

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	MARQUEUR			
Demander des remplacements	CHRONOMETREUR Attendre la fin de la communication de l'arbitre avant d'intervenir			
Demander des temps-morts	CHRONOMETREUR Attendre la fin de la communication de l'arbitre avant d'intervenir			
Lever les plaquettes des fautes de joueur	MARQUEUR			à l'étude pour la répartition des activités entre l'Aide-marqueur et le Marqueur
Mettre en place les signaux des fautes d'équipe	MARQUEUR et CHRONOMETREUR en fonction du côté	MARQUEUR et OPERATEUR en fonction du côté	AIDE-MARQUEUR et CHRONOMETREUR en fonction du côté	AIDE-MARQUEUR et OPERATEUR en fonction du côté
Positionner l'indicateur de possession (flèche)	MARQUEUR			

proposition faite par : C.OTM

date : 24/06/2013