



Janvier 2020

# FORMATION UTILISATION E-MARQUE

# **SOMMAIRE**

- **Préparation de la feuille de marque**
- **Lancement du match**
- **Les remplacements**
- **Les fautes**
- **Les temps morts**
- **Les corrections**
- **Fin du match**

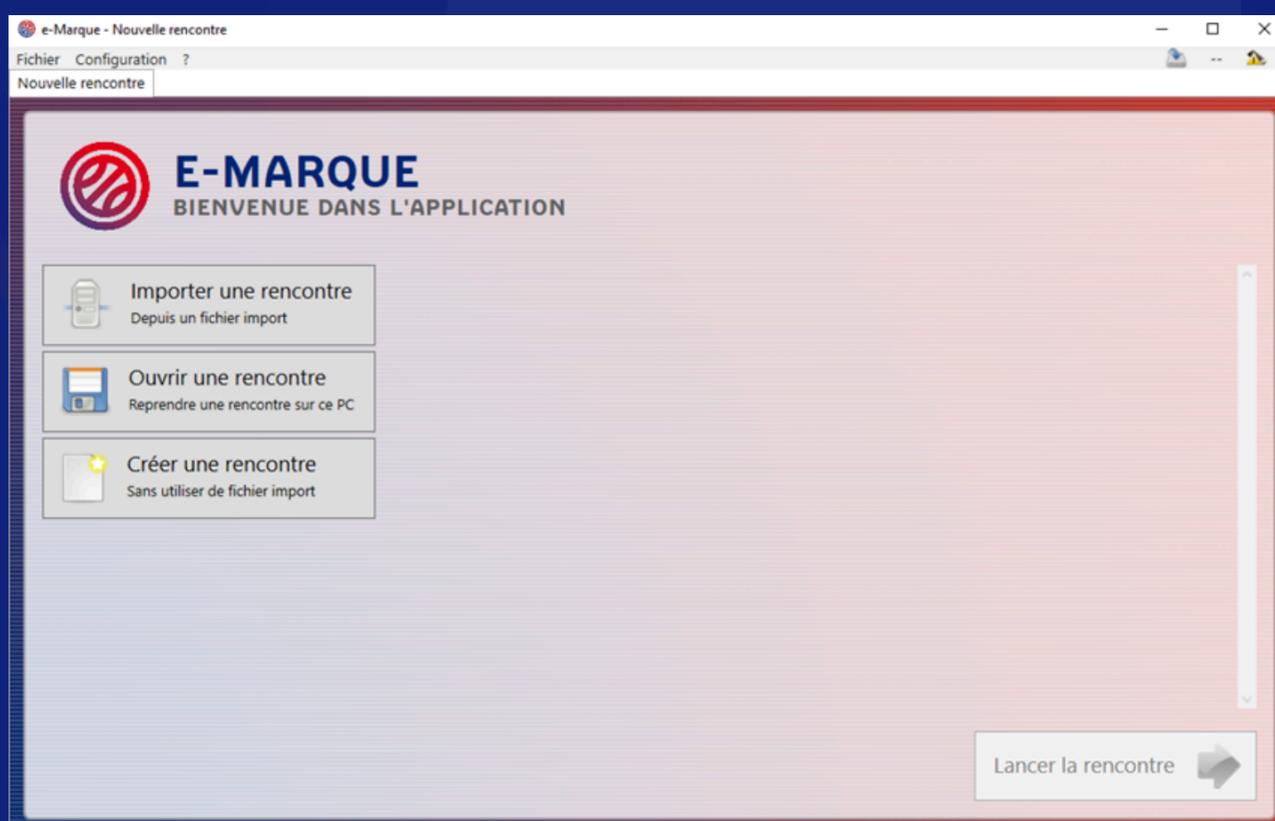
**ENWORLD**  
BASKET

**PRÉPARATION DE  
LA FEUILLE DE  
MARQUE**



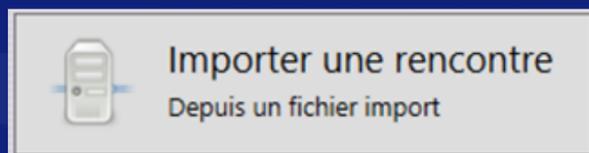
# LANCEMENT DE L'APPLI

- Lancer e-marque en cliquant sur l'icône suivante :
- Brancher la clé usb
- Cette fenêtre apparaît :

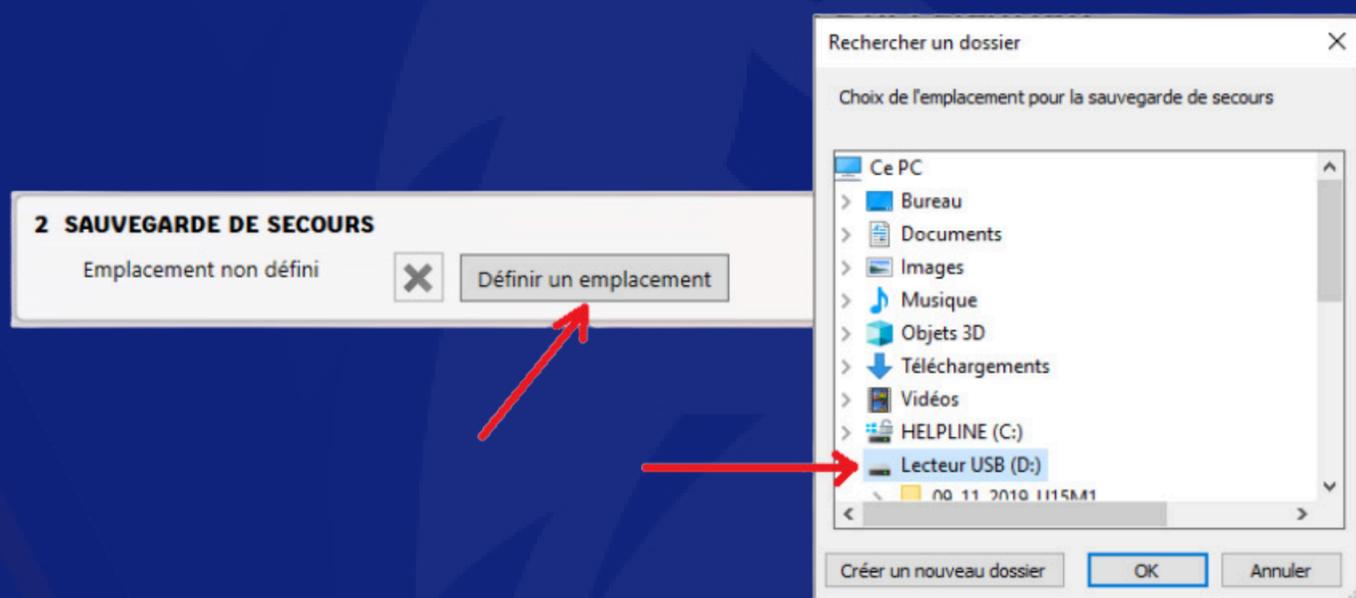


# SAUVEGARDE PRÉALABLE

- Cliquer sur



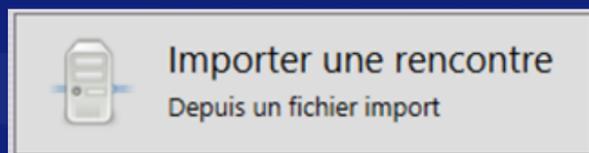
- Dans le menu qui apparaît, choisir “Définir un emplacement” puis sélectionner le lecteur USB comme ceci :



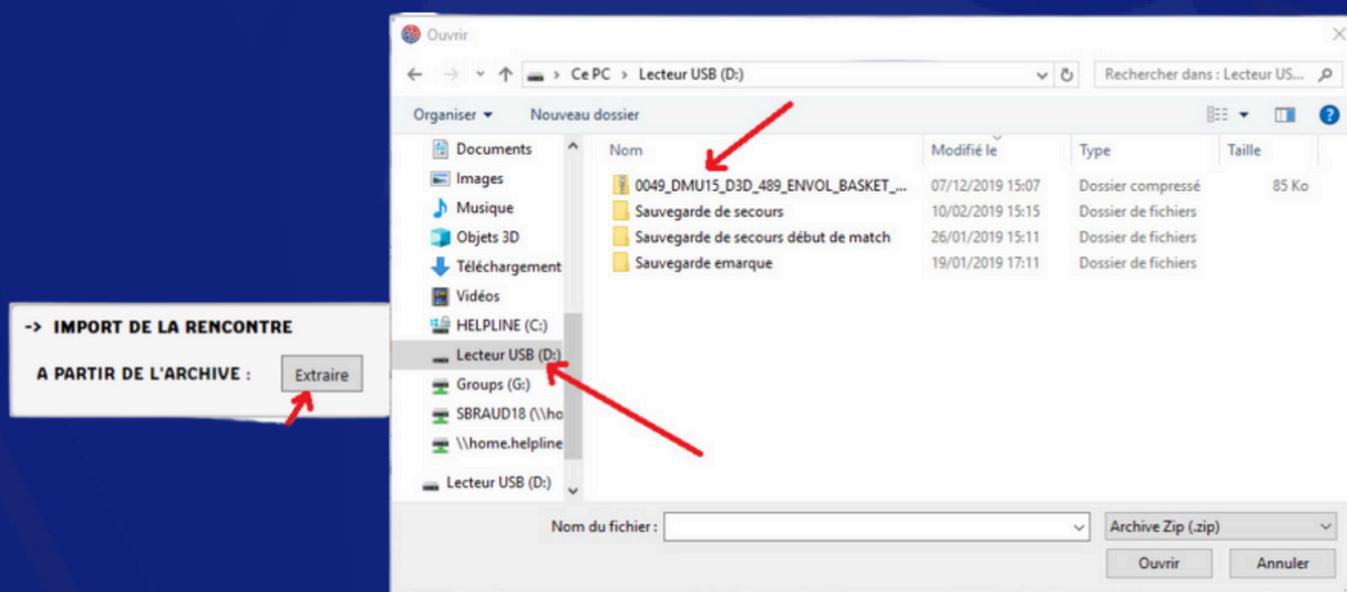
- Choisissez le répertoire de la clé USB lié à l'équipe pour laquelle vous faites la feuille de marque (ex.: U15M1)
- Cette action à pour effet de définir la sauvegarde avant de lancer la feuille de match. Cela permet de récupérer la feuille en cas de problème

# IMPORT DE LA RENCONTRE

- Cliquer sur



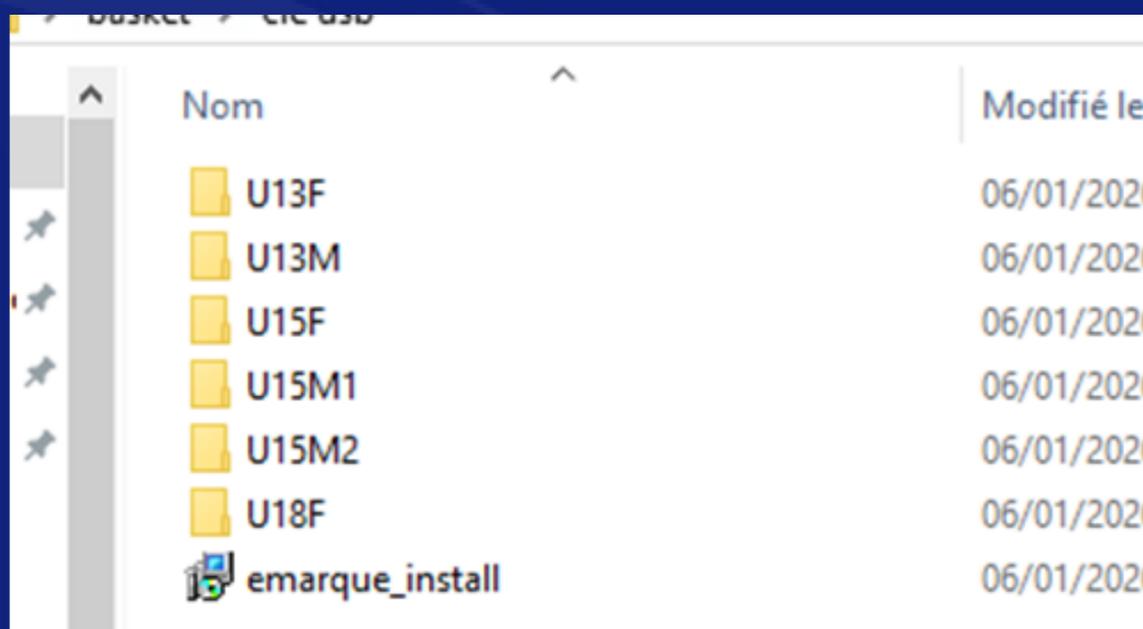
- Cliquer sur « Extraire » puis, dans la fenêtre qui apparaît, cliquer sur « Lecteur USB » dans la fenêtre de gauche :



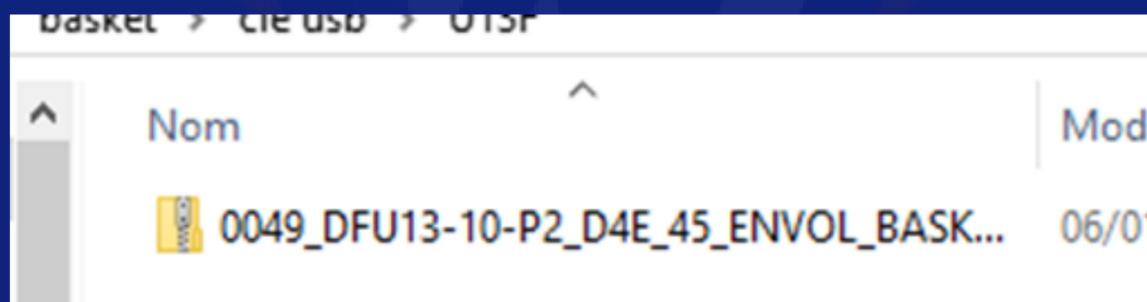
- Choisir ensuite le fichier à extraire (précisions slide suivant) puis « ouvrir »

# STRUCTURE DE LA CLÉ USB

- Vous trouverez les répertoires suivants sur la clé USB :



- Sélectionner le répertoire lié à l'équipe pour laquelle vous devez faire la feuille de marque (ex. : U13F)
- Choisir ensuite le fichier à extraire (précisions slide suivant) puis « ouvrir » :



# STRUCTURE DE LA CLÉ USB

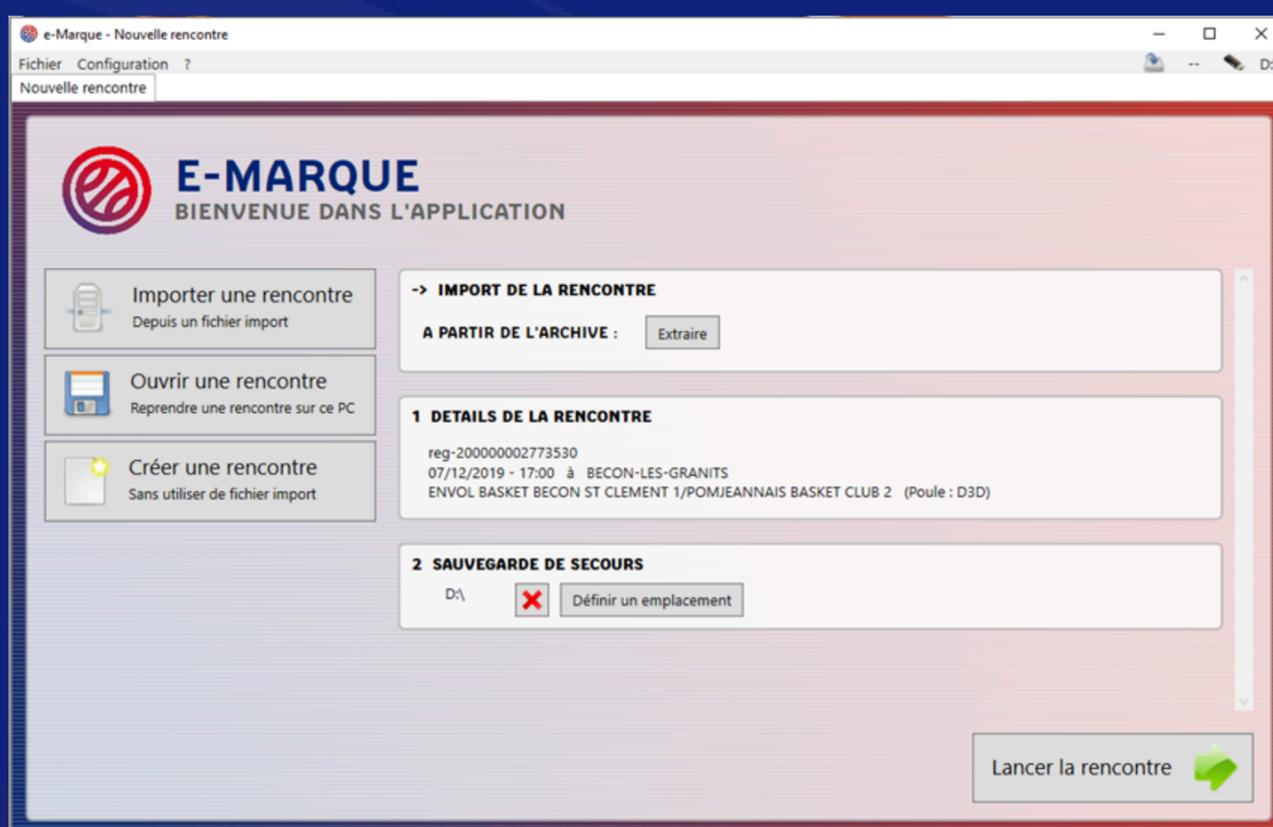
- Le fichier contenant les données de la feuille de marque est toujours constitué comme suit:

0049\_DMU15\_D3D\_489\_ENVOL\_BASKET\_BECON\_ST\_CLEMENT\_-\_1\_POMJEANNAIS\_BASKET\_CLUB\_-\_2\_200000009873283

- Numéro de département : **0049**
- Type d'équipe : **DMU15**
- Division : **D3D**
- Numéro de rencontre : **489**
- Equipe locale : **ENVOL\_BASKET\_BECON\_ST\_CLEMENT\_-\_1\_**
- Equipe visiteurs : **POMMEJEANNAIS\_BASKET\_CLUB\_-\_2\_**

# LANCEMENT DE LA RENCONTRE

- Une fois le fichier extrait, vous devez voir ceci :



- Cliquer sur « Lancer la rencontre »

# LANCEMENT DE LA RENCONTRE

- Une fenêtre de paramétrage/rappel de la rencontre apparait:

The screenshot shows a software window titled "e-Marque - ENVOL BASKET BECON ST CLEMENT". The main content area is divided into three sections:

- INFORMATIONS - RENCONTRE:** Fields for "Type de championnat" (CHAMPIONNAT DEP : 0049), "Date" (07/12/2019), "Championnat disputé" (DMU15), "Heure" (17:00), "Numéro de rencontre" (489), "Lieu" (BECON-LES-GRANITS), "Retransmission TV", "Poule" (D3D), and "Nombre de spectateurs".
- REGLEMENT:** Fields for "Durée d'une période" (00:08:00), "Périodes par mi-temps" (2), "Durée d'une prolongation" (00:05:00), "Temps-morts première mi-temps" (2), "Durée d'un temps mort" (00:01:00), "Temps-morts deuxième mi-temps" (3), "Fautes d'équipe première mi-temps" (5), "Temps-morts prolongations" (1), "Fautes d'équipe deuxième mi-temps" (5), and "Fautes d'équipe prolongations" (5).
- EQUIPE A:** Fields for "Nom Equipe" (ENVOL BASKET BECON ST CLEMENT 1), "Abrégé" (LOC), "N° Informatique" (PDL0049028), "Couleur de maillot" (Rouge), and "Handicap" (0).
- EQUIPE B:** Fields for "Nom Equipe" (POMJEANNAIS BASKET CLUB 2), "Abrégé" (VIS), "N° Informatique" (PDL0049087), "Couleur de maillot" (Bleu), and "Handicap" (0).

Buttons at the bottom include "Aj. Joueur", "Valider", and "Annuler". Red arrows point to the "Couleur de maillot" dropdowns for both teams.

- Dans ce panneau, seules les couleurs sont à modifier si besoin, cliquer ensuite sur « Valider »

# PARAMÉTRAGE ÉQUIPES

- Cliquer sur « Aj. Joueur » pour ajouter les joueurs. Ils sont listés en cliquant sur le panneau déroulant « N° de licence » :

The screenshot shows a web application interface for basketball team management. The main window is titled 'e-Marque - ENVOL BASKET BECON ST CLEMENT 1 - POMJEANNAIS BASKET CLUB 2 - DMU15 - 07/12/2019 17:00 - BECON-LES-GRANITS'. The interface is divided into sections for 'ENVOL BASKET BECON ST CLEMENT 1' and 'POMJEANNAIS BASKET CLUB 2'. A central 'INFORMATIONS - JOUEURS ET OFFICIELS' section displays details for the current match, including 'Type championnat: CHAMPIONNAT DEP : 0049', 'Championnat: DMU15', and 'N° rencontre: 489'. A modal window titled 'Ajout d'un nouveau joueur' is open, allowing the user to add a new player. The modal contains the following fields: 'N° Licence' (a dropdown menu), a checkbox for 'Licence non présentée', 'N° National' (200000003132959), 'Type de licence' (JC), 'Surclassement' (Aucun), 'Nom' (PLOQUIN), 'Prénom' (Aymeric), 'N° de maillot' (4), and a checkbox for 'Capitaine'. At the bottom of the modal are 'Ajouter' and 'Annuler' buttons. The main interface also features buttons for 'Aj. Joueur', 'Aj. Entraîneur', and 'Aj. Officiels'.

- Sélectionnez les joueurs, attention au numéro attribué, il faut le modifier si besoin.
- Ajouter le coach (il n'a pas forcément de licence, ce point n'est pas bloquant).
- Cochez la case « capitaine » pour celui désigné comme capitaine par le coach
- Cette étape est réalisable par le coach.
- Pour l'équipe adverse, demandez au coach adverse de la renseigner

# PARAMÉTRAGE OFFICIELS

- Cliquer sur « Aj. Officiels » pour ajouter les fonctions officielles du match (arbitres, marqueurs, chronomètres, resp. de salle)

N° Lic.	Nom	N°
BC060080	AVERTY N.	4
BC056950	BELLOEIL A.	5
BC052301	BRAUD M.	6
BC056240	LEVILAIN...	7
BC051008	LOPES L.	8
BC054110	MASSUE...	9
BC054109	MAUGIN R.	10 C
BC062383	PLOT V.	11
BC057526	ROGE--D...	12
BC068966	SALMON J.	13
	MAINGO...	E

- Le numéro de licence n'est pas obligatoire pour les marqueurs et chronomètres
- Usuellement, il y a 2 arbitres, 1 chronomètreur, 1 marqueur, 1 aide marqueur et 1 délégué de club (resp. de salle)

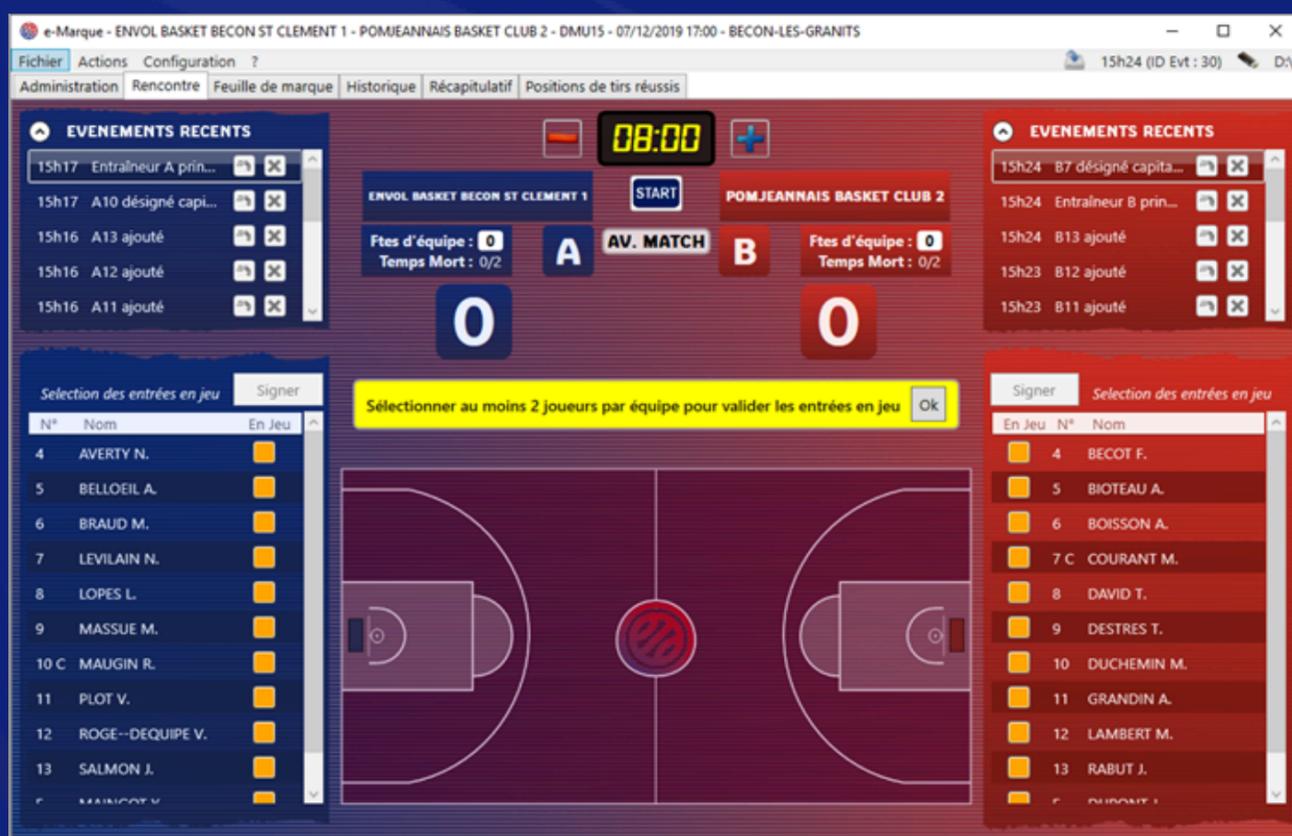
**EMWORLD**  
**BASKET**

**LANCEMENT DU  
MATCH**



# LANCEMENT RENCONTRE

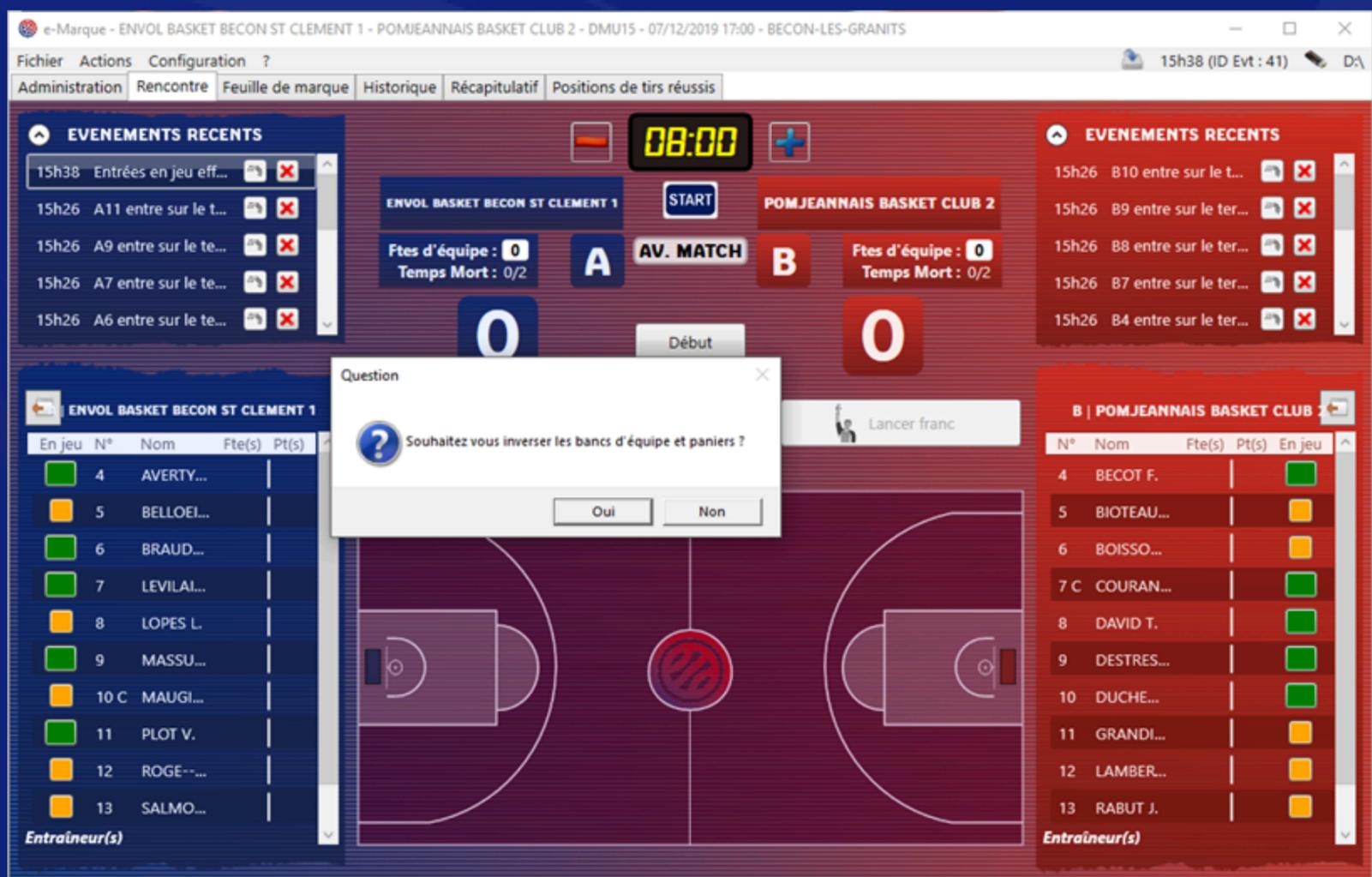
- Une fois les joueurs et officiels renseignés, cliquer sur l'onglet « Rencontre » :



- A ce stade, des messages sur fond jaune peuvent apparaître, ce sont des messages d'alerte à valider systématiquement
- Chaque coach, doit choisir son « 5 de départ » et cliquer sur les carrés « oranges » pour composer son équipe de départ puis signer en cliquant sur le bouton « signer »

# CHOIX DU CÔTÉ DE DÉMARRAGE

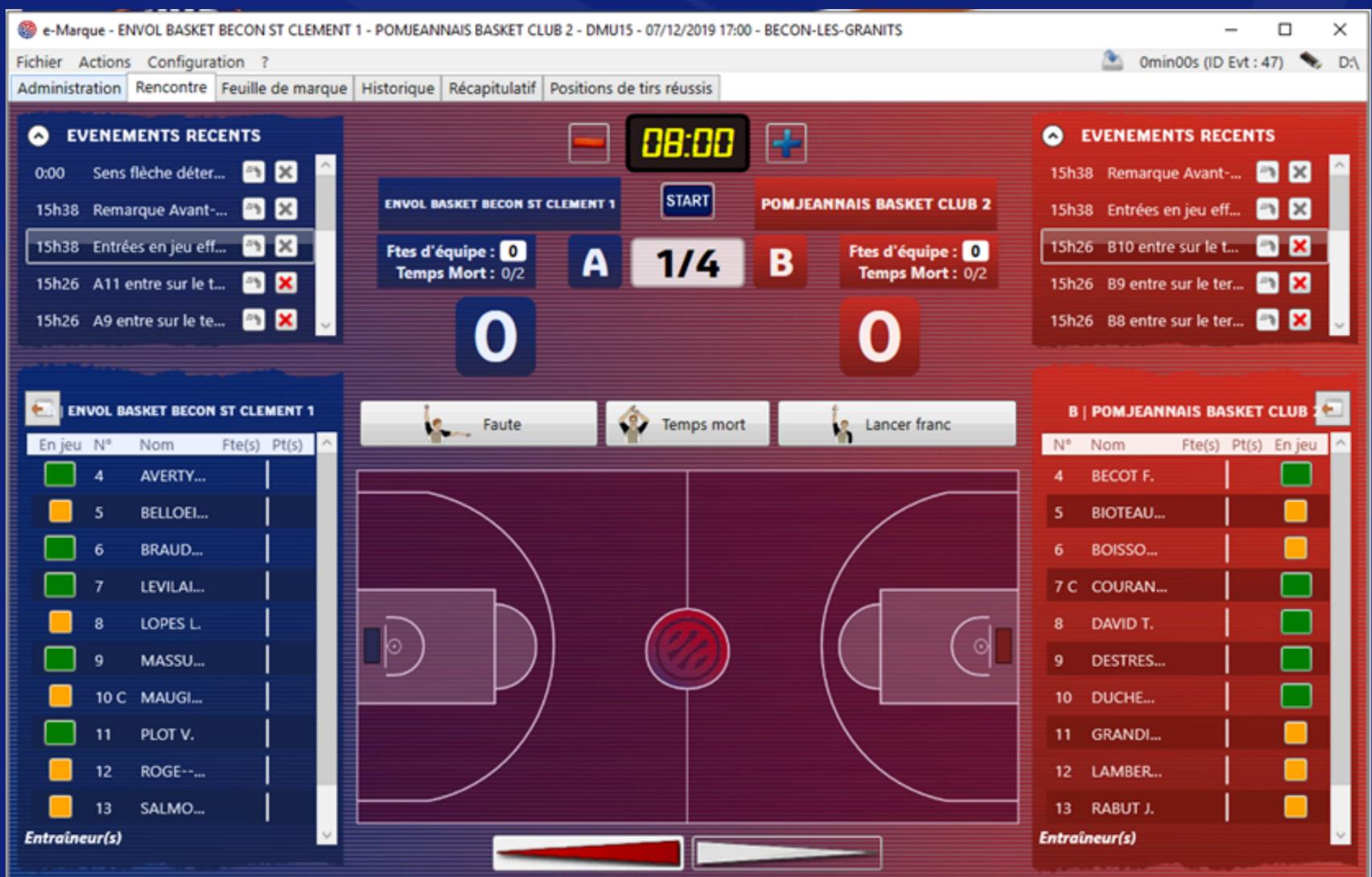
- Une fois les « 5 de départ » faits et les signatures faites, ce message apparaît:



- Il est important de se rappeler que la couleur du panier désigne le panier à shooter pour l'équipe de cette couleur. L'équipe bleue shoote sur le panier bleu.
- Message à valider ou refuser en fonction du côté sur lequel les équipes débutent

# DÉBUT DU MATCH

- Cliquer sur le bouton « début » au milieu de l'écran pour débiter le 1er quart temps:



- Cliquer sur la flèche d'alternance en fonction de qui a gagné l'entre deux (flèche rouge en bas)

# MARQUAGE DES POINTS

- Cliquer avec le bouton gauche à l'endroit sur lequel le joueur à marqué :

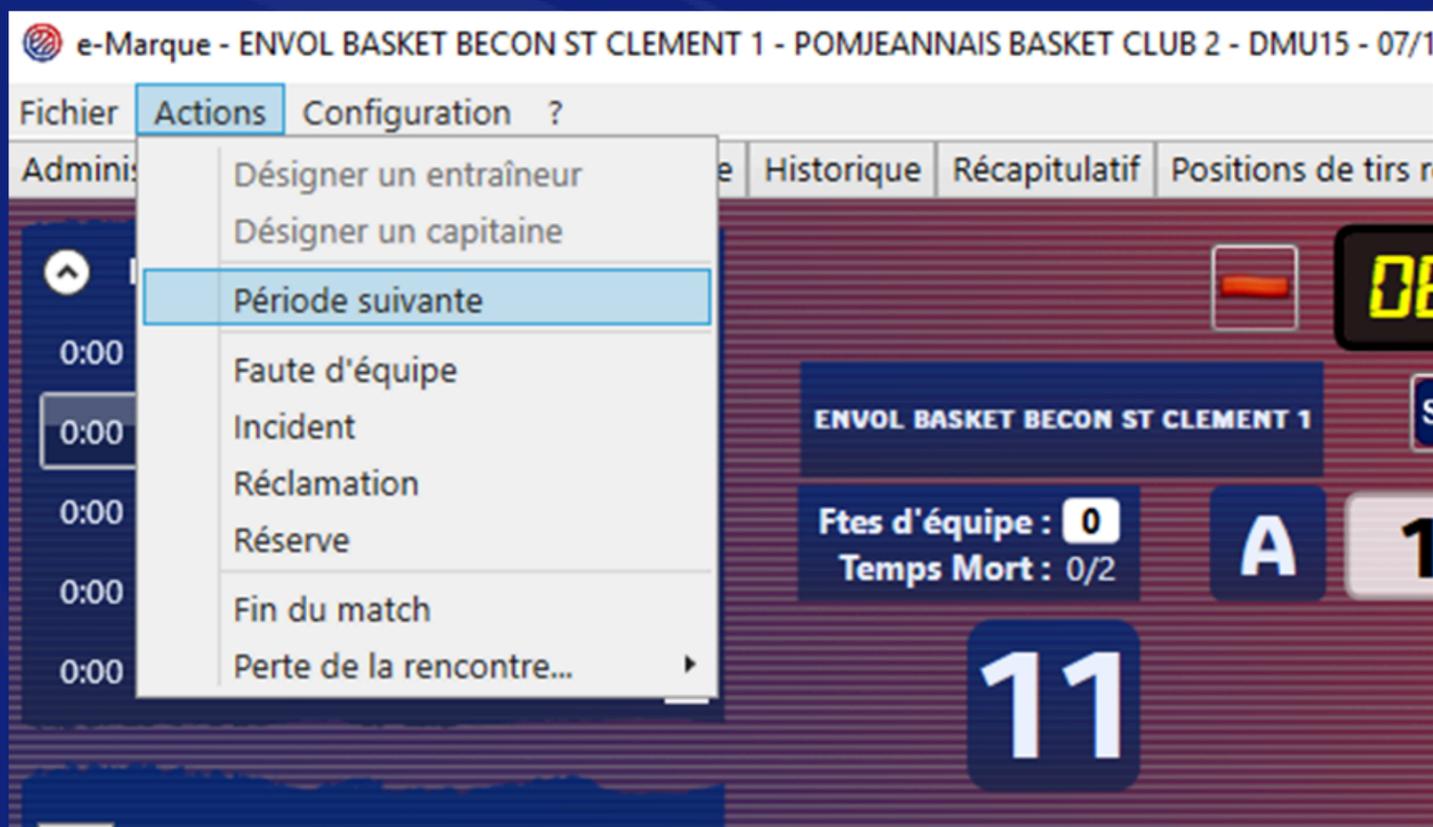
The image shows a screenshot of a basketball game interface. On the left, there is a table for 'BECON ST CLEMENT 1' with columns for 'Fte(s)' and 'Pt(s)'. The table lists players: AVERTY... (3), BELLOEI... (2), BRAUD... (2), LEVILAI... (2), LOPES L. (2), and MASSU... (2). In the center, there is a court diagram with a yellow dot on the court floor. A red arrow points from this dot to the name 'MASSU...' in the player list on the right. The player list on the right is titled 'ENVOL BASKET BECON ST CLEMENT 1' and has columns for 'En jeu', 'N°', 'Nom', 'Fte(s)', and 'Pt(s)'. The list shows: 4 AVERTY... (green), 5 BELLOEI... (orange), 6 BRAUD... (green), 7 LEVILAI... (green), 8 LOPES L. (orange), and 9 MASSU... (green).

- Le fonctionnement général d'e-marque est le suivant :
  - 1 : Choix d'une action
  - 2 : Choix du joueur lié à l'action choisie

**ATTENTION : POUR LES ACTIONS, IL NE FAUT JAMAIS CLIQUER SUR LE CARRÉ ORANGE OU VERT MAIS SUR LE NOM DU JOUEUR**

# CHANGEMENT DE PÉRIODE

- Cliquer sur l'onglet « actions » puis « Période suivante »:



- Un message de vigilance possession alternée apparaît. Cela concerne la flèche rouge en bas de l'écran, ce n'est pas un point bloquant dans le sens où nous utilisons le panneau sur la table de marque.

# REPRISE SUITE MI-TEMPS

- Cliquer sur l'onglet « actions » puis « Période suivante »:



- Un message vous alerte sur la possession alternée (flèche du bas) + les entrées en jeu. Il faut sélectionner les joueurs qui entrent en jeu (carrés oranges).

# REPRISE SUITE MI-TEMPS

- Attention ! Les paniers changent de côté. Toujours garder en tête que la couleur du panier défini la cible de l'équipe de la même couleur (panier rouge pour l'équipe rouge)

The screenshot displays a basketball management software interface. At the top, there are three buttons: 'Faute' (Foul), 'Temps mort' (Timeout), and 'Lancer franc' (Free throw). Below these is a central court diagram with two baskets. Two large yellow curved arrows indicate that the baskets switch sides during a break. On the left, a table shows statistics for 'IN ST CLEMENT 1' with columns for 'Fte(s)' and 'Pt(s)'. On the right, a player list for 'B | POMJEANI' is shown with columns for 'N°' and 'Nom'. The list includes players numbered 4 through 13.

Fte(s)	Pt(s)
3	
2	
4	
2	
2	
4	
2	
2	
2	
3	

N°	Nom
4	BECOT F.
5	BIOTEAU...
6	BOISSO...
7 C	COURAN...
8	DAVID T.
9	DESTRES...
10	DUCHE...
11	GRANDI...
12	LAMBER...
13	RABUT J.

**ENWORLD**  
**BASKET**

**LES  
REEMPLACEMENT**



# LES REMPLACEMENTS

- Lorsqu'un joueur sort, cliquer sur le carré vert en face de son nom, le carré devient orange, le joueur est sorti.



The screenshot shows a basketball game interface. On the left, a table lists players with their status (green or orange square), number, name, fouls, and points. On the right, a foul notification 'Faute' is displayed above a basketball court diagram.

En jeu	N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)
■	4	AVERTY...		3
■	5	BELLOEI...		2
■	6	BRAUD...	1	4
■	7	LEVILAI...		2
■	8	LOPES L.		2
■	9	MASSU...		4
■	10 C	MAUGI...		2

- Lorsqu'un joueur entre, cliquer sur le carré orange en face de son nom, le carré devient vert, le joueur est entré.
- Si vous avez plus ou moins de 5 joueurs entrés en jeu, un message d'alerte s'affiche pour vous prévenir.

**ENVOI**  
**BASKET**

# **LES FAUTES**



# FAUTE INDIVIDUELLE

- Comme expliqué précédemment, il faut toujours garder en tête le fonctionnement d'e-marque (étape 1 : action / étape 2 : choix du joueur)
- Cas d'une faute de l'envol sur tentative de tir de l'équipe adverse :
  - Cliquer sur le bouton « Faute »
  - Sélectionner le joueur ayant commis la faute dans l'équipe Envol :

The screenshot shows a software interface for a basketball game. On the left, a table lists players with their jersey numbers and names. The player 'A6, BRAUD M.' is highlighted. On the right, a form allows selecting the player who committed the foul and choosing the type of foul and the corresponding repair (number of free throws or compensation).

En jeu	N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)
<input type="checkbox"/>	4	AVERTY...	3	
<input type="checkbox"/>	5	BELLOEI...	2	
<input checked="" type="checkbox"/>	6	BRAUD...	4	
<input type="checkbox"/>	7	LEVILAI...	2	
<input type="checkbox"/>	8	LOPES L.	2	
<input type="checkbox"/>	9	MASSU...	4	
<input type="checkbox"/>	10 C	MAUGI...	2	
<input type="checkbox"/>	11	PLOT V.	2	
<input type="checkbox"/>	12	ROGE--...	2	
<input type="checkbox"/>	13	SALMO...	3	

Sélectionner le joueur ayant commis la faute

**A6, BRAUD M.**   
Fautes personnelles : (0)  
Fautes d'équipe : 0

**TYPE DE FAUTE**

- Personnelle
- Antisportive
- Technique
- Disqualifiante
- Bagarre

**REPARATION**

- Aucun LF
- 1 LF
- 2 LF
- 3 LF
- Compensé

**ATTENTION : POUR LES ACTIONS, IL NE FAUT JAMAIS CLIQUER SUR LE CARRÉ ORANGE OU VERT MAIS SUR LE NOM DU JOUEUR**

# FAUTE INDIVIDUELLE

- L'arbitre indique le type de faute (ici le cas usuel "Personnelle")
- L'arbitre indique le nombre de lancers-francs accordés (LF)

The screenshot shows a software interface for recording a foul. On the left, a table lists players with their jersey numbers, names, fouls, and points. The player 'A6, BRAUD M.' is selected. The main area contains a form to specify the foul type and the number of free throws.

jeu	N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)
4		AVERTY...	3	
5		BELLOEI...	2	
6		BRAUD...	4	
7		LEVILAI...	2	
8		LOPES L.	2	
9		MASSU...	4	
10 C		MAUGI...	2	
11		PLOT V.	2	
12		ROGE--...	2	
13		SALMO...	3	

Sélectionner le joueur ayant commis la faute

**A6, BRAUD M.**  
Fautes personnelles : (0)  
Fautes d'équipe : 0

**TYPE DE FAUTE**

- Personnelle
- Antisportive
- Technique
- Disqualifiante
- Bagarre

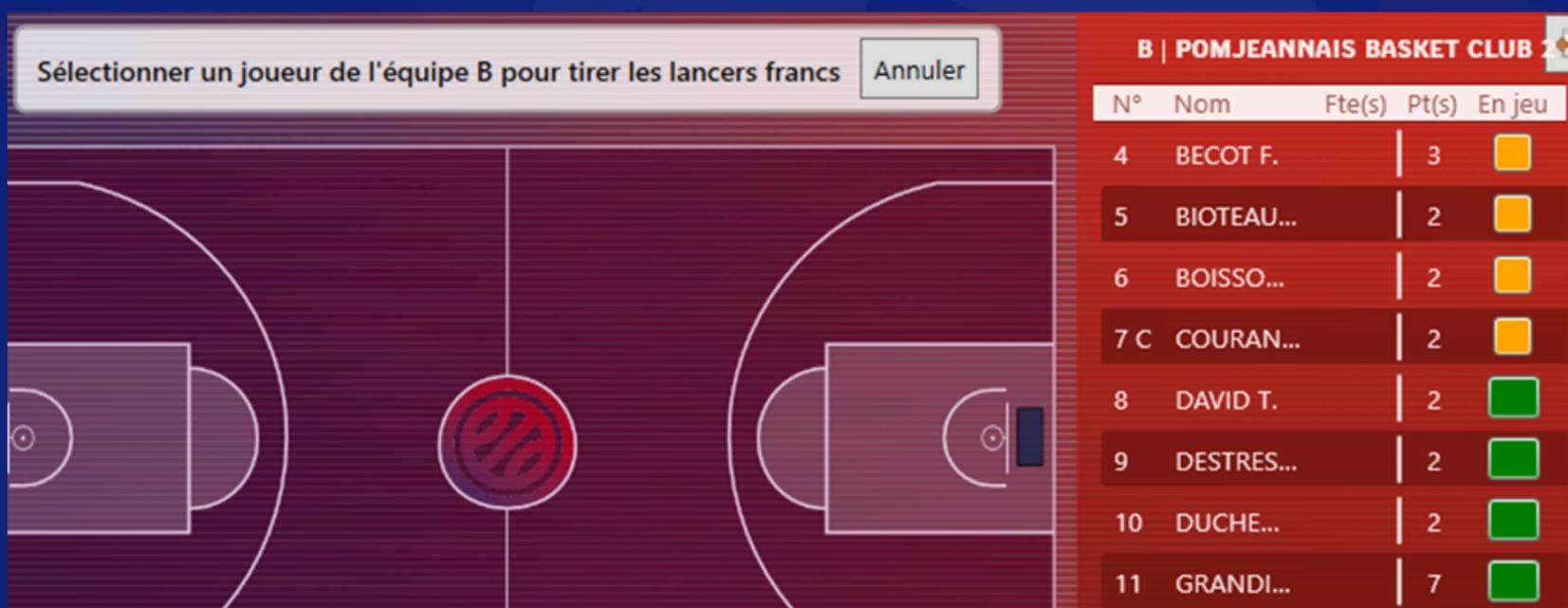
**REPARATION**

- Aucun LF
- 1 LF
- 2 LF
- 3 LF
- Compensé

- Cliquer sur "Valider"

# FAUTE INDIVIDUELLE

- Un message d'alerte peut survenir (en jaune), le valider
- Sélectionner ensuite le joueur de l'équipe adverse qui va effectuer les lancers-francs :



Sélectionner un joueur de l'équipe B pour tirer les lancers francs

N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)	En jeu
4	BECOT F.	3		<input type="checkbox"/>
5	BIOTEAU...	2		<input type="checkbox"/>
6	BOISSO...	2		<input type="checkbox"/>
7 C	COURAN...	2		<input type="checkbox"/>
8	DAVID T.	2		<input checked="" type="checkbox"/>
9	DESTRES...	2		<input checked="" type="checkbox"/>
10	DUCHE...	2		<input checked="" type="checkbox"/>
11	GRANDI...	7		<input checked="" type="checkbox"/>

**ATTENTION : POUR LES ACTIONS, IL NE FAUT JAMAIS CLIQUER SUR LE CARRÉ ORANGE OU VERT MAIS SUR LE NOM DU JOUEUR**

# FAUTE D'ÉQUIPE

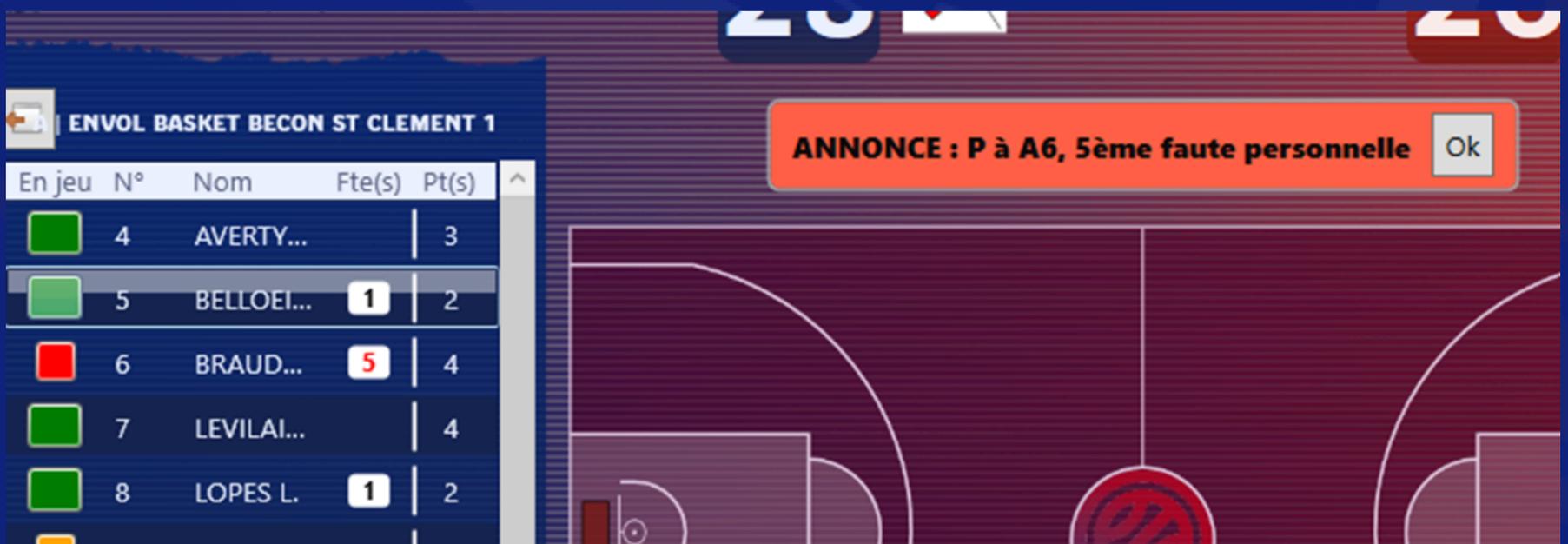
- A partir de 4 fautes d'équipe, un petit drapeau apparaît à côté du score de l'équipe concernée :



- Il faut lever le panneau rouge du côté de l'équipe sur la table de marque et prévenir l'arbitre si ce n'est déjà vu (le panneau rouge levé indique à l'arbitre qu'à la prochaine faute d'un des joueurs de l'équipe, des lancers-francs seront accordés, situation de tir ou pas).

# 5 FAUTES INDIVIDUELLES

- Si un joueur compte 5 fautes individuelles, il est sorti du jeu, son carré devient rouge :



The screenshot shows a basketball game interface. On the left, a player list table is visible. On the right, a red alert message is displayed over a basketball court graphic.

En jeu	N°	Nom	Fte(s)	Pt(s)
■	4	AVERTY...		3
■	5	BELLOEI...	1	2
■	6	BRAUD...	5	4
■	7	LEVILAI...		4
■	8	LOPES L.	1	2

**ANNONCE : P à A6, 5ème faute personnelle**

- Un message d'alerte rouge arrive, le valider.
- Penser à bien faire passer le « carré » du joueur remplaçant le sorti au statut « vert »

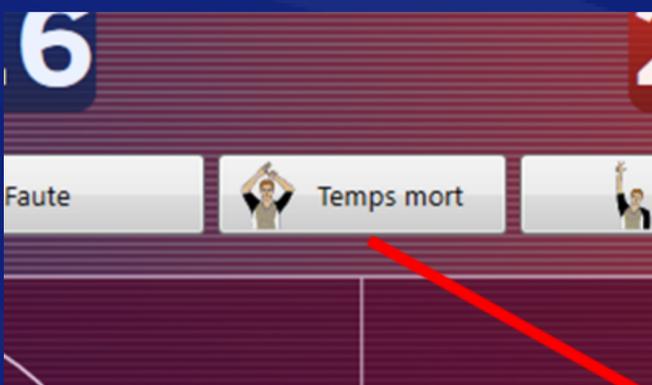
**ENWORLD**  
**BASKET**

# **LES TEMPS MORTS**



# DÉCLARATION D'UN TEMPS MORT

- Cliquer sur le bouton “temps mort” au milieu de l’écran :

A screenshot of a dialog box titled 'Saisie d'un temps mort'. It contains a section 'Choix de l'équipe' with two radio button options: 'ENVOL BASKET BECON ST CLEMENT 1' and 'POMJEANNAIS BASKET CLUB 2'. Below this, there is a 'Période : 3/4' label and a 'Minute de jeu : 0' input field. At the bottom, there are two buttons: 'Valider' and 'Annuler'. Red arrows point from the 'Temps mort' button in the previous image to the dialog box, and from the 'Valider' button to the 'Choix de l'équipe' section.

- Choisir l'équipe ayant demandé le temps mort
- Saisir, en minutes, le temps de jeu effectué au moment du temps mort (ex. : 4ème minute du 2ème quart temps soit 12 mn à saisir)

- Valider

**EMWORLD**  
**BASKET**

**LES CORRECTIONS**



# CORRECTION D'UN ÉVÈNEMENT

- Un panneau en haut de l'écran, au dessus des équipes, liste les événements récents. C'est à partir de ce panneau que des corrections / suppressions sont réalisables:



The screenshot shows a basketball game interface with a red background. On the left, there is a score of 34 and statistics for 'MJEANNAIS BASKET CLUB 2' including 'Ftes d'équipe : 0' and 'Temps Mort : 0/3'. On the right, a panel titled 'EVENEMENTS RECENTS' lists several events with icons and a red 'X' for deletion. A red arrow points to the 'EVENEMENTS RECENTS' title.

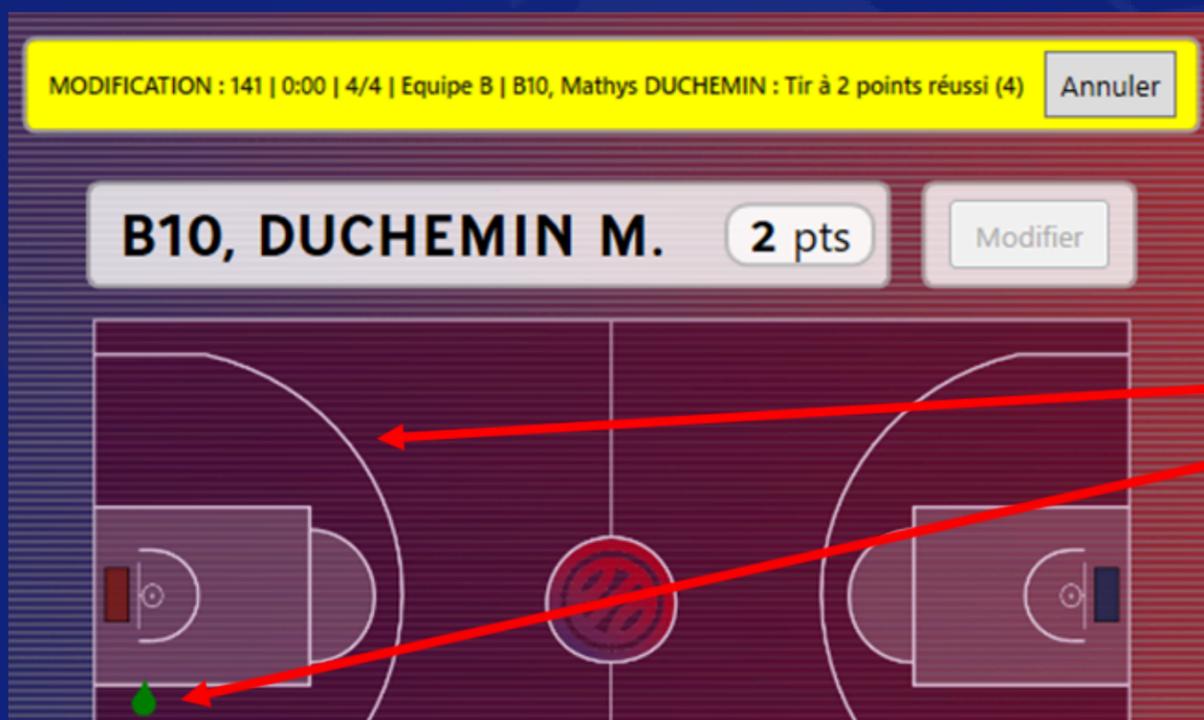
Time	Event	Icon	Action
0:00	B13 entre sur le t...	🏀	✖
0:00	B12 sort du terrain	🏀	✖
0:00	B10 : Tir à 2 point...	🏀	✖
0:00	B12 : Tir à 2 point...	🏀	✖
0:00	B6 entre sur le ter...	🏀	✖

- Cliquez sur l'icône de correction pour modifier l'événement.

# CORRECTION D'UN ÉVÈNEMENT

## BASKET

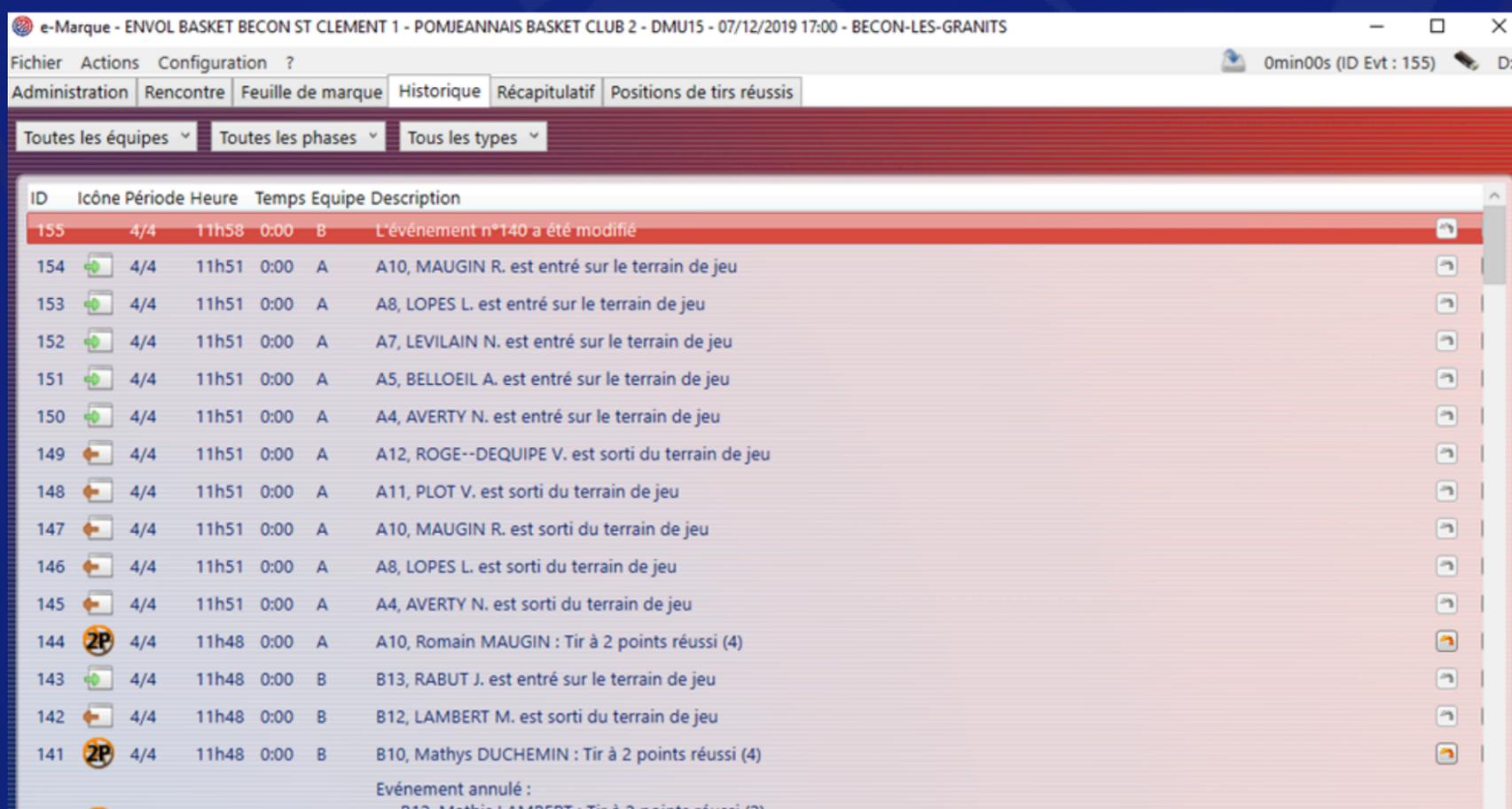
- Pour cet exemple, on considère que le joueur Duchemin M. a mis un 3 points au lieu de 2 points, après avoir cliqué sur la flèche orange, il faut cliquer sur le terrain pour repositionner le tir:



- Une fois le tir repositionné, cliquer sur « modifier »

# CORRECTION D'UN ÉVÈNEMENT

- La liste des événements récents ne contient que les 10 derniers événements. En cas de besoin de corriger/supprimer un événement plus ancien, cliquer sur l'onglet « historique » :



The screenshot shows a software window titled "e-Marque - ENVOL BASKET BECON ST CLEMENT 1 - POMJEANNAIS BASKET CLUB 2 - DMU15 - 07/12/2019 17:00 - BECON-LES-GRANITS". The "Historique" tab is selected, displaying a list of game events. The table has columns for ID, Icône, Période, Heure, Temps, Equipe, and Description. The events include player substitutions and successful shots.

ID	Icône	Période	Heure	Temps	Equipe	Description
155		4/4	11h58	0:00	B	L'événement n°140 a été modifié
154	+	4/4	11h51	0:00	A	A10, MAUGIN R. est entré sur le terrain de jeu
153	+	4/4	11h51	0:00	A	A8, LOPES L. est entré sur le terrain de jeu
152	+	4/4	11h51	0:00	A	A7, LEVILAIN N. est entré sur le terrain de jeu
151	+	4/4	11h51	0:00	A	A5, BELLOEIL A. est entré sur le terrain de jeu
150	+	4/4	11h51	0:00	A	A4, AVERTY N. est entré sur le terrain de jeu
149	-	4/4	11h51	0:00	A	A12, ROGE--DEQUIPE V. est sorti du terrain de jeu
148	-	4/4	11h51	0:00	A	A11, PLOT V. est sorti du terrain de jeu
147	-	4/4	11h51	0:00	A	A10, MAUGIN R. est sorti du terrain de jeu
146	-	4/4	11h51	0:00	A	A8, LOPES L. est sorti du terrain de jeu
145	-	4/4	11h51	0:00	A	A4, AVERTY N. est sorti du terrain de jeu
144	2P	4/4	11h48	0:00	A	A10, Romain MAUGIN : Tir à 2 points réussi (4)
143	+	4/4	11h48	0:00	B	B13, RABUT J. est entré sur le terrain de jeu
142	-	4/4	11h48	0:00	B	B12, LAMBERT M. est sorti du terrain de jeu
141	2P	4/4	11h48	0:00	B	B10, Mathys DUCHEMIN : Tir à 2 points réussi (4)

Evénement annulé :  
B12, Mathys LAMBERT : Tir à 2 points réussi (2)

- Sur cet onglet, l'intégralité des événements du match sont listés

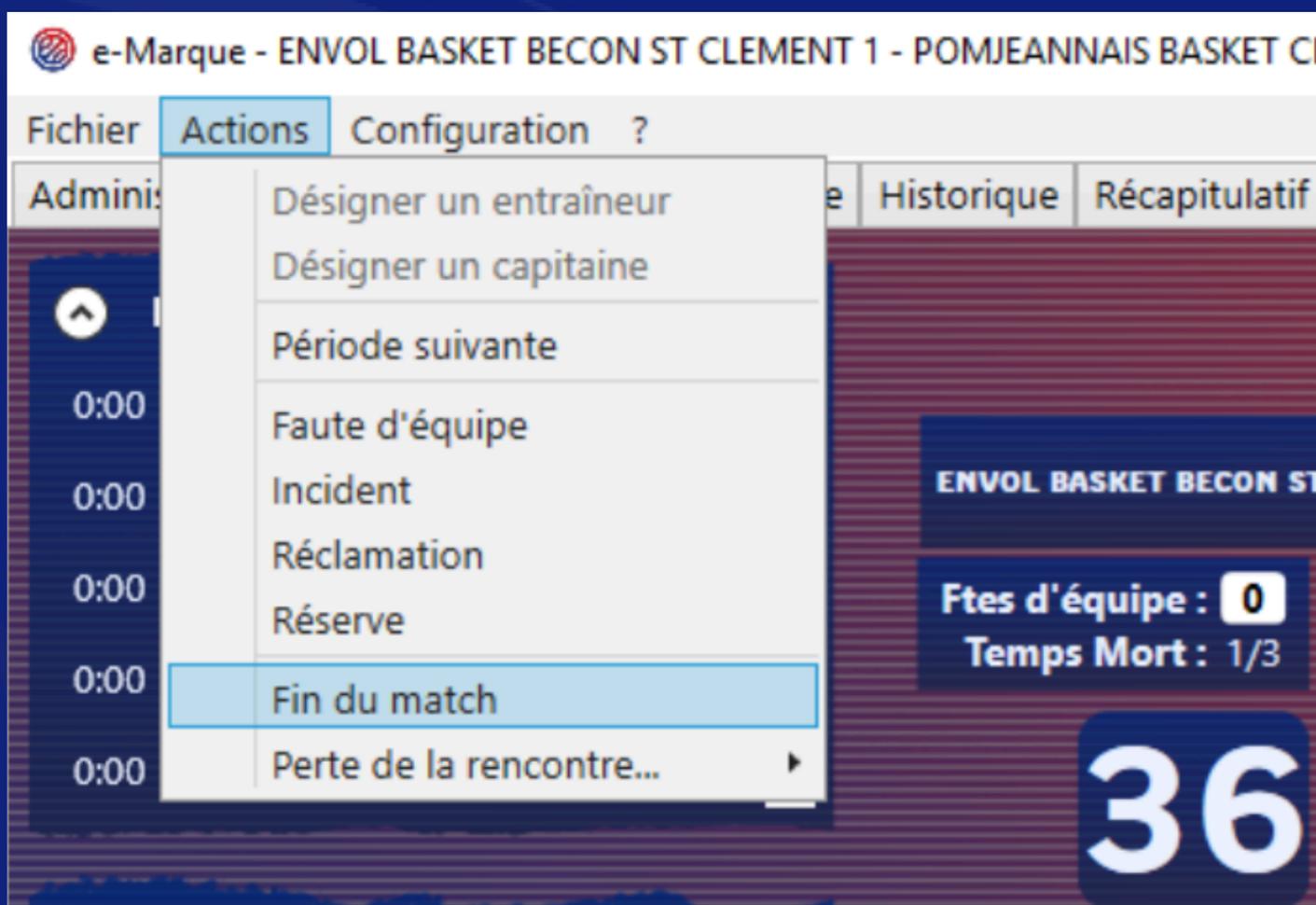
**ENVOI**  
**BASKET**

**FIN DE MATCH**



# ACTIONS DE FIN DE MATCH

- Cliquer sur l'onglet « Action » puis cliquer sur « fin du match »:



- Valider le message d'information

# ACTIONS DE FIN DE MATCH

- Cliquer sur le bouton « Vérifier et clôturer la feuille de marque » :



- La feuille de marque apparaît

# ACTIONS DE FIN DE MATCH

- Cliquer sur le bouton « Cliquer pour clôturer définitivement la feuille de marque » en bas de la feuille:

AUD M.	6	<input checked="" type="checkbox"/>	P <sub>2</sub>	P	P	P	P				
VILAIN N.	7	<input checked="" type="checkbox"/>									
PES L.	8	<input checked="" type="checkbox"/>	P								
SSUE M.	9	<input checked="" type="checkbox"/>									
UGIN R. (CAP)	10	<input checked="" type="checkbox"/>									
		<input checked="" type="checkbox"/>									

	6	8	10
6	<del>8</del>	9	
	10	10	
9	<del>11</del>	<del>11</del>	4
	12	12	
6	<del>13</del>	<del>13</del>	6

Cliquer pour clôturer définitivement la feuille de marque

- La feuille de signatures apparaît

# ACTIONS DE FIN DE MATCH

- Faire signer tous les officiels du match définis lors du paramétrage en début de match:

Signatures de fin de match

Marqueur Effacer Aide-Marqueur Effacer Chronométrateur Effacer

Clé:  X Clé:  Clé:  X

Chronométrateur des tirs Effacer

SIGNATURES  
FIN DE MATCH

Clé:  Clé:

Arbitre 1 Effacer Arbitre 2 Effacer Arbitre 3 Effacer

Clé:  X Clé:  X Clé:

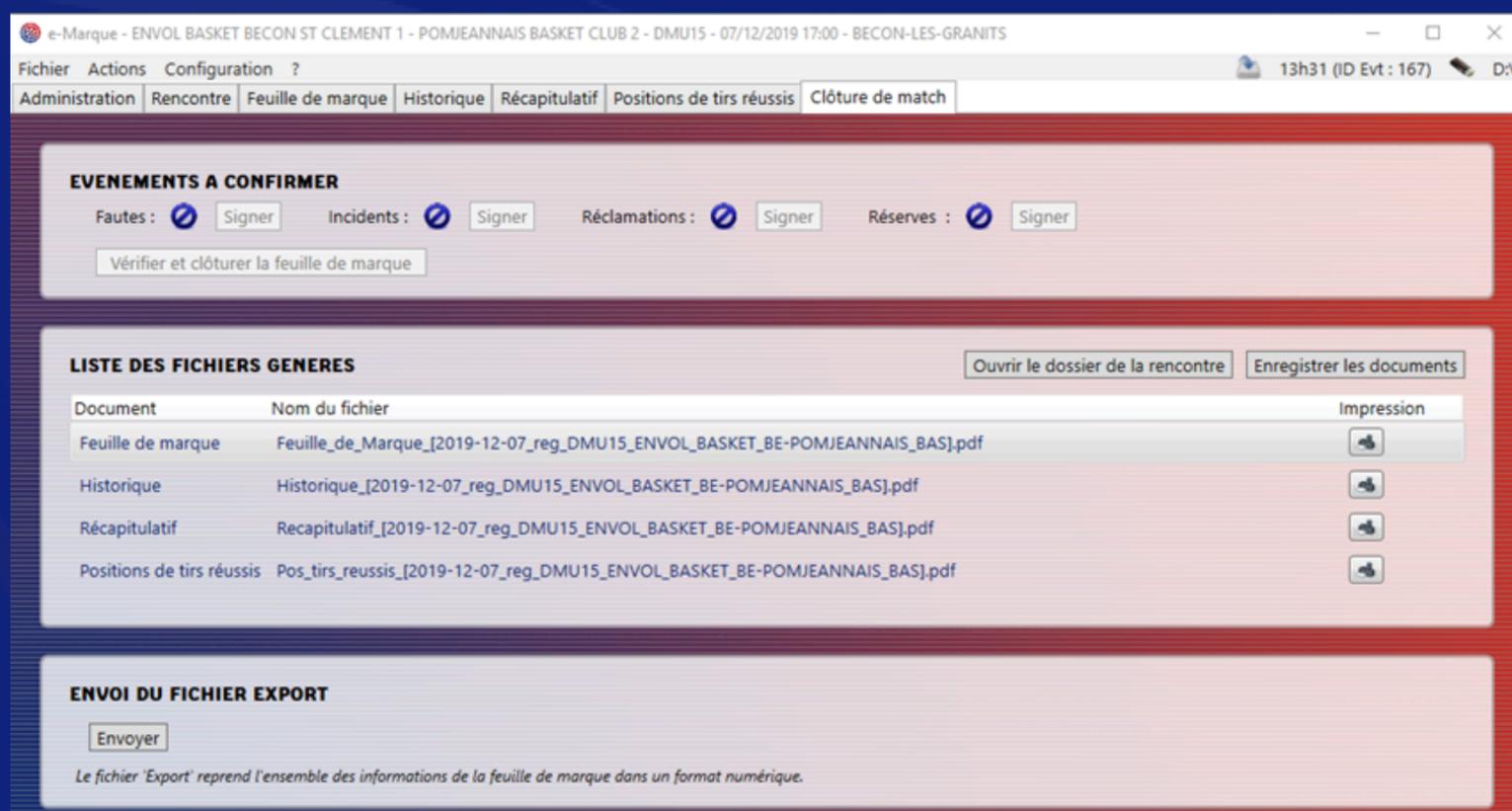
En tant que 1er arbitre, j'atteste avoir procédé à l'ensemble des vérifications nécessaires et ainsi valider définitivement la feuille de marque.

Valider Fermer

- Cliquer sur le bouton « valider » une fois les signatures apposées

# ACTIONS DE FIN DE MATCH

- La fenêtre de clôture de match apparaît :



- Pour clôturer le match, soit :
  - Vous avez connecté le PC à internet (via partage de connexion de votre smartphone) et vous pouvez cliquer sur le bouton « envoyer »
  - Vous n'avez pas connecté le PC à internet, vous cliquez sur « enregistrer les documents » et sélectionnez la clé USB. Enregistrez sur le répertoire de l'équipe ayant joué

**ENVOI  
BASKET**

**BRAVO, VOUS AVEZ  
SURVÉCU À VOTRE  
MATCH SUR E-MARQUE!**

