

Art. 48 Marqueur et aide marqueur : Devoirs

48.1 Le marqueur doit disposer d'une feuille de marque et enregistrer :

- Les équipes, en inscrivant les noms et les numéros des joueurs qui commenceront le jeu et ceux de tous les remplaçants appelés à entrer en jeu. Lorsqu'une infraction aux règles est commise se rapportant aux 5 joueurs devant commencer la rencontre, aux remplacements ou aux numéros des joueurs, il doit en aviser l'arbitre le plus proche aussitôt que possible,
- Le compte courant des points, en inscrivant les paniers et des lancers-francs marqués,
- Les fautes infligées à chaque joueur. Le marqueur doit informer l'arbitre le plus proche lorsque 5 fautes sont infligées à tout joueur. Il doit enregistrer les fautes infligées à chaque entraîneur et doit avertir un arbitre immédiatement qu'un entraîneur doit être disqualifié. De même, il doit avertir l'arbitre **immédiatement qu'un joueur doit être disqualifié** s'il a commis soit 2 fautes techniques, soit 2 fautes antisportives, soit 1 faute technique et 1 faute antisportive,
- Temps-morts d'équipe : Il doit informer l'arbitre de la prochaine occasion de temps-mort lorsqu'une équipe a demandé un temps-mort d'équipe et doit signaler à l'entraîneur, par l'intermédiaire d'un arbitre, lorsqu'il ne dispose plus de temps-mort lors d'une mi-temps ou d'une prolongation,
- La possession alternée suivante en manipulant la flèche de possession alternée. Le marqueur doit inverser la direction de la flèche de possession alternée immédiatement après la fin de la première mi-temps puisque les équipes doivent échanger les paniers pour la seconde mi-temps.

48.2 Le marqueur doit aussi :

- Indiquer le nombre de fautes commises par chaque joueur en levant, d'une manière visible par les deux entraîneurs, la plaquette affichant le nombre de fautes commises par ce joueur,
- Placer le signal de faute d'équipe à l'extrémité de la table de marque la plus proche du banc de l'équipe en situation de faute d'équipe, dès que le ballon devient vivant **après** la quatrième faute de l'équipe dans **un quart-temps**,
- Effectuer les remplacements,
- Faire retentir son signal seulement lorsque le ballon est mort et avant que le ballon redevienne vivant. Le signal sonore du marqueur n'arrête ni le chronomètre de jeu ni la rencontre et ni ne rend le ballon mort.

48.3 **L'aide marqueur** doit gérer le tableau d'affichage et doit aider le marqueur. Dans tous les cas de décalage non résolu entre le tableau d'affichage et la feuille de marque officielle, c'est la feuille de marque qui fera foi et le tableau d'affichage devra être rectifié en conséquence.

48.4 Si une erreur d'enregistrement sur la feuille de marque est reconnue :

- Pendant le jeu, le marqueur doit attendre le premier ballon mort avant de faire retentir son signal,
- Après l'expiration du temps de jeu et avant que la feuille de marque ne soit signée par le crew chief, l'erreur doit être corrigée même si cette erreur influence le résultat final de la rencontre,
- Après que la feuille de marque a été signée par crew chief, l'erreur ne peut plus être corrigée. Le crew chief ou le commissaire, s'il y en a un, doit envoyer un rapport détaillé à l'instance organisatrice de la compétition