseil de Swish : Même règle d'or qu'au pupitre : l'arbitre siffle, on arrête le chrono AVANT de faire autre chose. Le chrono de la feuille doit rester d'accord avec le grand tableau.

Missions 5 et 6

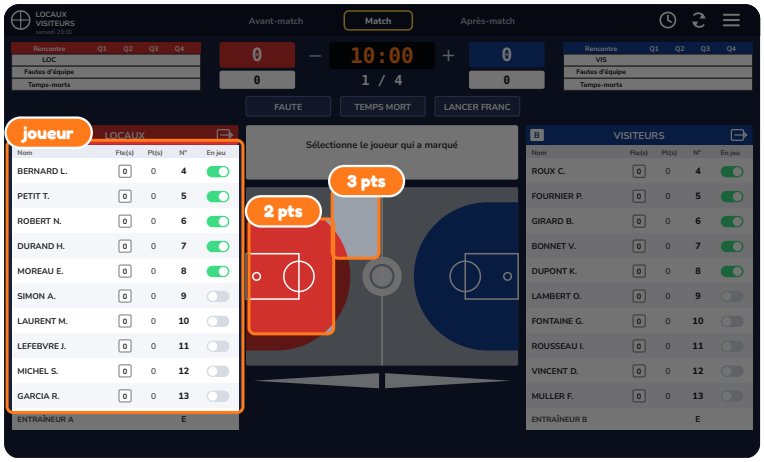
Paniers et fautes

MISSION 5

PENDANT LE MATCH

Les paniers

On clique là où le tir est parti



1. Chaque équipe marque dans le panier **de sa couleur** : rouge pour les **LOCAUX**, bleu pour les **VISITEURS**.
2. Clique sur le terrain à l'endroit du tir : **dans la zone de couleur = 2 points, derrière la ligne = 3 points**.
3. Puis clique sur le nom du joueur qui a marqué (il doit être en jeu).

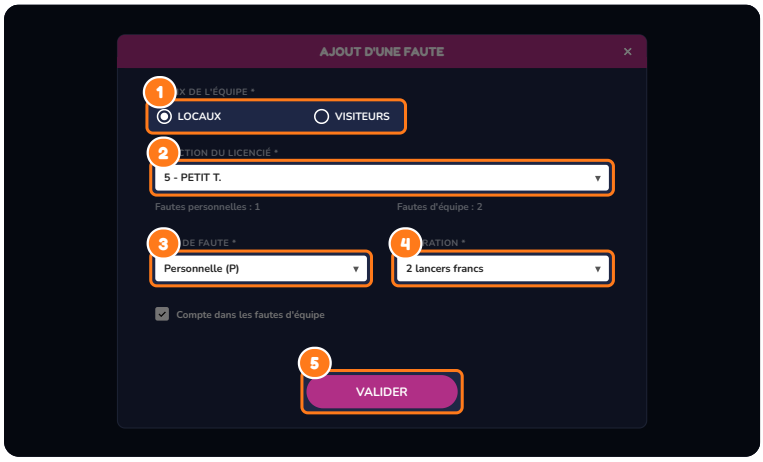
Le conseil de Swish : Vérifie le message de confirmation dans le cadre blanc : il dit qui a marqué et combien de points.

MISSION 6

PENDANT LE MATCH

Les fautes

Qui ? Quelle faute ? Quelle punition ?



1. Clique sur **FAUTE**, choisis l'équipe du joueur fautif puis le joueur (ou l'entraîneur).
2. Choisis le **type de faute** (P = personnelle, T = technique, U = antisportive, D = disqualifiante).
3. Choisis la **réparation** (remise en jeu ou lancers francs), puis **Valider**.

Le conseil de Swish : Si tu choisis des lancers francs, la fenêtre « Lancer franc » s'ouvre toute seule juste après. Un joueur à 5 fautes doit quitter le jeu : surveille la colonne « Fte(s) » !

Missions 7 et 8

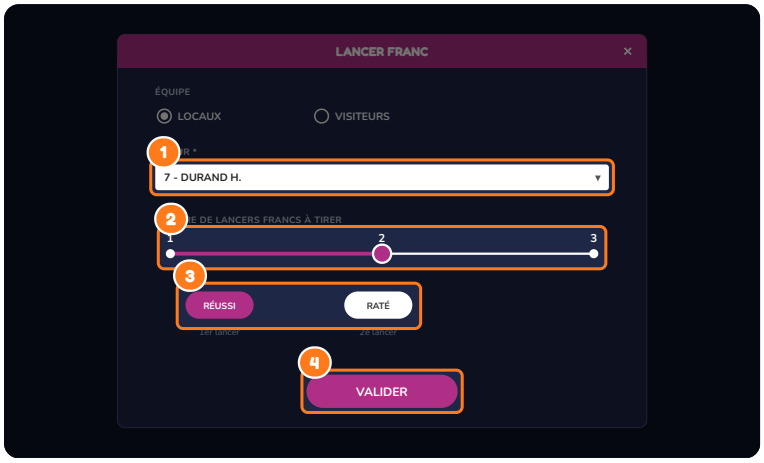
Lancers francs et temps-morts

MISSION 7

PENDANT LE MATCH

Les lancers francs

Réussi ou raté ?



1. Clique sur **LANCER FRANC** (ou laisse la fenêtre s'ouvrir après la faute). Choisis l'équipe et le tireur.
2. Mets la réglette sur **1, 2 ou 3** : le nombre de lancers à tirer.
3. Pour chaque lancer : **mauve = réussi**, **blanc = raté**. Puis **Valider**.

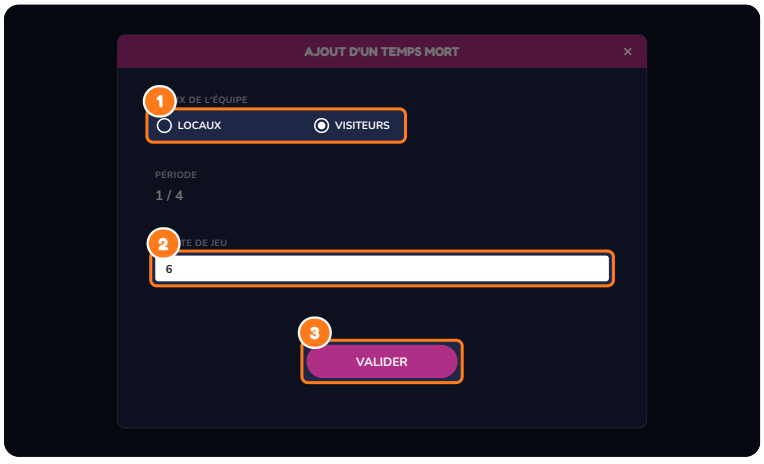
Le conseil de Swish : Attends que le tir soit fini avant de cliquer, et regarde bien le panier !

MISSION 8

PENDANT LE MATCH

Le temps-mort

Une minute pour souffler



1. Le chrono est arrêté. Clique sur **TEMPS MORT**.
2. Choisis l'équipe qui le demande. La période est déjà remplie.
3. Vérifie la **minute de jeu**, puis **Valider**.

Le conseil de Swish : Le petit tableau en haut, à côté de chaque score, compte les temps-morts de l'équipe.

Missions 9 et 10

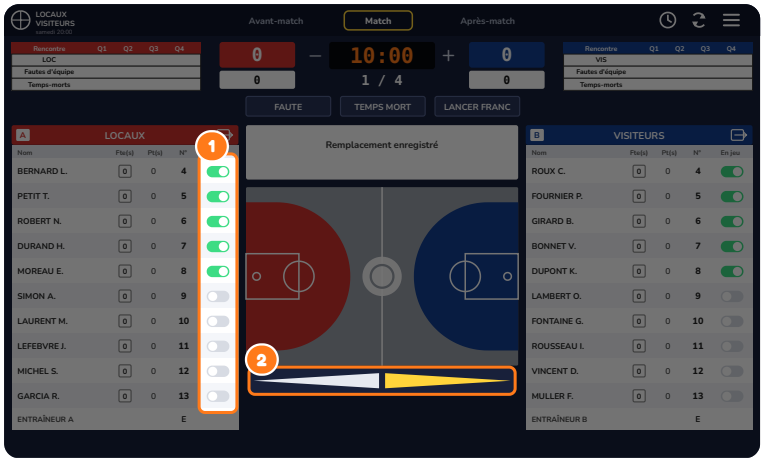
Changements et quart-temps

MISSION 9

PENDANT LE MATCH

Changements et flèche

Qui entre, qui sort, à qui le ballon



1. **Remplacement** : clique sur l'interrupteur « En jeu » du joueur qui sort (il devient blanc), puis sur celui du joueur qui entre (il devient vert).
2. **Flèche de possession** : clique sur la flèche qui pointe vers l'équipe qui aura le prochain ballon.
3. Toujours **5 joueurs verts** par équipe pendant le jeu !

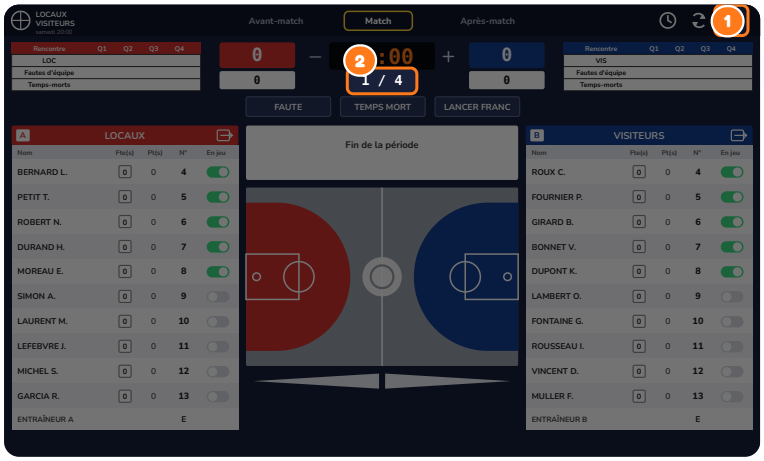
Le conseil de Swish : Le bouton en forme de porte, en haut de chaque liste, fait sortir tous les joueurs d'un coup (pratique à la mi-temps).

MISSION 10

PENDANT LE MATCH

Changer de quart-temps

Le menu ☰ en haut à droite



1. Le chrono est arrivé à 0:00 ? Ouvre le menu **☰ Menu** en haut à droite.
2. Clique sur **Période suivante**, puis **Valider**.
3. Le compteur passe à « 2 / 4 », le chrono repart à 10:00 et les fautes d'équipe repartent à 0.

Le conseil de Swish : Le menu **☰ Menu** contient tout le reste : feuille de marque, récapitulatif, réserves, incidents, inverser bancs/paniers, fin de match…

Missions 11 et 12

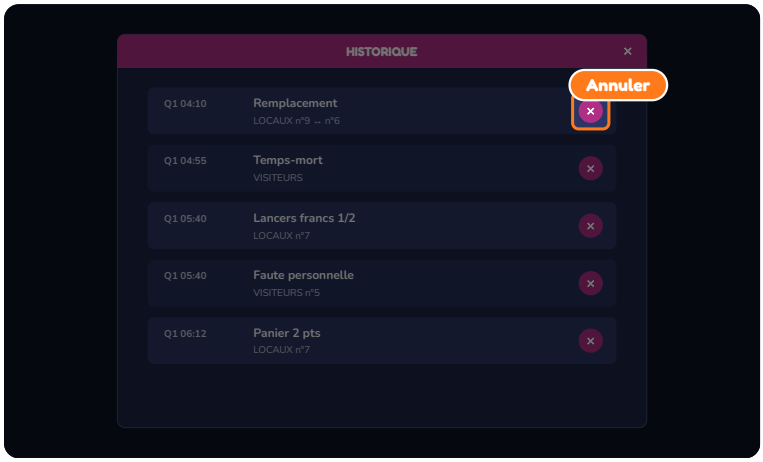
Erreurs et fin du match

MISSION 11

PENDANT LE MATCH

Oups ! L'historique

Pour effacer une erreur



1. Clique sur l'icône **Horloge** en haut à droite : la liste de tout ce qui s'est passé s'ouvre.
2. Trouve l'action fausse et clique sur le **rond mauve** à sa droite pour l'annuler.
3. Puis refais l'action correctement.

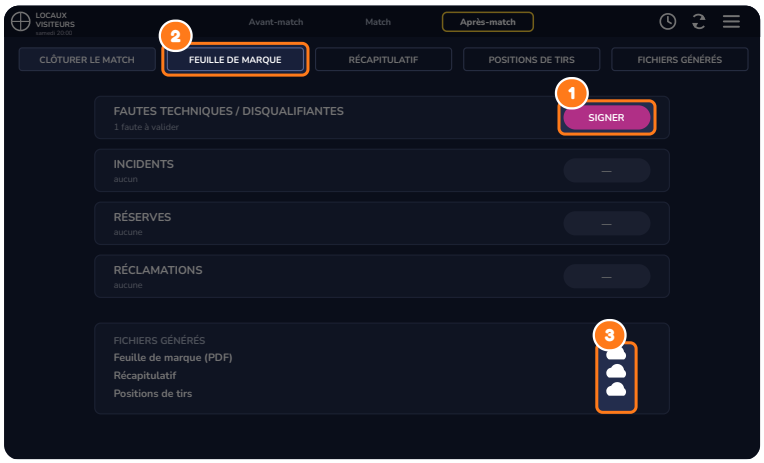
Le conseil de Swish : Annuler une faute annule aussi ses lancers francs. Attention : annuler un « Période suivante » efface tout ce qui s'est passé dans la nouvelle période !

MISSION 12

APRÈS LE MATCH

La fin du match

Signatures et feuille de marque



1. Menu **☰ Menu** → **Fin de match** . Désigne les capitaines s'il le faut.
2. Onglet **Après-match** : valide une par une les fautes techniques ou disqualifiantes, puis fais signer (clé ou souris).
3. Ouvre la **feuille de marque** en PDF et télécharge les fichiers avec les petits **nuages**.

Le conseil de Swish : Pour tout envoyer à la fédération : il faut Internet, puis **Clôturer le match** et retaper le code de la rencontre. Pense aussi à cliquer sur l'icône de synchronisation (les 2 flèches) quand tu as Internet.

Quiz Es-tu prêt pour le match ?

1. Comment lance-t-on ou arrête-t-on le chrono ?

- [ ] Avec la touche Entrée
- [ ] Avec la barre d'espace ou un clic sur les chiffres
- [ ] Avec le bouton FAUTE

2. Un joueur des LOCAUX marque de très loin, derrière la ligne. Où cliques-tu ?

- [ ] Dans la zone rouge
- [ ] Derrière la ligne, hors de la zone rouge
- [ ] Dans la zone bleue

3. Que veut dire un interrupteur « En jeu » vert ?

- [ ] Le joueur est sur le terrain
- [ ] Le joueur a 5 fautes
- [ ] Le joueur est capitaine

4. Dans la fenêtre Lancer franc, un lancer réussi est…

- [ ] Blanc
- [ ] Rouge
- [ ] Mauve

5. Tu t'es trompé de joueur pour un panier. Que fais-tu ?

- [ ] J'éteins l'ordinateur
- [ ] J'annule l'action dans l'historique (icône horloge)
- [ ] Je crée une nouvelle rencontre

6. Comment passe-t-on au quart-temps suivant ?

- [ ] Menu ☰ → Période suivante → Valider
- [ ] Ça se fait tout seul
- [ ] Bouton TEMPS MORT

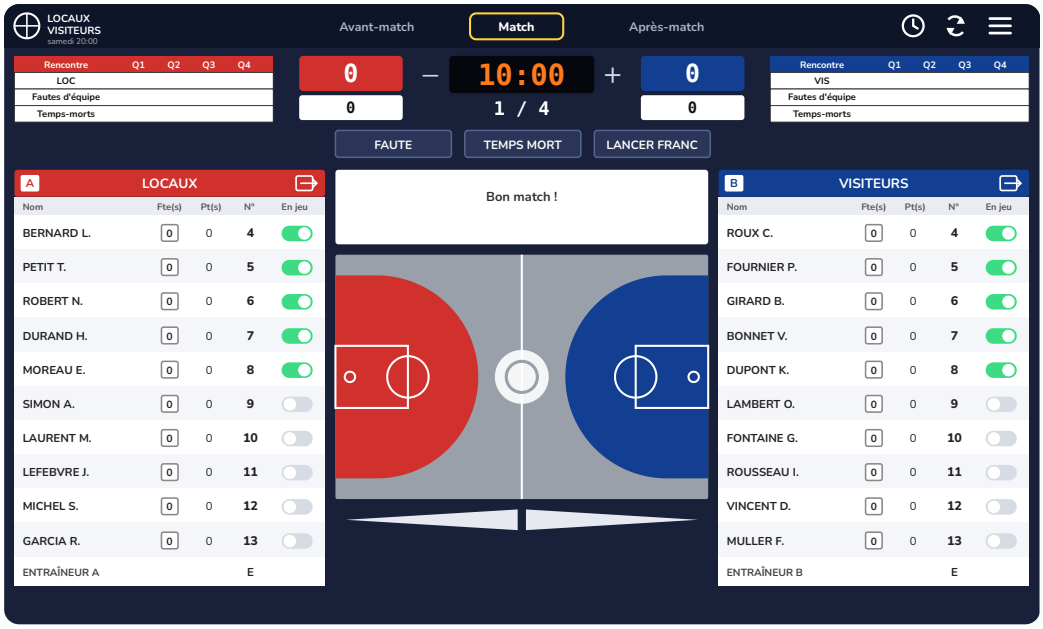
Réponses : 1. Avec la barre d'espace ou un clic sur les chiffres — Barre d'espace (ou clic sur les chiffres) : vert = ça tourne, orange = arrêté. · 2. Derrière la ligne, hors de la zone rouge — Hors de la zone de couleur = 3 points. Puis on choisit le joueur. · 3. Le joueur est sur le terrain — Vert = sur le terrain, blanc = sur le banc. · 4. Mauve — Mauve = réussi, blanc = raté. · 5. J'annule l'action dans l'historique (icône horloge) — L'historique permet d'annuler l'action (rond mauve), puis on la refait. · 6. Menu ☰ → Période suivante → Valider — C'est toujours toi qui le fais, dans le menu ☰.

Le petit lexique du marqueur

P faute personnelle · **T** faute technique · **U** faute antisportive · **D** faute disqualifiante · **LF** lancer franc · **OTM** officiel de table de marque · **FBI** le site de la fédération où se trouve le code du match.

À découper

L'antisèche e-Marque



Ouvrir le match	**Importer une rencontre** → code → **Lancer la rencontre**
Avant-match	Rencontre · Équipes · Joueurs · Officiels · Paramètres
5 de départ	Interrupteurs « En jeu » → signatures → **Débuter le match**
Chrono go / stop	**ESPACE** ou clic sur les chiffres · **−** **+** pour corriger
Panier	Clic sur le terrain (zone couleur = 2, dehors = 3) → joueur
Faute	**FAUTE** → équipe → joueur → type → réparation → **Valider**
Lancers francs	**LANCER FRANC** → tireur → 1/2/3 → mauve = réussi
Temps-mort	**TEMPS MORT** → équipe → minute → **Valider**
Remplacement	« En jeu » : sortant en blanc, entrant en vert
Flèche de possession	Clic sur la flèche vers l'équipe qui aura le ballon
Quart-temps suivant	**☰ Menu** → **Période suivante** → **Valider**
Corriger une erreur	**Horloge** → rond mauve → refaire l'action
Fin du match	**☰ Menu** → **Fin de match** → signatures → PDF / nuages



Diplôme de Champion de la e-Marque

J'ai réussi les 12 missions et le quiz. Je peux tenir la feuille de marque !

Prénom _____ Date _____

Problème technique avec le logiciel : assistanceemarquev2@ffbb.com