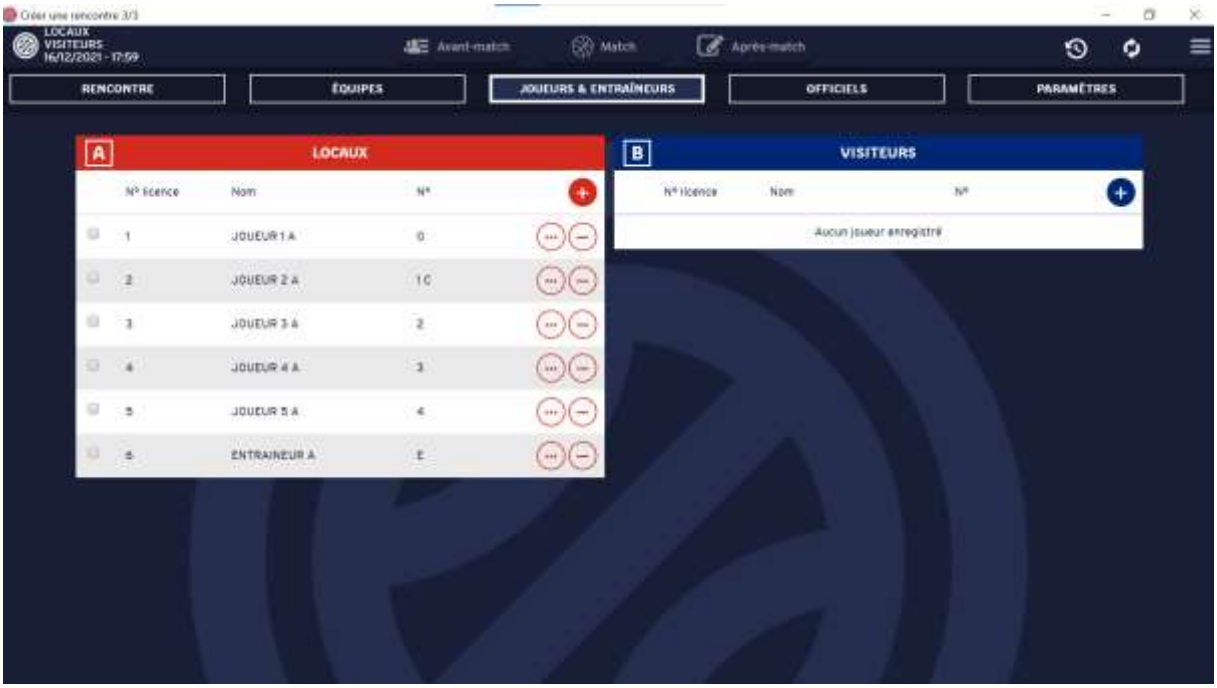
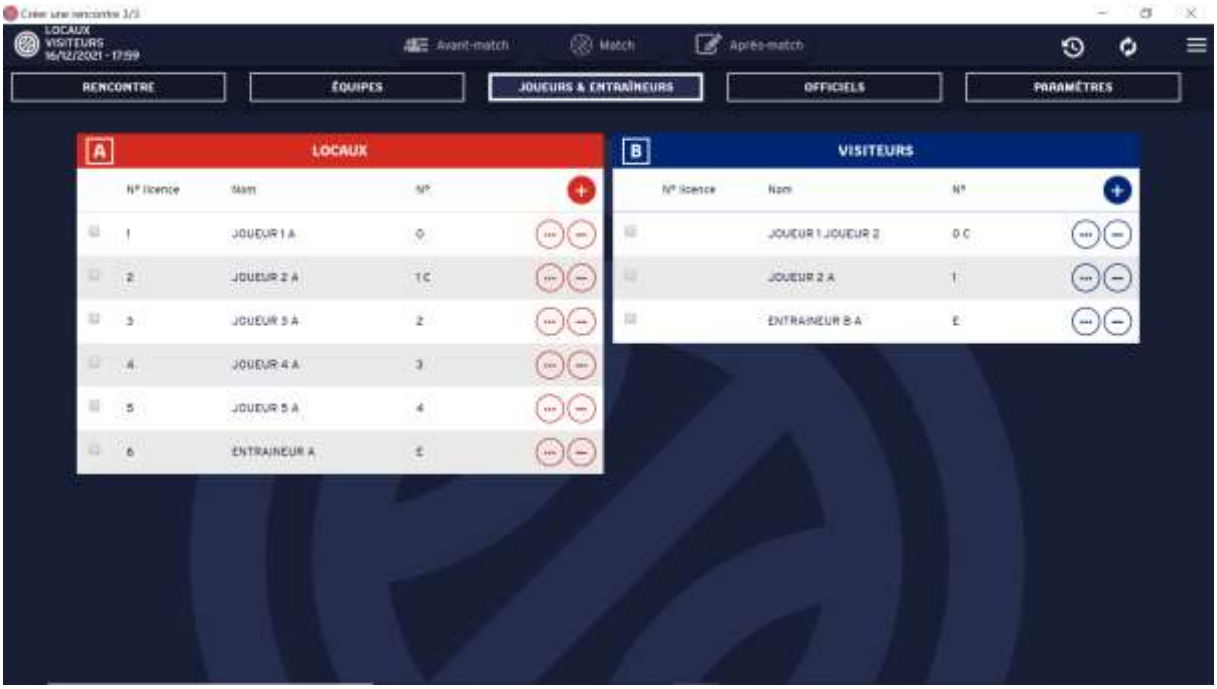
Procédure e-marque en cas de forfait d'une équipe

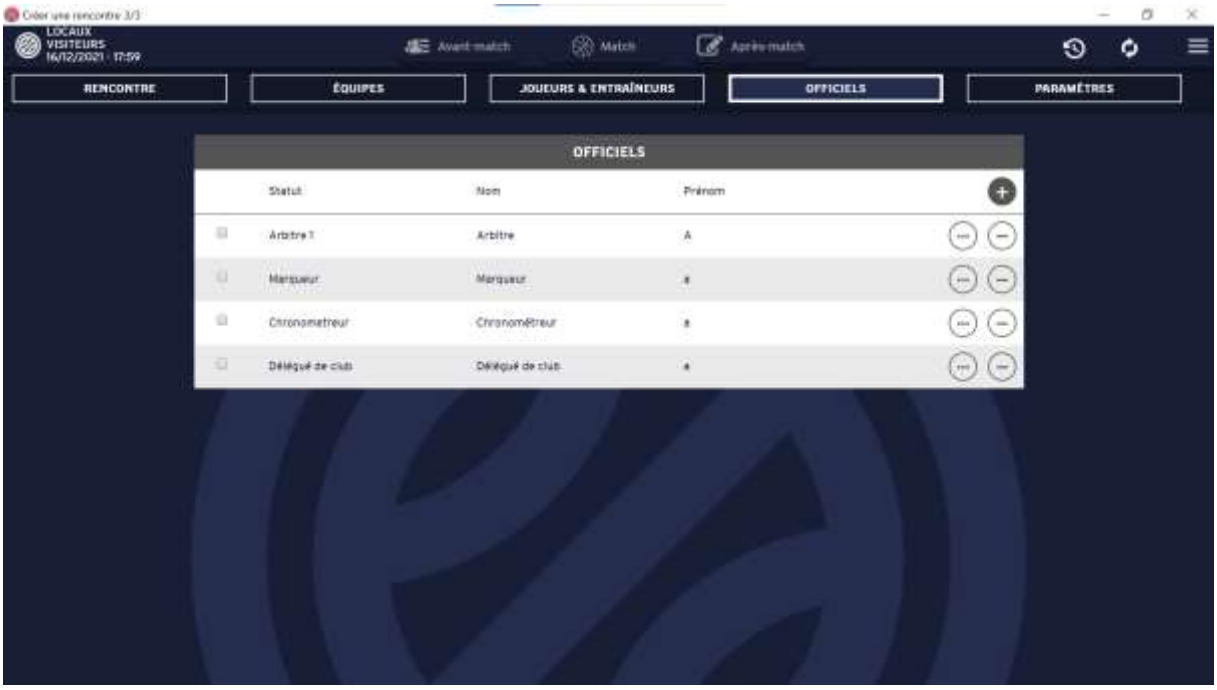
1- Ouvrir le logiciel e-marque avec le code de la rencontre, ou à défaut en créant la rencontre depuis le bouton correspondant.
2- Saisir ou compléter les caractéristiques de la rencontre avec les joueurs de l'équipe présente :



3- Ajouter 2 joueurs et 1 entraineur pour l'équipe absente :
   - Par défaut, indiquer Joueur 1, Joueur 2, entraineur 1 pour les noms, une lettre au choix pour les prénoms, et un type de licence au choix pour chacune de ces personnes



4- Ajouter le nom des officiels (Arbitre, marqueur, Chronométreur, Délégué de club) comme pour toute rencontre



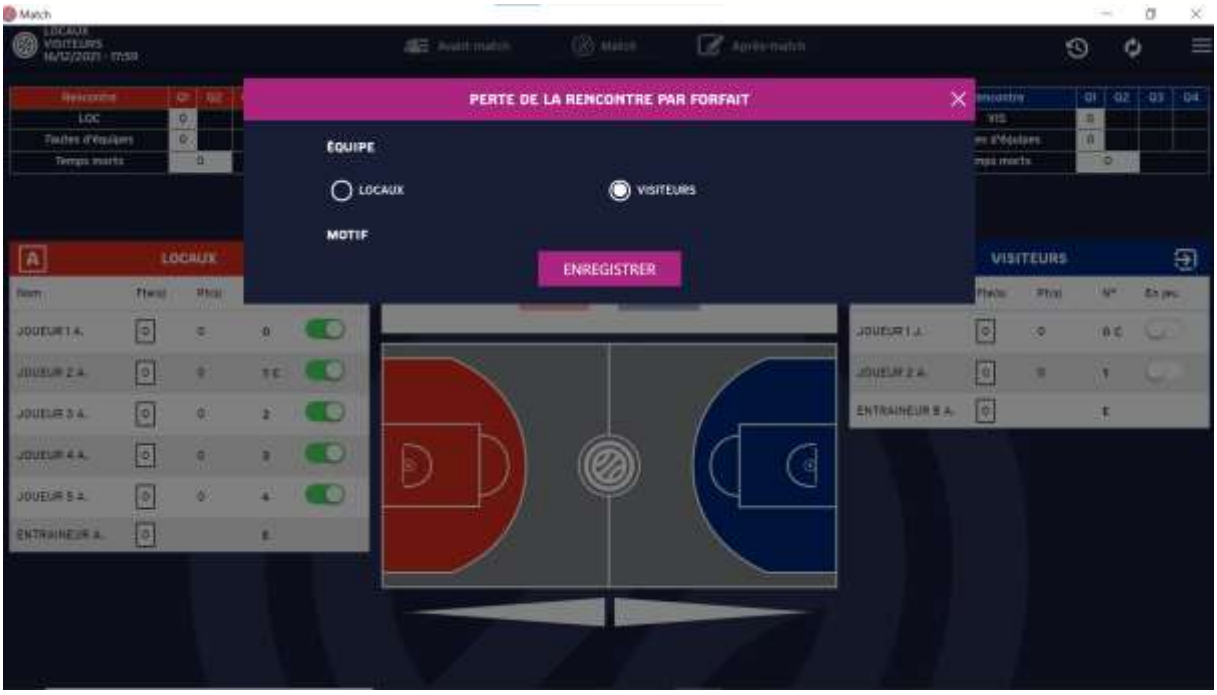
5- Cliquer sur le bouton « Match » puis indiquer les 5 joueurs de départ de l'équipe présente, et faire signer le coach de cette équipe



6- L'arbitre doit indiquer dans la rubrique « Reserve/Observation » l'absence de l'équipe B 30 minutes après l'heure de la rencontre



7- Cliquer ensuite sur la rubrique « Forfait » et saisir les informations



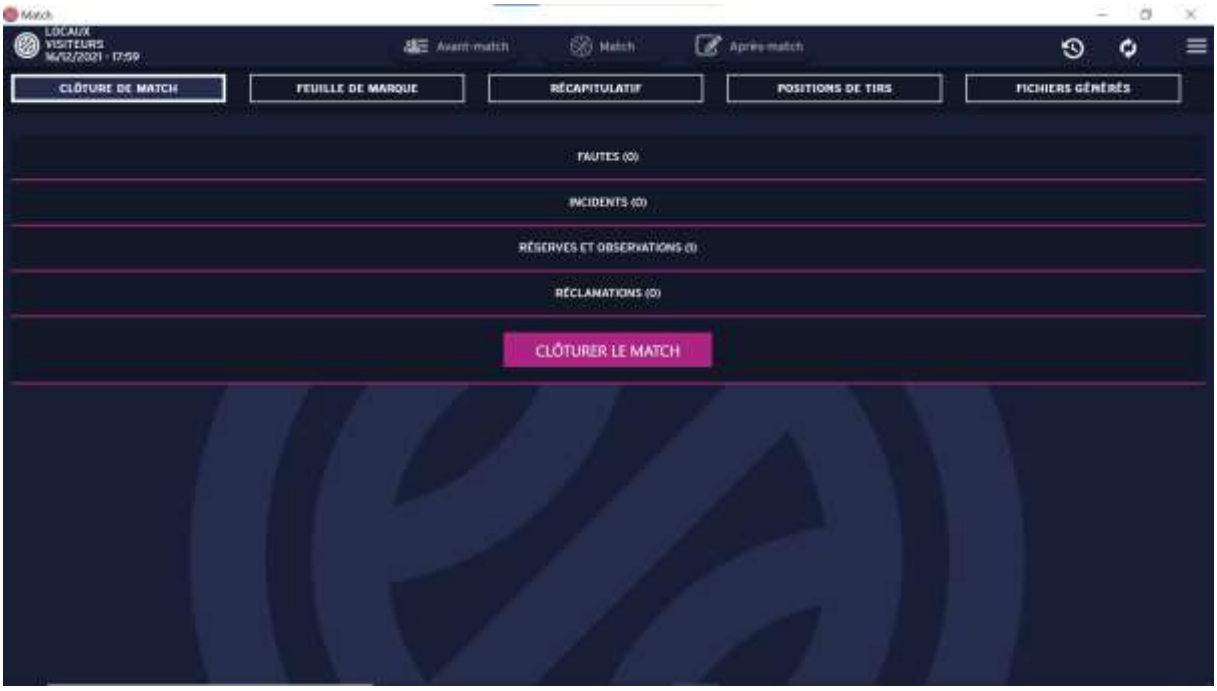
8- Le score de 20-0 apparait sur l'écran principal du match.

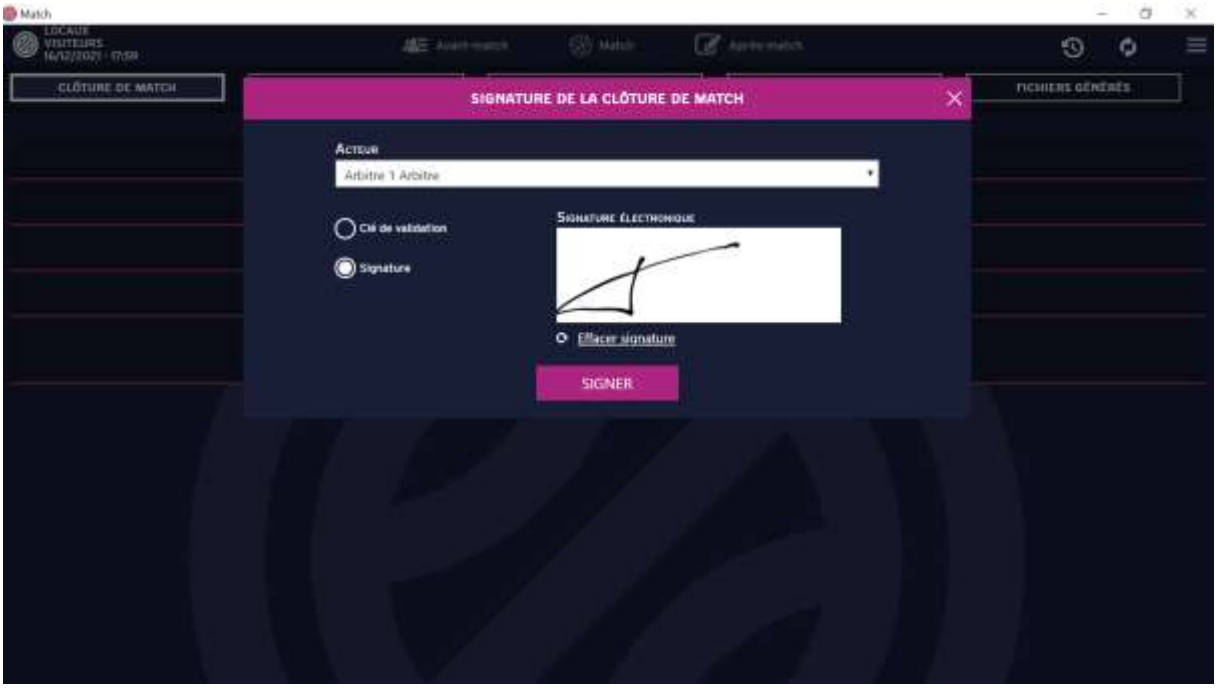


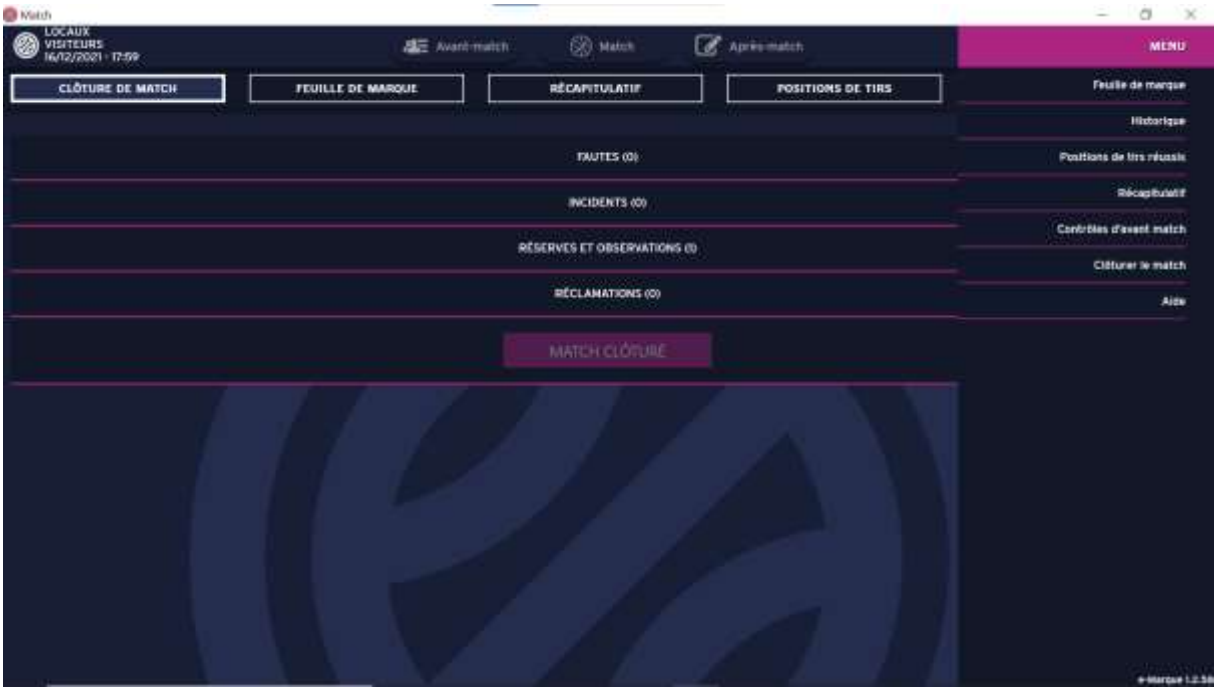
9- Reprendre le menu en haut à droite pour clore la rencontre en cliquant sur « Fin de match »



10- Compléter les signatures des officiels après avoir cliqué sur « Clôturer le match »


Match
LOCAUX
VISITEURS
Avant-match
Match
Après-match
CLÔTURE DE MATCH
FEUILLE DE MARQUE
RÉCAPITULATIF
POSITIONS DE TIRS
FICHIERS GÉNÉRÉS
FAUTES (0)
INCIDENTS (0)
RÉSERVES ET OBSERVATIONS (0)
RÉCLAMATIONS (0)
CLÔTURER LE MATCH


Match
CLÔTURE DE MATCH
FICHIERS GÉNÉRÉS
SIGNATURE DE LA CLÔTURE DE MATCH
Acteur
Arbitre 1 Arbitre
Clé de validation
Signature
Signature électronique
Effacer signature
SIGNER



11- Si vous avez saisi la rencontre à partir du code e-marque, le message de sauvegarde et envoi de la rencontre doit vous apparaître.

12- Vous pouvez si nécessaire avoir accès aux 3 fichiers générés, afin éventuellement documenter FBI avec la feuille de match ainsi créée si la rencontre a été saisie manuellement (sans code e-marque)

