



REPARTITION DES PROCEDURES DE COMMUNICATION ENTRE LES OTM

Actions	Table avec		
	2 OTM Marqueur (EM)/ CJ	3 OTM Marqueur (EM)/CJ/ CT	4 OTM Aide-marqueur/ Marqueur (EM)/ CJ/ CT
Faire la gestuelle « OK » pour communiquer que la table de marque est prête	MARQUEUR (EM)		
Demander des remplacements (sonnerie + gestuelle)	CHRONOMETREUR DE JEU <i>Attendre la fin de la communication de l'arbitre avant d'intervenir</i>		
Demander des temps-morts	CHRONOMETREUR DE JEU <i>Attendre la fin de la communication de l'arbitre avant d'intervenir</i>		
Lever les plaquettes des fautes de joueur	MARQUEUR (EM)	MARQUEUR (EM)	AIDE-MARQUEUR
Mettre en place les signaux des fautes d'équipes	MARQUEUR (EM) et CHRONOMETREUR DE JEU	MARQUEUR (EM) et CHRONOMETREUR DES TIRS	AIDE-MARQUEUR et CHRONOMETREUR DES TIRS
Positionner la flèche de possession	MARQUEUR (EM)		
Faire les annonces au Marqueur /EM et inscrire les points et les fautes d'équipe (pas de joueur) au panneau d'affichage	CHRONOMETREUR DE JEU	CHRONOMETREUR DE JEU	AIDE-MARQUEUR (+ fautes de joueur)

Égrener les 10 dernières secondes de chaque quart-temps ou prolongation(s)	CHRONOMETREUR DE JEU	CHRONOMETREUR DES TIRS sauf si celui-ci reste en fonction, alors CHRONOMETREUR DE JEU	CHRONOMETREUR DES TIRS sauf si celui-ci reste en fonction, alors AIDE-MARQUEUR
Gérer la 5 ^{ème} faute d'un joueur	CHRONOMETREUR DE JEU MARQUEUR (EM)	CHRONOMETREUR DE JEU MARQUEUR (EM)	CHRONOMETREUR DE JEU AIDE-MARQUEUR
Assurer le suivi des entrées en jeu	CHRONOMETREUR DE JEU	CHRONOMETREUR DE JEU (pour l'équipe B) CHRONOMETREUR DES TIRS (pour l'équipe A)	Binôme des CHRONOMETREURS (pour l'équipe A) Binôme des MARQUEURS/EM (pour l'équipe B)