# e-Marque MiniBasket

# Pourquoi l'e-Marque MiniBasket ?

- L'école de MiniBasket a pour but de faire découvrir la pratique du basket aux plus jeunes et de les fidéliser. Les équipes participent aux activités (rencontres, plateaux, championnats etc…) organisées par le Comité Départemental.

- Le **RÉGLEMENT NATIONAL MINIBASKET** a pour objectif d'unifier la pratique du MiniBasket sur les territoires, il fallait donc un outil capable de correspondre à chaque Département.

- Afin d'apporter au territoire un outil informatique pour répertorier les informations des rencontres qui suivent la philosophie MiniBasket.

- Afin de gagner du temps et préparer une simple transition vers l'e-Marque V2 par la suite, il fallait un outil qui s'en rapproche et compatible avec FBI.

- L'objectif est que les enfants (ainsi que les plus grands) puissent tenir sans difficulté cette e-Marque, il fallait donc la simplifier au maximum.

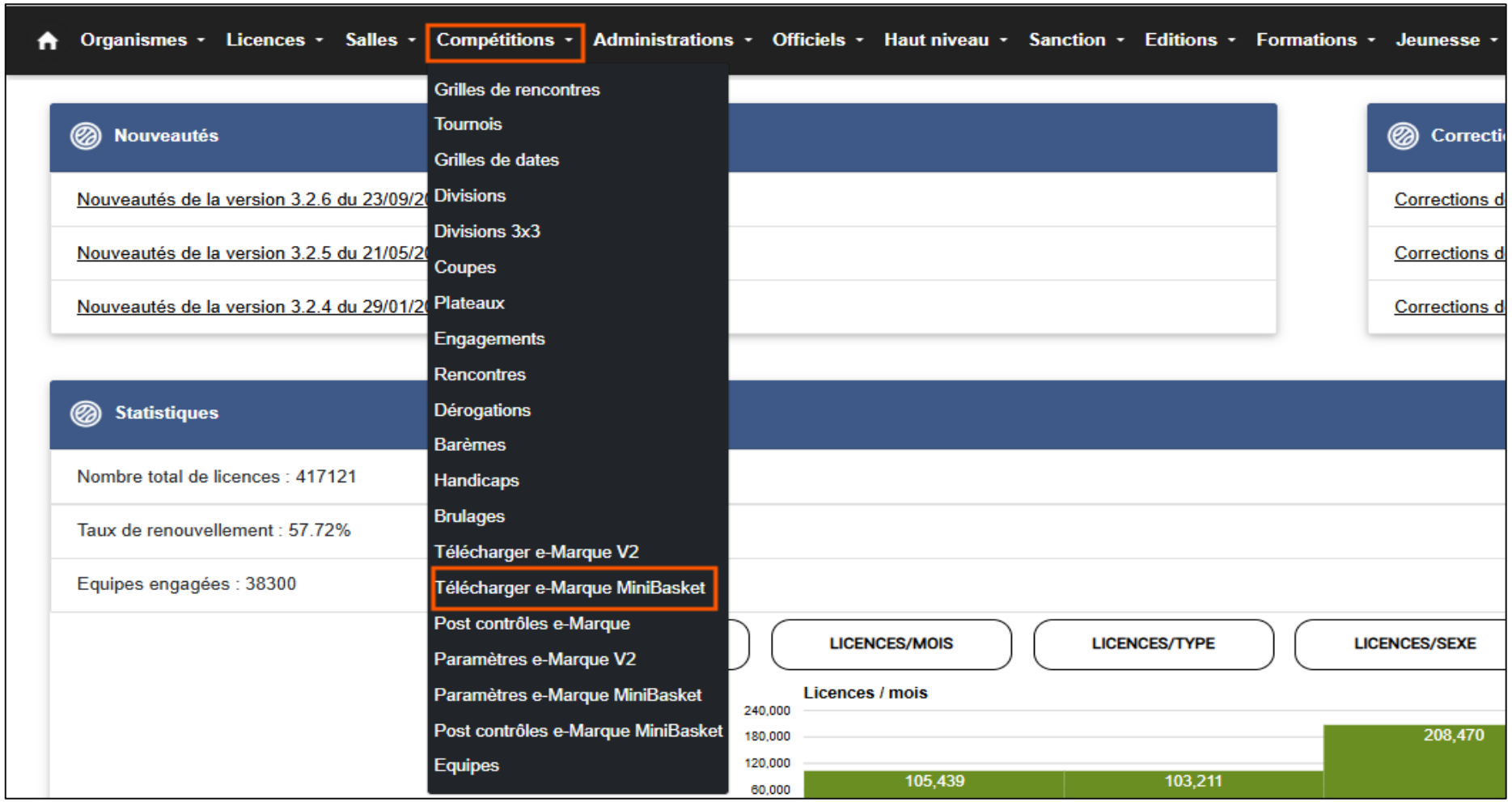
- Pour répondre à l'honorabilité et continuer à bien identifier les réels acteurs qui gravitent autour de nos MiniBasketteurs.

- Pour aider à sensibiliser sur la philosophie MiniBasket. **(« L'enfant au cœur de nos préoccupations… Le jeu et pas l'enjeu…Au MiniBasket 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**



# Télécharger l’e-Marque MiniBasket (2/2)

Se rendre sur « **FBI/COMPETITION/TELECHARGER E-MARQUE MINIBASKET**»

- Version disponible pour **Ordinateur** (PC)

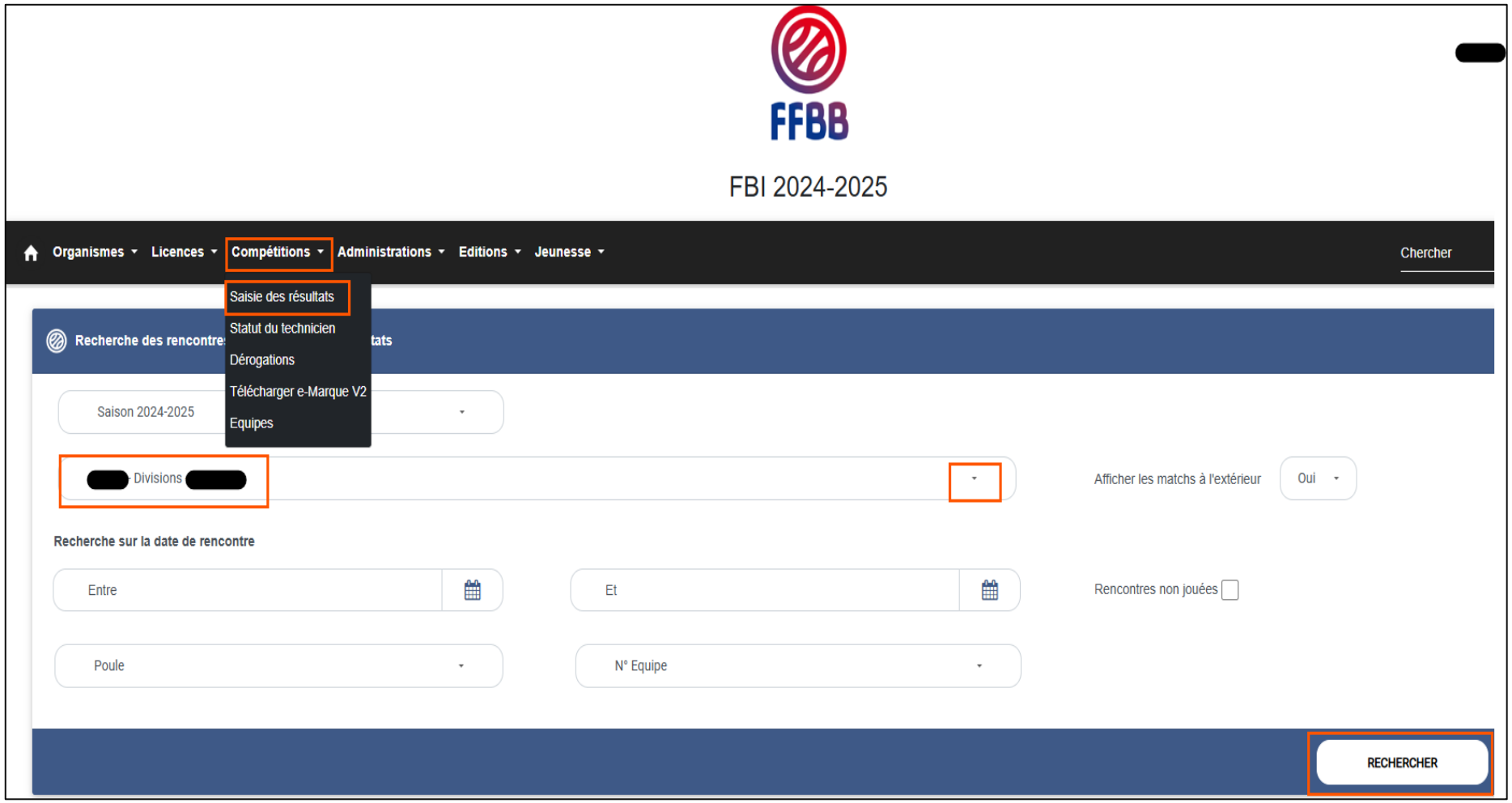
- Version disponible pour **Tablette** (Android uniquement)



# Récupérer le code e-Marque du match (1/2)

Se rendre sur « **FBI/COMPETITION/SAISIE DES RESULTATS** »

Trouver la division puis cliquer sur « **RECHERCHER** »



# 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.**



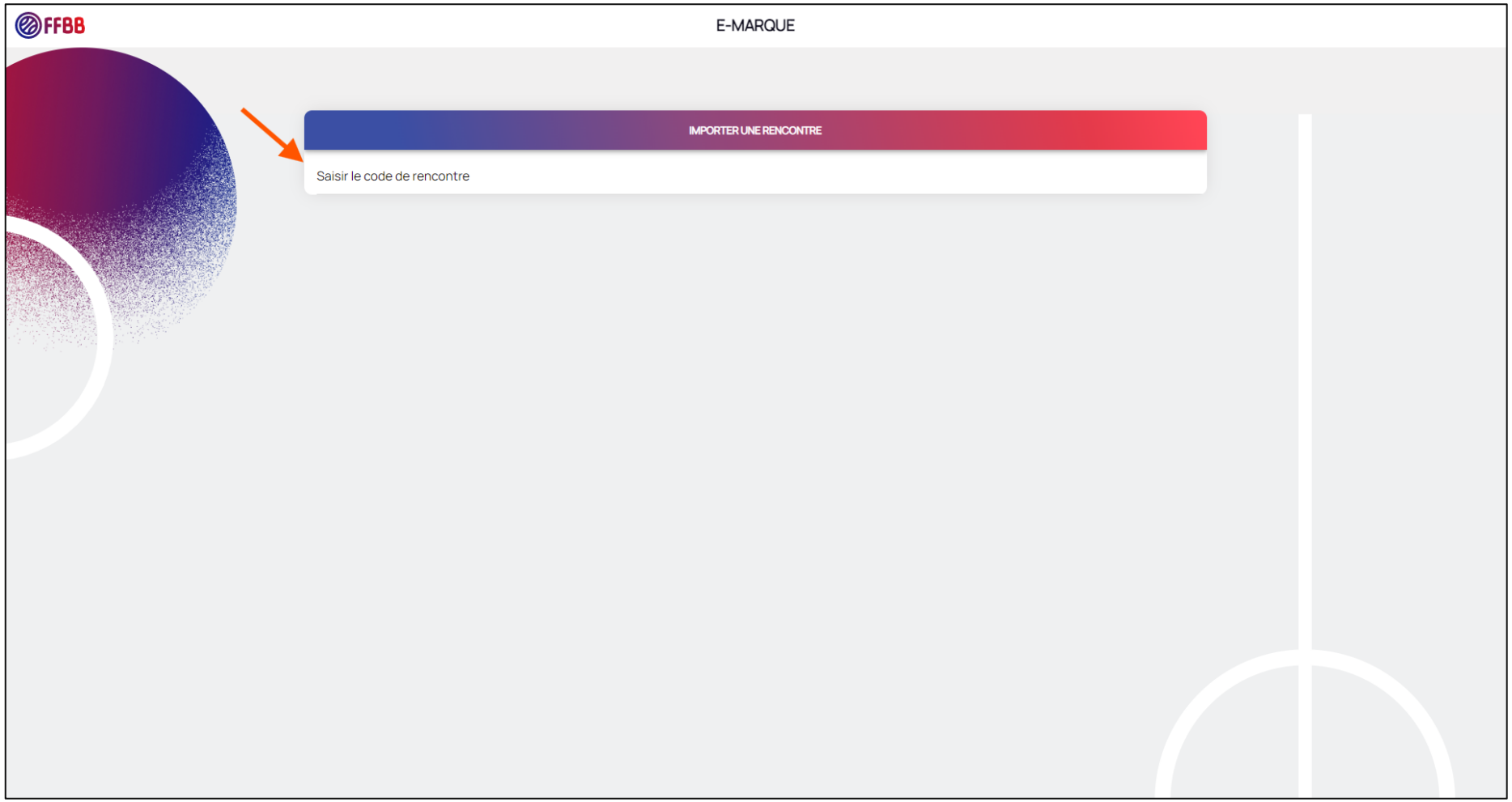
# Importer une rencontre (1/2)

Sélectionner l'onglet « **IMPORTER UNE RENCONTRE**».



# Importer une rencontre (2/2)

Saisir votre code de rencontre



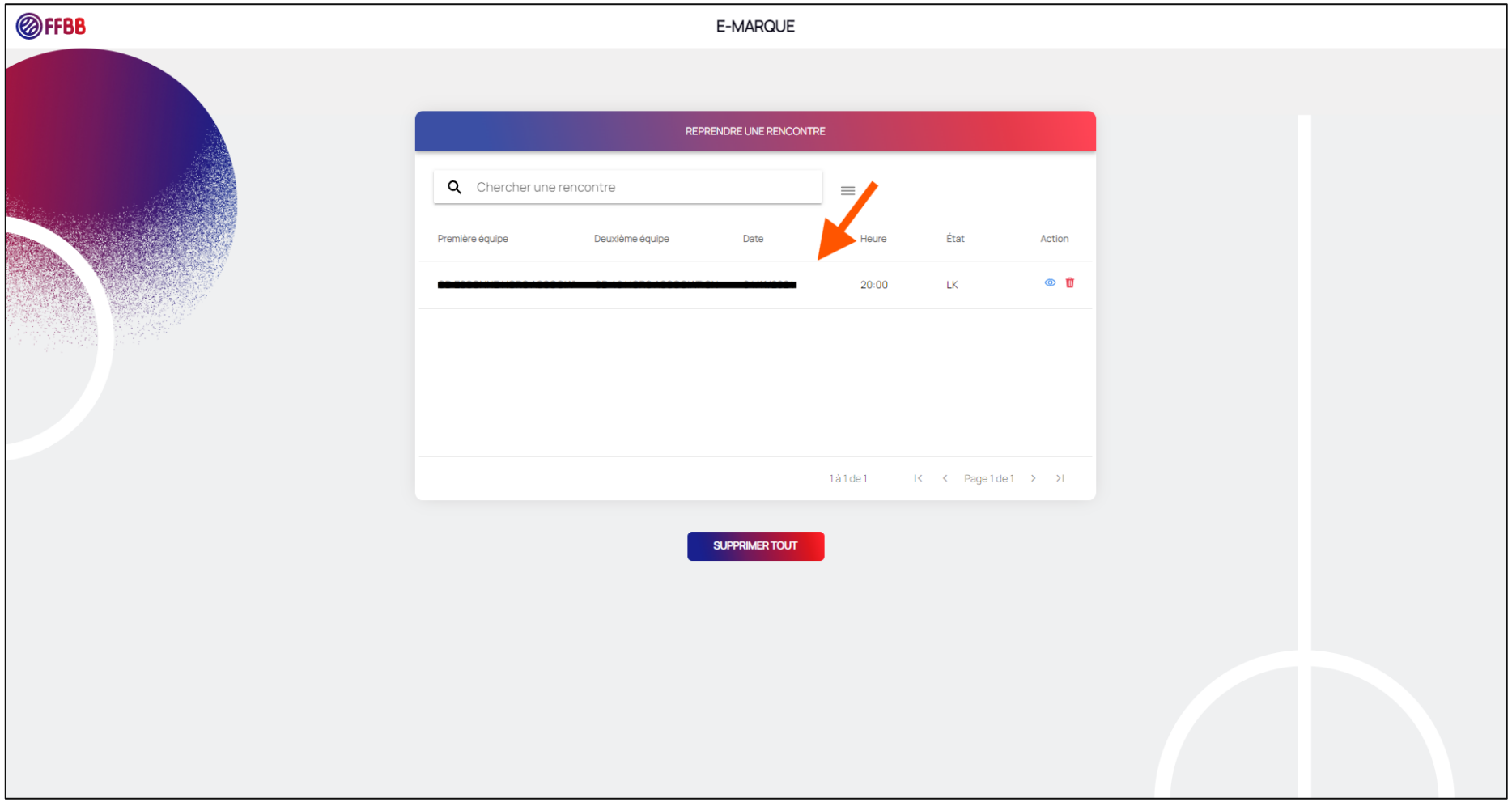
# Reprendre une rencontre (1/2)

Sélectionner l'onglet « **REPRENDRE UNE RENCONTRE** ». Lorsque vous avez déjà importé la rencontre au préalable ou que vous souhaitez revenir sur une rencontre non clôturée.



# Reprendre une rencontre (2/2)

Sélectionner votre rencontre



# Créer une rencontre (1/2)

Sélectionner l'onglet « **CRÉER UNE RENCONTRE** ». Pour créer uniquement des rencontres amicales.



# Créer une rencontre (2/2)

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 début et à la fin de la rencontre

- Les entraineurs 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 MiniBasket à jour ou bien que les entraineurs possèdent une copie de ce règlement.

- Il est conseillé aux entraineurs des deux équipes et aux arbitres de s'accorder avant le début du match et de discuter ensemble de la souplesse mise en place au niveau de l'arbitrage de la rencontre MiniBasket.

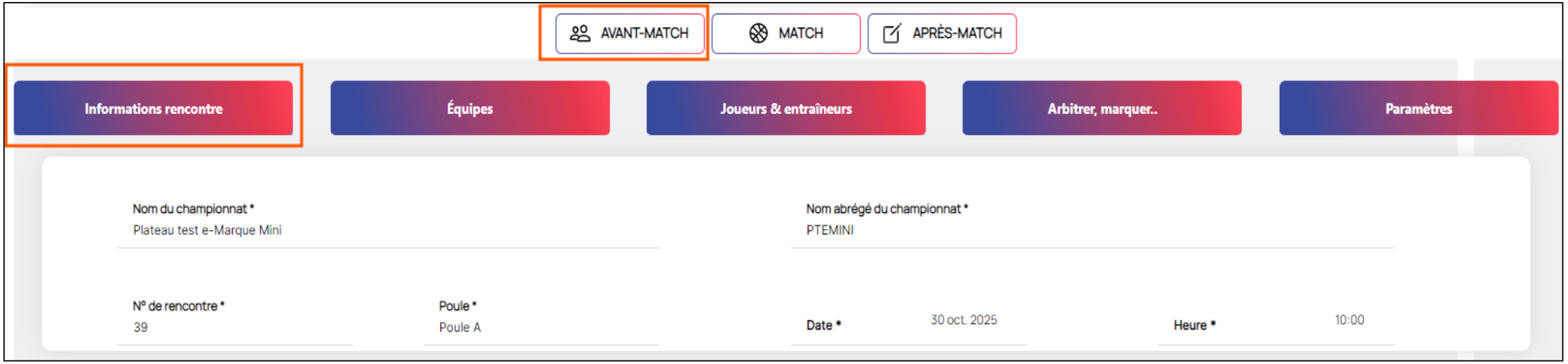
- L'objectif est de voir de plus en plus d'enfants utiliser l'e-Marque MiniBasket mais ils ne peuvent pas non plus être livrés à eux-mêmes.

- **Les entraineurs 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 rencontre

**Dans cet onglet vous retrouverez :**

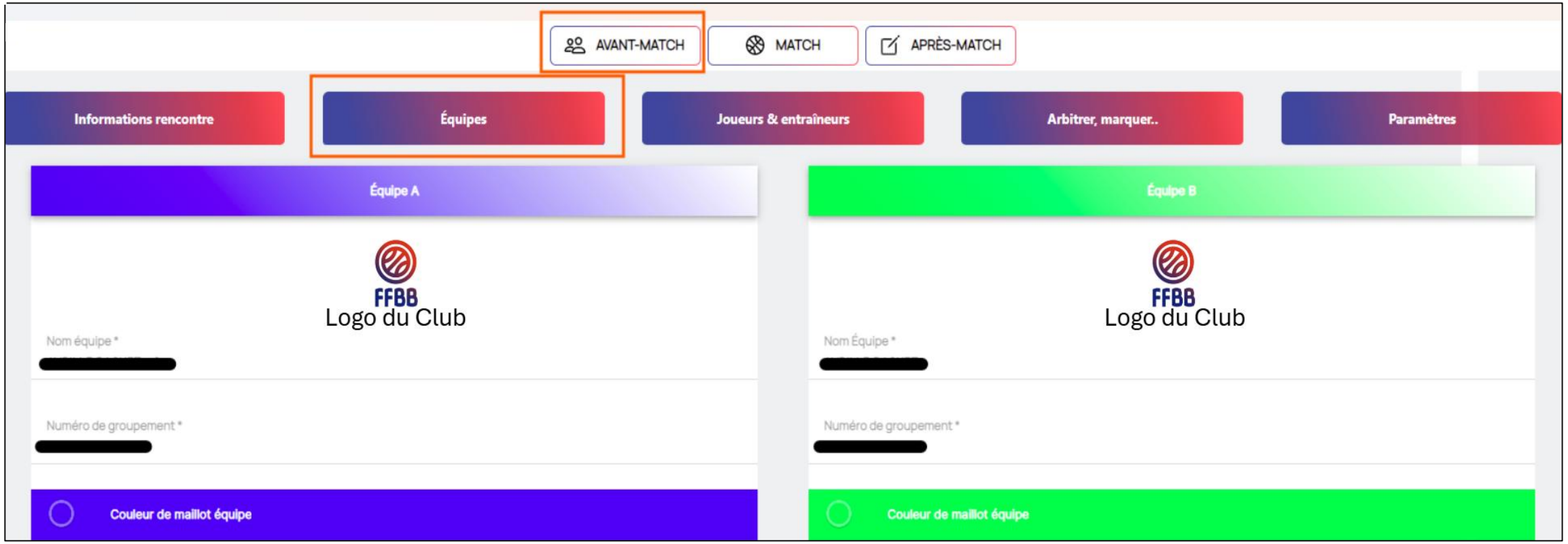
- Le nom du championnat
- Le nom abrégé du championnat
- Le N° de rencontre
- La poule
- La date du match
- L'heure du match



# Equipes

**Dans cet onglet vous retrouverez :**

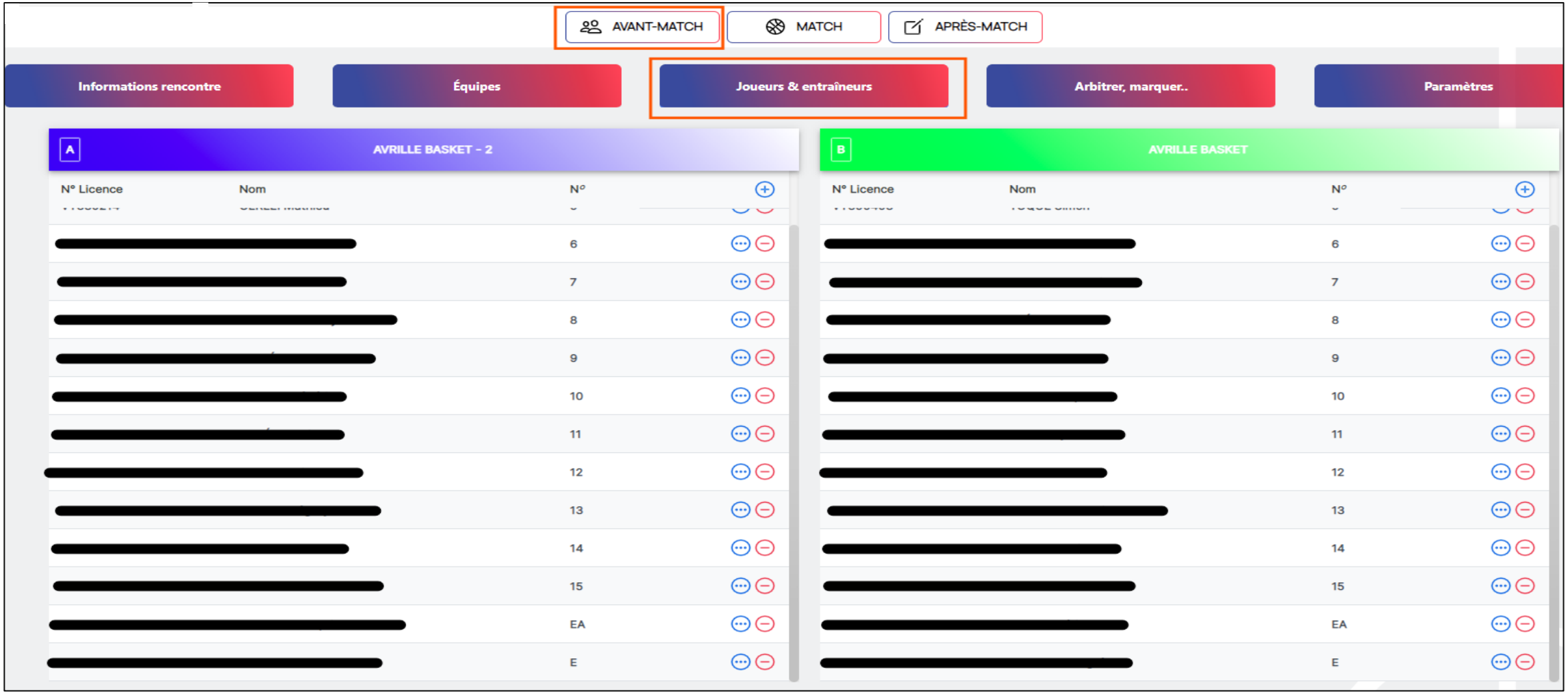
- Le nom des équipes
- Le numéro de groupement des équipes
- La couleur de maillot des équipes



# Joueurs & entraîneurs

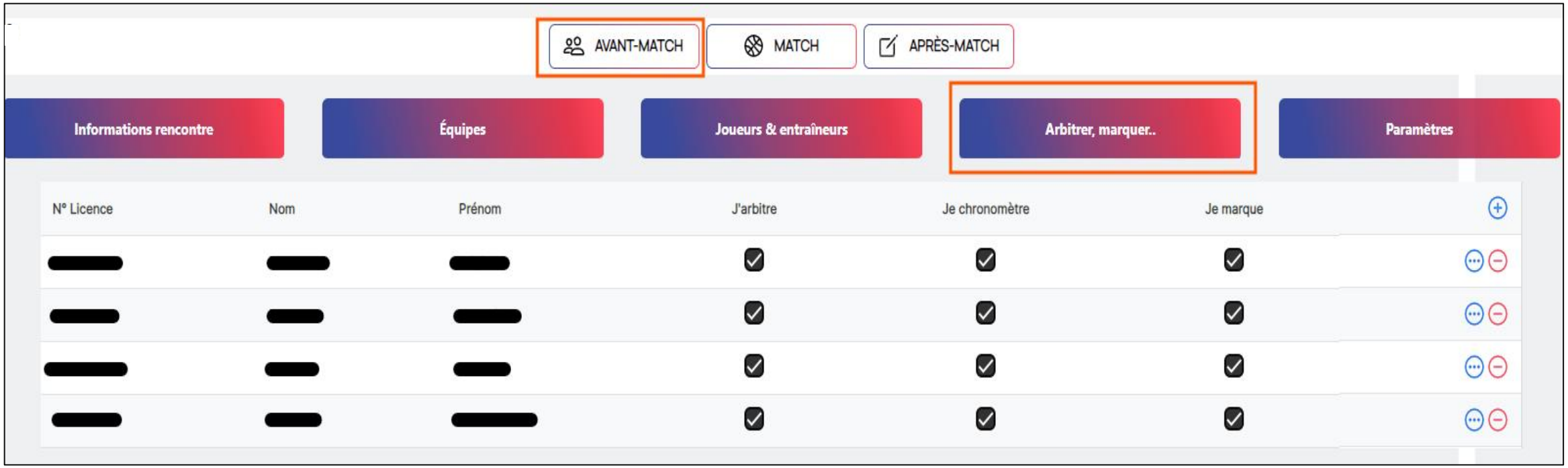
Sélectionner l'onglet « **Joueurs & entraîneurs** »

pour pouvoir remplir les informations des participant(e)s lié(e)s à la rencontre



# Arbitrer, marquer…

Sélectionner l'onglet **« Arbitrer, marquer… »** pour pouvoir remplir les informations des jappeurs/officiels de la rencontre.

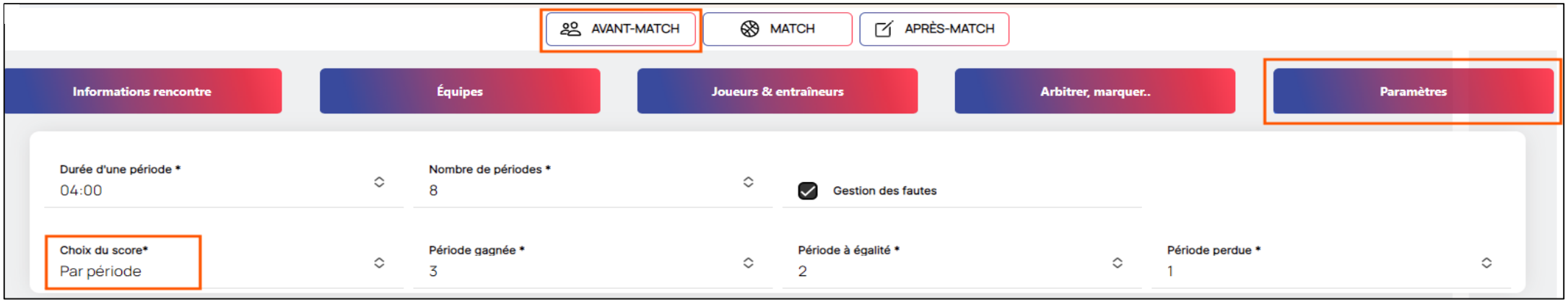


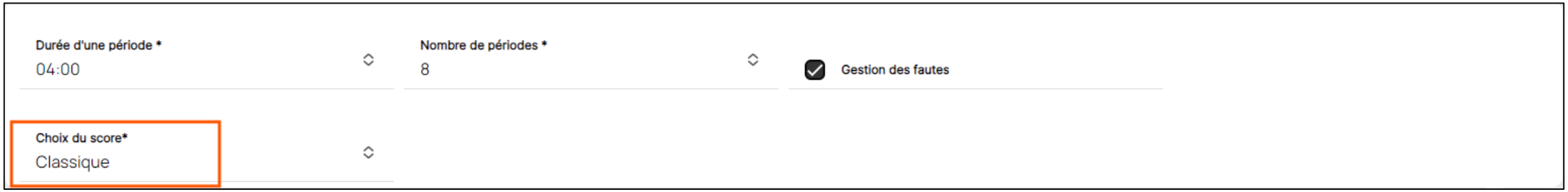
# Paramètres

**Paramétrer les informations concernant la rencontre avant le match, mais elles seront non modifiables durant le match :**

**(Le paramétrage de base est fait en amont par le Comité lorsque vous utilisez un code e-Marque)**

- La durée d'une période (4, 6, 8 min)
- Le nombre de périodes (4, 6, 8 périodes)
- La gestion des fautes / ou non
- Le choix du score : par période / ou classique
- Le nombre de points en cas de période gagnée / à égalité / perdue (0, 1, 2, 3 points)

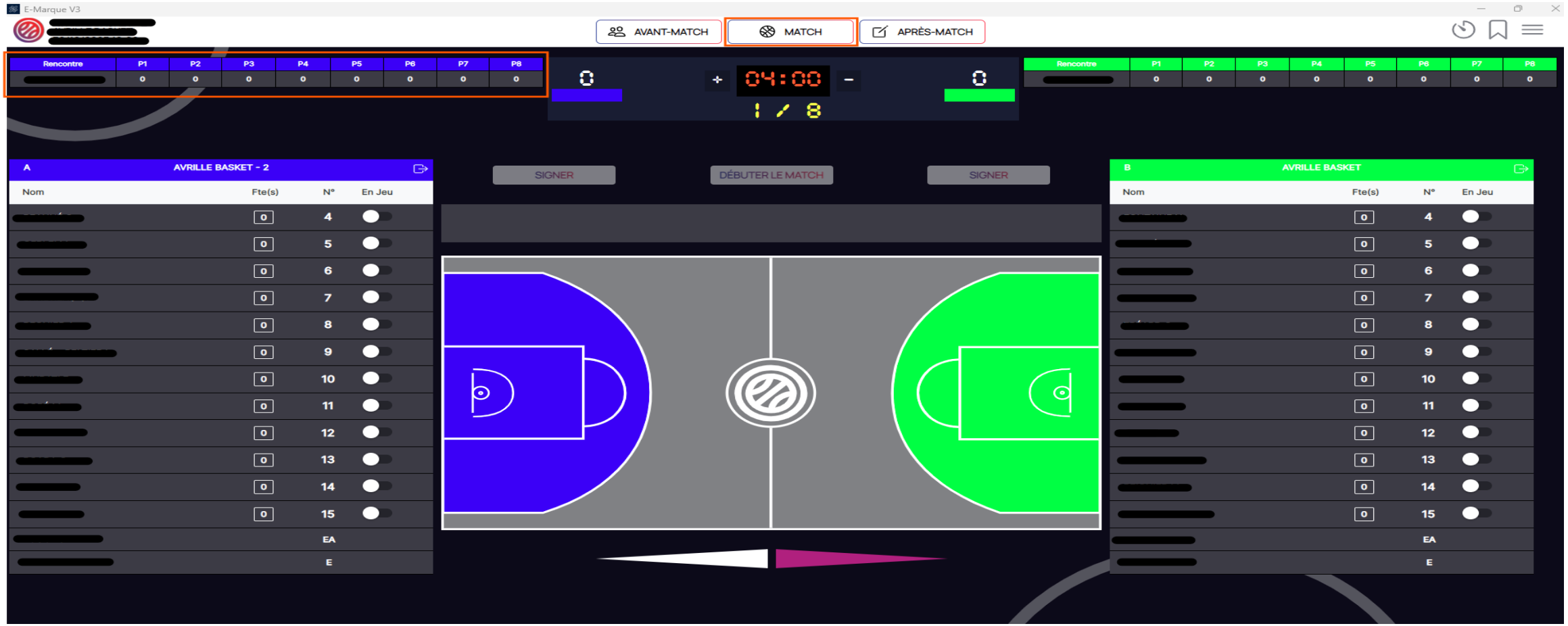


# Match

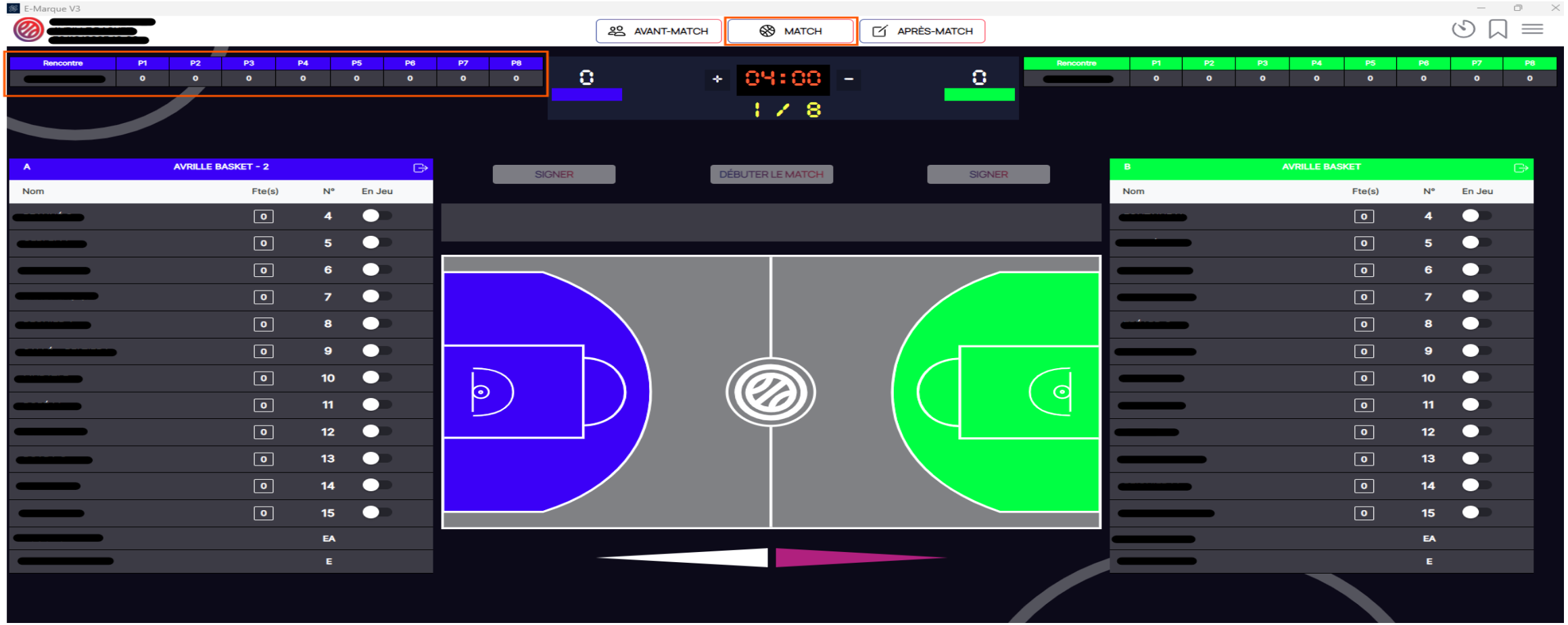
# Rencontre / choix score par période (1/2)

Dans cet onglet, vous retrouverez le nombre de points reçus par période gagnée, perdue ou à égalité.



# Rencontre / choix score classique (2/2)

Dans cet onglet, vous retrouverez le nombre de points marqués par période

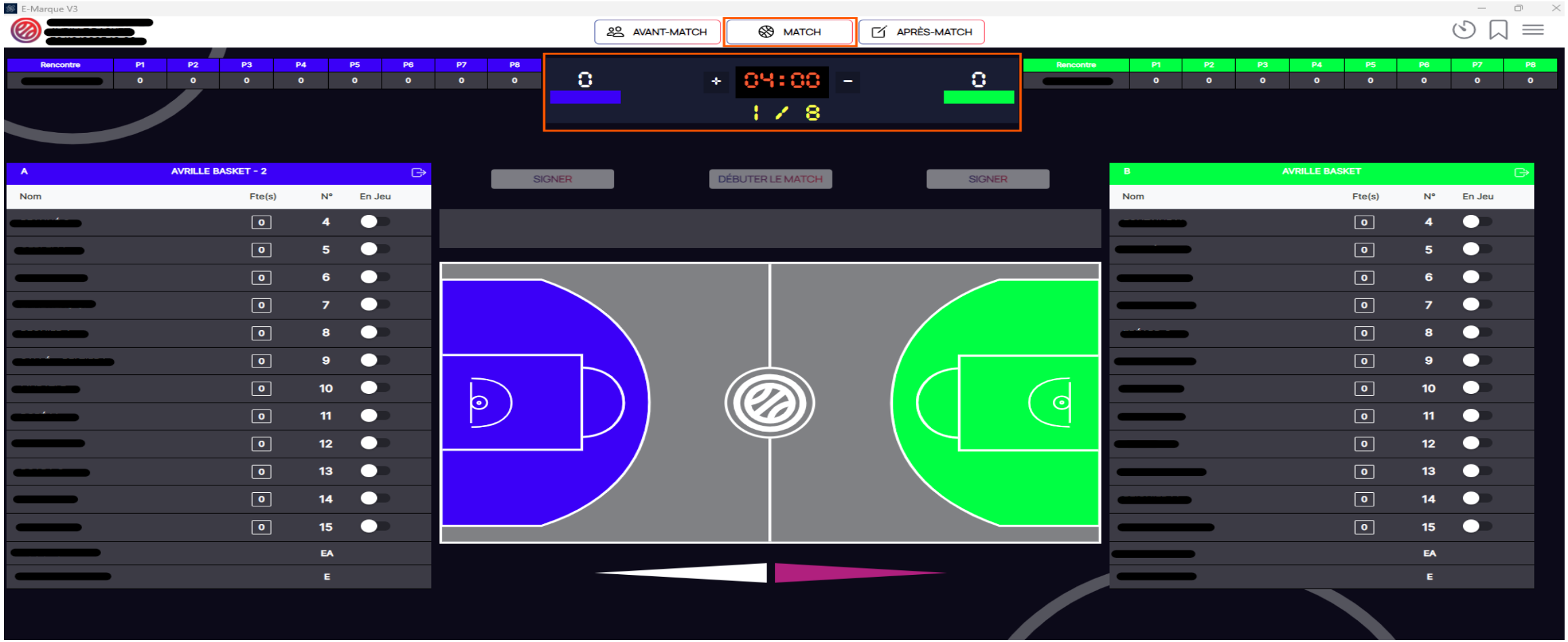


# Chronomètre / Score

Dans cet onglet vous retrouverez le chronomètre, le score puis le nombre de période en cours

**Choix score classique :** cumul des points

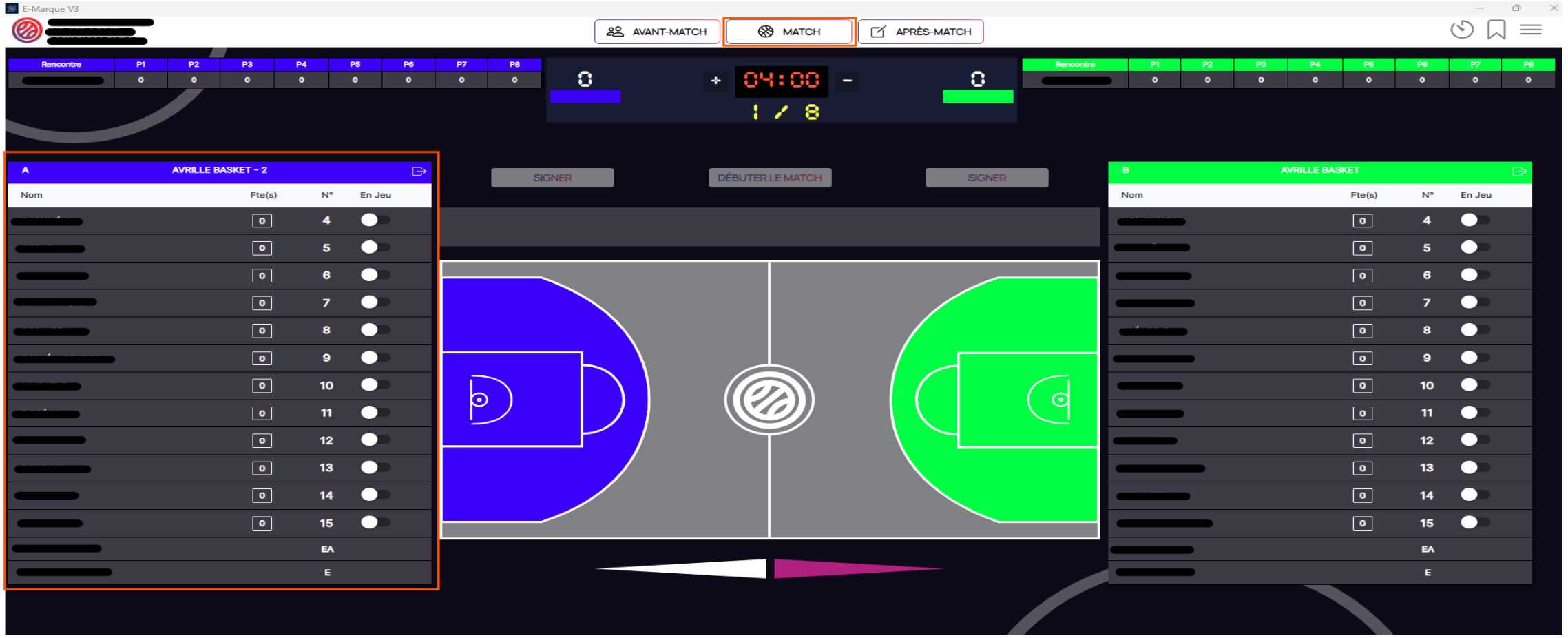
**Choix score par période :** remise à zéro des points à la fin de chaque période



# Données des équipes

## Dans cet onglet vous retrouverez :

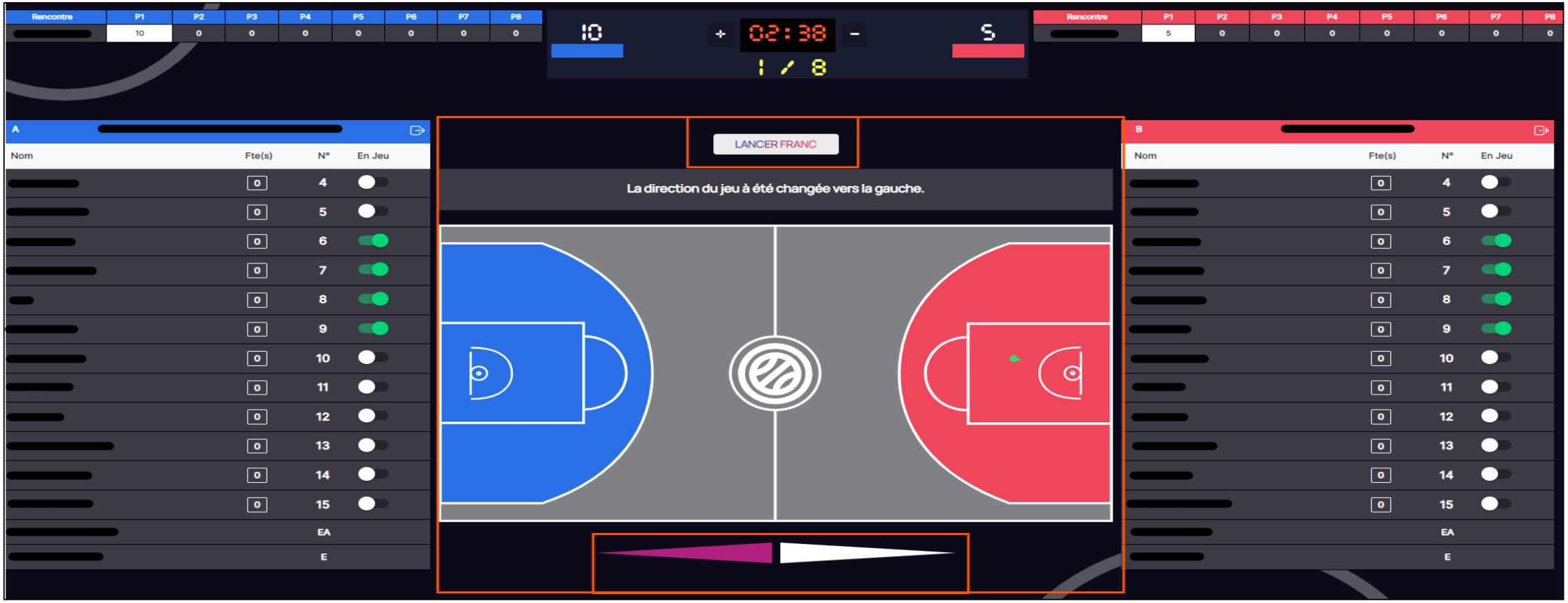
- Le nom des participants au match
- Le nombre/l'attribution des fautes
- Le N° en jeu
- Les entrées en jeu



# LF / Terrain / Possession

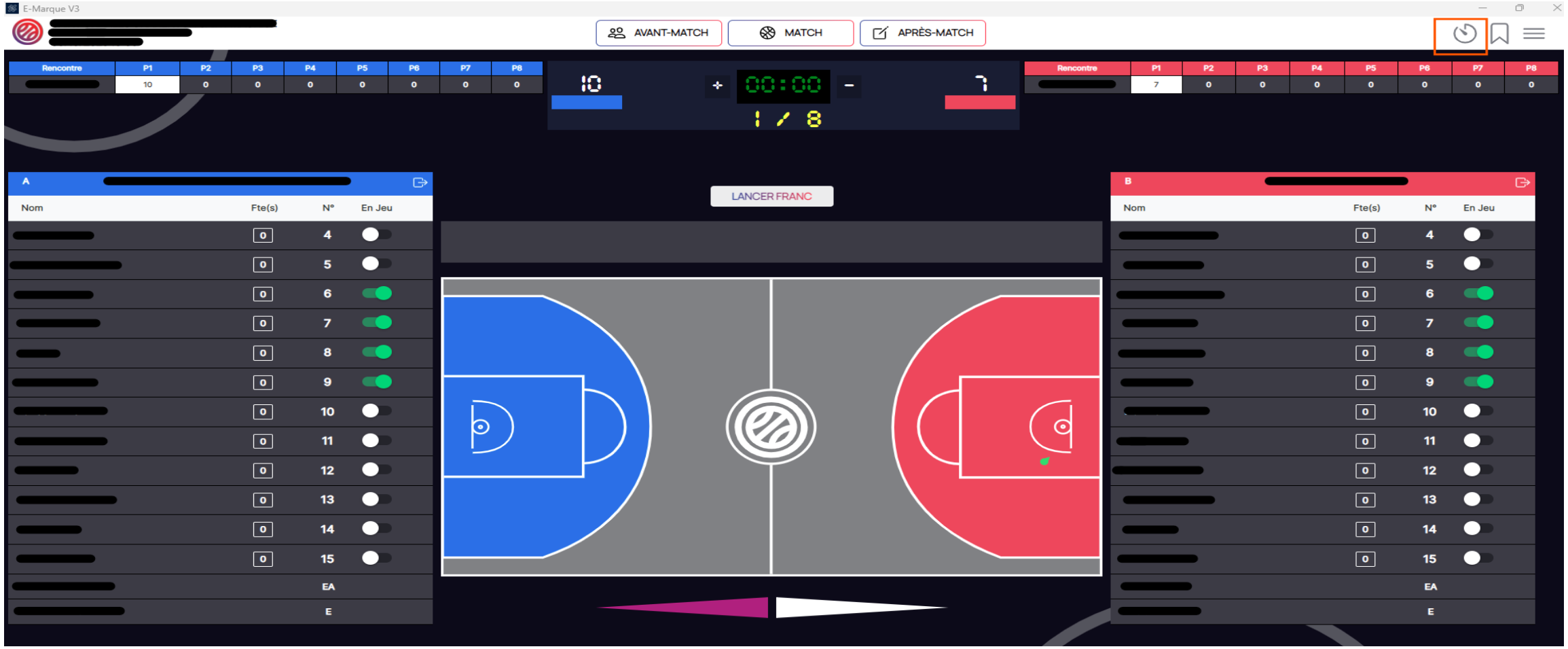
**Dans cet onglet vous retrouverez :**

- Lancer Franc
- Le terrain pour ajouter les points aux équipes A ou B
- La flèche de possession



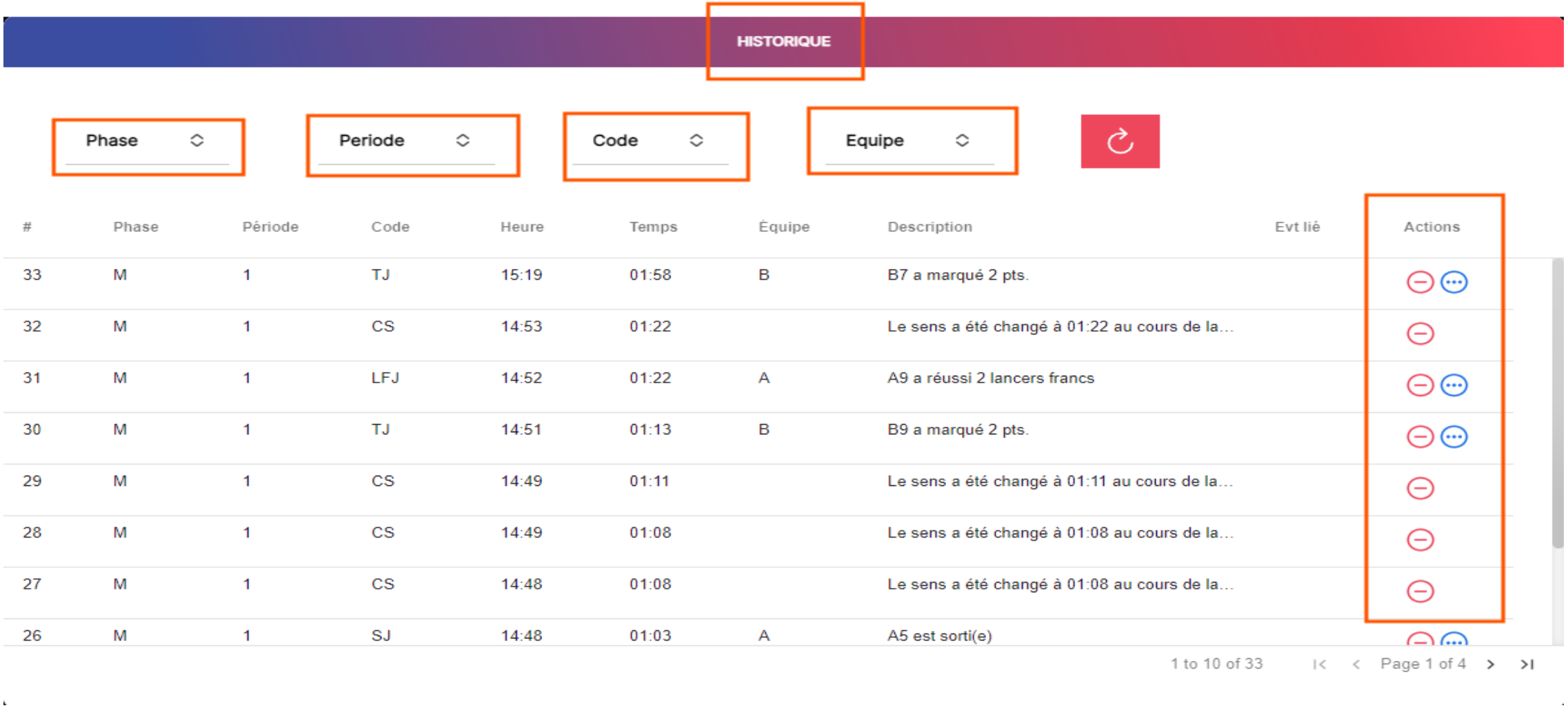
# L’historique (1/2)

Vous trouverez ce bouton en haut à droite



# L’historique (2/2)

Supprimer ou modifier des éléments grâce aux boutons situés dans la colonne « Actions »

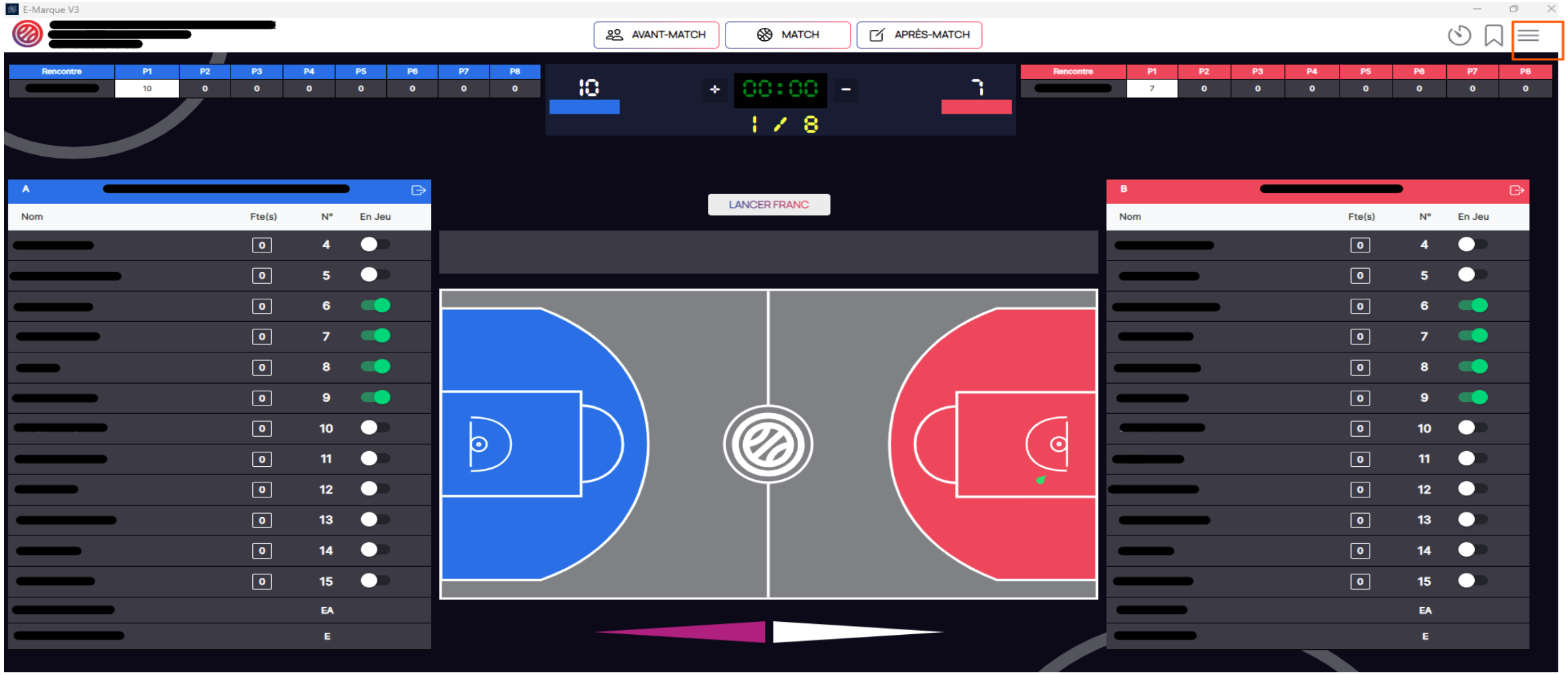



| # | Phase | Période | Code | Heure | Temps | Équipe | Description | Evt lié | Actions |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 33 | M | 1 | TJ | 15:19 | 01:58 | B | B7 a marqué 2 pts. | | |
| 32 | M | 1 | CS | 14:53 | 01:22 | | Le sens a été changé à 01:22 au cours de la… | | |
| 31 | M | 1 | 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

# Le menu (1/2)

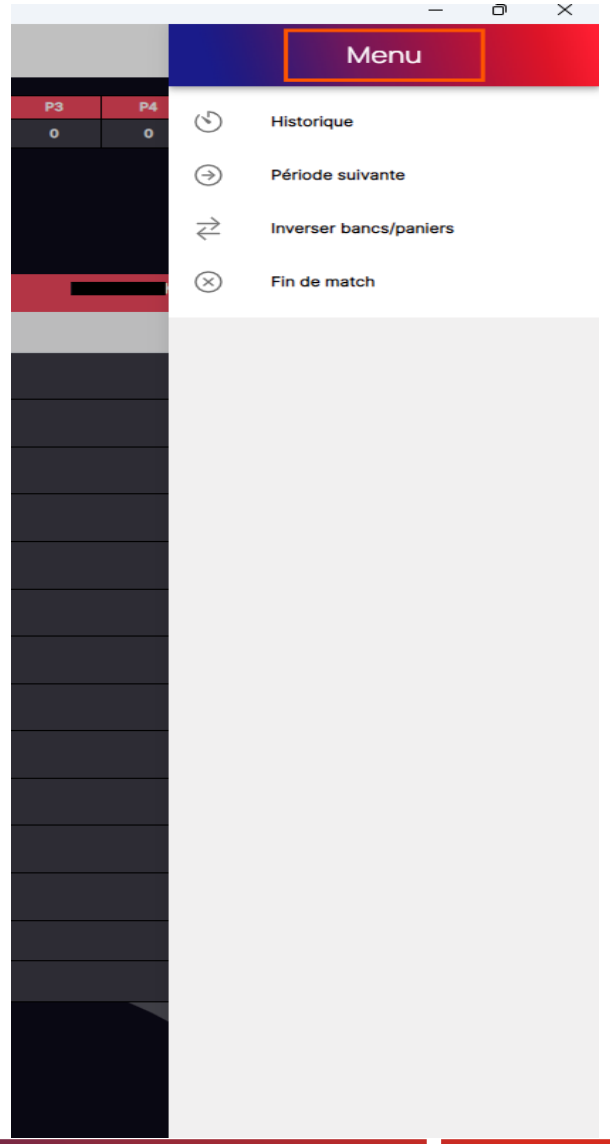
Vous trouverez ce bouton en haut tout à droite



# Le Menu (2/2)

**Menu :**

- Autre accès à l'historique
- Passer à la période suivante
- Inverser bancs/Paniers
- Fin de match

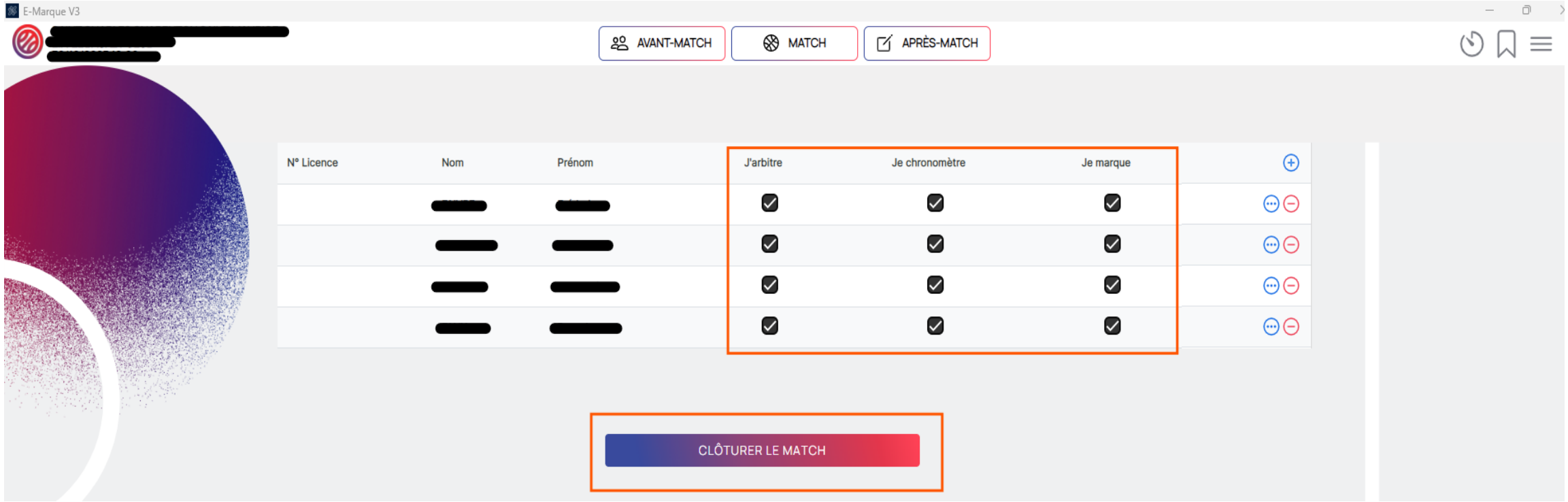


# Étape 8 : Fin de match

Aller dans le menu et cliquer sur « **Fin de match** ».

Indiquer les fonctions réelles exercées par les acteurs du match puis clôturer le match.

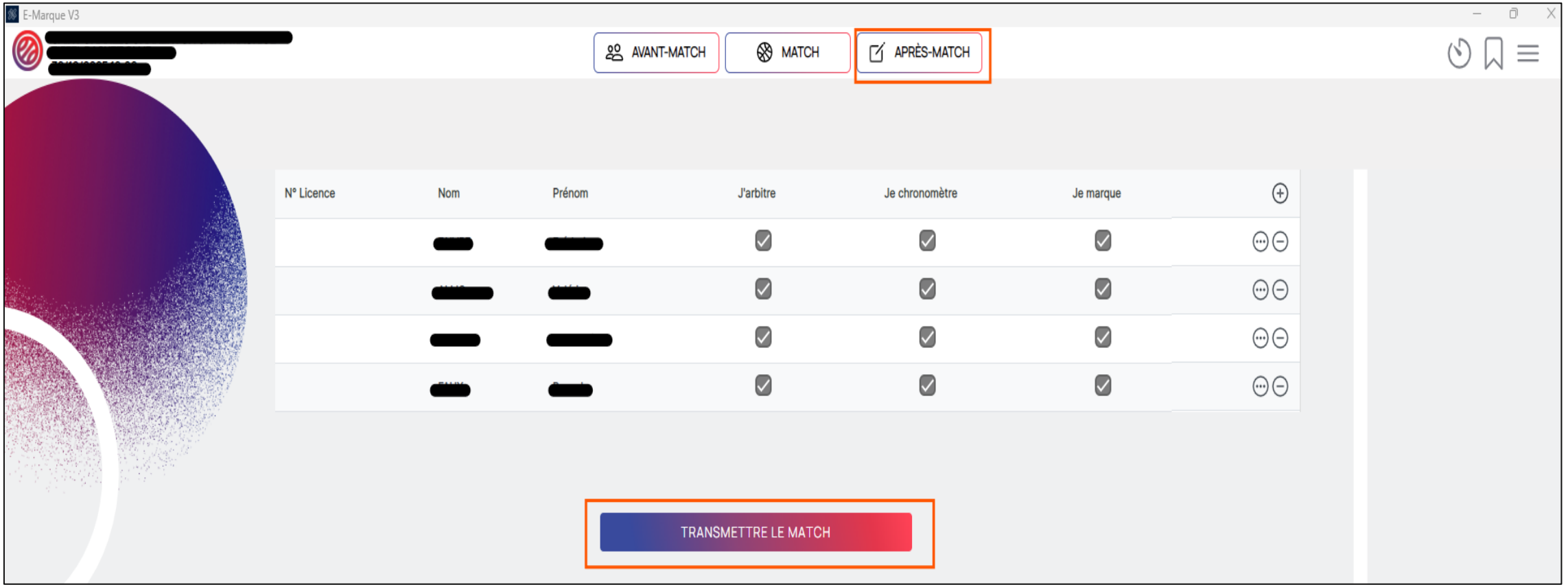
(Exemple : Les enfants ont voulu changer de rôle durant la rencontre).



# Après-match

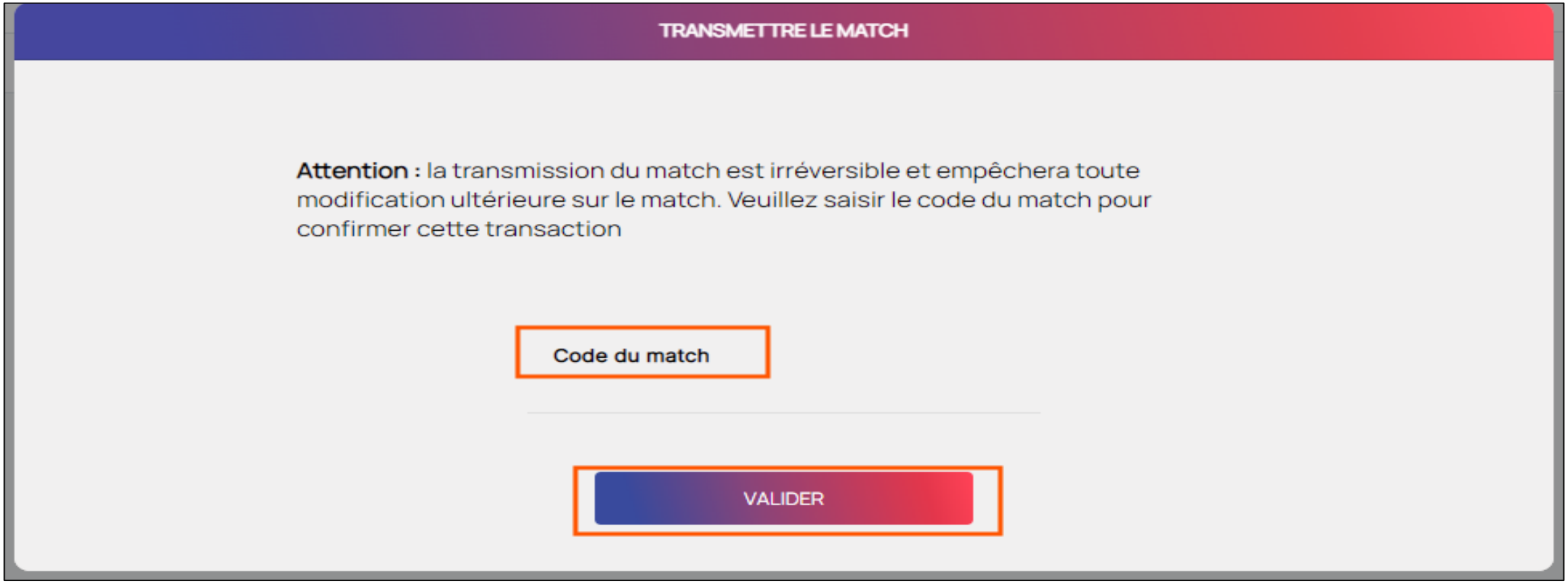
# Transmettre le match (1/2)

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.



# Transmettre le match (2/2)

Dans l'onglet « **Code du match** », rentrer votre code puis cliquer sur « **VALIDER** »



# Résumé de match

# Résumé de Match (1/3)

**Cette partie permet d'identifier :**

- **Les informations de la rencontre**
(N° de match, poule, date, heure, lieu)

- **Le score :**
En choix score par période
ou
En choix score classique

- **L'équipe gagnante :**
(en fonction du paramétrage du choix de score)

- **Les jappeurs/officiels de la rencontre et leurs fonctions :**
La catégorie apparait uniquement si ce sont des enfants dans la catégorie du JAP.

FÉDÉRATION FRANCAISE BASKET-BALL
Téléphone : 0153942500
E-mail : webmaster@ffbb.com

| PLATEAU TEST E-MARQUE MINI<br>PTEMINI | N° 12121237 Poule A<br>Date 30/10/2025 Heure 10:00 Lieu ANGERS |
|---|---|

| Score | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | Total |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [redacted] | 8 | 0 | 2 | 0 | 4 | 0 | **14** |
| [redacted] - 2 | 4 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | **14** |
| Equipe gagnante | [redacted] | | | | | | |

| | Les Jappeurs | | J'arbitre | Je chronomètre | Je marque |
|---|---|---|---|---|---|
| BC[redacted] | [redacted] Raphaël | U10 | | X | X |
| BC[redacted] | [redacted] Lenzo | U11 | X | | |
| BC[redacted] | [redacted] Suzie | U10 | | X | X |
| VT[redacted] | [redacted] Nzumba | | X | | |

# Résumé de Match (2/3)

Cette partie permet d'identifier le nombre de période où l'enfant a participé ainsi que les points marqués

Joueurs de l'équipe [redacted]

| N° | Nom Prénom | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | Total participation |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | [redacted] Raphaël | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 5 |
| 1 | [redacted] Suzie | - | - | - | - | - | - | 0 |
| 2 | [redacted] Lenzo | - | - | - | - | - | - | 0 |
| 3 | [redacted] Timothée | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 5 |
| 4 | [redacted] Lenny | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | - | 5 |
| 5 | [redacted] Jules | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 5 |
| 6 | [redacted] Gabin | - | - | - | - | - | - | 0 |
| 7 | [redacted] Simon | - | - | - | - | - | - | 0 |
| 8 | [redacted] Maxence | - | - | - | - | 0 | 0 | 2 |
| 9 | [redacted] Melvin | - | - | - | - | 2 | 0 | 2 |
| 10 | [redacted] Arsène | - | - | - | - | 0 | 0 | 2 |
| 11 | [redacted] Mathys | - | - | - | - | 2 | 0 | 2 |
| **Total points** | | 8 | 0 | 2 | 0 | 4 | 0 | |
| **Entraîneur** | [redacted] Agnès | | | | | | | |

# Résumé de Match (3/3)

Possibilité de copier le lien pour partager ce résumé, cliquer sur l'icône en bas à droite sous le tableau de l'équipe B

Joueurs de l'équipe [redacted] - 2

| N° | Nom Prénom | P1 | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | Total participation |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 | [redacted] Malo | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 5 |
| 5 | [redacted] Noé | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 5 |
| 6 | [redacted] Tom | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | 5 |
| 7 | [redacted] Yassine | 0 | 0 | 0 | 0 | 2 | - | 5 |
| 8 | [redacted] Noam | - | - | - | - | 2 | 0 | 2 |
| 9 | [redacted] Lyam | - | - | - | - | 2 | 0 | 2 |
| 10 | [redacted] Paul | - | - | - | - | 2 | 0 | 2 |
| 11 | [redacted] Josué [redacted] | - | - | - | - | 2 | 0 | 2 |
| **Total points** | | 4 | 0 | 0 | 0 | 10 | 0 | |
| **Entraîneur** | [redacted] Brigitte | | | | | | | |
| **Entraîneur assistant** | | | | | | | | |