

FICHE PRATIQUE E-MARQUE

AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE :

- Passez l'ordinateur en mode « Avion ».
- Démarrer le logiciel « e-Marque » à partir du bureau.
- Cliquez sur « importer une rencontre », puis sur « Extraire », une fenêtre de dialogue s'ouvre... Aller sur Desktop, puis Emarque et sélectionnez le fichier voulu.
- Cliquez sur « Définir un emplacement de secours », cliquez sur « Bureau ».
- Cliquez sur « Lancer la rencontre ».
- Choisissez la couleur des deux équipes qui vont jouer puis cliquez sur « Valider »
- « Aj. Joueur » et « Aj. Entraîneur » pour rentrer les compositions des deux équipes. Les listes de joueurs sont pré-téléchargées (il suffit de taper le nom de famille).
- « Aj. Officiels » pour ajouter les arbitres, le chronométrateur, le marqueur et le responsable de salle (alias Délégué de club).
- Puis allez sur l'onglet « Rencontre » vous êtes prêts à démarrer votre match (après les entrées en jeu et signature des coaches).

A LA FIN DE LA RENCONTRE :

- Après avoir fini le match, si vous avez suivi le chrono et les changements correctement, allez dans l'onglet « Récapitulatif » et cochez la case en haut pour faire apparaître les temps de jeu.
- Quand les arbitres ont vérifié la feuille et signé (ou entrée leur code), enlevez le mode « Avion » puis cliquez sur « Envoyer ».
- Vous pouvez passer au match suivant.