

Les missions de l'aide marqueur



Suivre le jeu, le marqueur et le chronométrateur ne le regardant pas tout le temps :

Au départ de chaque période, il annonce les joueurs entrants au marqueur.

Sur faute, il annonce l'Equipe + le N° du joueur + le type de faute (classiquement P comme faute Personnelle) + la réparation (nombre de lancers-francs).

Sur panier marqué, il annonce l'Equipe + le N° du joueur + ne nombre de points.

Gérer la flèche de possession (Règle de l'alternance) :

Après l'entre-deux de début de match, la flèche doit être dirigée dans le sens inverse de la 1^{ère} attaque.

Par la suite, le sens de la flèche sera inversé :



- Après chaque remise en jeu consécutive à une situation d'entre-deux (y compris en début de période)
- À la mi-temps car le sens de jeu s'inverse

ENTRE-DEUX



Lever les plaquettes de faute et indiquer les 4 fautes d'équipe :

En cas de faute, celle-ci est inscrite sur la feuille de marque. Le marqueur indique alors :

- Le nombre de faute du joueur pour que l'aide marqueur lève la plaquette adaptée dans la direction des entraîneurs puis de l'arbitre. S'il s'agit de la 5^{ème} faute du joueur, le chronométrateur klaxonne et l'aide marqueur indique le changement à l'arbitre et à l'entraîneur concerné
- À partir de la catégorie U13, s'il s'agit de la 4^{ème} faute d'équipe de la période, l'aide marqueur redresse après la remise en jeu le fanion rouge située du côté du banc de l'équipe fautive. Cela indique à tous que toute nouvelle faute de cette équipe sera sanctionnée par 2 lancers francs, et ce jusqu'à la fin de la période.



Assurer la communication entre la table et les arbitres :



Il indique aux arbitres que la table est prête. Il doit donc faire le signe "OK" à chaque début de quart-temps et sur toute remise en jeu, sauf après une faute (la plaquette suffit alors).

Gérer les demandes de remplacement et de temps mort :

Lorsqu'un remplacement de joueur ou un temps mort est demandé :

- Vérifier sur la feuille que l'équipe en question peut encore demander un temps mort
- Attendre que le jeu soit arrêté par l'arbitre (coup de sifflet)
- Faire klaxonner le chronométrateur qui déclenche le chrono du temps mort le cas échéant
- Indiquer à l'arbitre qu'un changement ou un temps mort est demandé et par quelle équipe (utiliser le signe adapté puis pointer le banc adapté)

10 REPLACEMENT	11 FAIRE SIGNE D'ENTRER	12 TEMPS-MORT ACCORDE
Avant-bras croisés	Mouvement de la main ouverte vers le corps	Former un "T" avec l'index et la main ouverte

Attention : temps morts et remplacements sont impossibles :

- Entre deux lancers-francs
- Pour une équipe venant de marquer, à moins que l'arbitre n'ait arrêté le jeu en sifflant