

FEUILLE DE MARQUE U911

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball (Version 5.0.1)

Format de la rencontre
 U11 Masculin
 Scores 8 Périodes

Division Poule Numéro Date 20/09/2025 Heure 15 : 30 Lieu

EQUIPE A
 Informatique : IDF0078 Maillot Blanc
 N° Licence Nom - Prénom Numéro
 Entraineur
 Entraineur Adjoint

EQUIPE B
 Informatique : IDF0078 Maillot Noir
 N° Licence Nom - Prénom Numéro
 Entraineur
 Entraineur Adjoint

Fichier Officiels
 1er Arbitre
 2ème Arbitre
 Marqueur
 Chronomètreur
 Délégué de club

Remarque : si une équipe se présente avec moins de :
 - en Masculin : 8 joueurs en Niveau ou Division 1, 2 et 3
 7 joueurs en Niveau ou Division 4 et 5
 - en Féminin : 7 joueuses recommandées 8 joueuses
 elle sera sanctionnée.

Crédit Mutuel
 Le Campus, 6 Rue Jean Pierre TIMBAUD Bat A1 Sud - 78180 Montigny Bretonneux
 Tél. : 09 88 41 05 85 // E-mail : contact@basketyvelines.com
 N° SIRET 337 866 941 00038 Code NACE 9312Z

FFBB

Samedi 20/09/2025 14:52:12
 Fond clair
 Info-bulle
 Feuille vierge
 Règlement
 Anomalies
 Réserves
 Réclamations
 Incidents
 Forfait
 Feuille de marque
 Rencontre
 Ouvrir une rencontre
 Quitter

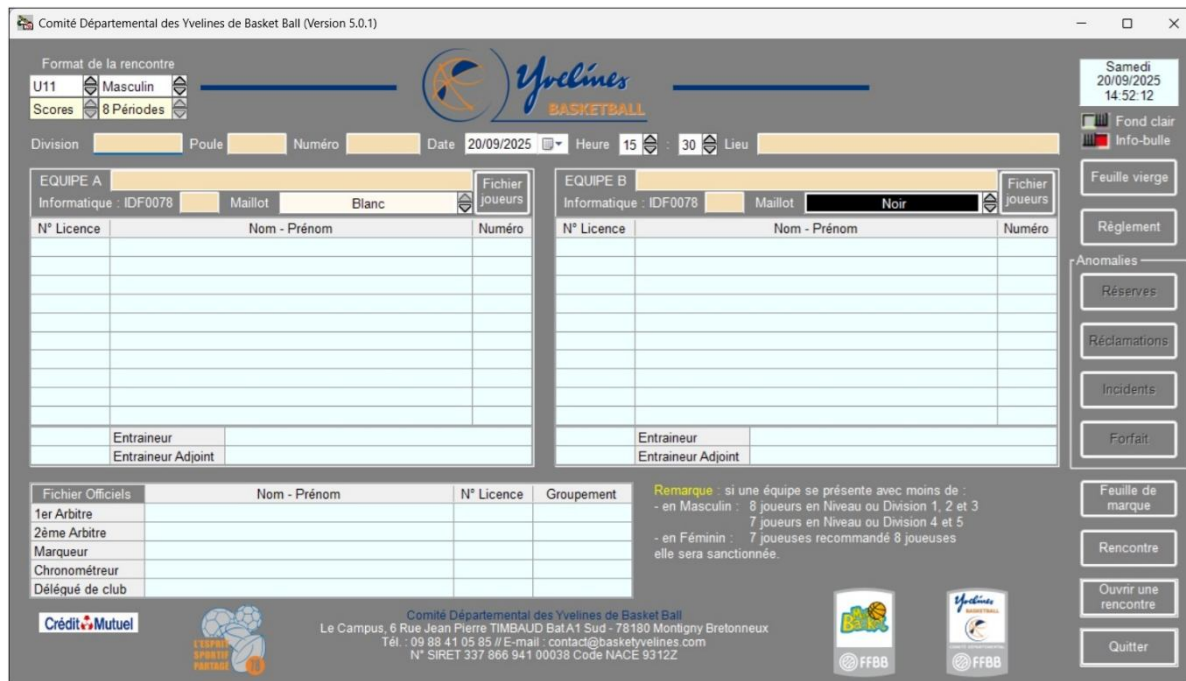
MANUEL UTILISATEUR

Table des matières

A. ECRAN D'ACCUEIL	4
1. CREER UNE RENCONTRE	4
- Les Informations	4
- Les équipes	5
- Les joueurs	5
- Les entraîneurs	7
- Les officiels	8
2. OUVRIR OU REPRENDRE UNE RENCONTRE	10
3. FERMETURE DU PROGRAMME	11
4. ACTION DES BOUTONS COMMUNS	11
B. ECRAN RENCONTRE	13
1. FORMAT DE L'ECRAN	13
2. INFORMATIONS DE LA RENCONTRE	13
3. TABLEAU RECAPITULATIF DE L'EQUIPE	13
- Saisie des temps morts	14
4. VALIDATION DES ENTREES EN JEU	14
5. PHASE MATCH	16
- Démarrage	16
- Période	17
- Chronomètre de jeu	18
- Score des équipes	18
- Flèche de possession	18
- Saisie des points	19
- Saisie des fautes	19
- Remplacement	22
6. CHANGEMENT DE PERIODE	22
7. FIN DE LA RENCONTRE	23
- Contrôle des licenciés	24
- Saisie des rapports	24
- Saisie des signatures des officiels	28
C. FEUILLE VIERGE	30
D. REGLEMENT	31
E. ANOMALIES	32
1. SAISIE D'UNE OU DES RESERVES	32
2. SAISIE D'UNE OU DES RECLAMATIONS	33
3. SAISIE D'UN OU DES INCIDENTS	34
4. SAISIE D'UN FORFAIT	35
F. FEUILLE DE MARQUE	37
G. FICHER : LISTE DES LICENCIES	39
1. FORMAT DU FICHER	39
- Format FBI (*.xlsx ; *.csv)	39
- Format Simplifié (*.xlsx ; *.csv)	39
- Format Texte (Bloc note en *.csv)	39
2. FABRICATION DU FICHER « RECHERCHER LICENCE »	40

3.	UTILISATION DU FICHIER	41
-	Liste des Joueurs	41
-	Liste des entraineurs ou officiels	43
4.	ERREUR D'OUVERTURE DU FICHIER	44
H.	FICHIER : LISTE DES RENCONTRES.....	45
1.	FORMAT DU FICHIER	45
-	Format FBI (*.xlsx : *.csv)	45
-	Format Modifié (*.xlsx ; *.csv).....	45
-	Format Texte (Bloc note en *.csv)	45
2.	FABRICATION DU FICHIER « RECHERCHER RENCONTRE »	45
3.	UTILISATION DU FICHIER	47
-	Le format	47
-	La liste.....	47
-	Les paramètres.....	48
-	Les équipes	48
I.	NOTES PERSONNELLES.....	50

A. ECRAN D'ACCUEIL



Les principales actions de cet écran sont de créer ou de reprendre une rencontre.

1. Créer une rencontre

La fonction « création » permet de saisir une rencontre en la définissant complètement. Elle conduit à la génération d'un fichier « FEM » et d'une feuille de marque « PDF ».

- Les Informations

Choisir la catégorie de la rencontre U9 ou U11 :

avec «  » : «  » ou «  »

Choisir le sexe pour la rencontre U11, celle des U9 est mixte :

avec «  » : «  » ou «  »

Le nombre de joueur doit être au minimum en U11 de 8 masculins ou 7 féminines et en U9 de 8 masculins et ou féminines.

Le format « score » comptabilise les points marqués à chaque période et le format « points » donne pour chaque période 3 points à l'équipe gagnante et 1 point à l'équipe perdante ou en cas d'égalité 2 points aux 2 équipes.

Les autres champs ne sont pas modifiables.

Remplir les champs suivants : Division, Poule, Numéro, Date, Heure et le lieu de la rencontre.

Tous les champs sont obligatoires pour pouvoir enregistrer la rencontre.

Division Poule Numéro Date 20/09/2025 Heure 15 : 30 Lieu

Un clic sur les étiquettes « **Division** » ou « **Poule** » ou « **Numéro** » ou « **Date** » ou « **Heure** » ou « **Lieu** » permet d'accéder à la saisie assistée des informations sur les rencontres avec des fichiers en « csv » ou « xlsx » : « voir le paragraphe -> **Fichier liste des rencontres** ».

- Les équipes

Saisir le nom du club, le numéro informatique (ne saisir que les 3 derniers chiffres) et choisir dans la liste déroulante la couleur des maillots de l'équipe.

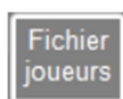
EQUIPE A Informatique : IDF0078 Maillot Blanc

Couleur des maillots possible.

Blanc	Marron clair	Bleu clair
Noir	Orange	Bleu
Gris	Jaune	Bleu foncé
Rose	Vert clair	Violet
Rose foncé	Vert	Orchidée
Rouge	Vert foncé	Mauve
Marron		

La couleur choisie dans la liste déroulante affectera visuellement la couleur des équipes.

Un clic sur les étiquettes « **EQUIPE A** » ou « **EQUIPE B** » ou « **Maillot** » ou « **Informatique : IDF0078** » permet d'accéder à la saisie assistée des informations sur les rencontres avec des fichiers en « csv » ou « xlsx » : « voir le paragraphe -> **Fichier liste des rencontres** ».



Le bouton « **Fichier joueurs** » permet d'importer la liste des joueurs ou joueuses à partir d'un fichier prédéfini en « csv » ou « xlsx » : « voir le paragraphe -> **Fichier liste des licenciés** ».

Le clic gauche ouvre le fichier « rechercherLicence », le clic droit laisse le choix du fichier.

- Les joueurs

Le nombre de joueur doit être en catégorie U11 au minimum de :

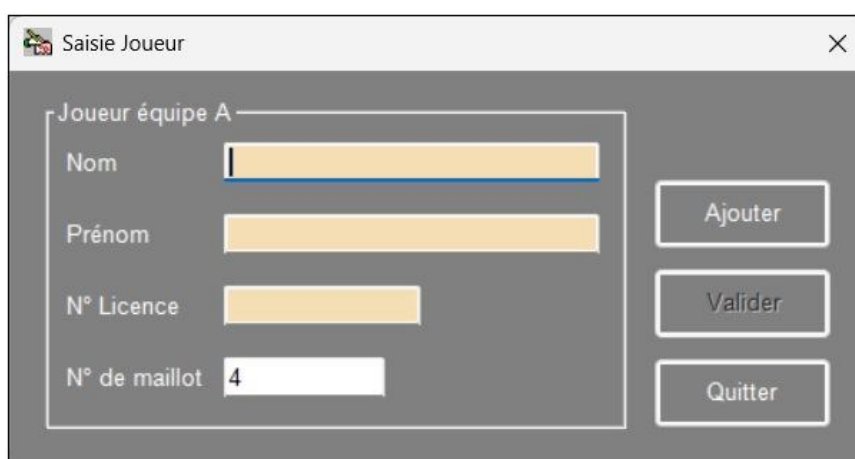
- en Masculin : 8 joueurs en Niveau ou Division 1, 2 et 3
7 joueurs en Niveau ou Division 4 et 5
- en Féminin : 7 joueuses recommandé 8 joueuses

Le nombre de joueur doit être en catégorie U9 au minimum de 8 joueurs.

L'interface de saisie ou de modification d'un joueur apparaît en cliquant sur une ligne vide ou sur la ligne d'un joueur.

N° Licence	Nom - Prénom	Numéro

Saisir dans les champs le nom, le prénom et le numéro de licence et confirmer le numéro de maillot (0 ou de 1 à 99 ou 00). Les numéros apparaîtront triés dans la liste.



Si le licencié est déjà saisi, il apparaîtra en rouge (même numéro de maillot ou même nom, prénom et numéro de licence).



Appuyer sur le bouton « Valider ». La saisie du joueur suivant apparaît.

Il est également possible d'ajouter un joueur directement en cliquant sur le bouton

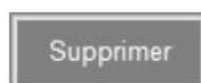


« Ajouter » sans remplir les champs. Cela permet de constituer rapidement une liste de joueurs qu'il sera possible de modifier par la suite et avant la clôture de la rencontre.

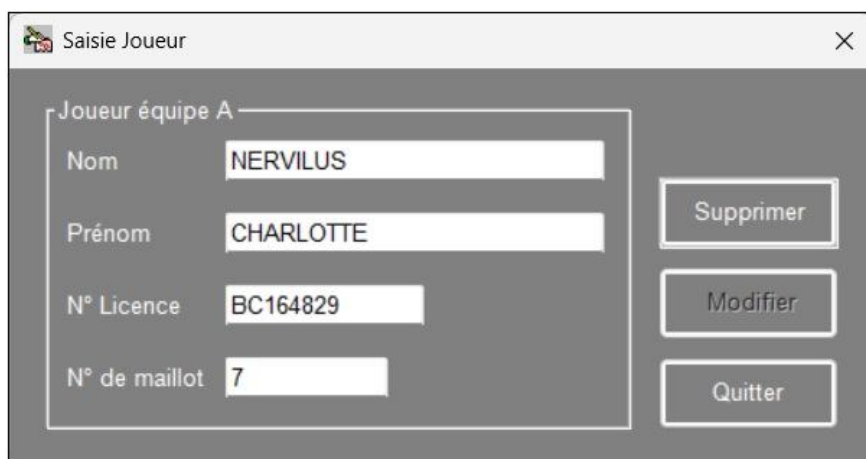
Le numéro du joueur est modifiable tant qu'il n'est pas entré en jeu.



L'appuie sur le bouton « Quitter » permet de sortir ou d'annuler la saisie.



Des boutons « Modifier » ou « Supprimer » peuvent apparaître sur l'interface de saisie. Cela permet de valider une modification ou de supprimer le joueur.



Faire de même pour les joueurs de l'équipe « B ».

- Les entraîneurs

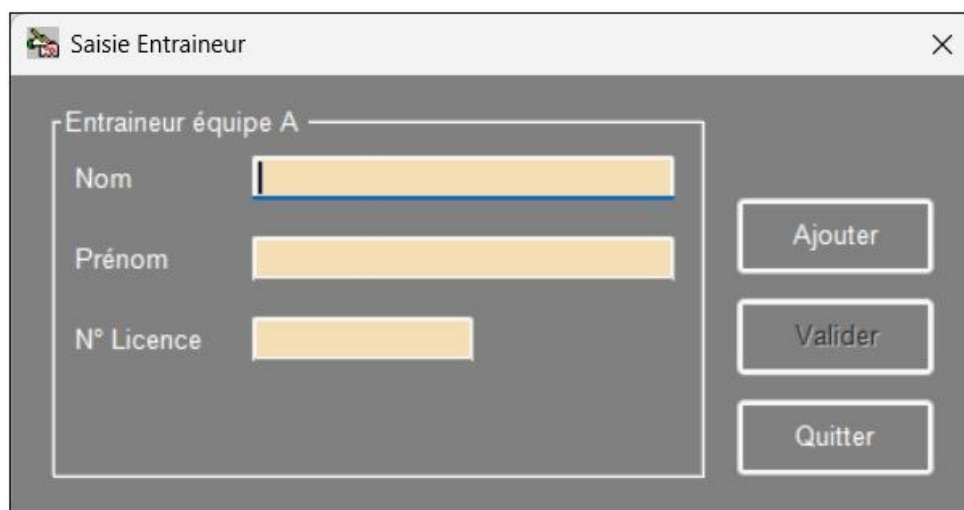
L'interface de saisie ou de modification de l'entraîneur ou de l'entraîneur adjoint apparaît en cliquant sur la ligne de l'entraîneur ou de l'entraîneur adjoint.

	Entraîneur	
	Entraîneur Adjoint	

Un clic sur l'étiquette « **Entraîneur** » ou « **Entraîneur Adjoint** » permet d'importer la liste des licenciés à partir d'un fichier prédéfini en « csv » ou « xls » : « voir le paragraphe -> **Fichier liste des licenciés** ».

Le clic gauche ouvre le fichier « rechercherLicence », le clic droit laisse le choix du fichier.

Saisir dans les champs le nom, le prénom et le numéro de licence.



Si le licencié est déjà saisi, il apparaîtra en rouge (même nom, prénom et numéro de licence).



Appuyer sur le bouton « **Valider** ». La saisie de l'entraîneur adjoint apparaît.

Il est également possible d'ajouter un entraîneur directement en cliquant sur le bouton

Ajouter

« » sans remplir les champs. Il sera possible de modifier les champs par la suite et avant la clôture de la rencontre.

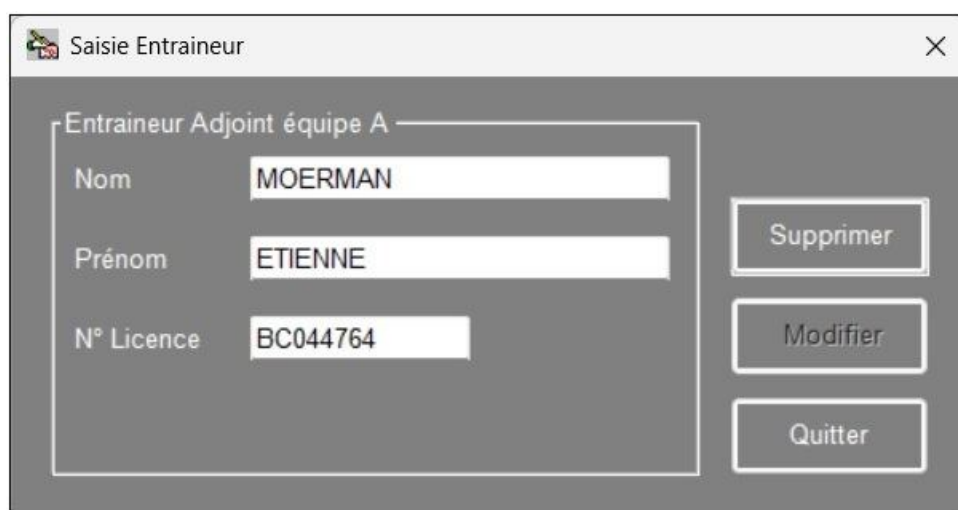
Quitter

L'appuie sur le bouton « » permet de sortir ou d'annuler la saisie.

Modifier

Supprimer

Des boutons « » ou « » peuvent apparaître sur l'interface de saisie. Cela permet de valider une modification l'entraîneur ou de supprimer l'entraîneur adjoint.



Faire de même pour les entraîneurs de l'équipe « B ».

- Les officiels

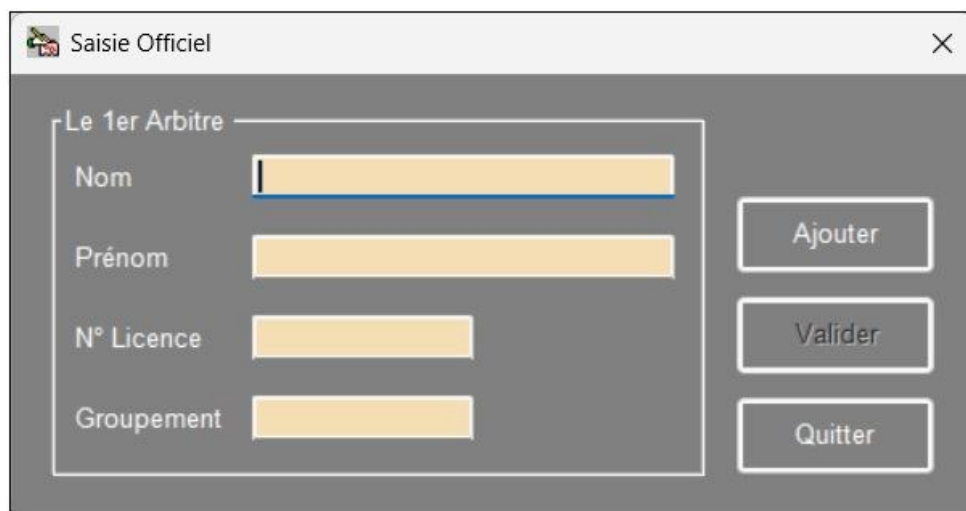
L'interface de saisie d'un officiel (les arbitres, le marqueur, le chronomètreur et le délégué de club) apparaît en cliquant sur la ligne d'un officiel.

Fichier Officiels	Nom - Prénom	N° Licence	Groupement
1er Arbitre			
2ème Arbitre			
Marqueur			
Chronomètreur			
Délégué de club			

Un clic sur l'étiquette « Fichier Officiels » ou « 1er Arbitre » ou « 2ème Arbitre » ou « Marqueur » ou « Chronomètreur » ou « Délégué de club » permet d'importer la liste des licenciés à partir d'un fichier prédéfini (Voir paragraphe « **Fichier liste des licenciés** »).

Le clic gauche ouvre le fichier « rechercherLicence », le clic droit laisse le choix du fichier.

Saisir dans les champs le nom, le prénom, le numéro de licence et le groupement d'appartenance.



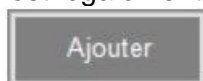
The screenshot shows a window titled 'Saisie Officiel' with a close button (X) in the top right corner. Inside the window, there is a section labeled 'Le 1er Arbitre' which contains four input fields: 'Nom', 'Prénom', 'N° Licence', and 'Groupement'. To the right of these fields are three buttons: 'Ajouter', 'Valider', and 'Quitter'.

Si le licencié est déjà saisi, il apparaîtra en rouge (même nom, prénom et numéro de licence).



Appuyer sur le bouton « Valider ». La saisie de l'officiel suivant apparaît.

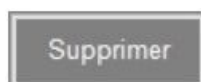
Il est également possible d'ajouter un officiel directement en cliquant sur le bouton



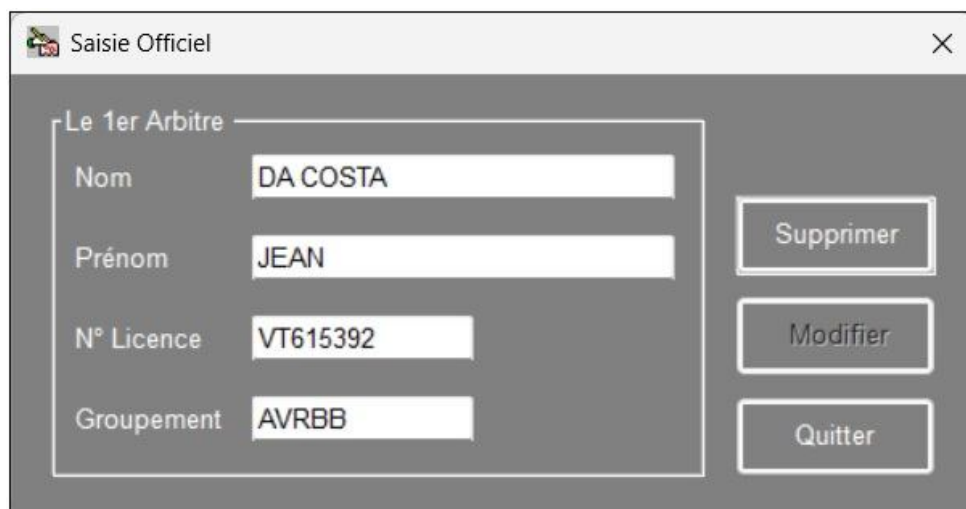
« Ajouter » sans remplir les champs, Il sera possible de modifier les champs par la suite et avant la clôture de la rencontre.



L'appuie sur le bouton « Quitter » permet de sortir ou d'annuler la saisie.



Des boutons « Modifier » ou « Supprimer » peuvent apparaître sur l'interface de saisie. Cela permet de valider une modification ou de supprimer un officiel.



The screenshot shows the same 'Saisie Officiel' window, but now the input fields are filled with text: 'Nom' is 'DA COSTA', 'Prénom' is 'JEAN', 'N° Licence' is 'VT615392', and 'Groupement' is 'AVRBB'. The buttons on the right are now 'Supprimer', 'Modifier', and 'Quitter'.

2. Ouvrir ou reprendre une rencontre

Ouvrir une
rencontre

Le bouton « Ouvrir une rencontre » permet d'ouvrir ou de reprendre une rencontre dans le répertoire « \Documents\Marques » avec le paramètre d'extension «.fem ».

Si le fichier n'est pas conforme, des libellés d'erreur peuvent apparaître sur le bouton.

Ouverture
invalidé

- « Ouverture invalidé » le fichier n'a pas un format correct.

Ouverture
annuler

- « Ouverture annuler » la lecture du fichier a été annulée.

Fichier non
accessible

- « Fichier non accessible » Le fichier est déjà ouvert par une autre application.

Ouverture
erreur

- « Ouverture erreur » le fichier n'est pas lisible ou ne s'ouvre pas.

Lorsque le fichier est accessible et a un format correct, l'écran suivant apparaît.

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball (Version 5.0.1)

Format de la rencontre
U11 Féminin
Scores 8 Périodes

Division 1 Poule A Numéro 4740 Date 20/09/2025 Heure 15 : 30 Lieu LE CHESNAY

EQUIPE A E LE CHESNAY VERSAILLES 78 Fichier joueurs
Informatique : IDF0078 032 Maillot Bleu clair

N° Licence	Nom - Prénom	Numéro
BC162526	PAQUEZ NAELE	0
BC165912	BOITAERT SOPHIE	4
BC156394	NOURY MAELYNE	5
BC156438	DIDYME LISA	6
BC164829	NERVILUS CHARLOTTE	7
BC153271	MARZELIERE ZOE	8
BC157360	DAHAB MELINA	9
BC162214	SERES JUSTINE	10
BC169577	CHARTON LILOU	15
BC152487	VENTURA LOUANE	00
VT945627	Entraîneur LAROCHE CHLOE	
BC044764	Entraîneur Adjoint MOERMAN ETIENNE	

Fichier Officiels

	Nom - Prénom	N° Licence	Groupe
1er Arbitre	DA COSTA JEAN	VT615392	AVRBB
2ème Arbitre	MERCIER JOEL	BC083594	MNC
Marqueur	RAISAIN AUSTIN	VT793630	ELCV78B
Chronomètreur	SAMBON ILYAN	BC078004	ELCV78B
Délégué de club	ABBAS SABRI	JH802280	ELCV78B

EQUIPE B BBC VELIZY VILLACOUBLAY Fichier joueurs
Informatique : IDF0078 016 Maillot Vert clair

N° Licence	Nom - Prénom	Numéro
BC153013	THOMAS LEA	5
BC158712	JACOB LILY	6
BC153116	LE FUSTEC MILA	7
BC153287	BELLOUIN NOEMIE	8
BC168896	BEAURAIN LUNA	10
BC169999	CHAPON PAULINE	14
BC160312	NDJOKE TIANA	15
BC160483	ANDREOLI VALERIE	99
VT018103	Entraîneur BARANGER CHRISTIAN	
	Entraîneur Adjoint	

Remarque : si une équipe se présente avec moins de :
- en Masculin : 8 joueurs en Niveau ou Division 1, 2 et 3
7 joueurs en Niveau ou Division 4 et 5
- en Féminin : 7 joueuses recommandé 8 joueuses
elle sera sanctionnée.

Crédit Mutuel

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball
Le Campus, 6 Rue Jean Pierre TIMBAUD Bat A1 Sud - 78180 Montigny Bretonneux
Tél : 09 88 41 05 85 // E-mail : contact@basketyvelines.com
N° SIRET 337 866 941 00038 Code NACE 93 122

FFBB

Yvelines BASKETBALL


Samedi 20/09/2025 14:52:12

Fond clair
Info-bulle

Feuille vierge
Règlement
Anomalies
Réserves
Réclamations
Incidents
Forfait
Feuille de marque
Rencontre
Ouvrir une rencontre
Quitter

3. Fermeture du programme




Le bouton «  » permet de sortir du programme avec une sauvegarde automatique dans le répertoire « \Documents\Marques ».

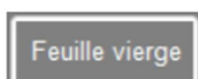


Une confirmation sur le même bouton «  » est systématiquement demandée dans un temps donné.

4. Action des boutons communs




La date et l'heure «  » de l'ordinateur s'affiche dans le coin supérieur droit en permanence.




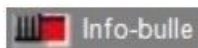
Le bouton «  » permet d'éditer une feuille vierge U11 « clic gauche » ou U9 « clic droit » pour une saisie de la rencontre en manuelle.




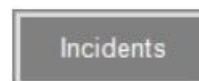
Le bouton «  » permet de lire le condensé des règles particulières du règlement U11 « clic gauche » ou U9 « clic droit ».



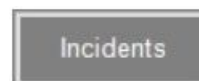


Cocher la case «  Fond gris » si vous voulez avoir un fond gris foncé ou gris clair.




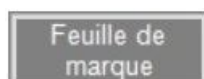
Cocher la case «  Info-bulle » si les info-bulles doivent apparaître sur les éléments.

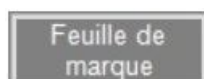


Les boutons d'anomalies «  », «  », «  » et




«  » permettent de poser des réserves, une réclamation, des incidents ou un forfait.

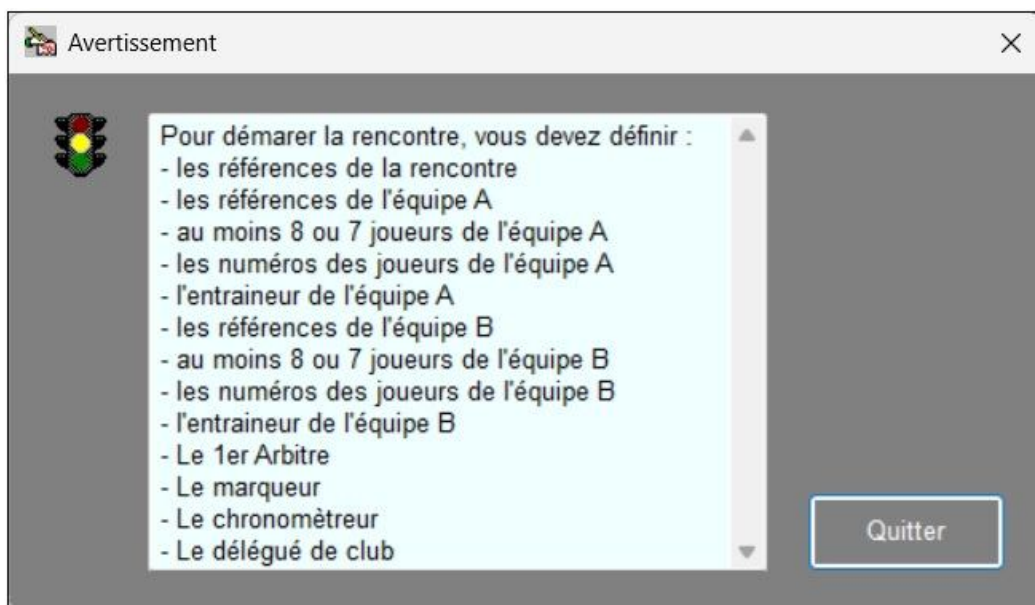


Le bouton «  » permet à tout moment d'accéder à la feuille de marque qui sera éditée à la fin de la rencontre.



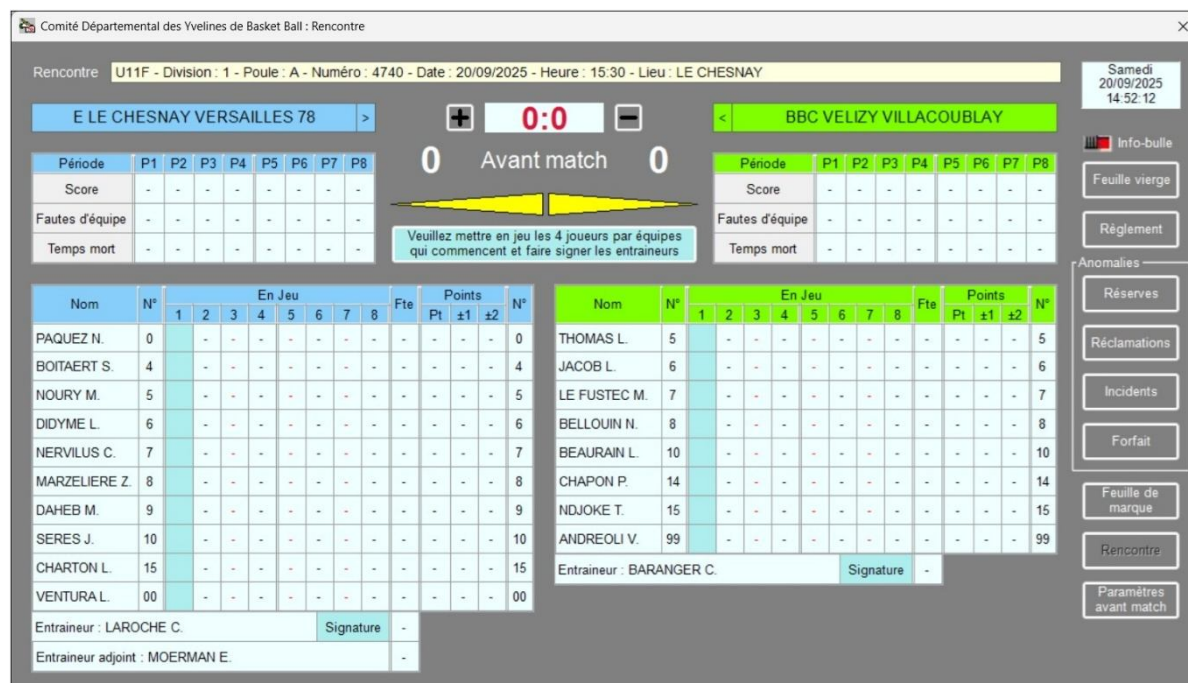
Le bouton «  » permet de lancer la rencontre si les informations sont remplies.

S'il manque une information, l'écran suivant apparaît en vous précisant l'oubli ou l'erreur en cours.



B. ECRAN RENCONTRE

1. Format de l'écran



Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Rencontre

Rencontre : U11F - Division : 1 - Poule : A - Numéro : 4740 - Date : 20/09/2025 - Heure : 15:30 - Lieu : LE CHESNAY

Samedi 20/09/2025 14:52:12

E LE CHESNAY VERSAILLES 78 > 0:0 < BBC VELIZY VILLACOUBLAY

Avant match 0

Période P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8

Score - - - - - - - -

Fautes d'équipe - - - - - - - -

Temps mort - - - - - - - -

Veillez mettre en jeu les 4 joueurs par équipes qui commencent et faire signer les entraineurs

Nom	N°	En Jeu	Fte	Points	N°
		1 2 3 4 5 6 7 8		Pt ±1 ±2	
PAQUEZ N.	0	- - - - - - - -	-	- - - -	0
BOITAERT S.	4	- - - - - - - -	-	- - - -	4
NOURY M.	5	- - - - - - - -	-	- - - -	5
DIDYME L.	6	- - - - - - - -	-	- - - -	6
NERVILUS C.	7	- - - - - - - -	-	- - - -	7
MARZELIERE Z.	8	- - - - - - - -	-	- - - -	8
DAHEB M.	9	- - - - - - - -	-	- - - -	9
SERES J.	10	- - - - - - - -	-	- - - -	10
CHARTON L.	15	- - - - - - - -	-	- - - -	15
VENTURA L.	00	- - - - - - - -	-	- - - -	00

Entraîneur : LAROCHE C. Signature -

Entraîneur adjoint : MOERMAN E. -

Nom	N°	En Jeu	Fte	Points	N°
		1 2 3 4 5 6 7 8		Pt ±1 ±2	
THOMAS L.	5	- - - - - - - -	-	- - - -	5
JACOB L.	6	- - - - - - - -	-	- - - -	6
LE FUSTEC M.	7	- - - - - - - -	-	- - - -	7
BELLOUIN N.	8	- - - - - - - -	-	- - - -	8
BEAURAIN L.	10	- - - - - - - -	-	- - - -	10
CHAPON P.	14	- - - - - - - -	-	- - - -	14
NDJOKE T.	15	- - - - - - - -	-	- - - -	15
ANDREOLI V.	99	- - - - - - - -	-	- - - -	99

Entraîneur : BARANGER C. Signature -

Info-bulle

Feuille vierge

Règlement

Anomalies

Réserves

Réclamations

Incidents

Forfait

Feuille de marque

Rencontre

Paramètres avant match

Les principales actions de ces écrans sont de saisir les informations lors de la rencontre.

2. Informations de la rencontre.

En haut de l'écran se trouve le rappel sur les paramètres de la rencontre.

Rencontre : U11F - Division : 1 - Poule : A - Numéro : 4740 - Date : 21/09/2024 - Heure : 15:30 - Lieu : LE CHESNAY

et les équipes en présence (à gauche l'équipe locale et à droite l'équipe visiteuse).

E LE CHESNAY VERSAILLES 78 > < BBC VELIZY VILLACOUBLAY

Les boutons « > < » du milieu, permettent d'inverser les équipes sur l'écran.

3. Tableau récapitulatif de l'équipe


C'est ici que sont récapitulés les scores et les fautes d'équipes par période et permet la saisie des temps morts.

Période	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
Score	-	-	-	-	-	-	-	-
Fautes d'équipe	-	-	-	-	-	-	-	-
Temps mort	-	-	-	-	-	-	-	-

- Saisie des temps morts

La saisie des temps morts s'effectue en cliquant sur le carré de la période lorsque celui-

ci est bleu «  ».

La minute de jeu s'inscrit dans la case «  ». La suppression du temps mort s'effectue en re cliquant dessus.

Chaque entraineur a droit à 1 temps mort par mi-temps.

Temps mort	-	-	-	-	-	-	-	4'
------------	---	---	---	---	---	---	---	----

4. Validation des entrées en jeu

La liste ci-dessous permet d'avoir un récapitulatif des joueurs de l'équipe et des entraîneurs.

Pour chaque joueur de l'équipe est affiché :

- le nom ainsi que la première lettre du prénom ;
- le numéro de son maillot ;
- les entrées en jeu par période ;
- le nombre de fautes commises ;
- le nombre de points marqués ;
- La saisie des points 1 ou 2 ;
- la répétition du numéro de son maillot.

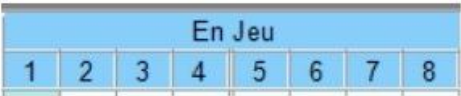
Pour chaque entraîneur de l'équipe est affiché :

- le nom ainsi que la première lettre du prénom ;
- le bouton de signature ;
- le nombre de fautes commises.


Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
PAQUEZ N.	0		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
BOITAERT S.	4		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
NOURY M.	5		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
DIDYME L.	6		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
NERVILUS C.	7		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7
MARZELIERE Z.	8		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8
DAHEB M.	9		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9
SERES J.	10		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
CHARTON L.	15		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15
VENTURA L.	00		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	00
Entraîneur : LAROCHE C.									Signature		-			
Entraîneur adjoint : MOERMAN E.									-					


Pour débiter la rencontre, il faut mettre 4 joueurs en jeu et faire signer l'entraîneur.

Pour mettre en jeu un joueur, il suffit de cliquer sur le case bleu «  » situé dans les


colonnes «  » de la période actuelle à côté de son nom.

Une croix dans la case matérialise l'état «  ». Pour supprimer cette mise en jeu il faut recliquer sur cette case.

Si plus de 4 joueurs comportent une croix, les cases se dessinent en brun «  ». il suffit de supprimer une croix pour que cela redevienne correct.

Pour valider les joueurs et la mise en jeu de la première période, Il faut que l'entraîneur signe la feuille. Pour cela, l'entraîneur clique sur le bouton «  ». L'interface de saisie de la signature apparaît.




Il dessine à l'aide de la souris sa signature puis il clique sur le bouton «  ».

En cas d'erreur il appuie sur le bouton «  » puis recommencer.

L'appuie sur le bouton «  » permet de sortir ou d'annuler la saisie.

Les joueurs en jeu lors de cette signature constitueront le 4 de départ de l'équipe.

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
PAQUEZ N.	0		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
BOITAERT S.	4	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
NOURY M.	5		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
DIDYME L.	6	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
NERVILUS C.	7		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7
MARZELIERE Z.	8	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8
DAHEB M.	9		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9
SERES J.	10		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
CHARTON L.	15	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15
VENTURA L.	00		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	00
Entraîneur : LAROCHE C.											-			
Entraîneur adjoint : MOERMAN E.											-			

5. Phase match

- Démarrage

Lorsque les deux entraîneurs ont effectué leurs entrées en jeu et signés, le bouton

Veuillez mettre en jeu les 4 joueurs par équipes qui commencent et faire signer les entraîneurs

d'information passe de «

»

Démarrer la période

à «

».

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Rencontre

Rencontre : U11F - Division : 1 - Poule : A - Numéro : 4740 - Date : 20/09/2025 - Heure : 15:30 - Lieu : LE CHESNAY

Samedi 20/09/2025 14:52:12

E LE CHESNAY VERSAILLES 78

0:0

BBC VELIZY VILLACOUBLAY

0 Avant match 0

Démarrer la période

Période	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
Score	-	-	-	-	-	-	-	-
Fautes d'équipe	-	-	-	-	-	-	-	-
Temps mort	-	-	-	-	-	-	-	-

Nom	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	Fte	Pt	±1	±2	N°
PAQUEZ N.	0		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0
BOITAERT S.	4	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4
NOURY M.	5		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
DIDYME L.	6	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
NERVILUS C.	7		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7
MARZELIERE Z.	8	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8
DAHEB M.	9		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	9
SERES J.	10		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
CHARTON L.	15	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15
VENTURA L.	00		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	00

Entraîneur : LAROCHE C.

Entraîneur adjoint : MOERMAN E.

Nom	N°	1	2	3	4	5	6	7	8	Fte	Pt	±1	±2	N°
THOMAS L.	5		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5
JACOB L.	6	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6
LE FUSTEC M.	7	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7
BELLOUIN N.	8		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8
BEAURAIN L.	10	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
CHAPON P.	14	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	14
NDJOKE T.	15		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	15
ANDREOLI V.	99		-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	99

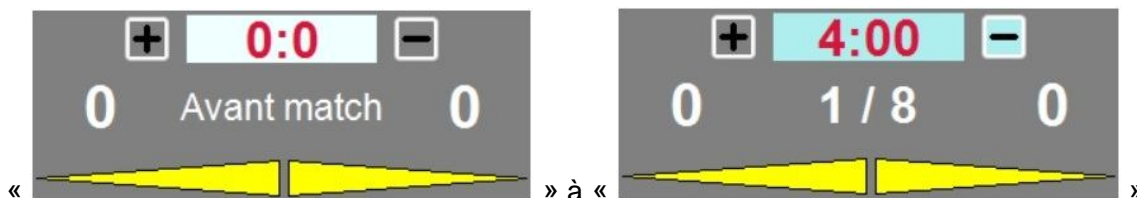
Entraîneur : BARANGER C.

Paramètres avant match

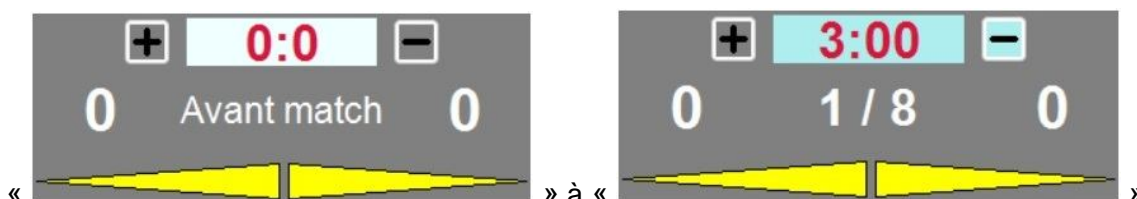
Démarrer la période

L'appuie sur le bouton « Démarrer la période » valide les informations et passe de l'avant match à la 1ère période en affichant l'écran suivant.

Au milieu de l'écran se situe l'affichage du score, de la période et du temps de jeu qui passe en U11 de :



et en U9 de :



- Période

La période en cours est affichée juste en-dessous du chronomètre.

« Avant match » ou « 1 / 8 » ou « Fin du match ».

Attention le changement de période n'est possible que si le chronomètre est à zéro.

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Rencontre

Rencontre : U11F - Division : 1 - Poule : A - Numéro : 4740 - Date : 20/09/2025 - Heure : 15.30 - Lieu : LE CHESNAY

Samedi 20/09/2025 14:52:12

E LE CHESNAY VERSAILLES 78

BBC VELIZY VILLACOUBLAY

Score : 0 1 / 8 0

Période : P1 P2 P3 P4 P5 P6 P7 P8

Score : - - - - - - - -

Fautes d'équipe : - - - - - - - -

Temps mort : - - - - - - - -

Entraîneur : LAROCHE C.

Entraîneur adjoint : MOERMAN E.

Nom	N°	En Jeu	Fte	Pt	±1	±2	N°
PAQUEZ N.	0	-	-	-	-	-	0
BOITAERT S.	4	X	-	-	-	-	4
NOURY M.	5	-	-	-	-	-	5
DIDYME L.	6	X	-	-	-	-	6
NERVILUS C.	7	-	-	-	-	-	7
MARZELIERE Z.	8	X	-	-	-	-	8
DAHIEB M.	9	-	-	-	-	-	9
SERES J.	10	-	-	-	-	-	10
CHARTON L.	15	X	-	-	-	-	15
VENTURA L.	00	-	-	-	-	-	00

Nom	N°	En Jeu	Fte	Pt	±1	±2	N°
THOMAS L.	5	-	-	-	-	-	5
JACOB L.	6	X	-	-	-	-	6
LE FUSTEC M.	7	X	-	-	-	-	7
BELLOUIN N.	8	-	-	-	-	-	8
BEAURAIN L.	10	X	-	-	-	-	10
CHAPON P.	14	X	-	-	-	-	14
NDJOKE T.	15	-	-	-	-	-	15
ANDREOLI V.	99	-	-	-	-	-	99

Entraîneur : BARANGER C.


Paramètres avant match

- Chronomètre de jeu







Le chronomètre est situé au milieu en rouge (arrêt) ou vert (marche). Il est réglé sur la durée de la période en cours.

Le temps de jeu par période est de 4 minutes en U11 et 3 minutes en U9.











Pour mettre en route le chronomètre, il suffit de cliquer sur les chiffres ou sur la barre espace.

Le chronomètre passe alors en vert et les secondes défilent «  ».

Pour l'arrêter, il suffit de cliquer à nouveau sur les chiffres ou sur la barre espace qui repassera en rouge.

Les boutons «  » ou «  » ou les touches du clavier «  » ou «  » ou «  » ou «  » servent respectivement à enlever ou rajouter des secondes.

Un clic gauche maintenu sur un de ces boutons permet de faire défiler plus rapidement les secondes pour gagner du temps.

Un appui sur la touche «  » du clavier et un clic sur le bouton «  » ou «  » ou la touche du clavier «  » ou «  » ou «  » ou «  » permet de mettre le chronomètre à «  » en U11 ou «  » en U9 ou à «  ».



- Score des équipes

Les chiffres de chaque côté de la période, permettent de suivre l'évolution du score de chaque équipe.

- Flèche de possession



Les flèches de possession vous permettent d'identifier rapidement qui a la possession de la balle.


Pour cela il vous suffit de cliquer sur l'une des deux flèches ou d'appuyer sur les touches «  » ou «  » du clavier pour donner la possession de la balle à l'équipe que vous souhaitez.





Il s'agit d'un repère, cela n'exerce aucune influence sur le déroulement de la partie.

- Saisie des points

Sur la liste des joueurs, on a la possibilité de saisir les points et les fautes des joueurs ou des entraîneurs.

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
PAQUEZ N.	0		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	0
BOITAERT S.	4	X	-	-	-	-	-	-	-		-	±1	±2	4
NOURY M.	5		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	5
DIDYME L.	6	X	-	-	-	-	-	-	-		-	±1	±2	6
NERVILUS C.	7		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	7
MARZELIERE Z.	8	X	-	-	-	-	-	-	-		-	±1	±2	8
DAHEB M.	9		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	9
SERES J.	10		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	10
CHARTON L.	15	X	-	-	-	-	-	-	-		-	±1	±2	15
VENTURA L.	00		-	-	-	-	-	-	-		-	-	-	00
Entraîneur : LAROCHE C.														
Entraîneur adjoint : MOERMAN E.														

La saisie des points d'un joueur s'effectue en cliquant sur les cases «   ».



Un joueur sur le banc ne peut pas marquer de point.

Le total de point d'un joueur est précisé dans la colonne «  ».

Si un joueur a marqué des points dans la période en cours, le total des points de ce joueur


change de couleur «  ».

On peut annuler ou supprimer ces points pour cela, il suffit de re cliquer sur la case

«  » ou «  » avec le « bouton droit ».

- Saisie des fautes

La saisie des fautes d'un joueur ou d'un entraîneur s'effectue en cliquant sur la case

«  » de la colonne «  ».

L'interface de saisie des fautes d'un joueur s'affiche.

Saisie d'une faute

Faute du Joueur n° 5 - NOURY M.

Période					
Faute					

Type de faute

- ☒ Faute personnelle - P
- ☐ Faute antisportive - U
- ☐ Faute technique - T
- ☐ Faute disqualifiante - D
- ☐ Faute disqualifiante pour bagarre - F

Réparation

- ☒ Aucun LF
- ☐ 1 LF
- ☐ 2 LF
- ☐ Compensé

Supprimer

Valider

Quitter

ou l'interface de saisie des fautes d'un entraîneur s'affiche.

Saisie d'une faute

Faute de l'entraîneur - BARANGER C.

Période					
Faute					

Type de faute

- ☒ Faute banc - B
- ☐ Faute technique coach - C
- ☐ Faute disqualifiante coach - D
- ☐ Faute disqualifiante pour bagarre - F


Réparation



- ☒ Aucun LF
- ☐ 1 LF
- ☐ 2 LF
- ☐ Compensé

Supprimer

Valider

Quitter

Pour enregistrer une faute, il faut sélectionner le type de faute et de réparation puis cliquer sur «  ».

Pour retirer ou modifier une faute, il faut re cliquer sur la case «  » de la colonne «  », et l'interface de saisie des fautes s'affiche.

Saisie d'une faute

Faute du Joueur n° 5 - NOURY M.

Période	2	2			
Faute	P	P2			

Type de faute

- ☒ Faute personnelle - P
- ☐ Faute antisportive - U
- ☐ Faute technique - T
- ☐ Faute disqualifiante - D
- ☐ Faute disqualifiante pour bagarre - F

Réparation

- ☐ Aucun LF
- ☒ 1 LF
- ☐ 2 LF
- ☐ Compensé

Supprimer

Modifier

Quitter


Vous pouvez « modifier ou supprimer » les fautes de la période en cours et « modifier » les fautes de la période précédente.

La période est précisée au-dessus de la faute.

Cliquer sur la case « **P2** », il devient « **P2** » et modifier les valeurs du type de faute ou de réparation et appuyer sur le bouton « **Modifier** » ou « **Supprimer** ».

Si vous mettez une faute « D » ou « F » a un joueur qui n'est pas en jeu, vous devez confirmer cette faute avec l'écran :

Avertissement





Confirmez-vous la faute disqualifiante
du Joueur n° 10 - SERES J.
qui n'est pas en jeu ?


Valider

Quitter

Le nombre de fautes personnelles et de fautes d'équipe d'affiche sur l'écran principal.

Le dépassement de 5 fautes personnelles ou de 4 fautes d'équipe est signalé en rouge ainsi que les joueurs «  » ou les entraîneurs disqualifiés ou disqualifiables «  ».






Si un joueur a 5 fautes personnelles ou une faute disqualifiante, il ne sera plus en jeu et il faut le remplacer par un autre joueur.

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
THOMAS L.	5	-	-	×	×	-	×	-	×		4	±1	±2	5
JACOB L.	6	×	-	-	×	-	×	×		3	20	-	-	6
LE FUSTEC M.	7	×	-	×	-	×	-	-	×		10	±1	±2	7
BELLOUIN N.	8	-	×	×	-	-	×	×			5	-	-	8
BEAURAIN L.	10	×	×	-	-	×	-	×	●		6	-	-	10
CHAPON P.	14	×	×	-	-	×	-	×	+	5	2	-	-	14
NDJOKE T.	15	-	×	-	×	×	-	-	×	1	-	-	-	15
ANDREOLI V.	99	-	-	×	×	-	×	-	×	1	-	±1	±2	99
Entraîneur : BARANGER C.														

- Remplacement

Si un joueur est blessé ou s'il est disqualifié, il faut le remplacer.


Le remplacement de joueur s'effectue en appuyant :

- sur la case «  » en jeu, celui-ci devient «  » et le joueur n'est plus en jeu.
- sur une case «  » ou «  » celui-ci devient «  » et le joueur devient en jeu.

6. Changement de Période

Lorsque le temps de jeu arrive à «  », la période en cours est terminée

et le bouton d'information affiche «  » ou à la

fin de la 4^{ème} période «  ».

Avant d'appuyer sur ce bouton, il faut vérifier que tout est correct pour la période qui vient de se dérouler.


Le retour arrière ou les modifications ne seront plus possible après avoir validé.

Veuillez mettre en jeu les 4 joueurs par équipes pour la prochaine période

Le bouton d'information change en « **2 / 8** » et la période évolue « **2 / 8** ».

Il suffit de mettre en jeu les joueurs de la nouvelle période et valider en appuyant sur le bouton d'information.

Tous les joueurs ou joueuses doivent, entrées en jeu entre 3 et 5 fois.

Si plus de 4 joueurs comportent une croix, les cases se dessinent en brun «  ». Il suffit de supprimer une croix sur un des joueurs de la période pour que cela redevienne correct.

Lorsque les entrées en jeu sont correctes, le bouton d'information change en « **Démarrer la période** ».

L'appuie sur ce bouton valide les informations et démarre une nouvelle période.

Sur la dernière période, lorsque le temps de jeu arrive à « **0:0** », le bouton d'information affiche « **Fin de la rencontre** ».

Avant d'appuyer sur ce bouton, il faut vérifier que tout est correct pour la période qui viens de se dérouler. Le retour arrière ou les modifications ne seront plus possible.

7. Fin de la rencontre

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Rencontre

Rencontre : U11F - Division : 1 - Poule : A - Numéro : 4740 - Date : 20/09/2025 - Heure : 15:30 - Lieu : LE CHESNAY

Samedi 05/07/2025 19:44:04

E LE CHESNAY VERSAILLES 78

Score : 51 8 / 8 47

Fin de la rencontre

BBC VELIZY VILLACOUBLAY

Score : 6 4 6 8 6 3 8 6

Fautes d'équipe : 2 2 1 - 2 - - 3

Temps mort : - - - 4' - - -

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
PAQUEZ N.	0	-	-	X	-	X	-	-	X	1	-	±1	±2	0
BOITAERT S.	4	X	-	-	X	-	-	X	X	2	20	±1	±2	4
NOURY M.	5	-	X	-	-	X	-	-	X	3	5	-	-	5
DIDYME L.	6	X	-	X	-	-	X	-	-	4	-	-	-	6
NERVILUS C.	7	-	X	-	X	-	-	X	-	1	8	-	-	7
MARZELIERE Z.	8	X	-	X	-	-	X	-	X	2	14	±1	±2	8
DAHEB M.	9	-	X	-	-	X	-	X	-	-	-	-	-	9
SERES J.	10	-	X	-	X	-	X	-	-	-	-	-	-	10
CHARTON L.	15	X	-	-	X	-	X	-	-	1	-	-	-	15
VENTURA L.	00	-	-	X	-	X	-	X	-	2	-	-	-	00

Entraîneur : LAROCHE C.

Entraîneur adjoint : MOERMAN E.

Nom	N°	En Jeu								Fte	Points			N°
		1	2	3	4	5	6	7	8		Pt	±1	±2	
THOMAS L.	5	-	-	X	X	-	X	-	X	-	-	-	-	5
JACOB L.	6	X	-	-	X	-	X	X	-	3	20	-	-	6
LE FUSTEC M.	7	X	-	X	-	X	-	-	X	10	±1	±2	7	
BELLOUIN N.	8	-	X	X	-	-	X	X	-	5	-	-	-	8
BEAURAIN L.	10	X	X	-	-	X	-	X	●	6	-	-	-	10
CHAPON P.	14	X	X	-	-	X	-	X	+	5	2	-	-	14
NDJOKE T.	15	-	X	-	X	X	-	-	X	1	-	-	-	15
ANDREOLI V.	99	-	-	X	X	-	X	-	X	1	-	±1	±2	99

Entraîneur : BARANGER C.

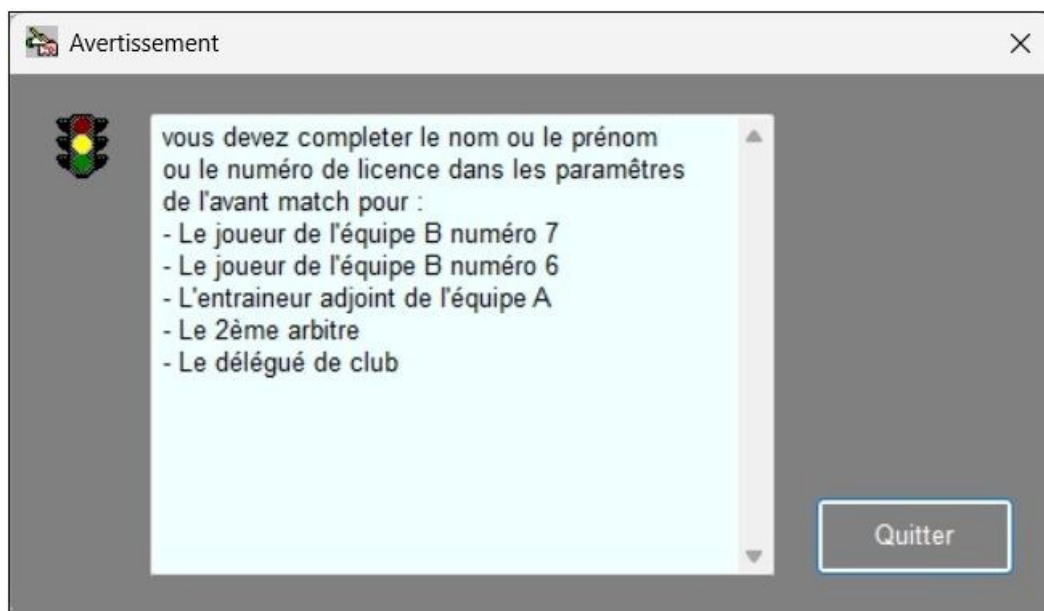
Paramètres avant match

Fin de la rencontre

L'appuie sur le bouton « » entame la procédure de fin de la rencontre.

- Contrôle des licenciés

Après la validation du bouton d'information « Fin de la rencontre », si des licenciés n'ont pas rempli entièrement les informations (nom, prénom et numéro de licence), l'écran suivant s'affiche.



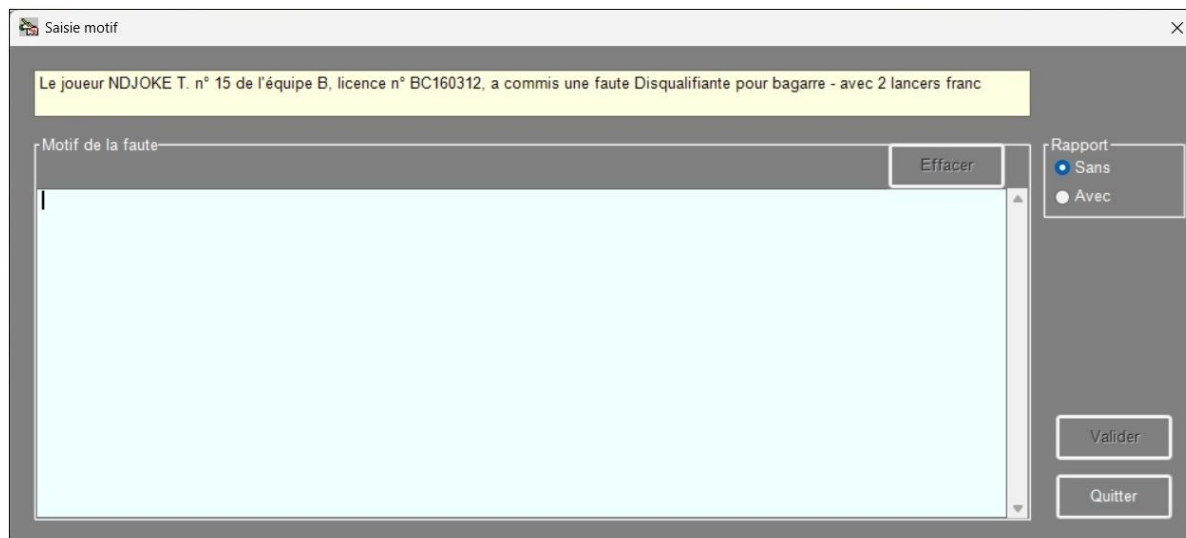
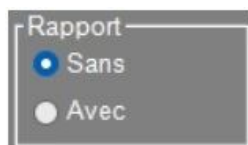
- Saisie des rapports


Après la validation du bouton d'information, si des fautes techniques ou disqualifiantes ont eu lieu, l'écran suivant s'affiche.

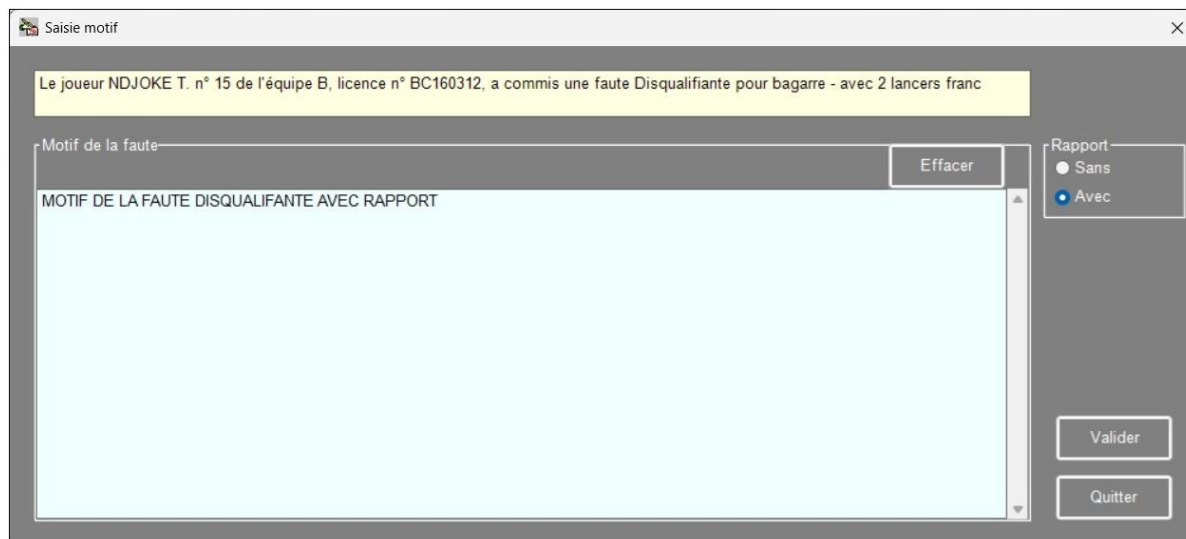



La saisie du motif de la faute d'un joueur ou d'un entraîneur s'effectue en cliquant sur une ligne.


Sur une ligne avec une faute disqualifiante, l'interface de saisie des motifs d'un joueur ou d'un entraîneur s'affiche.

Saisir le motif de la faute et choisir «  Avec » pour les fautes disqualifiantes.




Valider l'écran en appuyant sur le bouton «  ».



En cas d'erreur, appuyer sur le bouton «  » puis recommencer la saisie du motif.

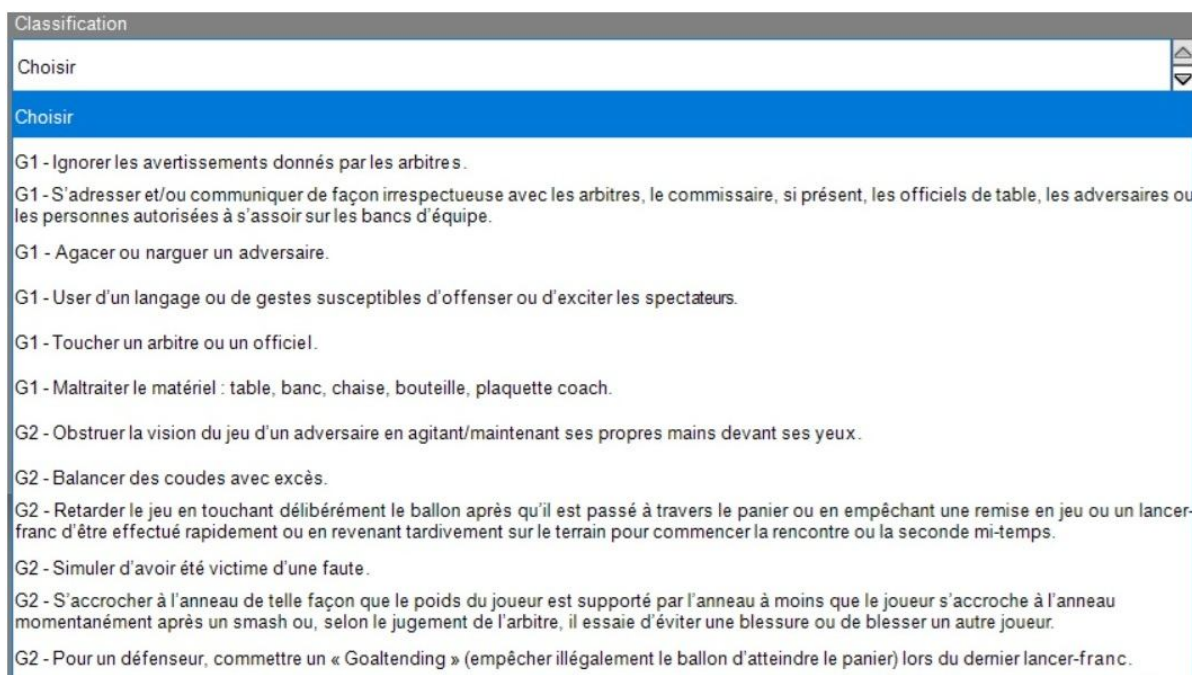
Sur une ligne avec une faute technique, l'interface de saisie des motifs d'un joueur ou d'un entraîneur s'affiche.



La classification des fautes techniques sont réparties en deux groupes :


- Groupe 1 (G1) : Les fautes techniques sanctionnant un comportement incorrect. Ces fautes techniques sont prises en compte dans le cumul des fautes techniques comptabilisées en vue d'une sanction disciplinaire.
- Groupe 2 (G2) : Les fautes techniques sanctionnant une action de jeu. Ces fautes techniques ne sont pas prises en compte dans le cumul des fautes techniques comptabilisées en vue d'une sanction disciplinaire.

Saisir la classification de la faute technique avec un des libellés suivants.



Saisir le motif de la faute technique.



Valider l'écran en appuyant sur le bouton «  ».

En cas d'erreur, appuyer sur le bouton «  » puis recommencer la saisie du motif.

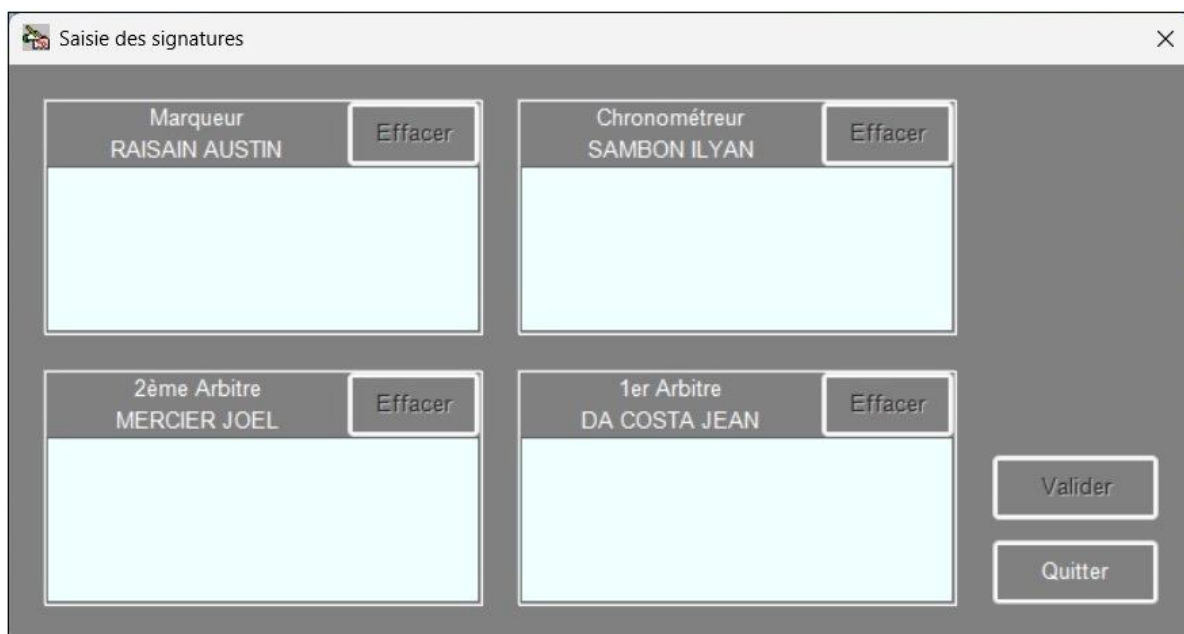


Lorsque tous les motifs des fautes ont été saisis, valider l'écran en appuyant sur le


bouton «  ».

- Saisie des signatures des officiels

L'écran de saisie des signatures suivant apparaît.



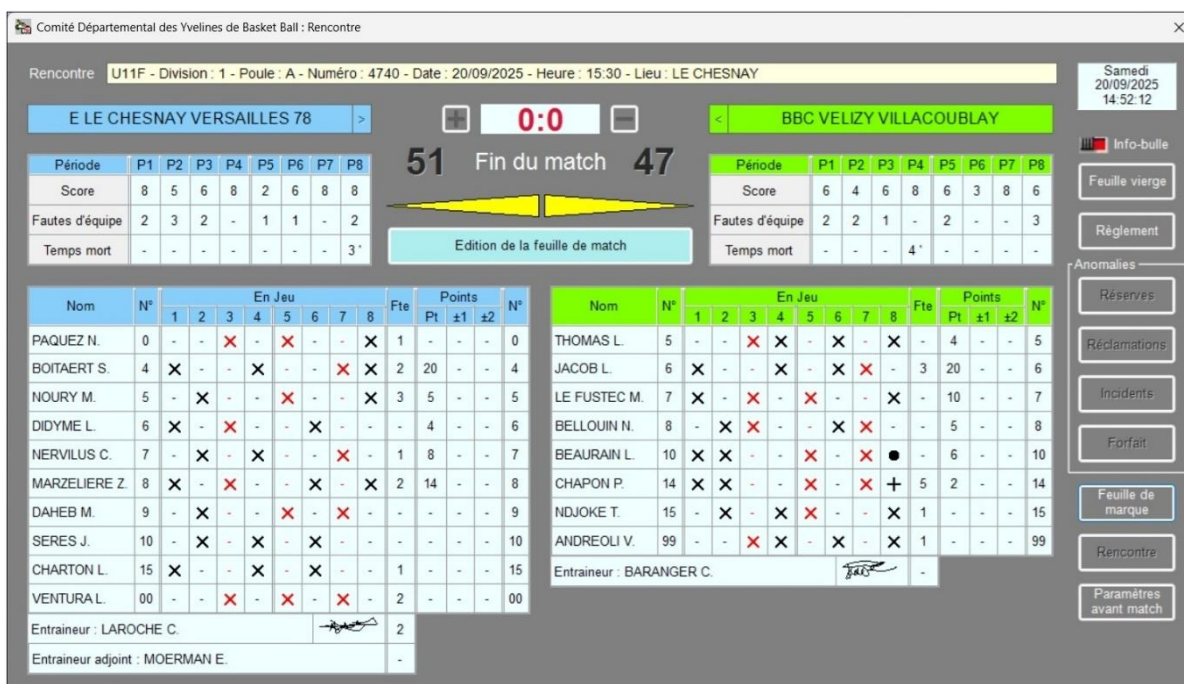
Chaque officiel dessine à l'aide de la souris sa signature.

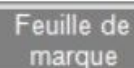
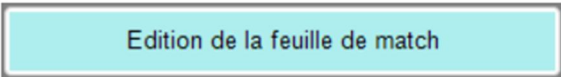
En cas d'erreur il appuie sur le bouton «  » puis il recommence.

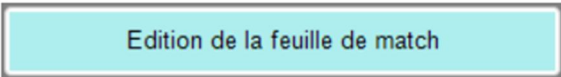
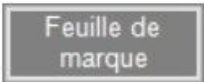
Lorsque toutes les signatures sont saisies, valider l'écran en cliquant sur le bouton

«  ».

L'écran suivant apparaît.

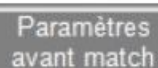




Le bouton «  » ou «  » permet d'éditer la feuille de marque de la fin de la rencontre.


Le nom attribué au fichier créé sera constitué : « 4740_U11F_2024-09-21_032_016 »

- du numéro de la rencontre
- de la catégorie et le sexe
- de la date (année – mois – jour)
- du numéro informatique de club recevant
- du numéro informatique du club visiteur.



La sortie du programme s'effectue en appuyant sur le bouton «  » puis sur



le bouton «  » de la feuille d'accueil et une confirmation sur le même

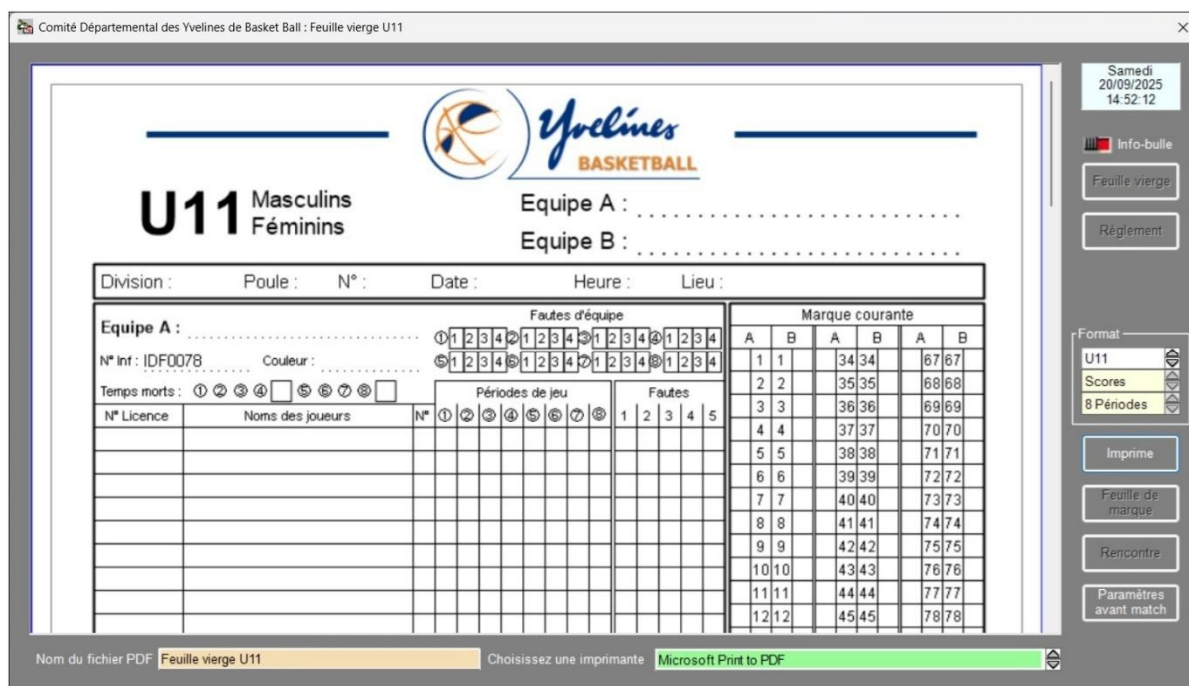


bouton «  » dans un temps donné.

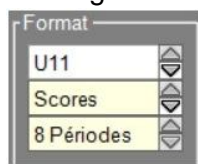
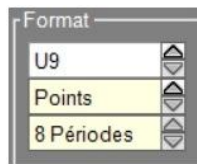
Une sauvegarde automatique est effectuée dans le répertoire « \Documents\Marques ».

C. FEUILLE VIERGE

Cette interface permet d'imprimer une feuille de marque U11 ou U9.



Pour imprimer une feuille vierge :

Format de la feuille : « U11 » ou « U9 ».

Saisir ou modifier le nom du fichier « PDF ».

Nom du fichier PDF

Choisissez une imprimante dans la liste déroulante.

Choisissez une imprimante

Le bouton « Imprime » permet d'imprimer ou de créer un fichier « PDF ».

L'impression
a été annulé

Si une erreur d'impression est survenue, le message « L'impression a été annulé » apparaît sur l'écran.

L'annulation de l'impression ou le retour se fait avec le bouton « » ou

» présent sur l'écran.

Voir la feuille de marque générée à la fin de document.

D. REGLEMENT

Cette interface permet d'avoir un condensé des règles particulières du règlement U11 ou U9.

Le règlement complet est dans le mémento édité par le comité.

Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball : Règlement

Avant chaque match les arbitres se concerteront obligatoirement avec les deux entraîneurs pour situer le niveau d'intervention de l'arbitrage, en aucun cas ils ne changent les règles.
L'arbitre est à la fois le directeur de jeu et l'éducateur et il devra commenter ses décisions.

CONDENSE DES REGLES PARTICULIERES DU REGLEMENT U11 - Score - 8 Périodes

Dimensions et équipement		
Distance ligne de LF	4,00 m	A matérialiser par un trait.
Hauteur du panier	2,60 m	
Les joueurs et l'entraîneur		
Joueur par équipes	10	Si une équipe se présente avec moins de : en Masculin : 8 joueurs en Niveau ou Division 1, 2 et 3 et 7 joueurs en Niveau ou Division 4 et 5 et en Féminin : 7 joueuses recommandé 8 joueuses, elle sera sanctionnée.
Joueur sur le terrain	4	Objectif : favoriser la progression technique du joueur (écarter le jeu, éviter la grappe, jouer vers l'avant) et le développement physique (courses).
Présence sur le terrain		Chaque joueur devra participer à un minimum de 3 périodes et à 5 maximum
Changement	non	Pas de changement, sauf blessure ou 5 fautes. le joueur remplacé sera considéré comme ayant participé à une période entière.
Entraîneur		Pour la division 1, il doit être détenteur d'au minimum du diplôme Brevet Fédéral ou être inscrit à la formation de ce dernier.
Règle du chronométrage		
Périodes	8 x 4 Mn	
Entre périodes	1 Mn	
Mi-temps	2 Mn	
Temps morts	2	1 par mi-temps (1 Mn)
Comptage des points		
Panier à 3 points	Non	
Score nul	Oui	
Arbitrage et violation		
5 secondes	Oui	Tolérance 7 secondes.
Fautes		
Lancer franc après faute sur tireur	Oui	
Faute antisportive	Oui	
Faute technique	Oui	

Samedi 20/09/2025 14:52:12

Info-bulle

Feuille vierge

Règlement

Format

U11

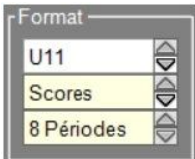
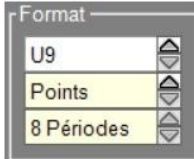
Scores

8 Périodes

Feuille de marque

Rencontre

Paramètres avant match

Format de la feuille : «  » ou «  ».

Le retour se fait avec le bouton «  ou  » présent sur l'écran.




E. ANOMALIES

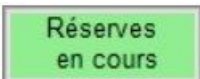
1. Saisie d'une ou des réserves

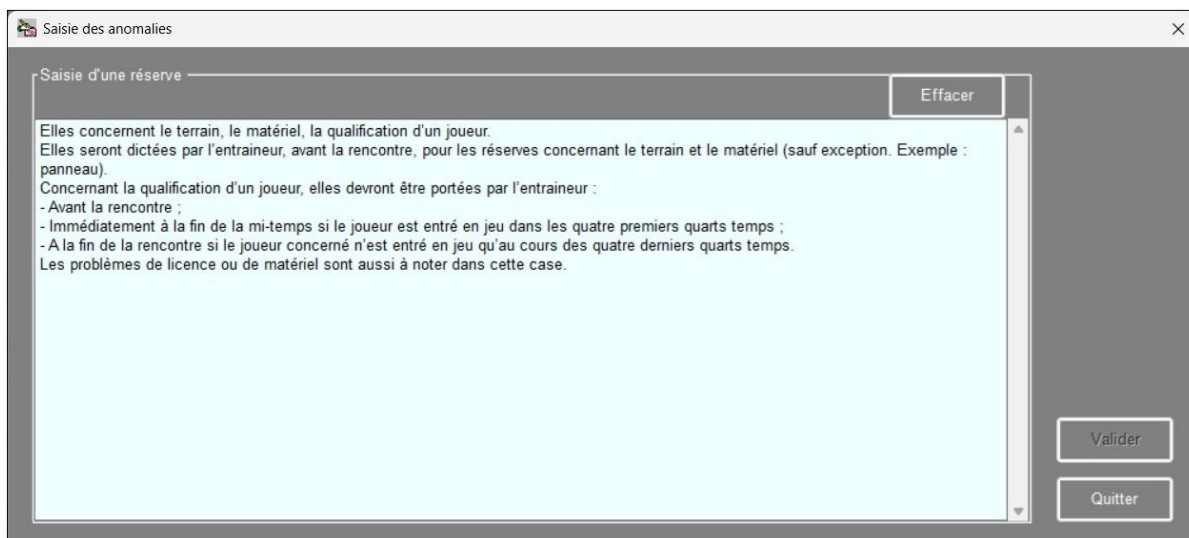
L'appui sur le bouton «  » permet d'ouvrir l'interface de saisie d'une ou plusieurs réserves.



The screenshot shows a window titled "Saisie des anomalies" with a close button (X). Inside, there's a section "Saisie d'une réserve" with a large text input area. To the right of the input area is an "Effacer" button. At the bottom right of the window are "Valider" and "Quitter" buttons.

Saisir le motif de la réserve en précisant le déclarant et appuyer sur le bouton «  ». L'appuie sur le bouton «  » permet de sortir ou d'annuler cette saisie. Le bouton «  » supprime toute la saisie.

La modification d'une réserve est possible en appuyant sur le bouton «  ».




The screenshot shows the same "Saisie des anomalies" window. The text input area now contains the following text:

Elles concernent le terrain, le matériel, la qualification d'un joueur.
Elles seront dictées par l'entraîneur, avant la rencontre, pour les réserves concernant le terrain et le matériel (sauf exception. Exemple : panneau).
Concernant la qualification d'un joueur, elles devront être portées par l'entraîneur :
- Avant la rencontre ;
- Immédiatement à la fin de la mi-temps si le joueur est entré en jeu dans les quatre premiers quarts temps ;
- A la fin de la rencontre si le joueur concerné n'est entré en jeu qu'au cours des quatre derniers quarts temps.
Les problèmes de licence ou de matériel sont aussi à noter dans cette case.

The "Effacer", "Valider", and "Quitter" buttons are still visible.

2. Saisie d'une ou des réclamations

Réclamations

L'appui sur le bouton «  » permet d'ouvrir l'interface de saisie d'une ou plusieurs réclamations.





The screenshot shows a window titled 'Saisie des anomalies'. Inside, there is a section 'Saisie d'une réclamation' with a large text area for input. To the right of the text area is an 'Effacer' button. Below the text area are two buttons: 'Valider' and 'Quitter'.

Saisir le motif de la réclamation en précisant le numéro et la minute de la période et le

Valider

réclamant et appuyer sur le bouton «  ». L'appuie sur le bouton

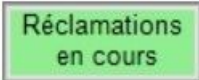
Quitter

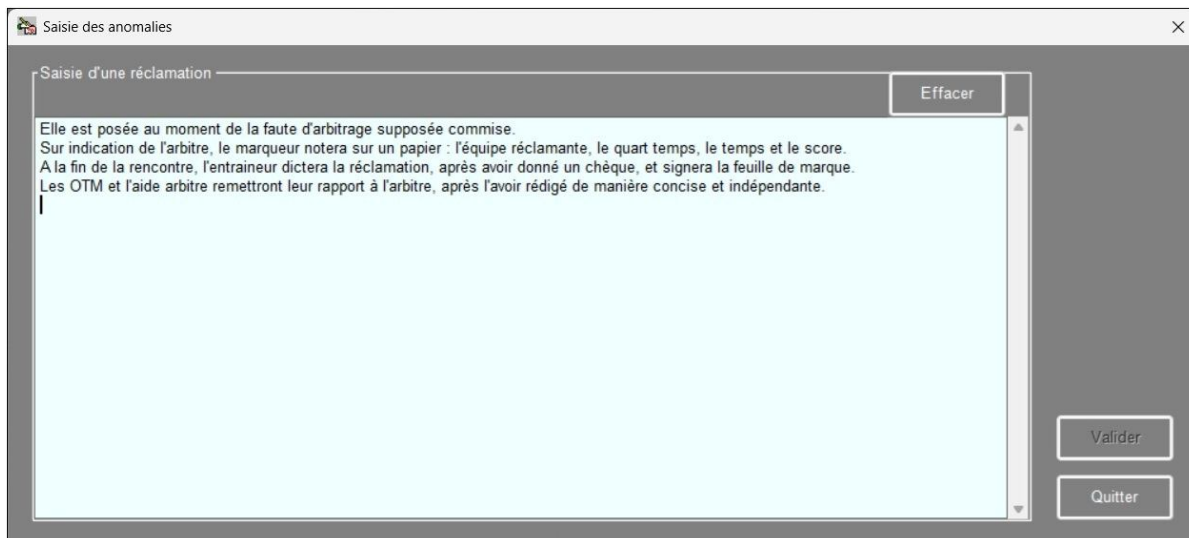
«  » permet de sortir ou d'annuler la saisie. Le bouton «  »

Effacer

supprime toute la saisie. La modification d'une réclamation est possible en appuyant sur le bouton

Réclamations
en cours


«  ».






The screenshot shows the same 'Saisie des anomalies' window. The text area now contains the following pre-filled text:
Elle est posée au moment de la faute d'arbitrage supposée commise.
Sur indication de l'arbitre, le marqueur notera sur un papier : l'équipe réclamante, le quart temps, le temps et le score.
A la fin de la rencontre, l'entraîneur dictera la réclamation, après avoir donné un chèque, et signera la feuille de marque.
Les OTM et l'aide arbitre remettront leur rapport à l'arbitre, après l'avoir rédigé de manière concise et indépendante.
Below the text area, the 'Effacer', 'Valider', and 'Quitter' buttons are still visible.

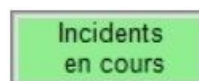
3. Saisie d'un ou des incidents

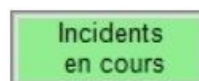


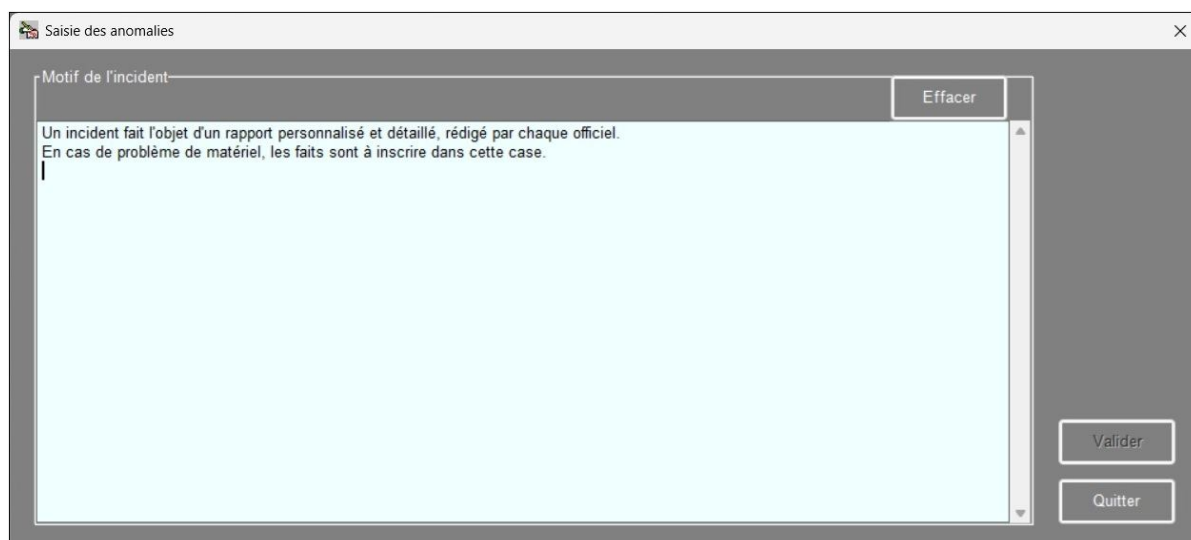
L'appui sur le bouton «  » permet d'ouvrir l'interface de saisie d'un ou plusieurs incidents.



Saisir le motif de l'incident en précisant avant ou pendant et le numéro de la période ou après la rencontre et appuyer sur le bouton «  ». L'appuie sur le bouton «  » permet de sortir ou d'annuler la saisie. Le bouton «  » supprime toute la saisie.

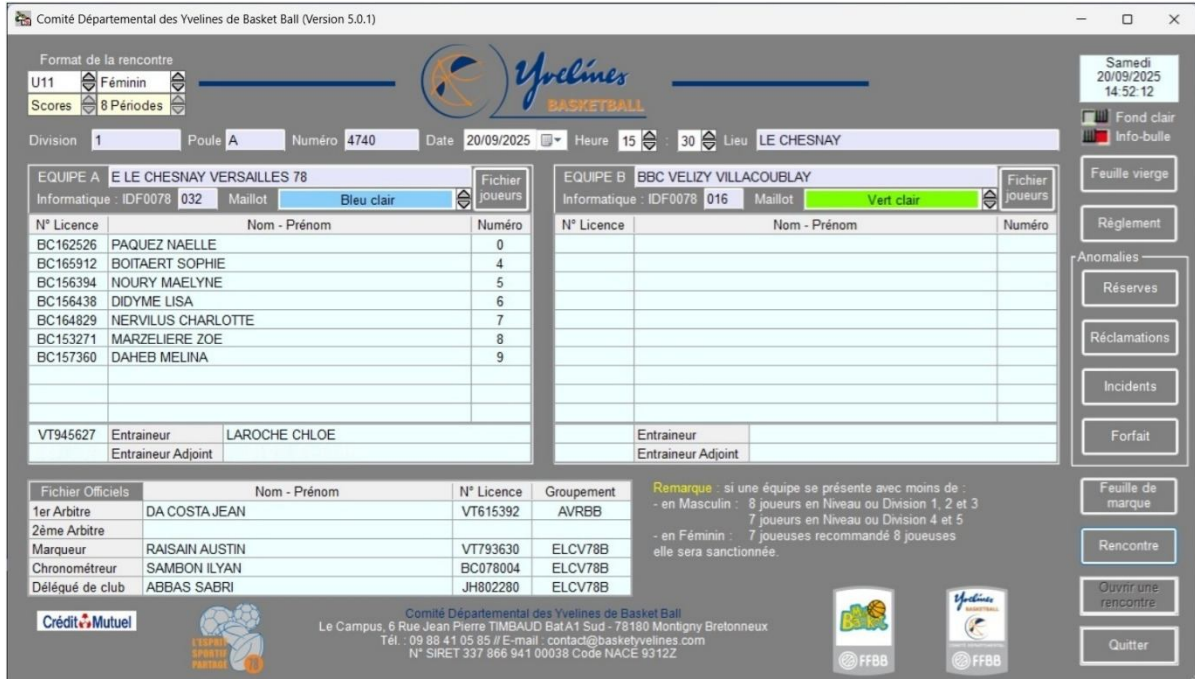


La modification d'un incident est possible en appuyant sur le bouton «  ».



4. Saisie d'un forfait

Remplir les informations concernant les paramètres de la rencontre, les joueurs de l'équipe, l'entraîneur ainsi que les officiels présents.



Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball (Version 5.0.1)

Format de la rencontre
U11 Féminin
Scores 8 Périodes

Division 1 Poule A Numéro 4740 Date 20/09/2025 Heure 15 : 30 Lieu LE CHESNAY

EQUIPE A E LE CHESNAY VERSAILLES 78
Informatique : IDF0078 032 Maillot Bleu clair

N° Licence	Nom - Prénom	Numéro
BC162526	PAQUEZ NAELLE	0
BC165912	BOITAERT SOPHIE	4
BC156394	NOURY MAELYNE	5
BC156438	DIDYME LISA	6
BC164829	NERVILUS CHARLOTTE	7
BC153271	MARZELIERE ZOE	8
BC157360	DAHAB MELINA	9

VT945627 Entraîneur LAROCHE CHLOE
Entraîneur Adjoint

EQUIPE B BBC VELIZY VILLACOUBLAY
Informatique : IDF0078 016 Maillot Vert clair

N° Licence	Nom - Prénom	Numéro

Entraîneur
Entraîneur Adjoint

Fichier Officiels

	Nom - Prénom	N° Licence	Groupe
1er Arbitre	DA COSTA JEAN	VT615392	AVRBB
2ème Arbitre			
Marqueur	RAISAIN AUSTIN	VT793630	ELCV78B
Chronomètreur	SAMBON ILYAN	BC078004	ELCV78B
Délégué de club	ABBAS SABRI	JH802280	ELCV78B

Remarque : si une équipe se présente avec moins de :
- en Masculin : 8 joueurs en Niveau ou Division 1, 2 et 3
7 joueurs en Niveau ou Division 4 et 5
- en Féminin : 7 joueuses recommandées 8 joueuses
elle sera sanctionnée.


Crédit Mutuel

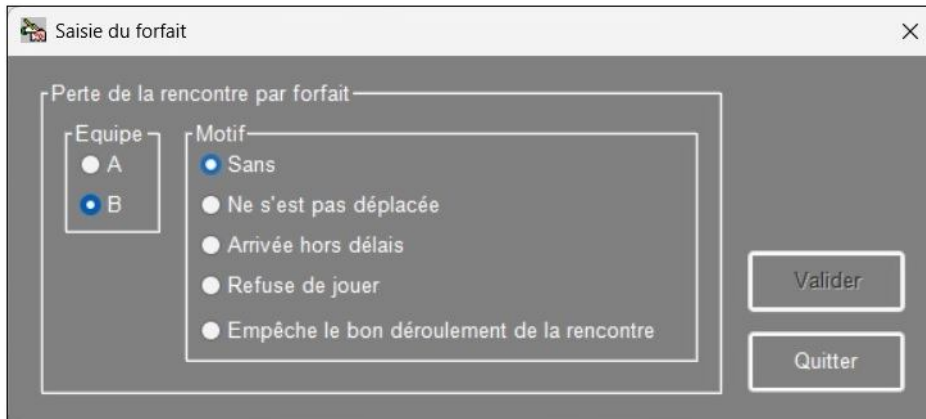
Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball
Le Campus, 6 Rue Jean Pierre TIMBAUD Bat A1 Sud - 78180 Montigny Bretonneux
Tél. : 09 88 41 05 85 // E-mail : contact@basketyvelines.com
N° SIRET 337 866 941 00038 Code NACE 9312Z

FFBB

Samedi 20/09/2025 14:52:12
Fond clair
Info-bulle
Feuille vierge
Règlement
Anomalies
Réserves
Réclamations
Incidents
Forfait
Feuille de marque
Rencontre
Ouvrir une rencontre
Quitter

Forfait

Appuyez sur le bouton «  » afin d'ouvrir l'interface de saisie d'une perte de la rencontre par forfait.



Saisie du forfait

Perte de la rencontre par forfait

Equipe
☐ A
☒ B

Motif
☒ Sans
☐ Ne s'est pas déplacée
☐ Arrivée hors délais
☐ Refuse de jouer
☐ Empêche le bon déroulement de la rencontre

Valider
Quitter

Choisir l'équipe et le motif en cochant la case appropriée, appuyer sur le bouton

Valider

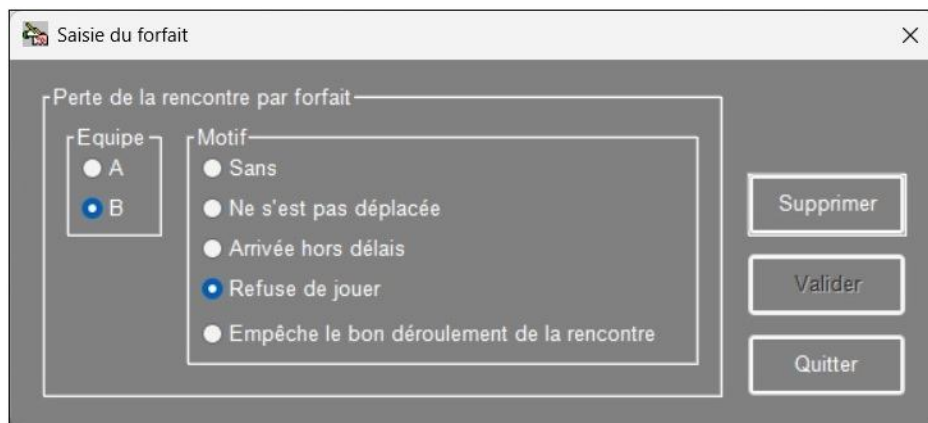
«  ».

Quitter

L'appuie sur le bouton «  » permet de sortir ou d'annuler la saisie.

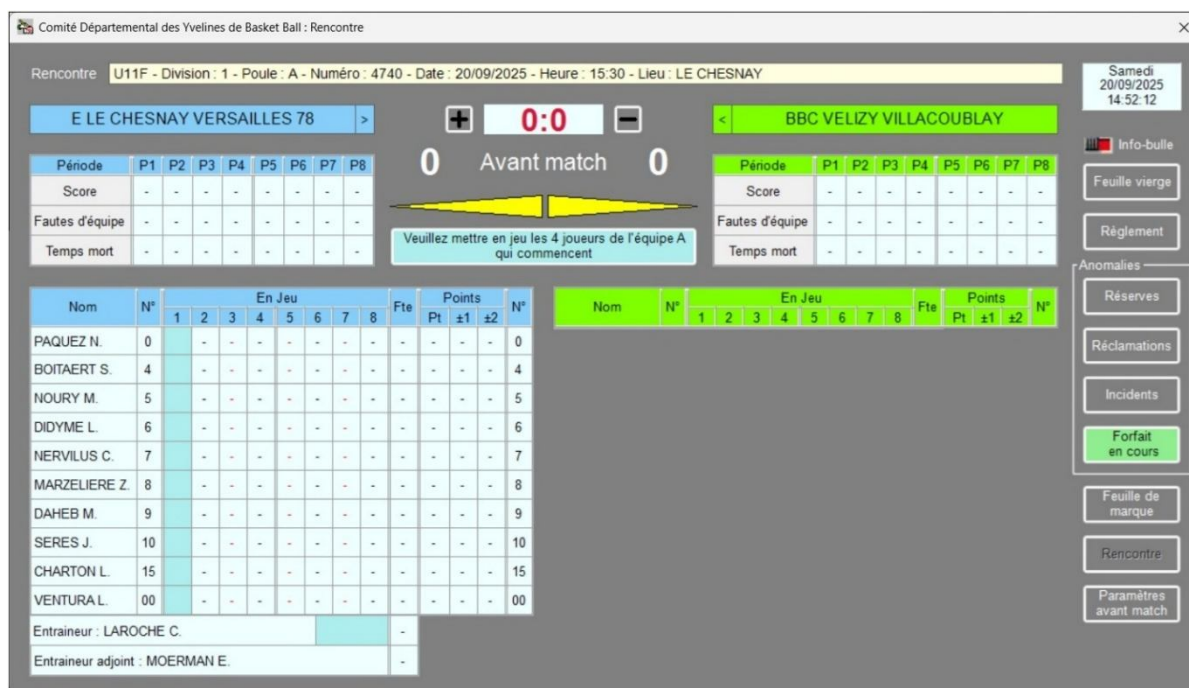
La modification ou la suppression d'un forfait est possible en réappuyant sur le bouton

« **Forfait en cours** » et en cochant la case « **Motif Sans** » ou en appuyant sur le bouton **Supprimer** » sur l'interface de saisie du forfait.



Passer à l'étape suivante en appuyant sur le bouton « **Rencontre** ».

L'écran suivant apparaît.





Lorsque l'entraîneur aura effectué les entrées en jeu et signés, le bouton d'information

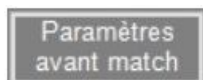
« **Veillez mettre en jeu les 4 joueurs de l'équipe A qui commencent** »

à « **Fin de la rencontre par forfait** », validant ainsi le forfait et entamera la procédure de la fin de la rencontre.



Si une erreur d'impression est survenue, le message «  » apparaît sur l'écran.

L'annulation de l'impression ou le retour se fait avec le bouton «  ou



» présent sur l'écran.

Voir la feuille de marque générée à la fin de document.

G. FICHER : LISTE DES LICENCIES

1. Format du fichier

Le fichier doit avoir une extension « .xlsx » ou « .csv » avec un séparateur de colonne « , » ou « ; » et avoir une des définitions suivantes.

- Format FBI (*.xlsx ; *.csv)

N° national	Numéro	Nom	Prénom	Né(e) le	Groupement	Licence	Catégorie	Qualification	Sexe	Surc.	Fonctions
15659	BC156394	NOURY	MAELYNE	07/07/2014	ELCV78B	0C	U11	21/07/2025	F		
21974	BC165912	BOITAERT	SOPHIE	12/09/2015	ELCV78B	0C	U11	29/07/2025	F		
29042	BC162526	PAQUEZ	NAELLE	05/10/2013	ELCV78B	0C	U11	20/07/2025	F		
45017	BC156438	DIDYME	LISA	26/04/2014	ELCV78B	0C	U11	27/07/2025	F		
57692	BC153271	MARZELIERE	ZOE	12/03/2014	ELCV78B	0C	U11	01/07/2025	F		
118008	BC157360	DAHEB	MELINA	05/10/2014	ELCV78B	0C	U11	31/07/2025	F		
139969	BC162214	SERES	JUSTINE	02/12/2013	ELCV78B	0C	U11	10/07/2025	F		
163547	BC169577	CHARTON	LILLOU	06/10/2013	ELCV78B	0C	U11	28/07/2025	F		
191544	BC152487	VENTURA	LOUANE	31/08/2014	ELCV78B	0C	U11	24/07/2025	F		
200980	BC164829	NERVILUS	CHARLOTTE	30/06/2013	ELCV78B	0C	U11	01/07/2025	F		
215140	VT945627	LAROCHE	CHLOE	03/08/1994	ELCV78B	0C	SENIOR	04/07/2025	F		Entraîneur
227907	BC044764	MOERMAN	ETIENNE	14/11/2004	BCV	1C	SENIOR	03/07/2025	M		

- Format Simplifié (*.xlsx ; *.csv)

Numéro	Nom	Prénom	Catégorie	Sexe	Surc.	Maillot
BC146394	NOURY	MAELYNE	U11	F		5
BC165912	BOITAERT	SOPHIE	U11	F		4
BC152526	PAQUEZ	NAELLE	U11	F		0
BC146438	DIDYME	LISA	U11	F		6
BC143271	MARZELIERE	ZOE	U11	F		8
BC147360	DAHEB	MELINA	U11	F		9
BC152214	SERES	JUSTINE	U11	F		10
BC159577	CHARTON	LILLOU	U11	F		15
BC142487	VENTURA	LOUANE	U11	F		0
BC154829	NERVILUS	CHARLOTTE	U11	F		7
VT945627	LAROCHE	CHLOE	SENIOR	F		
BC044764	MOERMAN	ETIENNE	SENIOR	M		

- Format Texte (Bloc note en *.csv)

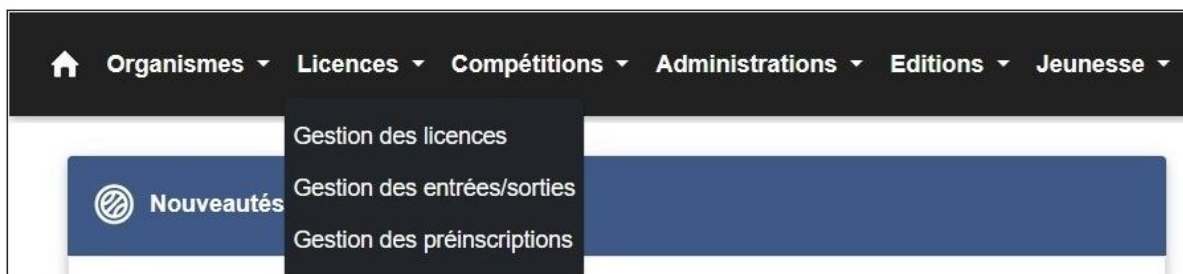
```

Numéro;Nom;Prénom;Catégorie;Sexe;Surc.;Maillot
BC156394;NOURY;MAELYNE;U11;F;;5
BC165912;BOITAERT;SOPHIE;U11;F;;4
BC162526;PAQUEZ;NAELLE;U11;F;;0
BC156438;DIDYME;LISA;U11;F;;6
BC153271;MARZELIERE;ZOE;U11;F;;8
BC157360;DAHEB;MELINA;U11;F;;9
BC162214;SERES;JUSTINE;U11;F;;10
BC169577;CHARTON;LILLOU;U11;F;;15
BC152487;VENTURA;LOUANE;U11;F;;0
BC164829;NERVILUS;CHARLOTTE;U11;F;;7
VT945627;LAROCHE;CHLOE;SENIOR;F;;
BC044764;MOERMAN;ETIENNE;SENIOR;M;;

```

2. Fabrication du fichier « rechercher Licence »

- Ouvrir votre compte « FBI club » ;
- Ouvrir l'onglet « Licence » puis « gestion des licences » ;




- Dans le dialogue proposé, mettre la « date du jour » dans le 2^{ème} paramètre « Recherche sur la date de qualification » « et » ;



- Puis appuyer sur le bouton « » ;


Résultat de la recherche												
<input type="checkbox"/>	N° national	Numéro	Nom	Prénom	Né(e) le	Groupement	Licence	Catégorie	Qualification	Sexe	Surc.	Fonctions

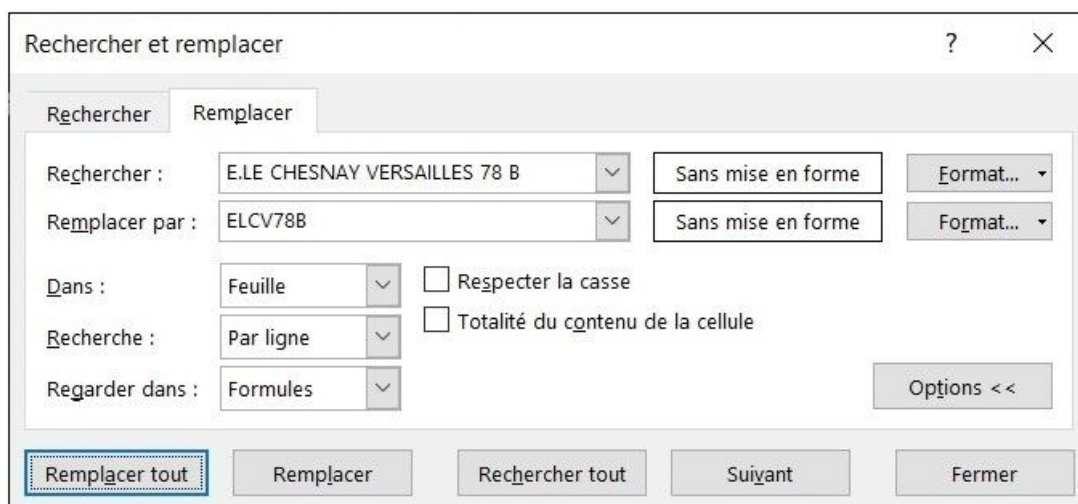
- Après le chargement des licences, appuyer sur le bouton de fabrication du fichier Excel  » (à droite) ;

- Ouvrir le fichier reçu « **rechercherLicence.xlsx** » avec « Excel » ;

- Le fichier « Excel » s'ouvre avec les colonnes suivantes ;

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	N° national	Numéro	Nom	Prénom	Né(e) le	Groupement	Licence	Catégorie	Qualification	Sexe	Surc.	Fonctions

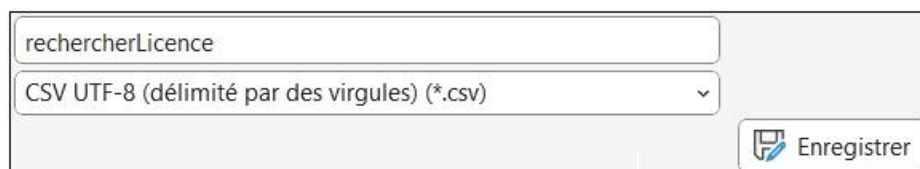
- Activer la modification en appuyant sur le bouton «  » ;
- Remplacer le groupement par la valeur « abrégé » du club ;
exemple « E.LE CHESNAY VERSAILLES 78 B » par « ELCV78B »



- Enregistrer le fichier avec la commande d'Excel : Fichier – Enregistrer sous dans un répertoire avec le nom « **rechercherLicence** » avec le format « classeur Excel (*.xlsx) » ;



ou avec le format « CSV UTF-8 (délimité par des virgules) (*.csv) » ;



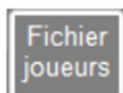
Vous pouvez faire d'autre fichier en sélectionnant les U11M, U11F ou en définissant les équipes 1, 2 ou 3 et en rajoutant les entraîneurs.

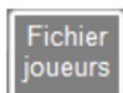
Vous pouvez remplacer le libellé « Fonction » par le libellé « Maillot » et mettre dans cette colonne les numéros de maillot des joueurs.

3. Utilisation du fichier

Les fichiers permettent d'avoir une saisie facile, rapide et sans erreur des licenciés.

- Liste des Joueurs



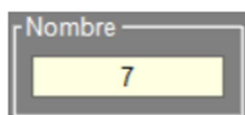
Le bouton «  » permet d'ouvrir un fichier « **rechercherLicence** » ou un autre fichier dans le répertoire « \Documents\Marques » ou un autre répertoire avec le paramètre d'extension «.xlsx » ou «.csv ».

Choisir le fichier et appuyer sur le bouton ouvrir, l'interface de dialogue suivant apparaît avec les joueurs ou joueuses du fichier.

[illegible]

Nombre

7

L'indicateur «  » précise le nombre de licencié présent dans la liste.

La ligne de saisie


			Tous	 
--	--	--	------	---

permet de rechercher un licencié de la liste.

Mettre le numéro de licence, les lettres (VT, BC, JH ...) ne sont pas obligatoires, ou une partie du nom ou du prénom. La recherche est instantanée.

La liste déroulante donne les groupements qui sont définis dans le fichier.

Le bouton «  » permet d'effacer cette ligne de recherche.

Après avoir sélectionné un licencié de la liste, l'appui sur le bouton «  » permet le transfert.

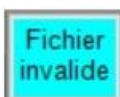
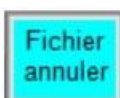
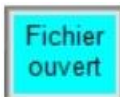

Un clic gauche sur le bouton «  » permet de passer à la saisie suivante.

Un clic droit permet de sortir de l'enchaînement.

4. Erreur d'ouverture du fichier

Si le fichier n'est pas conforme, des libellés d'erreur peuvent apparaître sur le bouton

«  ».

- «  » les licenciés du fichier n'ont pas un format correct ou ils sont déjà intégrés ou il est vide.
- «  » la lecture du fichier a été annuler.
- «  » Le fichier est déjà ouvert par une autre application.
- «  » le fichier n'est pas accessible, lisible ou ne s'ouvre pas.

H. FICHER : LISTE DES RENCONTRES

1. Format du fichier

Le fichier doit avoir une extension « .xlsx » ou « .csv » avec un séparateur de colonne « , » ou « ; » et avoir une des définitions suivantes.

- Format FBI (*.xlsx ; *.csv)

Division	N° de match	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	e-Marque V2	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2
DFU11	4740	E LE CHESNAY VERSAILLES 78B	BBC VELIZY VILLACOUBLAY	20/09/2025	15:30	LE CHESNAY			Non		Non
DFU11	4743	PLAISIR BASKET CLUB	E LE CHESNAY VERSAILLES 78B	27/09/2025	14:00	PLAISIR			Non		Non
DFU11	4745	E LE CHESNAY VERSAILLES 78B	E MAUREPAS MESNIL ST DENIS U11F	04/10/2025	14:30	LE CHESNAY			Non		Non

- Format Modifié (*.xlsx ; *.csv)

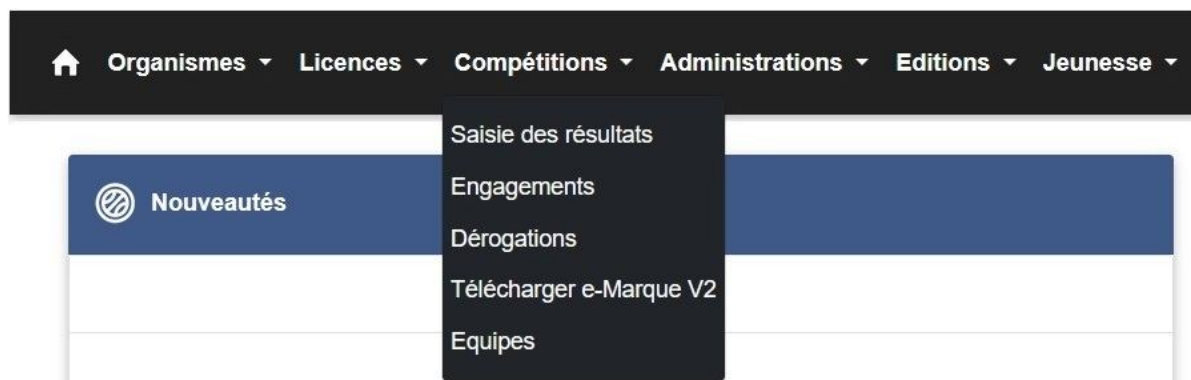
Division	N° de match	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	e-Marque V2	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2	P	L	V
DFU11	4740	E LE CHESNAY VERSAILLES 78B	BBC VELIZY VILLACOUBLAY	20/09/2025	15:30	LE CHESNAY			Non		Non	P1N1A	32	16
DFU11	4743	PLAISIR BASKET CLUB	E LE CHESNAY VERSAILLES 78B	27/09/2025	14:00	PLAISIR			Non		Non	P1N1A	33	32
DFU11	4745	E LE CHESNAY VERSAILLES 78B	E MAUREPAS MESNIL ST DENIS U11F	04/10/2025	14:30	LE CHESNAY			Non		Non	P1N1A	32	86

- Format Texte (Bloc note en *.csv)

```
Division;N° de match ;Equipe 1;Equipe 2;Date de rencontre;Heure;Salle;e-Marque V2;Score 1;Forfait 1;Score 2;Forfait 2;P;L;V
DFU11;4740;E LE CHESNAY VERSAILLES 78B;BBC VELIZY VILLACOUBLAY;20/09/2025;15:30;LE CHESNAY;;;Non;;Non;P1N1A;32;16
DFU11;4743;PLAISIR BASKET CLUB ;E LE CHESNAY VERSAILLES 78B;27/09/2025;14:00;PLAISIR;;;Non;;Non;P1N1A;33;32
DFU11;4745;E LE CHESNAY VERSAILLES 78B;E MAUREPAS MESNIL ST DENIS U11F;04/10/2025;14:30;LE CHESNAY;;;Non;;Non;P1N1A;32;86
```

2. Fabrication du fichier « rechercher Rencontre »

- Ouvrir votre compte « FBI club » ;
- Ouvrir l'onglet « Compétitions » puis « Saisie des résultats » ;



- Dans le dialogue proposé, mettre la valeur « non » sur « Afficher les matchs à l'extérieur » ;




RECHERCHER


- Puis appuyer sur le bouton « » ;

Résultat de la recherche

Division	N°	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	EM	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2	Class.
----------	----	----------	----------	-------------------	-------	-------	----	---------	-----------	---------	-----------	--------

- Après le chargement des rencontres, appuyer sur le bouton de fabrication du fichier Excel «  » (à droite) ;
- Ouvrir le fichier reçu « **rechercherRencontre.xlsx** » avec « Excel » ;
- Le fichier « Excel » s'ouvre avec les colonnes suivantes ;

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	Division	N° de match	Equipe 1	Equipe 2	Date de rencontre	Heure	Salle	e-Marque V2	Score 1	Forfait 1	Score 2	Forfait 2

- Activer la modification en appuyant sur le bouton «  Activer la modification » ;
- Enregistrer le fichier avec la commande d'Excel : Fichier – Enregistrer sous dans un répertoire avec le nom « **rechercherRencontre** » avec le format « classeur Excel (*.xlsx) » ;

rechercherRencontre

Classeur Excel (*.xlsx)

 Enregistrer

ou avec le format « CSV UTF-8 (délimité par des virgules) (*.csv) » ;

rechercherRencontre

CSV UTF-8 (délimité par des virgules) (*.csv)

 Enregistrer

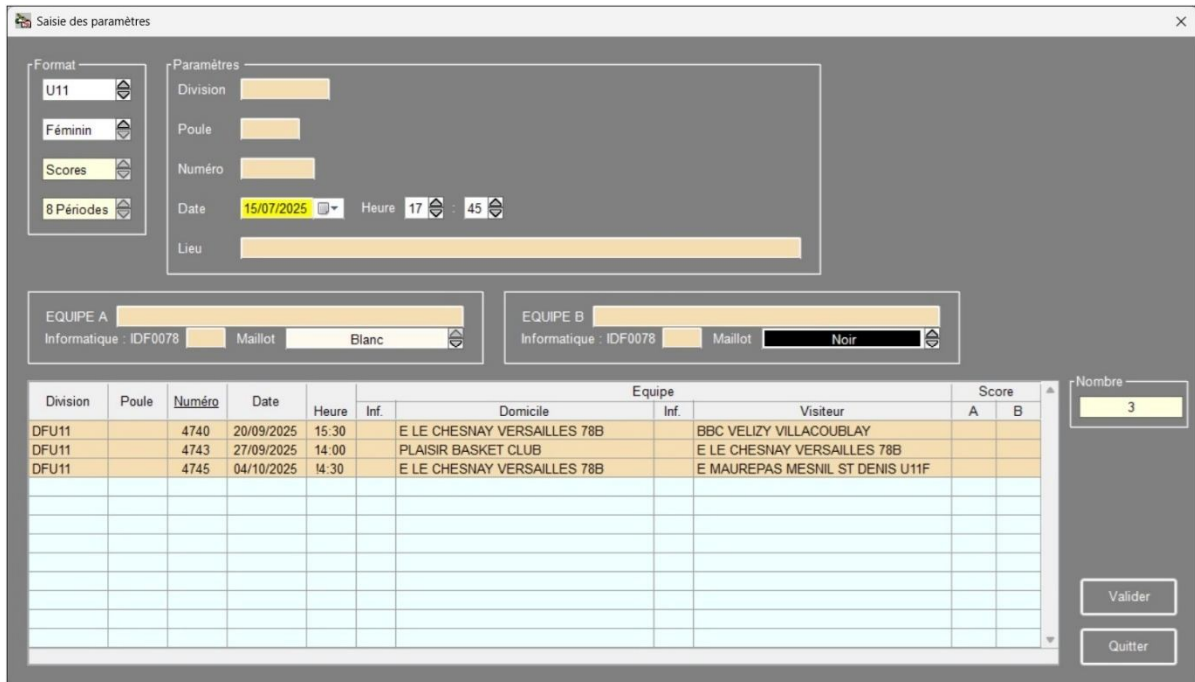
- Vous pouvez rajouter les colonnes « P ; L ; V » et complétez les colonnes du fichier : "P" avec la poule, « L » pour les clubs locaux et « V » pour les clubs, visiteurs avec les numéros informatiques correspondants.

P	L	V
P1N1A	32	16
P1N1A	33	32
P1N1A	32	86

3. Utilisation du fichier

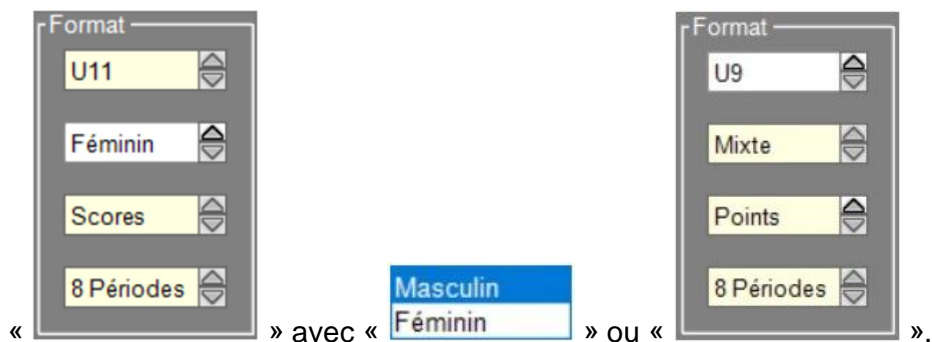
Le fichier permet d'avoir une saisie facile, rapide et sans erreur des rencontres.

L'interface de saisie des paramètres de la rencontre apparaît en cliquant sur une des étiquettes « **Division** » ou « **Poule** » ou « **Numéro** » ou « **Date** » ou « **Heure** » ou « **Lieu** » ou « **EQUIPE A** » ou « **Informatique : IDF0078** » ou « **Maillot** ».



- Le format

Choisir le format de la rencontre U11 ou U9 :



« **U11** » avec « **Masculin** » ou « **U9** ».

- La liste

Un clic sur une ligne de la liste ci-dessous permet de remplir les informations. La liste est fonction des choix du format de la rencontre.

Division	Poule	Numéro	Date	Heure	Inf.	Domicile	Equipe	Inf.	Visiteur	Score	A	B
DFU11	P1N1A	4740	20/09/2025	15:30	032	E LE CHESNAY VERSAILLES 78B	016	BBC VELIZY VILLACOUBLAY				
DFU11	P1N1A	4743	27/09/2025	14:00	033	PLAISIR BASKET CLUB	032	E LE CHESNAY VERSAILLES 78B				
DFU11	P1N1A	4745	04/10/2025	14:30	032	E LE CHESNAY VERSAILLES 78B	086	E MAUREPAS MESNIL ST DENIS U11F				


Couleur des maillots possible.

Blanc	Marron clair	Bleu clair
Noir	Orange	Bleu
Gris	Jaune	Bleu foncé
Rose	Vert clair	Violet
Rose foncé	Vert	Orchidée
Rouge	Vert foncé	Mauve
Marron		

La couleur choisie dans la liste déroulante affectera visuellement la couleur des équipes.

Tous les champs sont obligatoires pour pouvoir enregistrer la rencontre.



Après avoir rempli les champs, l'appui sur le bouton «  » permet le transfert.

I. NOTES PERSONNELLES



Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball
Le Campus, 6 Rue Jean Pierre TIMBAUD Bat A1 Sud
78180 Montigny Bretonneux - France
Tél. : 09 88 41 05 85
E-mail : contact@basketyvelines.com