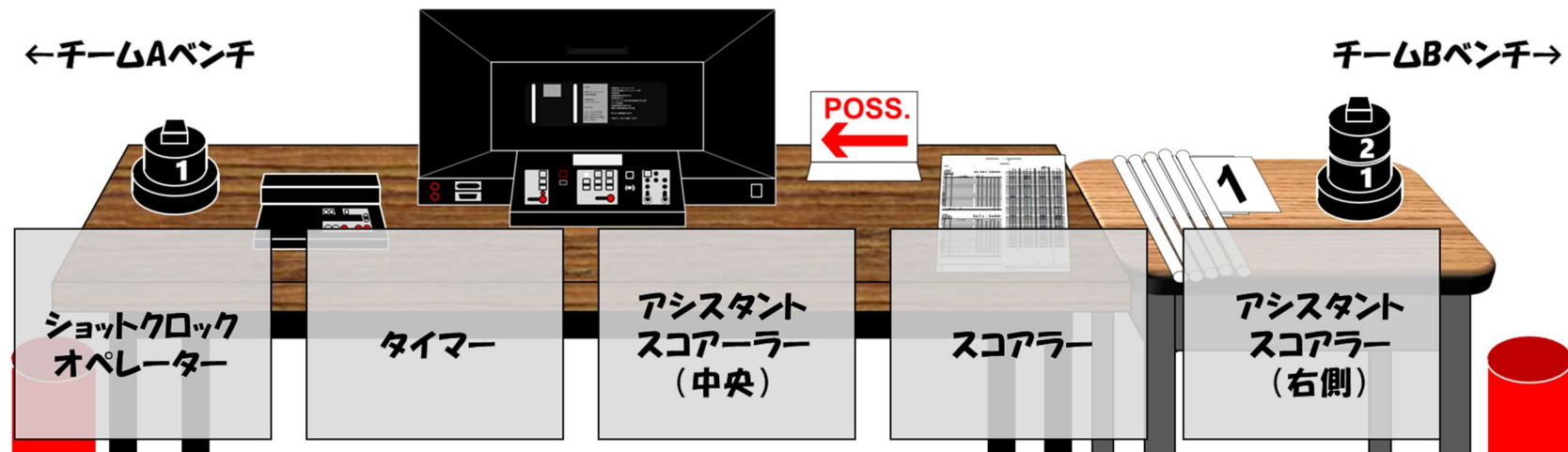


5人制 TO 配置図と役割



※長机+生徒机でスペースを調整

名称	ショットクロックオペレーター	タイマー	アシスタントスコアラー(中央)	スコアラー	アシスタントスコアラー(右端)
役割	● ショットクロックの操作 (24 秒ルールの適用) ● チーム A のファウル表示 (アナログ対応時)	● ゲームクロックの操作 (競技時間、インターバル、タイムアウトの計測)	● スコアボードの操作 ● 審判への合図のためのブザー操作	● スコアシートの記録 ● 審判への合図 (タイムアウト、交代) ● アローの表示	● 個人ファウルの表示 ● スコアラーのサポート ● ファウル管理 ● チーム B のファウル表示 (アナログ対応時)
連携・留意点	● プッシュ&ウォッチ (スタート・ストップ時に毎回確認) ● 各クォーターの終わり以外、タイマーはショットクロックの時間確認に協力する。		● スコアボード表示の確認、コミュニケーション	● スコアシートへのサインはしない	● ファウル数(個人、チーム)の確認、コミュニケーション

☆ ベンチからのタイムアウト請求や選手から交代の申請などの情報をキャッチするのは、原則スコアラーが声を出しながらおこなう。ただし、瞬間的にやるべき任務が重なっている場合は、アシスタントスコアラー(中央・右端)がその役割のサポートをしても構わない。