

Actions	Table avec			
	2 OTM Marqueur / Chrono	3 OTM Marqueur / Chrono / Opérateur	3 OTM Aide-Marqueur/Marqueur/Chrono	4 OTM Aide-Marqueur/Marqueur/Chrono/Opérateur
Faire la gestuelle "OK" pour communiquer que la table de marque est prête	<b>MARQUEUR</b>			
Demander des remplacements	<b>CHRONOMETREUR</b>  Attendre la fin de la communication de l'arbitre avant d'intervenir			
Demander des temps-morts	<b>CHRONOMETREUR</b>  Attendre la fin de la communication de l'arbitre avant d'intervenir			
Lever les plaquettes des fautes de joueur	<b>MARQUEUR</b>			à l'étude pour la répartition des activités entre l'Aide-marqueur et le Marqueur
Mettre en place les signaux des fautes d'équipe	<b>MARQUEUR et CHRONOMETREUR</b>  en fonction du côté	<b>MARQUEUR et OPERATEUR</b>  en fonction du côté	<b>AIDE-MARQUEUR et CHRONOMETREUR</b>  en fonction du côté	<b>AIDE-MARQUEUR et OPERATEUR</b>  en fonction du côté
Positionner l'indicateur de possession (flèche)	<b>MARQUEUR</b>			

proposition faite par : C.OTM

date : 24/06/2013