

スポーツコーダー 取扱説明書

目次

1. スポーツコーダー概要	3
1.1. スポーツコーダー概要	3
1.2. 得点入力における操作概要	3
2. スポーツコーダー起動	3
3. 選択画面	4
3.1. 選択画面概要	4
3.2. 選択画面内容	5
4. 試合の準備	6
4.1. システム画面	7
4.1.1. システム画面概要	7
4.1.2. システム画面内容	7
4.1.3 全データクリア	8
4.1.4 得点リセット	9
4.1.5 アプリケーション終了	10
4.2. データ登録・編集画面概要	12
4.2.1. データ登録・編集画面概要	12
4.2.2. データ登録・編集画面概要（チーム編集画面）	12
4.2.3. データ登録・編集画面内容（チーム編集画面）	13
4.2.4. データ登録・編集画面概要（選手編集画面）	14
4.2.5. データ登録・編集画面内容（選手編集画面）	15
4.2.6. データ登録・編集画面概要（スタメン編集画面）	16
4.2.7. データ登録・編集画面内容（スタメン編集画面）	17
4.2.8. データ登録手順	18
4.2.9. CSV データ読込	30
5. 試合操作	31
5.1 スコア入力画面概要	31
5.2 操作画面内容	32
5.3 操作方法	33
5.3.1 試合前の操作方法	33
5.3.2 試合中の操作方法	36
5.3.3 試合終了の操作方法	64
6. 演出操作	72
6.1 演出操作画面概要	72

6.2	演出操作画面内容.....	73
6.3	コンテンツ登録方法	75
6.3.1	次の試合及び試合結果の登録方法.....	75
6.3.2	演出コンテンツの登録方法	77
6.4	コンテンツ編集方法	89
6.5	コンテンツ移動方法	90
6.6	コンテンツレビュー	93
6.7	コンテンツ再生	97
6.7.1	コンテンツ再生(スポーツコーダーPC)	97
6.7.2	コンテンツ再生(タブレット端末)	101
6.8	コンテンツ削除	102
7.	タブレット端末の接続エラー画面	104
8.	タブレット端末の注意点	106
9.	スコア表示画面	107
9.1	スコア画面(試合前)	107
9.2	スコア画面(試合中)	107
9.3	スコア画面(試合後)	108
9.4	コンテンツ画面(FullContents の場合).....	108
9.5	コンテンツ画面(LRContents の場合).....	109
9.6	コンテンツ画面(BSContents の場合).....	109

1. スポーツコーダー概要

1.1. スポーツコーダー概要

野球の得点板、外部入力、Blu-ray の表示が可能です。

1.2. 得点入力における操作概要

(1) スコア入力

スポーツ競技の選択、スポーツ競技のスコア入力操作を行います。

(2) 表示内容操作

スコア表示、外部入力、広告表示の切り替え操作を行います。

表示画面については、本書の「9.スコア表示画面」を参照してください。

2. スポーツコーダー起動

デスクトップにある「SportsSelector.exe」のショートカットをダブル押下し、スポーツセクターを起動します。



3. 選択画面

3.1. 選択画面概要

スポーツセクターを起動すると、以下の選択画面が表示されます。

選択画面では、野球、外部入力(右)/Blu-ray(左)、Blu-ray (右)/外部入力(左)を選択できます。また、スポーツセクターを終了することもできます。

使用する項目を選択してください。

野球

外部入力(右)
Blu-ray(左)

外部入力(左)
Blu-ray(右)

閉じる

使用する項目を選択してください。

①
野球

外部入力②(右)
Blu-ray(左)

外部入力③(左)
Blu-ray(右)

④
閉じる

① 野球

野球の操作を行う際に、「野球」を押下します。

② 外部入力(右)/Blu-ray(左)

外部入力を右側に表示し、Blu-ray を左側に表示する際に、「外部入力(右)/Blu-ray(左)」を押下します。

③ Blu-ray (左)/外部入力(右)

外部入力を左側に表示し、Blu-ray を右側に表示する際に、「外部入力(左)/Blu-ray(右)」を押下します。

④ 閉じる

スポーツコーダーを終了するには、「閉じる」を押下します。

4. 試合の準備

本書の「3.選択画面」で「野球」を押下すると、システム画面に移動します

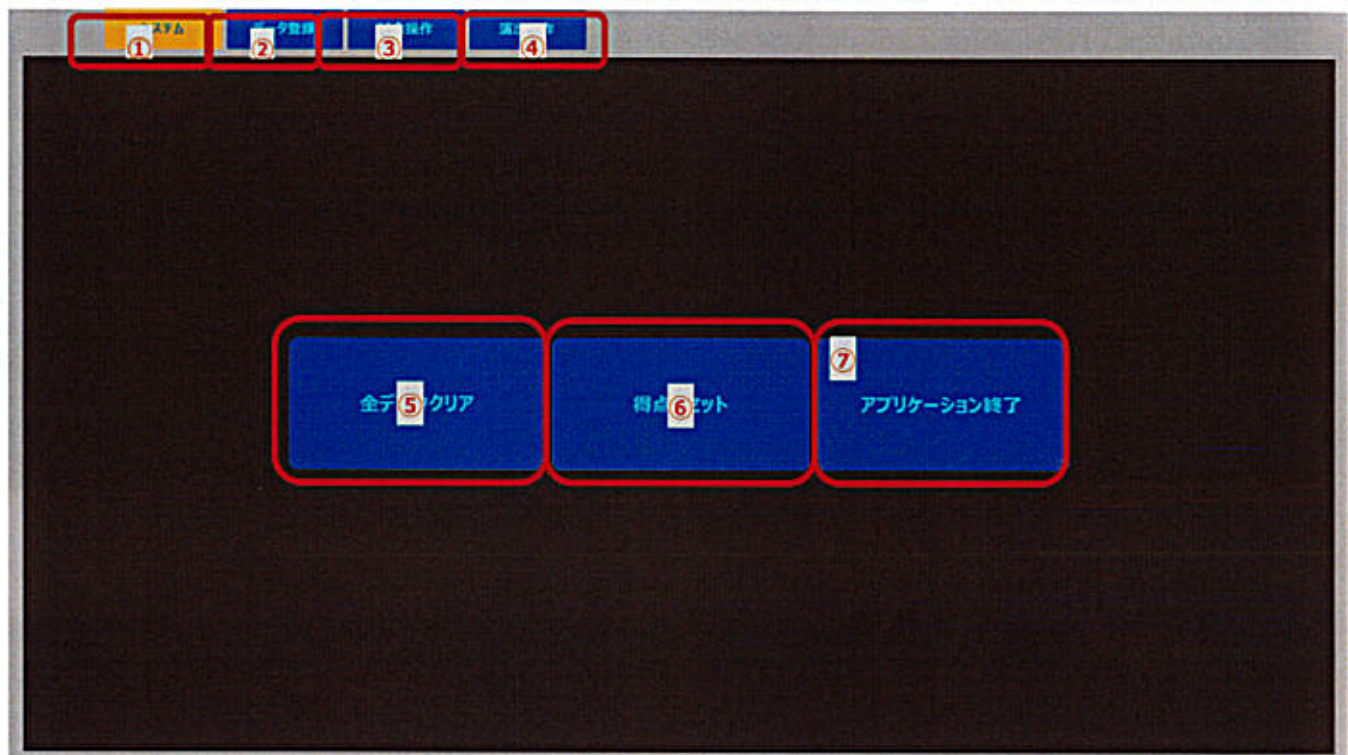


4.1. システム画面

4.1.1. システム画面概要

システム画面では、現在試合の得点リセット、全てのデータ(チーム、選手及び試合)クリア、「3.選択画面」に戻ることができます。

4.1.2. システム画面内容



① システム

システム画面を表示します。(開いている画面はオレンジ色で表示されます。)

② データ登録

試合データの登録画面を表示します。

③ 試合操作

試合操作画面を表示します。

④ 演出操作

演出操作画面を表示します。

⑤ 全データクリア

選手・チーム情報を含み、全てのデータをクリアします。

⑥ 得点リセット

選手・チーム情報はそのまま、現在試合のスコア情報のみクリアします。

⑦ アプリケーション終了

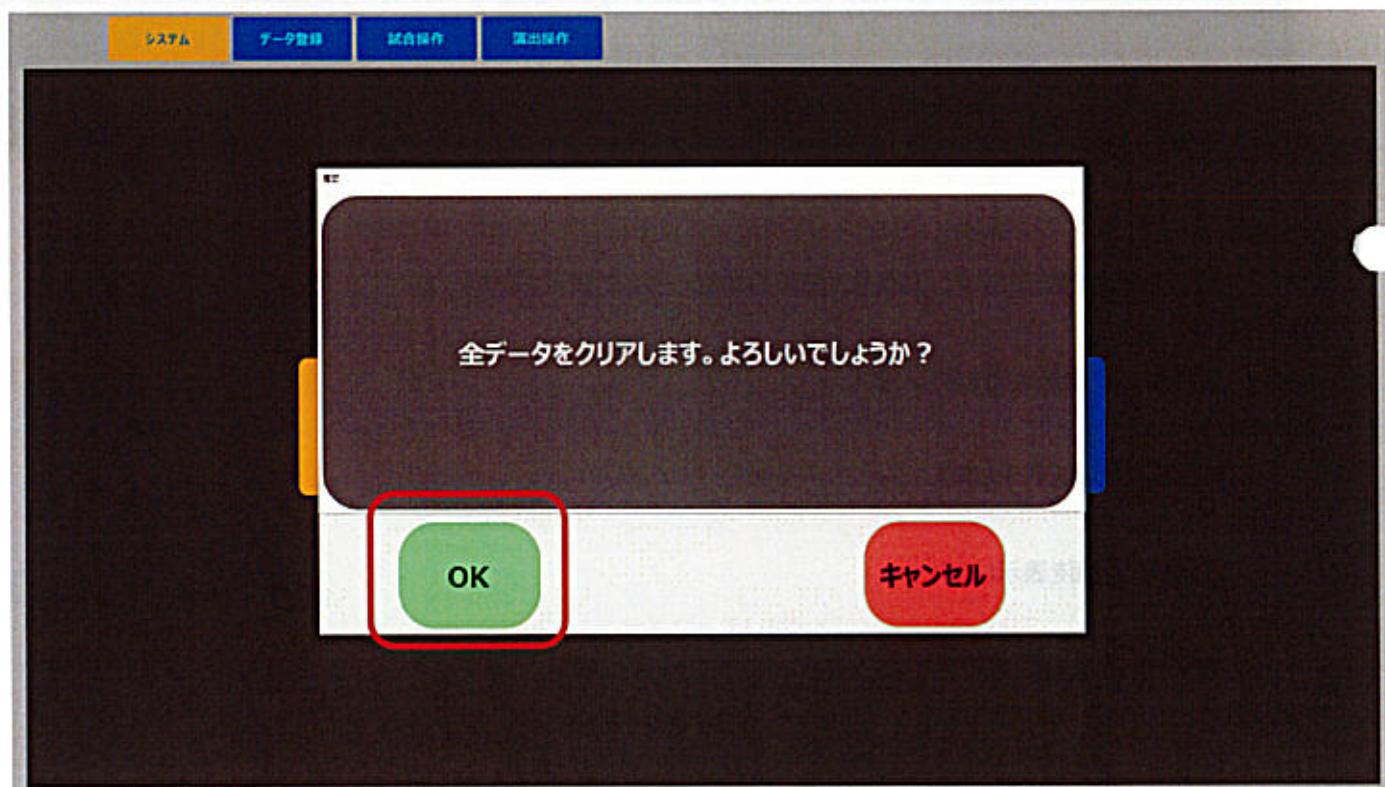
アプリケーションを終了し、「3.選択画面」にもどります。

4.1.3 全データクリア

「全データクリア」を押下します。※タブレット端末ではこの操作ができません。



2. 確認画面が表示されると、「OK」を押下します。選手・チーム、試合、コンテンツ名など全ての情報をクリアします。

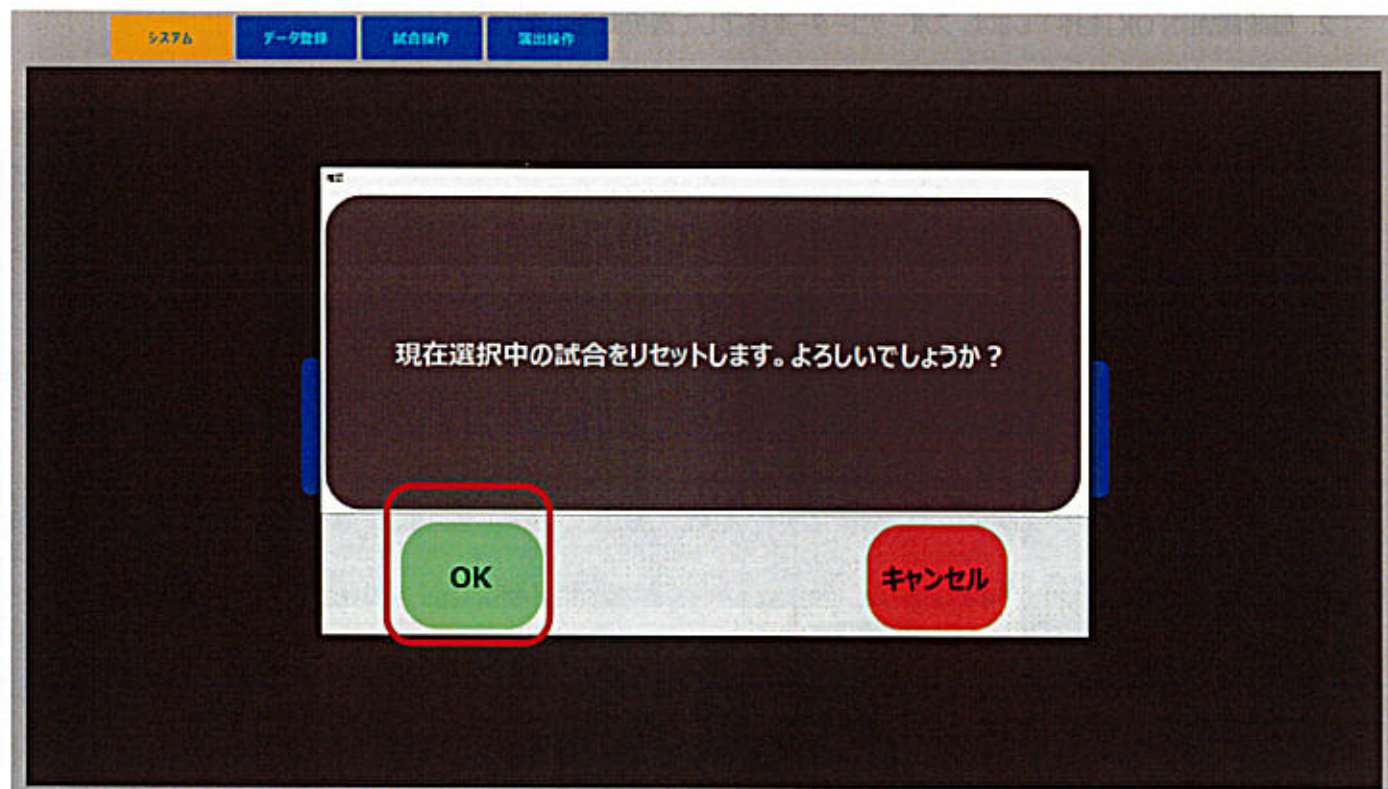


4.1.4 得点リセット

1.「得点リセット」を押下します。※タブレット端末ではこの操作できません。



2. 確認画面で「OK」を押下します。現在行っている試合をリセットします。



4.1.5 アプリケーション終了

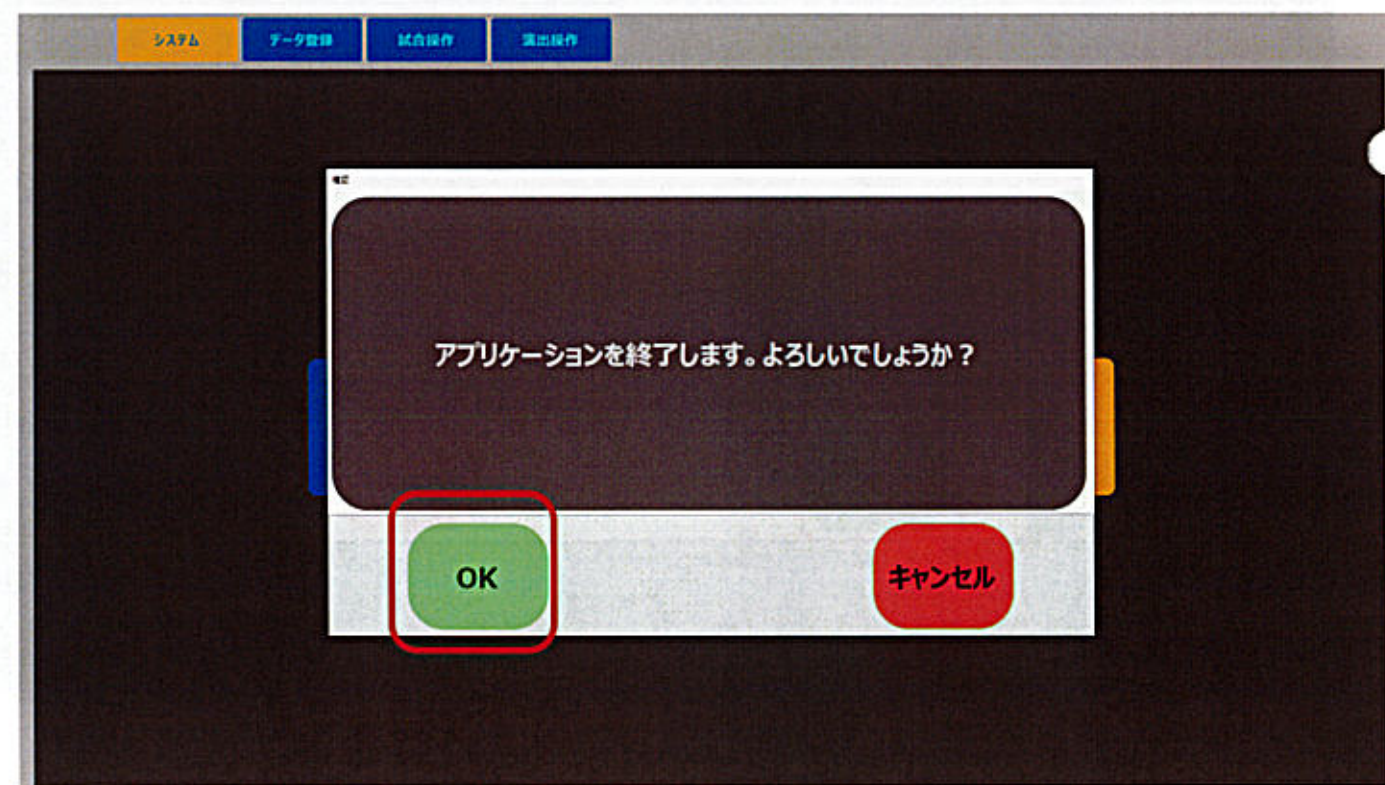
・スポーツコーダーPCの場合

1.「アプリケーション終了」を押下します。



2. 確認画面で「OK」を押下します。スポーツコーダーを終了して選択画面に戻ります。

また、タブレット端末も自動的に終了します。

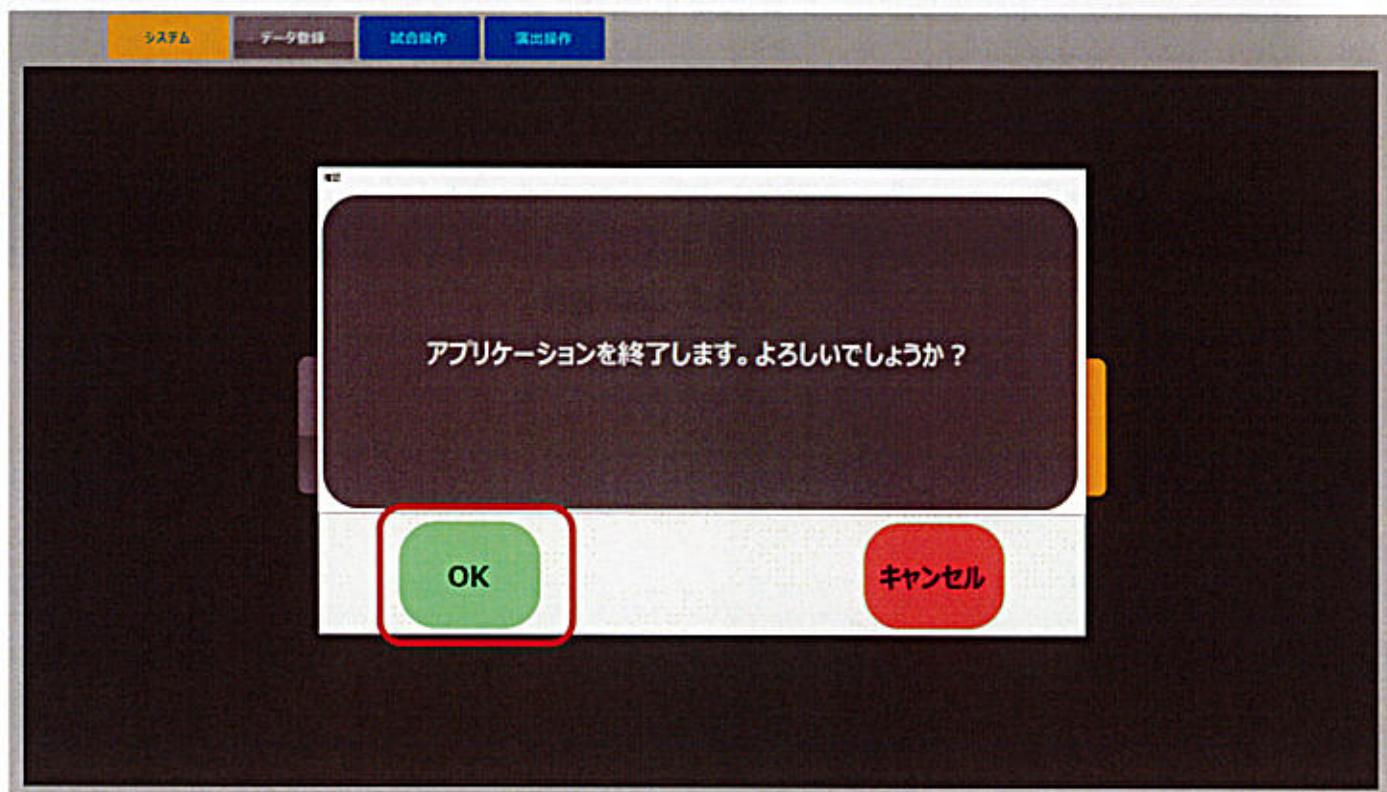


・タブレット端末の場合

1.「アプリケーション終了」を押下します。



2. 確認画面で「OK」を押下します。スポーツコーダーを終了します。



4.2. データ登録・編集画面概要

4.2.1. データ登録・編集画面概要

試合の操作をするには、試合登録が必要です。試合登録には試合名称、試合日時、チームが必要です。CSV ファイルからチームと選手の読み込みが可能です。(※タブレット端末では、データ登録ができません。)

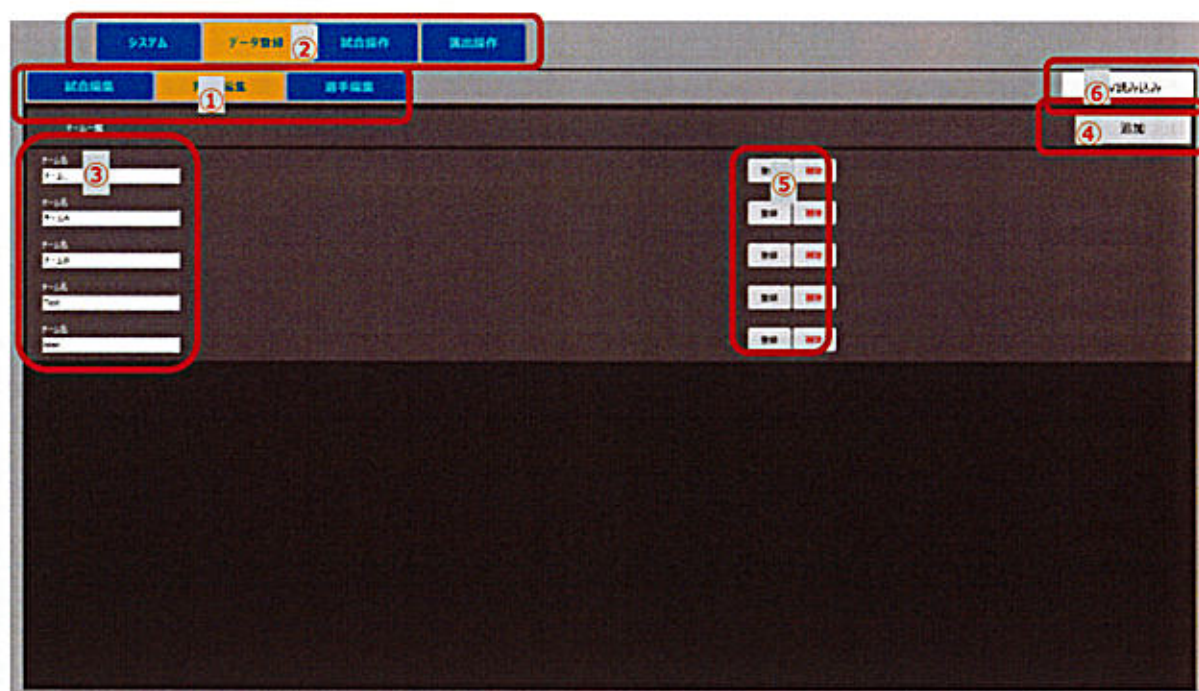
4.2.2. データ登録・編集画面概要 (チーム編集画面)

チームを編集する際に使用する入力画面です。

チーム一覧		CSV読み込み	追加
チーム名			
チーム名			
チーム名			
チーム名			
チーム名			
チーム名			
チーム名			

※チーム編集画面

4.2.3.データ登録・編集画面内容（チーム編集画面）



- ① 画面選択
選手編集/チーム編集/試合編集を選択します。
- ② 試合データ管理
システム/データ登録/試合操作/演出操作を選択します。
- ③ チーム名
チーム名を入力します。
- ④ 追加
チームを追加する際に選択します。
- ⑤ 登録/削除
チーム名の変更を登録、チームをデータベースから削除する際に選択します。
- ⑥ CSV 読み込み
チームメンバーを CSV から読み込みます。

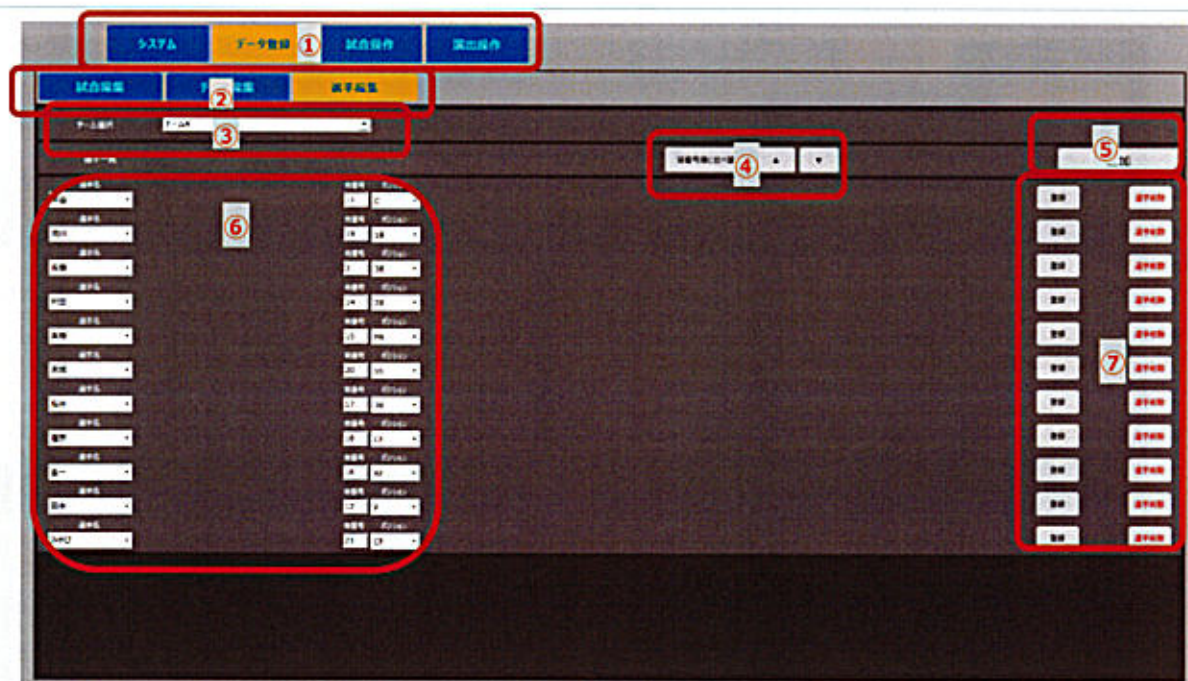
4.2.4.データ登録・編集画面概要（選手編集画面）

選手編集画面の概要:

- トップメニュー: システム, データ登録, 試合操作, 演習操作
- サブメニュー: 試合編集, チーム編集, **選手編集**
- 選手一覧: 選手名, 選手番号, 選手位置
- 選手登録: 追加, 選手登録

※選手編集画面

4.2.5.データ登録・編集画面内容（選手編集画面）



- ① 画面選択
システム/データ登録/試合操作/演出操作を選択します。
- ② 試合データ管理
スタメン編集/チーム編集/選手編集を選択します。
- ③ チーム選択
選手情報を編集するチーム名を選択します。
- ④ 表示順変更
選手を背番号順で表示します。並び替えると元の順番に戻すことはできません。
- ⑤ 追加
選手の入力欄を一つ追加します。
- ⑥ 選手情報
選手名、背番号とポジションを入力します。
- ⑦ 登録/削除
入力内容変更後の登録、選手の削除をします。

4.2.6.データ登録・編集画面概要（スタメン編集画面）

[illegible]

※試合登録画面

4.2.7.データ登録・編集画面内容（スタメン編集画面）

The screenshot shows a web application interface for editing starting lineups. At the top, there are four main tabs: 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration) [1], '試合操作' (Match Operation), and '演出操作' (Performance Operation). Below these, there are three sub-tabs: '試合編集' (Match Editing), 'チーム編集' (Team Editing) [2], and '選手編集' (Player Editing). The main area contains several input fields and buttons. Callout 1 points to the 'データ登録' tab. Callout 2 points to the 'チーム編集' tab. Callout 3 points to the '試合タイトル' (Match Title) input field. Callout 4 points to the '試合審判' (Match Referee) input field. Callout 5 points to the '試合日付' (Match Date) input field. Callout 6 points to the '試合時間' (Match Time) input field. Callout 7 points to the '登録' (Register) and '削除' (Delete) buttons. Callout 8 points to the 'チーム選択' (Team Selection) dropdown menu. Callout 9 points to the '選手編集' (Player Editing) sub-tab. The main area also displays two tables of player information, each with columns for position, name, number, and status.

① 画面選択

システム/データ登録/試合操作/演出操作を選択します。

② 試合データ管理

スタメン編集/チーム編集/選手編集を選択します

③ 試合タイトル

試合タイトルを入力します。既に登録している試合を編集することも可能です。

④ 試合審判

試合の審判を入力します。

⑤ 試合日付

試合の日付を入力します。カレンダーからの選択も可能です。

⑥ 試合時間

試合開始時間を入力します。

⑦ 登録/削除

試合の登録と削除を行います。

⑧ チーム選択

スコア左右に表示するチームを選択します。ホームチーム：左側、アウェイチーム：右側

⑨ 選手編集

スタメン編集、ベンチ編集が可能です。

4.2.8.データ登録手順

① 画面切り替え

試合データを登録する際は、左上の「データ登録」を選択し、登録編集画面に切替えます。

チーム名	チームID	チームカラー	チームロゴ	チームURL	チーム説明	チーム備考	登録	削除
							登録	削除
							登録	削除
							登録	削除
							登録	削除
							登録	削除
							登録	削除

② チーム登録

i) 「チーム編集」を選択し、チームを編集します。

チーム名	チームID	チームカラー	チームロゴ	チームURL	チーム説明	チーム備考	登録	削除
							登録	削除
							登録	削除
							登録	削除
							登録	削除
							登録	削除
							登録	削除

ii) 「チーム名」にチーム名を入力します。最大 4 文字まで入力できます。

The screenshot shows a web application interface for editing teams. At the top, there are tabs: 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Match Operation), and '選手操作' (Player Operation). Below these, there are sub-tabs: '試合編集' (Match Edit), 'チーム編集' (Team Edit), and '選手編集' (Player Edit). The 'チーム編集' tab is active. On the right side, there is a 'CSV読み込み' (CSV Import) button and a '追加' (Add) button. The main area is titled 'チーム一覧' (Team List). It contains a table with columns for 'チーム名' (Team Name) and 'ID'. There are six rows, each with an input field for the team name and a corresponding '登録' (Register) and '削除' (Delete) button. The first row's input field is highlighted with a red box.

iii) 入力した項目を登録するために「登録」を選択します。

チームを削除する場合は「削除」を選択します。

チームを削除した場合、該当チームに登録された選手は消えます。

This screenshot is similar to the previous one, showing the 'チーム編集' (Team Edit) screen. In this view, the '登録' (Register) button for the first team in the list is highlighted with a red box. The rest of the interface, including the tabs and the team list, is the same as in the previous screenshot.

iv) チームを追加する場合は「追加」を選択します。

チーム入力欄が一行追加されます。再度上記 i) ~iii) の作業を行いチームの登録をします。

The screenshot shows a web application interface for team management. At the top, there are four tabs: 'システム' (System), 'チーム登録' (Team Registration), '試合操作' (Match Operation), and '選手操作' (Player Operation). Below these, there are three sub-tabs: '試合編集' (Match Edit), 'チーム編集' (Team Edit), and '選手編集' (Player Edit). The 'チーム編集' tab is currently selected. In the top right corner, there are two buttons: 'CSV読み込み' (CSV Import) and '追加' (Add). The '追加' button is highlighted with a red rectangle. The main area of the screen contains a table with columns for team name, address, and phone number. There are several rows of input fields for each column, and a '追加' button is visible at the end of each row.

v) CSV ファイルからチームを追加する場合は「CSV 読み込み」を選択します。

※本書の「4.2.9 CSV データ連携」を参照してください。

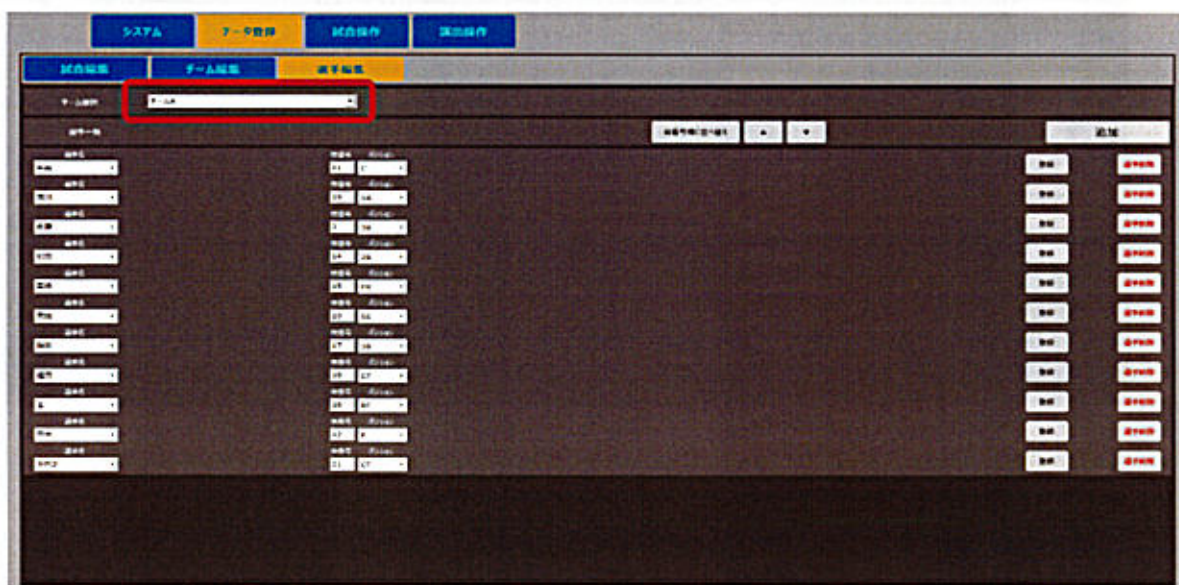
This screenshot is identical to the one above, showing the 'Team Management' screen with the 'チーム編集' tab selected. However, in this instance, the 'CSV読み込み' (CSV Import) button in the top right corner is highlighted with a red rectangle, indicating the correct action for adding teams from a CSV file.

③ 選手登録

i) チーム内の選手を編集するには、「選手編集」を押下します。



ii) 編集する選手のチームをプルダウンから選択します。



iii) 選手名、背番号、ポジションなどを入力します。

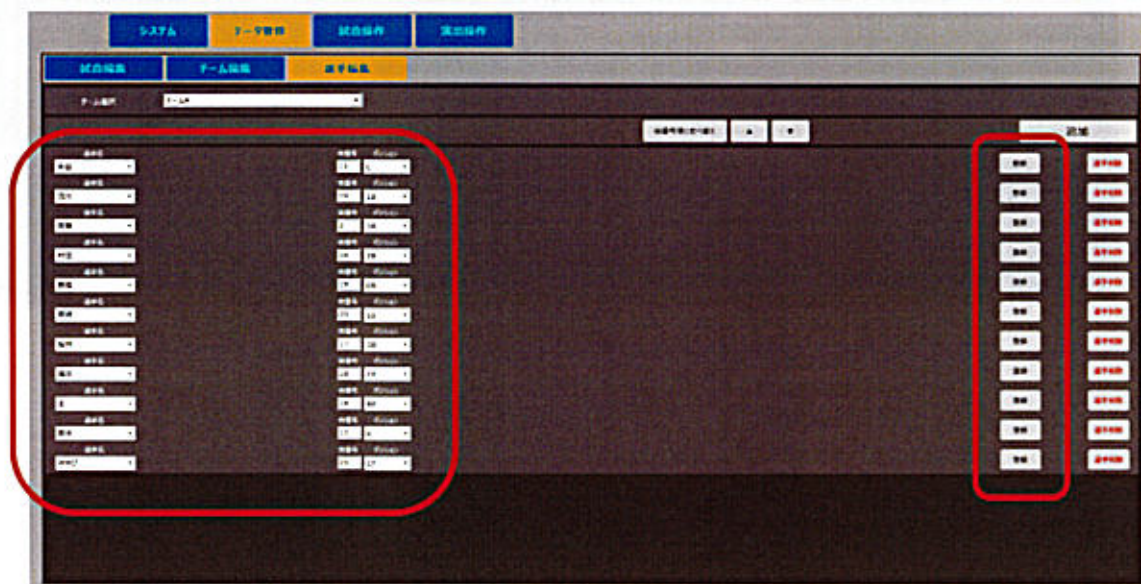
選手名では、最大 3 文字まで入力できます。

入力した内容を登録するには「登録」を押下します。

一度登録した選手はチームに関わらずプルダウンで選択することが可能です。

登録された選手が全てスタメンかベンチに所属します。

登録できる選手の人数が制限されていません。



iv) 選手を追加する場合は「追加」を押下します。

選手入力欄が一行追加されます。再度 i) ~ iii) の作業を行い選手情報を登録します。

The screenshot shows the '選手登録' (Player Registration) screen. At the top, there are tabs for 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Match Operation), and '選手操作' (Player Operation). Below these, there are sub-tabs for '試合編集' (Match Edit), 'チーム編集' (Team Edit), and '選手編集' (Player Edit). The '選手編集' tab is active. The main area contains a table with columns for '選手名' (Player Name), '選手番号' (Player Number), and '選手性別' (Player Gender). The '追加' (Add) button is located in the top right corner and is highlighted with a red box.

v) データベースから選手を削除する場合には「選手削除」を押下します。

選手の情報が削除されるため、プルダウンから選手の選択が不可になります。

The screenshot shows the '選手登録' (Player Registration) screen. The '選手削除' (Delete Player) button is located in the bottom right corner and is highlighted with a red box. The table structure is the same as in the previous screenshot, but the '追加' (Add) button is no longer visible.

vi) 選手の表示順を変更します。

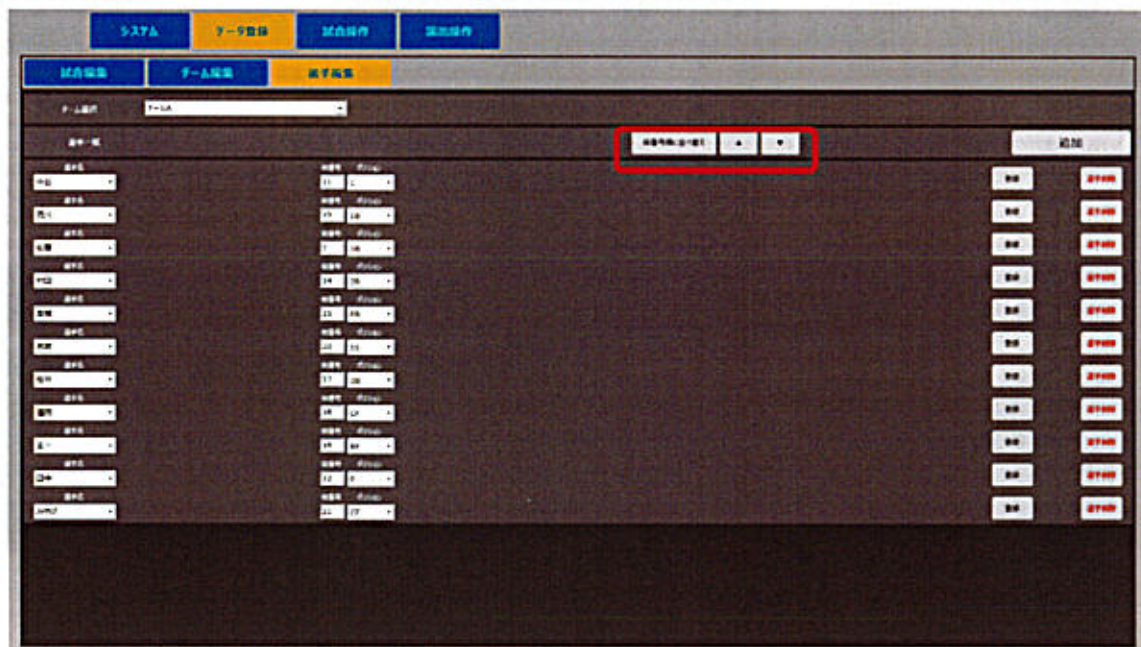
背番号順：入力した背番号の数字が小さい順に並べ替えます。

試合登録する際に、デフォルトで登録される順番になります。

※元の順番に戻すことはできません。

▲：選択した選手を一つ上に表示します。

▼：選択した選手を一つ下に表示します。



④ 試合編集

i) 試合を登録するには、「試合編集」を押下します。

The screenshot shows the '試合編集' (Match Edit) screen. At the top, there are tabs for 'システム', '選手登録', '試合操作', and '選手操作'. Below these are sub-tabs for '試合編集' (highlighted in red), 'チーム編集', and '選手編集'. The main area contains two large tables for editing player data for two teams. The left table is for 'ホーム' (Home) and the right for 'アウェイ' (Away). Each table has columns for player name, jersey number, position, and a '登録' (Register) button. The 'ホーム' table lists players like 山田, 田中, 佐藤, etc., with their respective numbers and positions. The 'アウェイ' table lists players like 鈴木, 高橋, 斎藤, etc. There are also buttons for '登録' and '削除' (Delete) at the top right of the main area.

ii) DH 制の有無を設定し、試合タイトル※、審判、試合日付、試合開始時間を入力します。

審判は入力しなくても試合登録を行うことは可能です。審判名では、最大 3 文字まで入力できます。

※禁則文字

一部文字が禁則文字として登録されています。

使用できる文字は以下の通りとなっています。

- ・漢字
- ・ひらがな
- ・カタカナ
- ・アルファベット
- ・数字

システム データ登録 試合保存 試合操作

試合編集 チーム編集 選手編集

試合タイトル

ホームチーム

選手名	背番号	ポジション	ID
選手1	1	FW	001
選手2	2	FW	002
選手3	3	FW	003
選手4	4	FW	004
選手5	5	FW	005
選手6	6	FW	006
選手7	7	FW	007
選手8	8	FW	008
選手9	9	FW	009
選手10	10	FW	010
選手11	11	FW	011

アウェイチーム

選手名	背番号	ポジション	ID
選手1	1	FW	012
選手2	2	FW	013
選手3	3	FW	014
選手4	4	FW	015
選手5	5	FW	016
選手6	6	FW	017
選手7	7	FW	018
選手8	8	FW	019
選手9	9	FW	020
選手10	10	FW	021
選手11	11	FW	022

- iii) 三塁チーム・一塁チームをプルダウンより押下します。
三塁チームが左側、一塁チームが右側に表示されます。

- iv) 選手の編集をします。
選手の入替えを行う場合は、右横の「交代」を押下します。

v) すべての情報を入力後、登録を押下します。

システム
データ登録
試合操作
演出操作

試合編集
チーム編集
選手編集

試合ID:
 試合名:
 試合日:
 試合時間:
 試合場所:
 試合開始時間:

登録

削除

二重対戦チーム:
 選手名:
 年齢:
 身長:
 体重:
 位置:

一重対戦チーム:
 選手名:
 年齢:
 身長:
 体重:
 位置:

二重対戦チーム

選手名	年齢	身長	体重	位置
投手	13	170	60	投手
捕手	13	165	55	捕手
一塁手	13	160	50	一塁手
二塁手	13	165	55	二塁手
三塁手	13	160	50	三塁手
遊撃手	13	165	55	遊撃手
内野手	13	160	50	内野手
外野手	13	170	60	外野手
投手	13	170	60	投手
捕手	13	165	55	捕手
一塁手	13	160	50	一塁手

一重対戦チーム

選手名	年齢	身長	体重	位置
投手	13	170	60	投手
捕手	13	165	55	捕手
一塁手	13	160	50	一塁手
二塁手	13	165	55	二塁手
三塁手	13	160	50	三塁手
遊撃手	13	165	55	遊撃手
内野手	13	160	50	内野手
外野手	13	170	60	外野手
投手	13	170	60	投手
捕手	13	165	55	捕手
一塁手	13	160	50	一塁手

vi) 登録を押下すると、下記の確認画面を表示します。

「OK」：試合データを登録します。

試合日付と試合時間同じ試合は上書きされるため、注意してください。

以下の項目が抜けしていると試合の登録ができないため、注意してください。

- ・試合タイトルが登録されていない場合
- ・(三塁/一塁)チームが選択されていない場合
- ・(三塁/一塁)のチームメンバーが登録されていない場合
- ・三塁チーム名と一塁チーム名が同じ場合

「キャンセル」：試合データは登録されません。

i) ～v) を繰り返すことで、複数試合の登録が可能です。

※試合日付と試合時間を変更せずに登録すると上書きされるため、注意してください。

The screenshot displays a web-based sports management application. At the top, there are navigation tabs: 'システム' (System), 'チーム登録' (Team Registration), '試合登録' (Match Registration), and '選手登録' (Player Registration). The '試合登録' tab is currently active. Below the navigation bar, there are several input fields for match details, including '試合日付' (Match Date), '試合時間' (Match Time), '試合会場' (Match Venue), and '試合タイトル' (Match Title). A central dialog box is overlaid on the screen, asking for confirmation to register the match data. The dialog box contains the text: 'この試合データを登録しますか？' (Do you want to register this match data?) and a warning: '* 試合日付と試合時間が同じデータは上書きします' (* Data with the same match date and time will be overwritten). At the bottom of the dialog box, there are two buttons: 'OK' (green) and 'キャンセル' (Cancel, red). The background of the application shows a table with columns for '試合日付' (Match Date), '試合時間' (Match Time), '試合会場' (Match Venue), and '試合タイトル' (Match Title), with several rows of data.

vii) 試合登録が完了したら、「試合操作」を押下してスコア操作画面※に遷移します。

※本書の「5. 試合操作」を参照してください。

viii) もう一度「試合タイトル 1」をプルダウンし、削除したい試合を選択し、削除を押下すると、試合が削除されます。

※現在試合中の試合は削除できません。

4.2.9.CSV データ読込

以下の形式にてデータを入力することで、各チームの選手名/背番号の読込を行うことができます。

※背番号または選手名がない場合、選手が登録されませんので、ご注意ください。

※同じ背番号または選手名が複数存在している場合、一番上の選手だけを登録し、その後の選手は登録できません。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	背番号	名前	ポジション					
2	11	中谷	C					
3	19	流川	1B					
4	3	佐野	3B					
5	14	村田	2B					
6	15	高橋	PR					
7	20	宮城	SS					
8	17	桜井	3B					
9	18	福田	CF					
10	16	圭一	RF					

ファイルの作成はエクセルにて行い、以下のように CSV 形式(.csv)にて保存してください。

CSV ファイルを読み込む際に、ファイル名(拡張子なし)がチーム名として登録されます。

チーム毎にファイルを分けて保存してください。

ファイル名(N):

ファイルの種類(T): CSV (コンマ区切り) (*.csv)

作成者:

タグ: [タグの追加](#)

タイトル: [タイトルの追加](#)

フォルダーの非表示

ツール(L)

上記の「チーム A」を読み込むと、チームが登録されます。

5. 試合操作

5.1 スコア入力画面概要

スコアを表示する際に使用する、スコア入力画面です。

The screenshot displays the Score Input Screen (スコア入力画面) with the following components:

- Top Navigation Bar:** Includes buttons for システム (System), データ登録 (Data Registration), 試合操作 (Game Operation), and 画面操作 (Screen Operation).
- Game Information Section:**
 - 試合操作 (Game Operation): TEST: []
 - 試合選択 (Game Selection): 2024/08/27
 - 00:00
 - 日付選択 (Date Selection): []
- Scoreboard Table:**

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	B	H	E	Fc
チームB											0	0	0	
チームA											0	0	0	
- Player Roster Tables:**
 - チームA (Left):**

三塁側	チームA
1 C	中谷 11
2 1B	武川 19
3 3B	佐藤 3
4 2B	村田 14
5 PR	高橋 15
6 SS	宮城 20
7 3B	板井 17
8 P	田中 12
9 RF	金一 16
 - チームB (Right):**

一塁側	チームB
1 2B	中谷 11
2 2B	村田 14
3 P	田中 12
4 CF	みやび 21
5 PR	高橋 15
6 RF	金一 16
7 3B	板井 17
8 CF	福田 18
9 1B	武川 19
- Game Controls (Center):**
 - 選手交代 (Player Substitution): 試合前 (Before Game), 試合開始 (Start Game), 試合終了 (End Game), 結果出力 (Output Results), 選手交代 (Player Substitution)
 - 得点 (Runs): チェンジ (Change), 前ページ (Previous Page), 後ページ (Next Page)
 - 得点一 (Runs One): チェンジャー (Changer), 後ページ (Next Page)
 - チーム (Team): チームA (Team A), 投手 (Pitcher)
 - 投手数 (Pitcher Count): []
 - チーム (Team): チームA (Team A), 投手 (Pitcher)
 - 投手数 (Pitcher Count): []
 - 打球数連動 (Pitcher Count Sync): []
 - 打球 (Pitch): 打球 (Pitch), 打球一 (Pitch One)

※操作画面

5.2 操作画面内容



① 画面選択

システム/データ登録/試合操作/演出操作を選択します。

② 試合選択

日付を選択した上、試合をプルダウンから選択します。

③ スコア操作

試合のスコアを表示します。また各イニングのスコア、ヒット数、エラー数に対して、編集することも可能です。

④ 選手交代

選手交代をする際に「選手交代」を押下し選択し、試合メンバーリストに反映します。

⑤ 操作メニュー

試合前、試合開始、試合終了など試合状態を切り替えることができ、試合結果を出力することができます。

⑥ スコアページ切替

操作画面上のスコアページを切り替えます。

⑦ 試合制御

チェンジ、得点、打者送りと投球数を行います。

⑧ カウント操作

試合中のカウント操作を行います。

5.3 操作方法

5.3.1 試合前の操作方法

- ① 試合の登録が終了したら、画面右上の「試合操作」を押下して、試合操作画面を開きます。

選手名	ポジション	背番号	ステータス
田中 翔	FW	11	登録済
佐藤 健	DF	12	登録済
鈴木 誠	MF	13	登録済
山本 隆	FW	14	登録済
水谷 誠	DF	15	登録済
石川 誠	MF	16	登録済
高橋 誠	FW	17	登録済
長谷川 誠	DF	18	登録済
山崎 誠	MF	19	登録済

- ② 試合選択

「日付選択」を押下し、登録した試合日付を選択します。

試合操作: [検索欄] [試合選択]

2024/10/08 00:00 [日付選択]

2024年10月

日月火水木金土

2930 1 2 3 4 5

6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26

27 28 29 30 31 1 2

3 4 5 6 7 8 9

今日: 2024/10/08

試合日付を選択後、「試合選択」から登録されている試合を選択することができます。

試合操作

システム データ登録 試合操作 演出操作

試合選択 2024/10/08 00:00 日付選択

テスト試合:
仮試合:

③ 試合開始

画面切り替え直後は「試合前」が選択されています。試合を開始するためには「試合開始」を押下してください。

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00:00 日付選択

チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームB											0	0	0	S	E
チームA											0	0	0	O	Fc

三塁側 チームA

三塁側	チームA	選手交代	試合前	試合開始	試合終了	結果出力	選手交代
1	C・中谷 11	得点	チェンジ	前ページ		B-	H
2	1B・荒川 19	得点ー	チェンジャー	後ページ		S-	E
3	3B・佐藤 3					O	Runner O
4	2B・村田 14					O-	Fc
5	PR・高橋 15						
6	SS・宮城 20						
7	3B・坂井 17						
8	P・田中 12						
9	RF・まー 16						

チーム 投手 投球数

チーム 投手 投球数

投球数連動

打順 打順ー

一塁側 チームB

一塁側	チームB
1	2B・中谷 11
2	2B・村田 14
3	P・田中 12
4	CF・みやび 21
5	PR・高橋 15
6	RF・まー 16
7	3B・坂井 17
8	CF・福田 18
9	1B・荒川 19

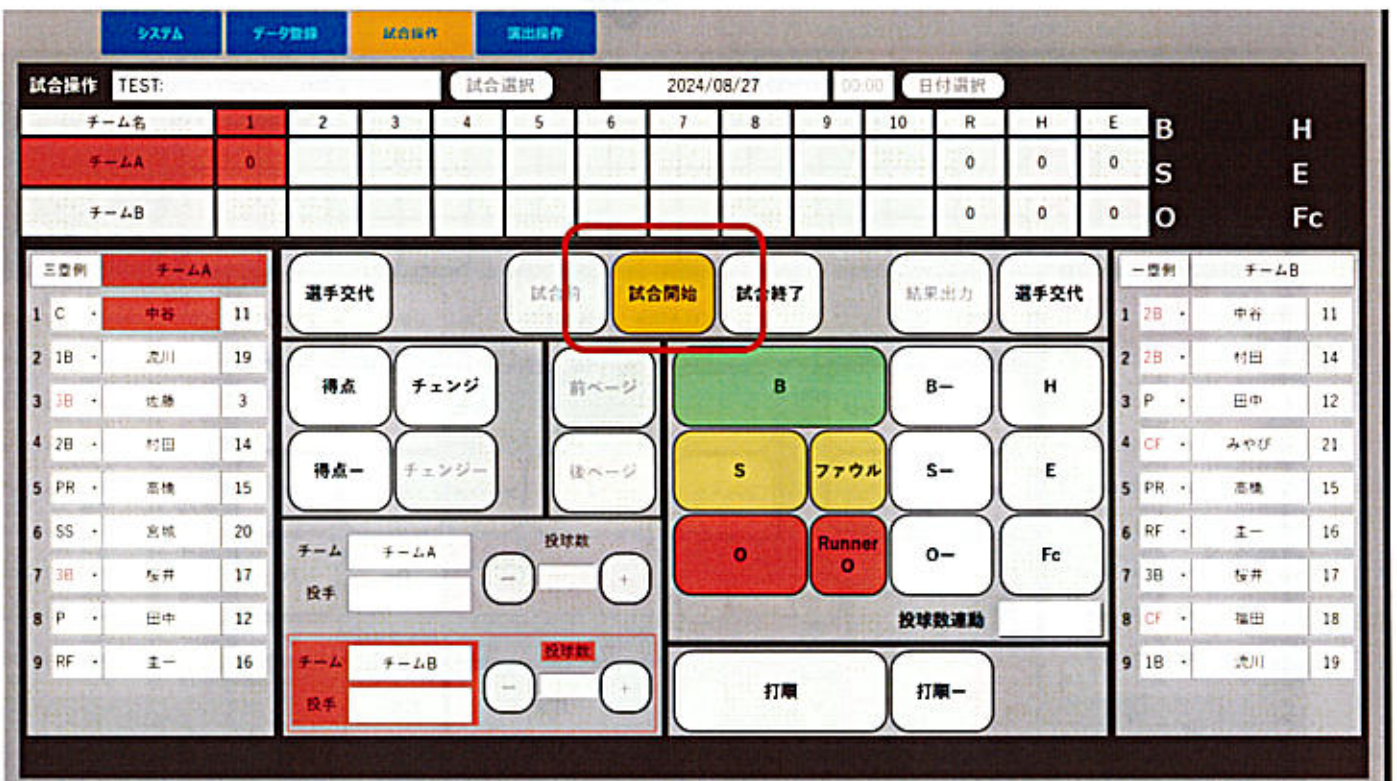
④ 先攻チームを選択

「試合開始」を押したら、先攻チーム選択が表示されます。

先攻チームを選択してください。



先攻チーム選択後、試合の操作が可能になります。



5.3.2 試合中の操作方法

5.3.2.1 ボールカウント操作

「B」/「B-」を押下することで、ボールカウントを増減することができます。

※「投球数運動」を有効化すると、投球数カウントが運動します。

システム

データ登録

試合操作

選手操作

試合操作

TEST:

試合選択

2024/08/27

00:00

日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	0										0	0	0	S	E
チームB											0	0	0	O	Fc

三塁側

チームA

1	C	中谷	11
2	1B	渡川	19
3	2B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	岡城	20
7	3B	板井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代

試合前

試合開始

試合終了

結果出力

選手交代

得点

チェンジ

前ページ

得点ー

チェンジー

後ページ

チーム

チームA

投手

田中

投球数

0

チーム

チームB

投手

村田

投球数

0

B

Bー

H

S

ファウル

Sー

E

O

Runner O

Oー

Fc

投球数運動

✓

打順

打順ー

一塁側

チームB

1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	圭一	16
7	3B	板井	17
8	CF	福田	18
9	1B	渡川	19



システム

データ登録

試合操作

演出操作

試合操作

TEST:

試合選択

2024/08/27

00:00

日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E
チームA	0										0	0	0
チームB											0	0	0

三塁側

チームA

1	C	中谷	11
2	1B	酒川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	斎藤	15
6	SS	宮城	20
7	1B	板井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代

試合前

試合開始

試合終了

結果出力

選手交代

得点

チェンジ

前ページ

得点ー

チェンジャー

後ページ

チーム

チームA

投手

田中

投球数

0

チーム

チームB

投手

村田

投球数

1

B

S

O

Bー

ファウル

Runner O

H

Sー

Oー

Fc

投球数連動

✓

打順

打順ー

一塁側

チームB

1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	斎藤	15
6	RF	圭一	16
7	3B	板井	17
8	CF	福田	18
9	1B	酒川	19

5.3.2.2 ストライクカウント操作

「S」/「-S」を押下することで、ストライクカウントを増減することができます。

※「投球数連動」を有効化すると、投球数カウントが連動します。

The screenshot shows the main interface of the baseball scorekeeping software. At the top, there are tabs for 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Game Operation), and '演出操作' (Performance Operation). The '試合操作' tab is active. Below the tabs, there are fields for '試合操作 TEST:', '試合選択' (Game Selection), '2024/08/27', '00:00', and '日付選択' (Date Selection). The main area is divided into several sections: a top table for team statistics (チーム名, 1-10, R, H, E, B, S, O, H, E, Fc), a left sidebar for player statistics (三塁側, 一塁側), a central control area with buttons for '選手交代' (Player Substitution), '試合前' (Before Game), '試合開始' (Start Game), '試合終了' (End Game), '結果出力' (Output Results), and '選手交代' (Player Substitution), and a right sidebar for team statistics (一塁側, 三塁側). The '試合開始' button is highlighted in yellow. In the central control area, there are buttons for '得点' (Runs), 'チェンジ' (Change), '前ページ' (Previous Page), '後ページ' (Next Page), 'B', 'B-', 'H', 'S', 'ファウル' (Foul), 'S-', 'E', 'O', 'Runner O', 'O-', 'Fc', and '打順' (Batting Order). The '投球数' (Pitch Count) is displayed as 0. The '投球数連動' (Pitch Count Sync) toggle is currently set to 'OFF'.



The screenshot shows the same interface as the previous one, but with the '投球数連動' (Pitch Count Sync) toggle now set to 'ON'. The 'S' button in the central control area is highlighted with a yellow circle. The '投球数' (Pitch Count) is still displayed as 0. The '選手交代' (Player Substitution) button is highlighted in yellow. The '試合開始' (Start Game) button is highlighted in yellow. The '投球数連動' (Pitch Count Sync) toggle is now set to 'ON'.

5.3.2.3 アウトカウント操作

「O」/「O-」を押下することで、ボールカウント、ストライクカウントをクリアし、アウトカウントを増減することができます。

※「投球数運動」を有効化すると、投球数カウントが運動します。

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E
チームA	0										0	0	0
チームB											0	0	0

三塁側 チームA

1	C	中谷	11
2	1B	武川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	岡城	20
7	3B	松井	17
8	P	田中	12
9	RF	金一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジー

チームA 投手 田中 投球数 0

チームB 投手 村田 投球数 5

打順 打順-

投球数運動

ボールカウント: B (3), S (2), O (0)

アウトカウント: H (0), E (0), Fc (0)



システム データ管理 試合操作 選手操作

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E
チームA	0										0	0	0
チームB											0	0	0

三塁側 チームA

1	C	中谷	11
2	1B	武川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	岡城	20
7	3B	松井	17
8	P	田中	12
9	RF	金一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジー

チームA 投手 田中 投球数 0

チームB 投手 村田 投球数 6

打順 打順-

投球数運動

ボールカウント: B (3), S (2), O (1)

アウトカウント: H (0), E (0), Fc (0)

5.3.2.4 ファウル操作

「ファウル」を押下することで、ストライクカウントを増加することができます。

※「投球数連動」を有効化すると、投球数カウントが連動します。

The screenshot shows the software interface with the following details:

- Top Bar:** Includes tabs for システム (System), データ登録 (Data Registration), 試合操作 (Game Operation), and 演出操作 (Production Operation).
- Game Info:** 試合操作 TEST, 試合選択 2024/08/27, 日付選択.
- Scoreboard:**
 - チームA (Team A): 1st inning, 0 runs, 0 hits, 0 errors.
 - チームB (Team B): 1st inning, 0 runs, 0 hits, 0 errors.
- Player Roster:**
 - チームA: 1 C 中谷 11, 2 1B 浅川 19, 3 2B 佐藤 3, 4 2B 村田 14, 5 PR 斎藤 15, 6 SS 斎藤 20, 7 3B 板井 17, 8 P 田中 12, 9 RF 主一 16.
 - チームB: 1 2B 中谷 11, 2 P 村田 14, 3 2B 田中 12, 4 CF みやび 21, 5 PR 斎藤 15, 6 RF 主一 16, 7 3B 板井 17, 8 CF 福田 18, 9 1B 浅川 19.
- Game Controls:**
 - Buttons: 選手交代 (Player Substitution), 試合前 (Before Game), 試合開始 (Start Game), 試合終了 (End Game), 結果出力 (Output Results), 選手交代 (Player Substitution).
 - Buttons: 得点 (Runs), チェンジ (Change), 前ページ (Previous Page), B (Ball), B- (Ball), H (Hit), 得点- (Runs -), チェンジャー (Changer), 後ページ (Next Page), S (Strike), ファウル (Foul), S- (Strike -), E (Error), 投手 (Pitcher), 投手数 (Pitch Count), O (Out), Runner O (Runner Out), O- (Out -), Fc (Fielder's Choice), チーム (Team), チームA (Team A), チームB (Team B), 投手 (Pitcher), 投手数 (Pitch Count), 打順 (Batting Order), 打順- (Batting Order -).
- 投球数連動 (Pitch Count Sync):** A checkbox with a checkmark, indicating it is enabled.



The screenshot shows the software interface after pressing the 'ファウル' (Foul) button. The following details are visible:

- Scoreboard:**
 - チームA (Team A): 1st inning, 0 runs, 0 hits, 0 errors.
 - チームB (Team B): 1st inning, 0 runs, 0 hits, 0 errors.
- Game Controls:**
 - Buttons: 選手交代 (Player Substitution), 試合前 (Before Game), 試合開始 (Start Game), 試合終了 (End Game), 結果出力 (Output Results), 選手交代 (Player Substitution).
 - Buttons: 得点 (Runs), チェンジ (Change), 前ページ (Previous Page), B (Ball), B- (Ball), H (Hit), 得点- (Runs -), チェンジャー (Changer), 後ページ (Next Page), S (Strike), ファウル (Foul), S- (Strike -), E (Error), 投手 (Pitcher), 投手数 (Pitch Count), O (Out), Runner O (Runner Out), O- (Out -), Fc (Fielder's Choice), チーム (Team), チームA (Team A), チームB (Team B), 投手 (Pitcher), 投手数 (Pitch Count), 打順 (Batting Order), 打順- (Batting Order -).
- 投球数連動 (Pitch Count Sync):** A checkbox with a checkmark, indicating it is enabled.
- Strike Count:** The 'S' (Strike) button is highlighted with a red box and a yellow dot, indicating the strike count has increased.

2 ストライクの状態でも「ファウル」を押下してもストライクカウントは増加しません。

5.3.2.5 ランナーアウト操作

「Runner O」を押下することで、ボールカウント、ストライクカウントを変更せず、アウトカウントを増加することが可能です。

※「投球数連動」を有効化すると、投球数カウントが連動します。

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E
チームA	0										0	0	0
チームB											0	0	0

三塁側 チームA

三塁側	ポジション	選手名	背番号
1	C	中谷	11
2	1B	武川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	3B	坂井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チームA 投手 田中 投球数 0

チームB 投手 村田 投球数 5

ボールカウント: B (ボール), S (ストライク), O (アウト)

投球数連動 ☒

打順 打順-



試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E
チームA	0										0	0	0
チームB											0	0	0

三塁側 チームA

三塁側	ポジション	選手名	背番号
1	C	中谷	11
2	1B	武川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	3B	坂井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チームA 投手 田中 投球数 0

チームB 投手 村田 投球数 6

ボールカウント: B (ボール), S (ストライク), O (アウト)

投球数連動 ☒

打順 打順-

5.3.2.6 ヒット操作

「H」を押下することで、ボールカウント、ストライクカウントをクリアし、ヒット数を増加することが可能です。

また、スコアボードの「H」のランプが 3 秒点灯します。

※「投球数連動」を有効化すると、投球数カウントが連動します。

The interface shows a baseball game setup for 2024/08/27. Team A is batting, and Team B is pitching. The score is 0-0. The pitch count is 0. The 'H' (Hit) button is highlighted in green, indicating it is the selected action. The '投球数連動' (Pitch Count Sync) checkbox is checked.

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E
チームA	0										0	0	0
チームB											0	0	0



The interface shows the same baseball game setup, but after a hit. The score is now 0-3. The pitch count is 6. The 'H' (Hit) button is highlighted in red, indicating it is the selected action. The '投球数連動' (Pitch Count Sync) checkbox is checked.

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E
チームA	0										0	3	0
チームB											0	0	0

また、合計ヒット数を変更することができます。

① 「ヒット数」を押下すると、ヒット数入力画面が表示されます。



② ヒット数を入力し、「OK」を押下します。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen. At the top, there are tabs for 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Game Operation), and '演出操作' (Production Operation). The '試合操作' tab is active. Below the tabs, there are fields for 'TEST:', '試合選択' (Game Selection), '2024/08/27', '00:00', and '日付選択' (Date Selection). The main area is divided into several sections: a scoreboard at the top, team rosters on the left and right, and a central control area. The central control area includes buttons for '選手交代' (Player Substitution), '試合前' (Before Game), '試合開始' (Start Game), '試合終了' (End Game), '結果出力' (Output Results), and '選手交代' (Player Substitution). There are also buttons for '得点' (Score), 'チェンジ' (Change), '前ページ' (Previous Page), '後ページ' (Next Page), 'ファウル' (Foul), 'S-', 'H', 'E', 'Fc', 'O-', 'Runner O', and '打順' (Batting Order). A numeric keypad is overlaid on the screen, and the 'OK' button is highlighted with a red box. The scoreboard shows 'チームA' (Team A) with 0 hits and 'チームB' (Team B) with 0 hits. The team rosters show players for both teams.



ヒット数が入力した値に変更されます。直接入力の場合は投球数は連動しません。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen after the game has started. The '試合開始' (Start Game) button is highlighted with a yellow box. The scoreboard now shows 'チームA' (Team A) with 6 hits and 'チームB' (Team B) with 0 hits. The team rosters and central control area are the same as in the previous screenshot, but the '試合開始' button is now active. The 'ファウル' (Foul) button is also highlighted with a yellow box. The '打順' (Batting Order) section shows the batting order for both teams.

5.3.2.7 エラー操作

「E」を押下することで、ボールカウント、ストライクカウントをクリアし、エラー数を増加することが可能です。

また、スコアボードの「E」のランプが3秒点灯します。

※「投球数連動」をチェックすると、投球数カウントが連動します。

The screenshot shows the baseball scorekeeping interface. At the top, there are tabs for 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Game Operation), and '演出操作' (Performance Operation). The '試合操作' tab is selected. Below the tabs, there is a '試合選択' (Game Selection) section with a date '2024/08/27' and a '日付選択' (Date Selection) button. The main area is divided into several sections: a scoreboard at the top, a player list on the left, a central control area with buttons for '選手交代' (Player Change), '試合前' (Before Game), '試合開始' (Start Game), '試合終了' (End Game), '結果出力' (Result Output), and '選手交代' (Player Change). The '試合開始' button is highlighted in yellow. The 'E' button is highlighted with a red box. The '投球数連動' checkbox is also highlighted with a red box. The '投手' (Pitcher) section shows 'チームA' (Team A) and '投手' (Pitcher) with a count of 0. The '打順' (Batting Order) section shows 'チームB' (Team B) and '打順' (Batting Order) with a count of 21.



The screenshot shows the baseball scorekeeping interface after the error operation. The 'E' button is now lit up, indicating that the error has been recorded. The '投球数' (Pitch Count) has increased to 22. The '投手' (Pitcher) section shows 'チームA' (Team A) and '投手' (Pitcher) with a count of 0. The '打順' (Batting Order) section shows 'チームB' (Team B) and '打順' (Batting Order) with a count of 22. The 'E' button is highlighted with a red box. The '投球数連動' checkbox is also highlighted with a red box.

また、合計エラー数を変更することができます。

① 「エラー数」を押下すると、エラー数入力画面が表示されます。



② エラー数を入力し、「OK」を押下します。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen. At the top, there are tabs for 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Game Operation), and '演出操作' (Performance Operation). The '試合操作' tab is selected. Below the tabs, there are fields for '試合名' (Game Name), '試合選択' (Game Selection), '2024/08/27', '00:00', and '日付選択' (Date Selection). The main area is divided into several sections. On the left, there are player lists for 'チームA' (Team A) and 'チームB' (Team B). In the center, there are buttons for '選手交代' (Player Substitution), '試合前' (Before Game), 'エラー数' (Error Count), '結果出力' (Result Output), and '選手交代' (Player Substitution). The 'エラー数' field is highlighted with a red box, showing the value '5'. Below it, there are buttons for 'OK' and 'キャンセル' (Cancel). On the right, there are buttons for 'ファウル' (Foul), 'Runner O', 'O-', and 'Fc'. At the bottom, there are buttons for '打順' (Batting Order) and '打順-' (Batting Order -).



エラー数が入力した値に変更されます。直接入力の場合は投球数は連動しません。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen after the error count has been entered. The 'エラー数' (Error Count) field now shows the value '5'. The '試合開始' (Start Game) button is highlighted with a yellow box. The screen displays team names, player lists, and various game controls. The 'エラー数' field is highlighted with a red box, showing the value '5'. The '試合開始' button is highlighted with a yellow box. The screen displays team names, player lists, and various game controls.

5.3.2.8 フィルダースチョイス操作

「Fc」ボタンを押下することで、フィルダースチョイスのランプが3秒点灯します。

The interface displays a baseball game management screen. At the top, there are tabs for 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Game Operation), and '選手操作' (Player Operation). The '試合操作' tab is active, showing a 'TEST' section with a date of 2024/08/27 and a time of 00:00. Below this is a scoreboard for 'チームA' (Team A) and 'チームB' (Team B). The 'チームA' row shows a score of 0, and the 'チームB' row shows a score of 0. The 'Fc' button is highlighted with a red box.

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	0										0	6	0	S	E
チームB											0	0	5	O	Fc

The 'Fc' button is highlighted with a red box.



The interface is the same as the previous screenshot, but the 'Fc' button is now lit up, indicating that the filter choice has been made. The 'Fc' button is highlighted with a red box.

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	0										0	6	0	S	E
チームB											0	0	5	O	Fc

The 'Fc' button is highlighted with a red box.

5.3.2.8 得点操作

「得点」を押下することで、現在攻撃中のチームの得点を1点増加します。

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	0										0	6	0	S	E
チームB											0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

1	C	中谷	11
2	1B	渡川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	3B	板井	17
8	P	田中	12
9	RF	金一	16

選手交代

試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チーム チームA 投手 田中 投球数 0

チーム チームB 投手 村田 投球数 22

打順 打順-

チームB

1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	金一	16
7	3B	板井	17
8	CF	福田	18
9	1B	渡川	19



試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1										1	6	0	S	E
チームB											0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

1	C	中谷	11
2	1B	渡川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	3B	板井	17
8	P	田中	12
9	RF	金一	16

選手交代

試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チーム チームA 投手 田中 投球数 0

チーム チームB 投手 村田 投球数 22

打順 打順-

チームB

1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	金一	16
7	3B	板井	17
8	CF	福田	18
9	1B	渡川	19

、「得点-」を押下することで、現在攻撃中のチームの得点を1点減少します。

システム データ登録 試合操作 演出操作

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1										1	6	0	S	E
チームB											0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

三塁側	ポジション	選手名	背番号
1	C	中谷	11
2	1B	流川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	1B	板井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チームA 投手 田中 投球数 0

チームB 投手 村田 投球数 22

得点 B B- H S ファウル S- E O Runner O O- Fc

打順 打順-

一塁側 チームB

一塁側	ポジション	選手名	背番号
1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	圭一	16
7	3B	板井	17
8	CF	福田	18
9	1B	流川	19



システム データ登録 試合操作 演出操作

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	0										0	6	0	S	E
チームB											0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

三塁側	ポジション	選手名	背番号
1	C	中谷	11
2	1B	流川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	1B	板井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チームA 投手 田中 投球数 0

チームB 投手 村田 投球数 22

得点 B B- H S ファウル S- E O Runner O O- Fc

打順 打順-

一塁側 チームB

一塁側	ポジション	選手名	背番号
1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	圭一	16
7	3B	板井	17
8	CF	福田	18
9	1B	流川	19

また、現在イニングまでの得点を変更できます。

① 「得点」を押下すると、得点変更の入力画面が表示されます。

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00.00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1	2									3	6	0	S	E
チームB	0										0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

1	C	中谷	11
2	1B	武川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	斎藤	15
6	SS	岡城	20
7	3B	松井	17
8	P	田中	12
9	RF	金一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ B B- H

得点- チェンジャー 後ページ S ファウル S- E

チーム チームA 投手 田中 0

チーム チームB 投手 村田 22

打順 打順-

一塁側 チームB

1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	斎藤	15
6	RF	金一	16
7	3B	松井	17
8	CF	福田	18
9	1B	武川	19



試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00.00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1	2									3	6	0	S	E
チームB	0										0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

1	C	中谷	11
2	1B	武川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	斎藤	15
6	SS	岡城	20
7	3B	松井	17
8	P	田中	12
9	RF	金一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ B B- H

得点- チェンジャー 後ページ S ファウル S- E

チーム チームA 投手 田中 0

チーム チームB 投手 村田 22

打順 打順-

一塁側 チームB

1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	斎藤	15
6	RF	金一	16
7	3B	松井	17
8	CF	福田	18
9	1B	武川	19



② 得点を入力し、「OK」ボタンを押下します。



得点が入力した値に変更されます。

5.3.2.9 チェンジ操作

「チェンジ+」ボタンを押下することで、次のイニングに進みます。

システム データ登録 試合操作 演出操作

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1	5									6	6	0	S	E
チームB	0										0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

1	C	中谷	11
2	1B	浅川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	3B	桜井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チーム チームA 投手 田中 投球数 0

チーム チームB 投手 村田 投球数 22

打順 打順-

三塁側 チームB

1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	圭一	16
7	3B	桜井	17
8	CF	福田	18
9	1B	浅川	19



システム データ登録 試合操作 演出操作

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1	2									3	6	0	S	E
チームB	0	0									0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

1	C	中谷	11
2	1B	浅川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	3B	桜井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チーム チームA 投手 田中 投球数 0

チーム チームB 投手 村田 投球数 22

打順 打順-

三塁側 チームB

1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	圭一	16
7	3B	桜井	17
8	CF	福田	18
9	1B	浅川	19

「チェンジ」ボタンを押下することで、一つ前のイニングに戻ります。

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1	2									3	6	0	S	E
チームB	0	0									0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

三塁側	チームA	選手	打点
1	C	中谷	11
2	1B	奥川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	3B	坂井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チームA 投手 田中 投球数 0

チームB 投手 村田 投球数 22

打順 打順-

一塁側 チームB

一塁側	チームB	選手	打点
1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	圭一	16
7	3B	坂井	17
8	CF	福田	18
9	1B	奥川	19



試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1	5									6	6	0	S	E
チームB	0										0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

三塁側	チームA	選手	打点
1	C	中谷	11
2	1B	奥川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	3B	坂井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チームA 投手 田中 投球数 0

チームB 投手 村田 投球数 22

打順 打順-

一塁側 チームB

一塁側	チームB	選手	打点
1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	圭一	16
7	3B	坂井	17
8	CF	福田	18
9	1B	奥川	19

5.3.2.10 投球数操作

「+」ボタンを押下することで、現在インニングの守備チームの投球数に 1 増加します。

また、投球数連動の場合、「B」、「S」、「O」、「B-」、「S-」、「O-」、「H」、「E」、「Fc」、「ファウル」、「Runner O」ボタンを押下することで、投球数も 1 増加します。



「-」ボタンを押下することで、現在イニングの守備チームの投球数に 1 減少します。

システム		データ登録		試合操作		演出操作									
試合操作		TEST:		試合選択		2024/08/27 00:00 日付選択									
チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1	2									3	6	0	S	E
チームB	0	0									0	0	5	O	Fc

三塁側		チームA		選手交代		試合前		試合開始		試合終了		結果出力		選手交代		一塁側		チームB	
1	C	中谷	11	得点	チェンジ	前ページ		B	B-	H				1	2B	中谷	11		
2	1B	武川	19	得点-	チェンジャー	後ページ		S	ファウル	S-	E			2	P	村田	14		
3	3B	佐藤	3					O	Runner O	O-	Fc			3	2B	田中	12		
4	2B	村田	14											4	CF	みやび	21		
5	PR	高橋	15											5	PR	高橋	15		
6	SS	宮城	20											6	RF	圭一	16		
7	3B	松井	17											7	3B	松井	17		
8	P	田中	12											8	CF	福田	18		
9	RF	圭一	16											9	1B	武川	19		

チームA		チームB	
チーム	チームA	チーム	チームB
投手	田中	投手	村田
投球数	1	投球数	22



システム		データ登録		試合操作		演出操作									
試合操作		TEST:		試合選択		2024/08/27 00:00 日付選択									
チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1	2									3	6	0	S	E
チームB	0	0									0	0	5	O	Fc

三塁側		チームA		選手交代		試合前		試合開始		試合終了		結果出力		選手交代		一塁側		チームB	
1	C	中谷	11	得点	チェンジ	前ページ		B	B-	H				1	2B	中谷	11		
2	1B	武川	19	得点-	チェンジャー	後ページ		S	ファウル	S-	E			2	P	村田	14		
3	3B	佐藤	3					O	Runner O	O-	Fc			3	2B	田中	12		
4	2B	村田	14											4	CF	みやび	21		
5	PR	高橋	15											5	PR	高橋	15		
6	SS	宮城	20											6	RF	圭一	16		
7	3B	松井	17											7	3B	松井	17		
8	P	田中	12											8	CF	福田	18		
9	RF	圭一	16											9	1B	武川	19		

チームA		チームB	
チーム	チームA	チーム	チームB
投手	田中	投手	村田
投球数	0	投球数	22

5.3.2.12 打順変更操作

「打順」ボタンを押下することで、次の打者に変更します。

The screenshot shows the '試合開始' (Start Game) button highlighted in yellow. The '打順' (Batting Order) button is highlighted with a red box. The 'チームB' (Team B) roster is visible on the right, with the first player, 中谷 (Nakaya), highlighted in red.



The screenshot shows the '打順' (Batting Order) button highlighted with a red box. The 'チームB' (Team B) roster is visible on the right, with the second player, 村田 (Murata), highlighted in red.

「打順-」ボタンを押下することで、前の打者に変更します。

システム データ登録 試合操作 演出操作

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1	2									3	6	0	S	E
チームB	0	0									0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

三塁側	ポジション	選手名	背番号
1	C	中谷	11
2	1B	浅川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	3B	松井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チームA 投手 田中 投球数 1

チームB 投手 村田 投球数 22

打順 打順-

一塁側 チームB

一塁側	ポジション	選手名	背番号
1	1B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	圭一	16
7	3B	松井	17
8	CF	福田	18
9	1B	浅川	19



システム データ登録 試合操作 演出操作

試合操作 TEST: 試合選択 2024/08/27 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	1	2									3	6	0	S	E
チームB	0	0									0	0	5	O	Fc

三塁側 チームA

三塁側	ポジション	選手名	背番号
1	C	中谷	11
2	1B	浅川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	3B	松井	17
8	P	田中	12
9	RF	圭一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点- チェンジャー

チームA 投手 田中 投球数 1

チームB 投手 村田 投球数 22

打順 打順-

一塁側 チームB

一塁側	ポジション	選手名	背番号
1	2B	中谷	11
2	P	村田	14
3	2B	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	圭一	16
7	3B	松井	17
8	CF	福田	18
9	1B	浅川	19

5.3.2.13 選手ポジション変更操作

守備位置を押下し、ポジションを選択すると選手の守備位置を変更します。

システム データ登録 試合操作 演出操作

試合操作 test: 試合選択 2024/08/28 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	0										0	0	0	S	E
チームB											0	0	0	O	Fc

三塁側 チームA

三塁側	ポジション	選手名	背番号
1	C	中谷	11
2	P	武川	19
3	1B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	3B	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	LF	松井	17
8	CF	田中	12
9	RF	金一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点ー チェンジャー

チームA 投手 田中 投球数 0

チームB 投手 田中 投球数 0

打順 打順ー

一塁側 チームB

一塁側	ポジション	選手名	背番号
1	2B	中谷	11
2	2B	村田	14
3	P	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	金一	16
7	3B	松井	17
8	CF	福田	18
9	1B	武川	19



システム データ登録 試合操作 演出操作

試合操作 test: 試合選択 2024/08/28 00:00 日付選択

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	R	H	E	B	H
チームA	0										0	0	0	S	E
チームB											0	0	0	O	Fc

三塁側 チームA

三塁側	ポジション	選手名	背番号
1	1B	中谷	11
2	1B	武川	19
3	3B	佐藤	3
4	2B	村田	14
5	PR	高橋	15
6	SS	宮城	20
7	3B	松井	17
8	P	田中	12
9	RF	金一	16

選手交代 試合前 試合開始 試合終了 結果出力 選手交代

得点 チェンジ 前ページ 後ページ

得点ー チェンジャー

チームA 投手 田中 投球数 0

チームB 投手 田中 投球数 0

打順 打順ー

一塁側 チームB

一塁側	ポジション	選手名	背番号
1	2B	中谷	11
2	2B	村田	14
3	P	田中	12
4	CF	みやび	21
5	PR	高橋	15
6	RF	金一	16
7	3B	松井	17
8	CF	福田	18
9	1B	武川	19

5.3.2.14 選手交代

「選手交代」を押下し、選手交代を行います。

「選手交代」ボタンを押下すると、選手交代画面が表示されます。

The screenshot shows the main game interface. At the top, there are tabs for 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Game Operation), and '演出操作' (Performance Operation). The '試合操作' tab is active, showing a 'test:' field and a date '2024/08/28'. Below this is a scoreboard for 'チームA' (Team A) and 'チームB' (Team B) with columns for innings (1-10), runs (R), hits (H), and errors (E). The '選手交代' (Player Substitution) button is highlighted in a red box. Other buttons include '試合前' (Before Game), '試合開始' (Start Game), '試合終了' (End Game), '結果出力' (Output Results), and '選手交代' (Player Substitution). The interface also displays player lists for both teams, including positions and names.



The screenshot shows the '選手交代' (Player Substitution) screen. It features a list of players for 'チームA' (Team A) with their positions and names. A '控え選手' (Reserve Player) section is also visible, showing a list of reserve players. The '選手交代' button is highlighted in a red box. The interface includes 'OK' and 'キャンセル' (Cancel) buttons at the bottom. The background shows the same scoreboard and player lists as the main interface.

選手交代画面で、交代する選手と控え選手を選択します。

試合操作 test:

チーム名	1	2
チームB		
チームA		

三塁側	チームA
1	C 中谷 11
2	1B 荒川 19
3	3B 佐藤 3
4	2B 村田 14
5	PR 高橋 15
6	SS 宮城 20
7	3B 坂井 17
8	P 田中 12
9	RF 圭一 16

選手交代

三塁側	チームA
1	C 中谷 11
2	1B 荒川 19
3	3B 佐藤 3
4	2B 村田 14
5	PR 高橋 15
6	SS 宮城 20
7	3B 坂井 17
8	P 田中 12
9	RF 圭一 16

控え選手

三塁側	チームA
1	C 中谷 11
2	1B 荒川 19
3	3B 佐藤 3
4	2B 村田 14
5	PR 高橋 15
6	SS 宮城 20
7	3B 坂井 17
8	P 田中 12
9	RF 圭一 16

OK キャンセル



交代した選手はグレーアウトされます。

「OK」を押下すると、選手交代を行います。

試合操作 test:

チーム名	1	2
チームB		
チームA		

三塁側	チームA
1	C 中谷 11
2	1B 荒川 19
3	3B 佐藤 3
4	2B 村田 14
5	PR 高橋 15
6	SS 宮城 20
7	3B 坂井 17
8	P 田中 12
9	RF 圭一 16

選手交代

三塁側	チームA
1	C みやび 21
2	1B 荒川 19
3	3B 佐藤 3
4	2B 村田 14
5	PR 高橋 15
6	SS 宮城 20
7	3B 坂井 17
8	P 田中 12
9	RF 圭一 16

控え選手

三塁側	チームA
1	C 中谷 11
2	1B 荒川 19
3	3B 佐藤 3
4	2B 村田 14
5	PR 高橋 15
6	SS 宮城 20
7	3B 坂井 17
8	P 田中 12
9	RF 圭一 16

OK キャンセル

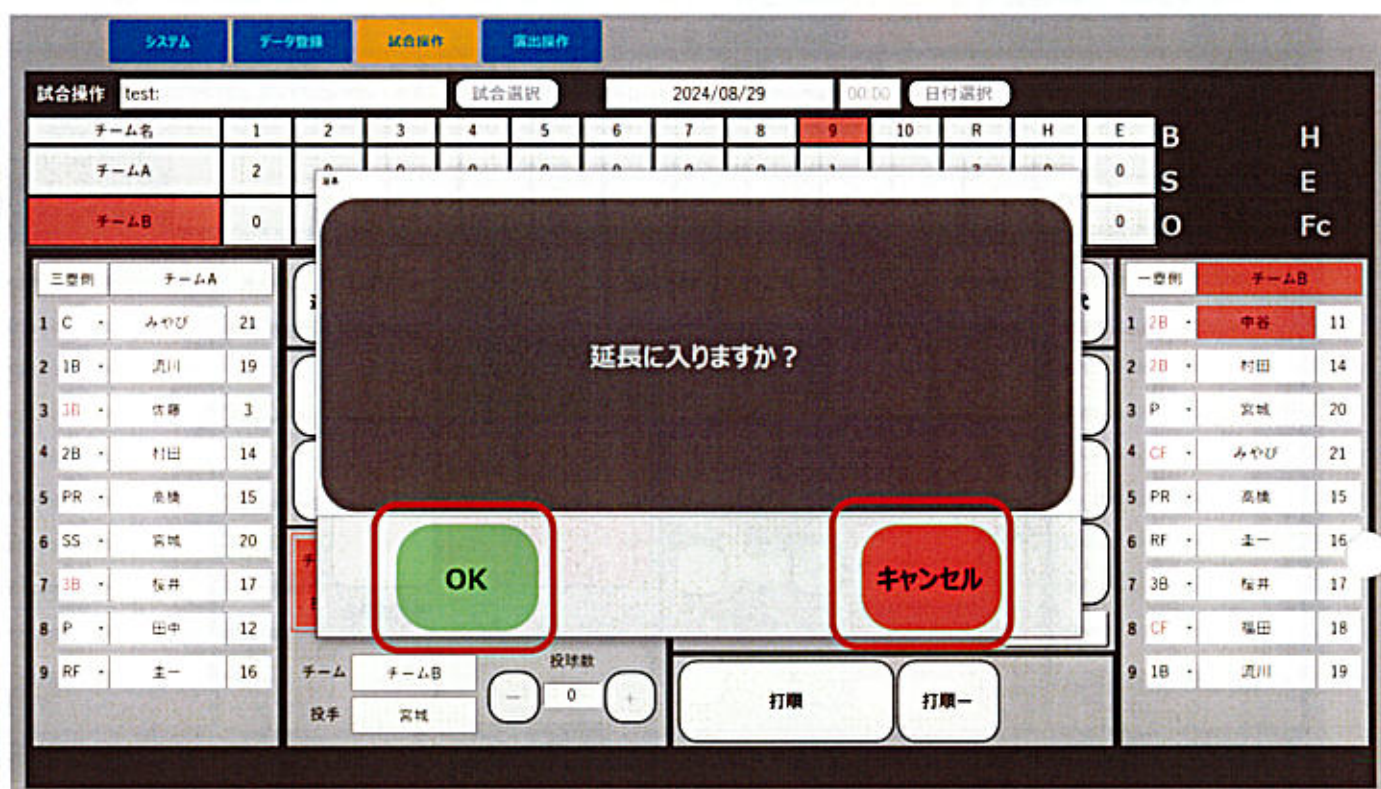


システム		データ登録		試合操作		演出操作																									
試合操作		test:		試合選択		2024/08/29		00:00		日付選択																					
チーム名		1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		R		H		E		B		H	
チームB																						0		0		0		S		E	
チームA																						0		0		0		O		Fc	
選手交代		試合前		試合開始		試合終了		結果出力		選手交代		チームB		1		2		3		4		5		6		7		8		9	
1 C		みやび		21		得点		チェンジ		前ページ		B		B-		H		1		2		3		4		5		6		7	
2 1B		武川		19		得点ー		チェンジャー		後ページ		B		ファウル		S-		E		2		3		4		5		6		7	
3 3B		佐藤		3		チーム		投手		投手数		O		Runner		O-		Fc		3		4		5		6		7		8	
4 2B		村田		14		チーム		投手		投手数		O		Runner		O-		Fc		4		5		6		7		8		9	
5 PR		高橋		15		チーム		投手		投手数		O		Runner		O-		Fc		5		6		7		8		9		10	
6 SS		宮城		20		チーム		投手		投手数		O		Runner		O-		Fc		6		7		8		9		10		11	
7 3B		桜井		17		チーム		投手		投手数		O		Runner		O-		Fc		7		8		9		10		11		12	
8 P		田中		12		チーム		投手		投手数		O		Runner		O-		Fc		8		9		10		11		12		13	
9 RF		栗一		16		チーム		投手		投手数		O		Runner		O-		Fc		9		10		11		12		13		14	
						打順		打順一												10		11		12		13		14		15	

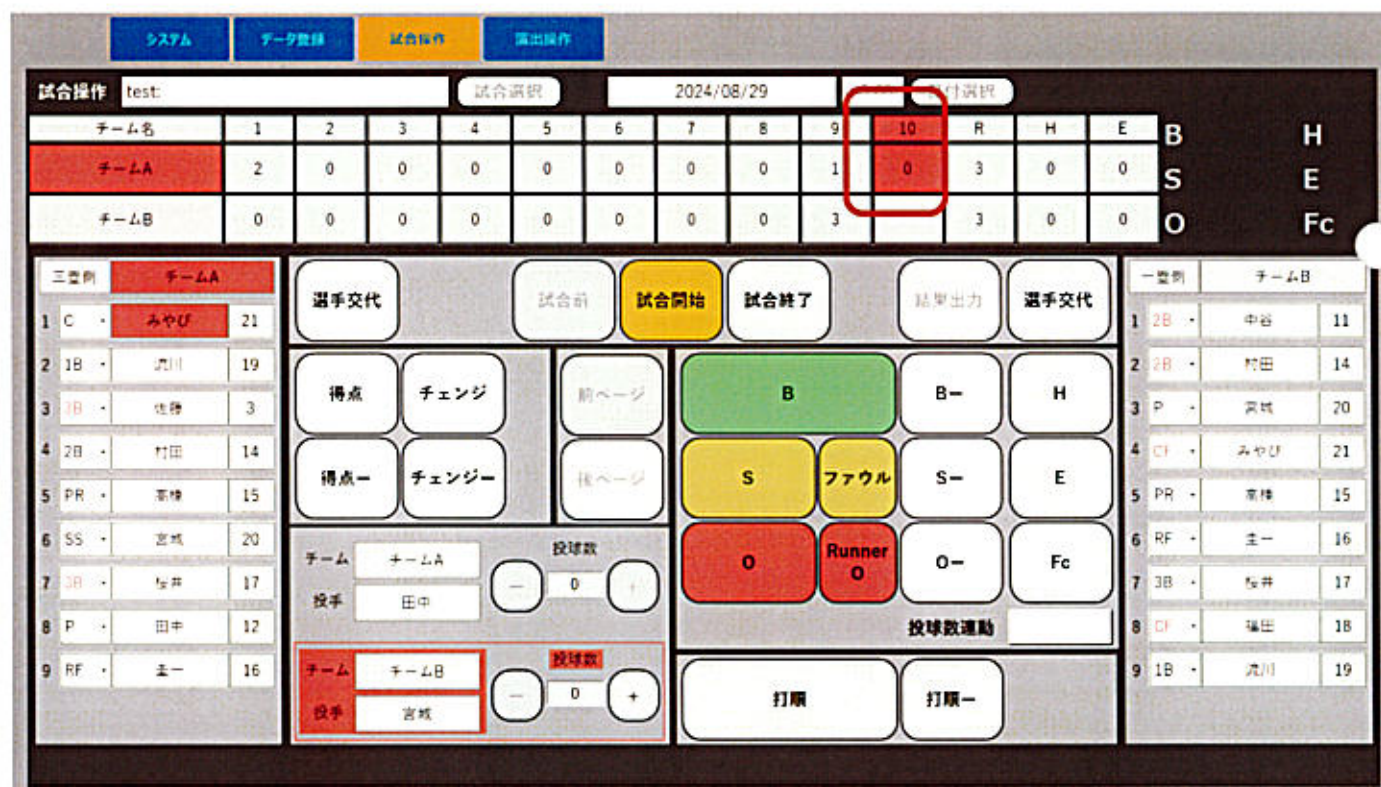
5.3.2.14 延長戦

同点の時に、「チェンジ」を押下すると、延長戦となります。操作画面上に確認画面が表示されます。

延長が 18 回まで行うことができます。



「OK」を押下すると、延長戦となります。



「キャンセル」を押下すると、9 回の裏に戻ります。

システム		データ登録		試合操作		演出操作	
試合操作		test:		試合選択		2024/08/29	
チーム名		1	2	3	4	5	6
チームA		2	0	0	0	0	0
チームB		0	0	0	0	0	0
		10	R	H	E	B	H
						S	E
						O	Fc
三塁側		チームA					
1	C	みやび	21				
2	1B	丸川	19				
3	2B	佐藤	3				
4	2B	村田	14				
5	PR	高橋	15				
6	SS	宮城	20				
7	3B	松井	17				
8	P	田中	12				
9	RF	土一	16				
選手交代		試合前		試合開始		試合終了	
得点		チェンジ		前ページ		結果出力	
得点ー		チェンジャー		後ページ		選手交代	
チーム		チームA		投手数			
投手		田中		0			
チーム		チームB		投手数			
投手		宮城		0			
B		Bー		H			
S		ファウル		Sー		E	
O		Runner O		Oー		Fc	
打順		打順ー					
1B		中谷		11			
2B		村田		14			
P		宮城		20			
CF		みやび		21			
PR		高橋		15			
RF		土一		16			
3B		松井		17			
CF		福田		18			
1B		丸川		19			

5.3.3 試合終了の操作方法

試合を終了したい場合、試合終了状態に切り替える必要があります。

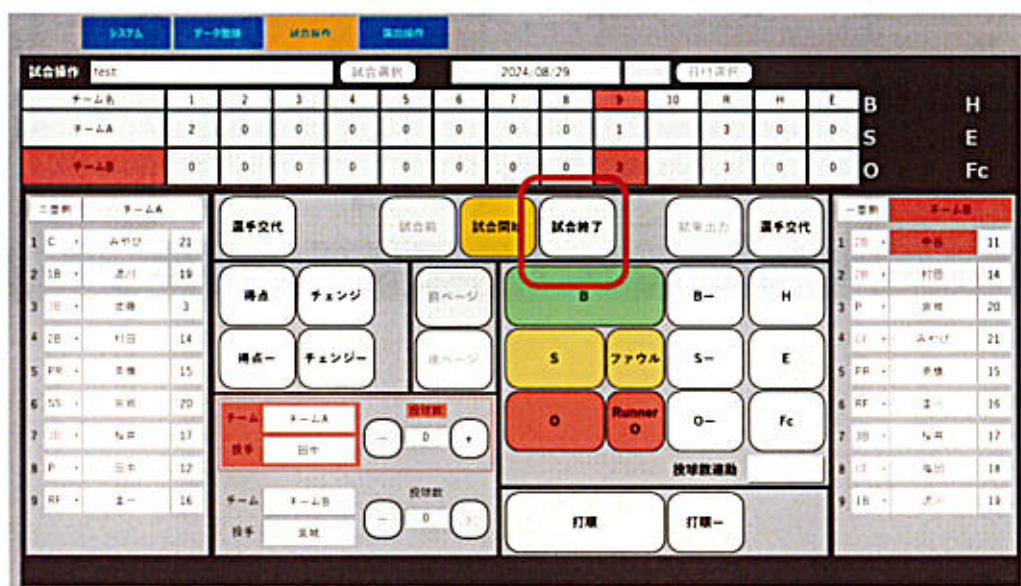
5.3.3.1 試合終了状態に切り替える方法

試合終了の状態に切り替える方法が以下の3つです。

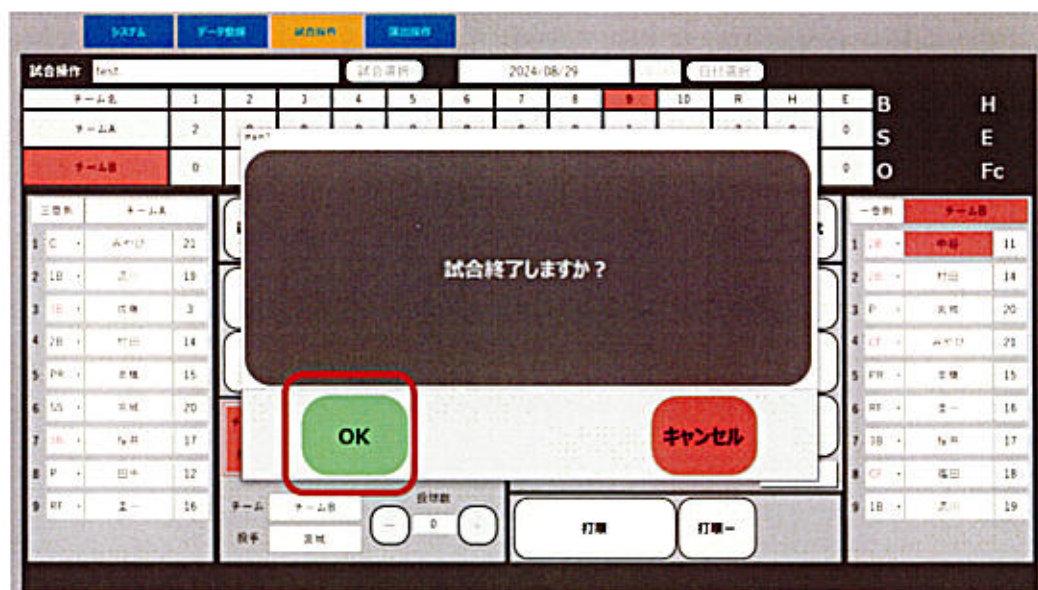
1. 「試合終了」ボタンを押下する
2. 9回裏に勝敗が決まった状態で、「チェンジ」を押下する
3. 延長戦中に、勝敗が決まった状態で、「チェンジ」を押下する

1. 「試合終了」ボタンを押下する

- ① 「試合終了」ボタンを押下します。



- ② 確認画面が表示されるため、「OK」を押下します。



- ③ 確認画面が表示され、「OK」を押下すると、試合結果を出力し、試合終了状態になります。
「キャンセル」を押下しますと、試合結果を出力せず、試合終了状態になります。
※本書の「5.3.3.2 試合結果出力」を参照してください。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen. A central dialog box asks '試合結果を書き出しますか?' (Do you want to save the game result?). It has two buttons: a green 'OK' button and a red 'キャンセル' (Cancel) button. The background interface includes a top menu bar with 'システム', 'データ登録', '試合操作', and '演出操作'. Below this is a header section with '試合操作 test:', '試合選択', the date '2024/08/29', and '00:00'. The main area contains a score table for 'チームA' and 'チームB' with columns for innings (1-10) and various statistics (R, H, E, B, S, O). On the left and right sides, there are rosters for 'チームA' and 'チームB' with player positions and numbers. At the bottom, there are controls for 'チーム', '投手' (Pitcher), '打順' (batting order), and '打順-' (batting order minus).

- ④ 試合終了状態になると、操作画面以下ようになります。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen after the game has ended. The '試合終了' (Game Ended) button is highlighted in yellow. The score table shows the final results for 'チームA' and 'チームB'. The interface includes the same top menu bar and header section as the previous screenshot. The main area now features a '選手交代' (Player Substitution) section with buttons for '試合前', '試合再開', '試合終了', and '結果出力'. There are also buttons for '得点' (Score), 'チェンジ' (Change), '前ページ' (Previous Page), and '後ページ' (Next Page). The bottom section includes controls for 'チーム', '投手', '打順', and '打順-'. The right side of the screen shows the roster for 'チームB'.

2. 9 回裏に勝敗が決まった状態で、「チェンジ」を押下する

① 「チェンジ」を押下します。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen. At the top, there are tabs for 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Game Operation), and '演出操作' (Performance Operation). The '試合操作' tab is active. Below the tabs, there is a header section with '試合選択' (Game Selection) set to 'test:', '試合日時' (Game Date/Time) set to '2024/08/29', and '日付選択' (Date Selection) set to '00:00'. The main area is divided into several sections. On the left, there is a 'チームA' (Team A) roster with 9 players. In the center, there is a '選手交代' (Player Substitution) section with buttons for '選手交代', '試合前' (Before Game), '試合開始' (Start Game), '試合終了' (End Game), '結果出力' (Output Results), and '選手交代'. Below this, there is a '得点' (Score) section with buttons for '得点', 'チェンジ' (highlighted with a red box), '前ページ' (Previous Page), '後ページ' (Next Page), 'チーム' (Team), '投手' (Pitcher), and '投球数' (Pitch Count). On the right, there is a 'チームB' (Team B) roster with 9 players. At the bottom, there is a '打順' (Batting Order) section with buttons for '打順' and '打順-'.



② 確認画面が表示されるため、「OK」を押下します。

The screenshot shows the same '試合操作' (Game Operation) screen as before, but with a confirmation dialog box displayed in the center. The dialog box has a dark background and white text that reads '試合終了しますか?' (Do you want to end the game?). Below the text, there are two buttons: a green 'OK' button (highlighted with a red box) and a red 'キャンセル' (Cancel) button. The background interface is partially obscured by the dialog box.

⑤ 確認画面が表示され、「OK」を押下すると、試合結果を出力し、試合終了状態になります。

「キャンセル」を押下しますと、試合結果を出力せず、試合終了状態になります。

※本書の「5.3.3.2 試合結果出力」を参照してください。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen. A central dialog box asks '試合結果を書き出しますか?' (Do you want to save the game result?). It has two buttons: 'OK' (green) and 'キャンセル' (red). The background interface includes a scoreboard for 'test' on 2024/08/29 at 00:00, with Team A and Team B. Team A's lineup (三塁手 to RF) includes players like みやび, 浅川, 佐藤, etc. Team B's lineup (一塁手 to LF) includes players like 中谷, 村田, 宮城, etc. The bottom section shows team selection and pitch count controls.

③ 試合終了状態になると、操作画面以下ようになります。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen after the game has ended. The '試合終了' (Game Ended) button is highlighted in yellow. The scoreboard shows Team A with 1 run and Team B with 4 runs. The bottom section features a '選手交代' (Player Change) area with buttons for '選手交代' (Player Change), '試合前' (Before Game), '試合再開' (Restart Game), '試合終了' (Game Ended), '結果出力' (Output Result), and '選手交代' (Player Change). There are also buttons for '得点' (Runs), 'チェンジ' (Change), '前ページ' (Previous Page), '後ページ' (Next Page), 'B-', 'H', 'S-', 'E', 'O-', 'Fc', and 'Runner O'. The bottom right shows the '打順' (Batting Order) and '打順-' (Batting Order -) buttons.

3. 延長戦中に、勝敗が決まった状態で、「チェンジ」を押下する

① 「チェンジ」を押下します。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen. At the top, there are tabs for 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Game Operation), and '集計操作' (Summary Operation). The '試合操作' tab is active. Below the tabs, there's a header with '試合選択' (Game Selection) and the date '2024/08/29'. The main area is divided into several sections: a scoreboard at the top, player lists for 'チームA' (Team A) and 'チームB' (Team B) on the left and right, and a central control panel. In the central panel, the 'チェンジ' (Change) button is highlighted with a red box. Other buttons include '選手交代' (Player Substitution), '試合前' (Before Game), '試合開始' (Start Game), '試合終了' (End Game), '結果出力' (Output Results), and '選手交代' (Player Substitution). The scoreboard shows 'チームA' with 11 runs, 0 hits, and 0 errors, and 'チームB' with 5 runs, 0 hits, and 0 errors. The player lists show positions and names for both teams.



② 確認画面が表示されるため、「OK」を押下します。

The screenshot shows the same '試合操作' (Game Operation) screen, but with a confirmation dialog box overlaid. The dialog box has a dark background and white text that reads '試合終了しますか?' (Do you want to end the game?). Below the text are two buttons: a green 'OK' button and a red 'キャンセル' (Cancel) button. The 'OK' button is highlighted with a red box. The background interface is dimmed, but the scoreboard and player lists are still visible.

- ③ 確認画面が表示され、「OK」を押下すると、試合結果を出力し、試合終了状態になります。
「キャンセル」を押下しますと、試合結果を出力せず、試合終了状態になります。
※本書の「5.3.3.2 試合結果出力」を参照してください。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen. A central dialog box asks '試合結果を書き出しますか?' (Do you want to save the game result?). It has two buttons: a green 'OK' button and a red 'キャンセル' (Cancel) button. The background interface includes a scoreboard at the top with columns for teams (チーム名), innings (1-10), and various statistics (R, H, E, B, S, O). Below the scoreboard are two rosters: '三塁側 チームA' (Third Base Side Team A) and '一塁側 チームB' (First Base Side Team B). At the bottom, there are controls for the current pitcher (投手: 宮城), batter (打順), and a '打順-' button.

- ④ 試合終了状態になると、操作画面以下ようになります。

The screenshot shows the '試合操作' (Game Operation) screen after the game has ended. The '試合終了' (Game Over) button is highlighted in yellow. The interface is now more complex, featuring a central control area with buttons for '選手交代' (Player Substitution), '試合前' (Before Game), '試合再開' (Restart Game), '結果出力' (Output Results), and '選手交代' (Player Substitution). There are also buttons for '得点' (Runs), 'チェンジ' (Change), '前ページ' (Previous Page), '後ページ' (Next Page), and '投手交代' (Pitcher Change). The scoreboard at the top shows the final results for both teams. The rosters for both teams are visible on the sides. At the bottom, there are controls for the current pitcher (投手: 宮城) and batter (打順).

5.3.3.2 試合結果出力

「試合結果出力」を押下すると、試合結果を CSV ファイル、PNG ファイルで出力します。

The screenshot shows a complex sports management interface. At the top, there are tabs for 'システム', 'データ登録', '試合操作', and '選手操作'. Below these, there's a section for '試合操作' with a 'test:' label and a '試合選択' dropdown. The main area contains a large table with columns for 'チーム名' (Team Name) and '試合' (Match). The '試合' column is further divided into sub-columns for '1', '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', '10', 'R', 'H', 'E'. The 'チームA' row shows values: 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 3, 0, 0. The 'チームB' row shows values: 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 4x, 4, 0, 0. To the right of the table, there are buttons for '選手交代' (Player Substitution), '試合前' (Before Match), '試合再開' (Restart Match), '試合終了' (End Match), and '結果出力' (Result Output), which is highlighted with a red box. Below these buttons are various controls for '得点' (Score), 'チェンジ' (Change), '前ページ' (Previous Page), '後ページ' (Next Page), 'チーム' (Team), '投手' (Pitcher), '打球数' (Pitch Count), and '打球数連動' (Pitch Count Sync). On the far right, there's a list of players with their positions and statistics.

「試合結果出力」を押下すると、「CSV(カンマ区切り)(*.csv)」の形式で名前を付けて保存します。(デフォルトの保存先が「C:¥Ascent¥試合結果出力」です。)

The screenshot shows a file explorer window titled '試合結果出力の検索' (Search for Match Result Output). The address bar shows the path: 'PC > Windows (C:) > Ascent > 試合結果出力'. The file list shows several CSV files:

名前	更新日時	種類	サイズ
new.csv	2024/07/23 21:08	Microsoft Excel CS...	1 KB
Result.csv	2024/07/30 12:17	Microsoft Excel CS...	1 KB
Result2w.csv	2024/07/23 18:27	Microsoft Excel CS...	1 KB
Result3.csv	2024/07/25 11:38	Microsoft Excel CS...	1 KB
Result34.csv	2024/07/25 11:38	Microsoft Excel CS...	1 KB
Resultbb.csv	2024/07/23 18:24	Microsoft Excel CS...	1 KB
Resultwt.csv	2024/07/29 20:04	Microsoft Excel CS...	1 KB
sample.csv	2023/11/27 19:48	Microsoft Excel CS...	1 KB
w.csv	2024/07/25 11:40	Microsoft Excel CS...	1 KB

At the bottom, there's a text input field with 'TestResult.csv' and a dropdown menu showing 'CSVファイル(*.csv)'. Below the input field are two buttons: '保存(S)' (Save) and 'キャンセル' (Cancel).

6. 演出操作

6.1 演出操作画面概要

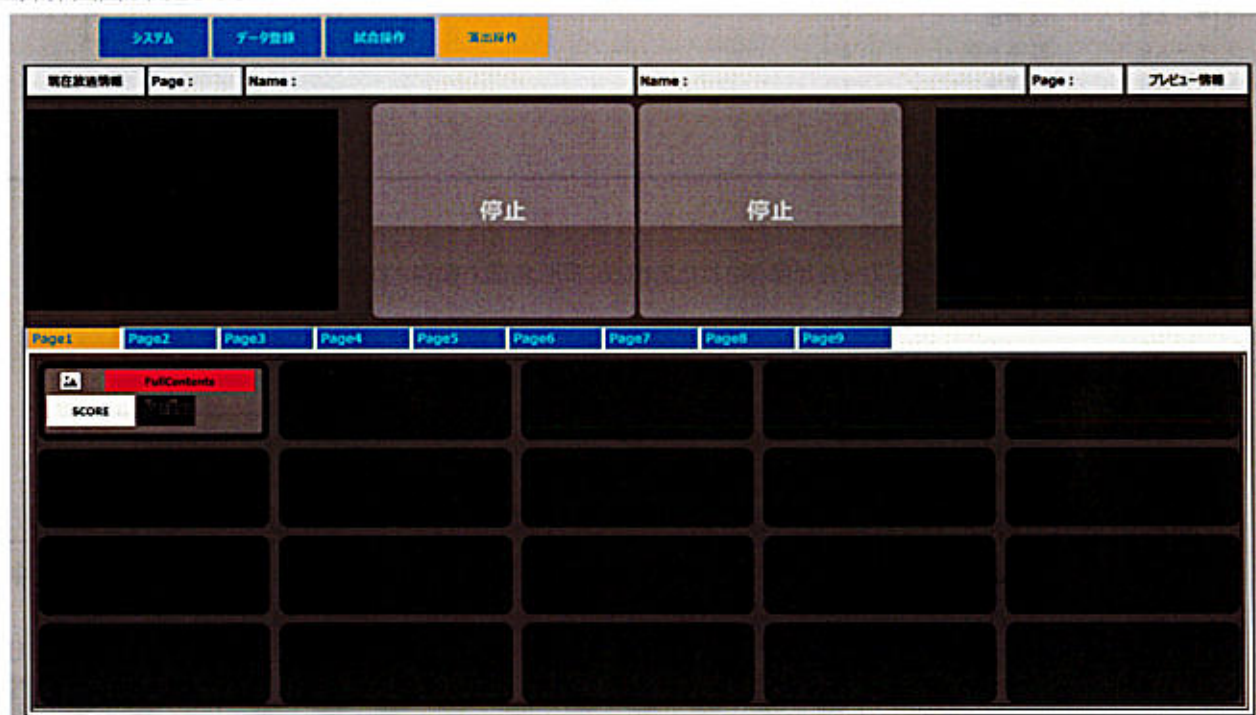
演出操作画面でコンテンツを登録し、再生することで、大型ビジョンにコンテンツを再生します。

※タブレット端末では、コンテンツを再生することだけできます。

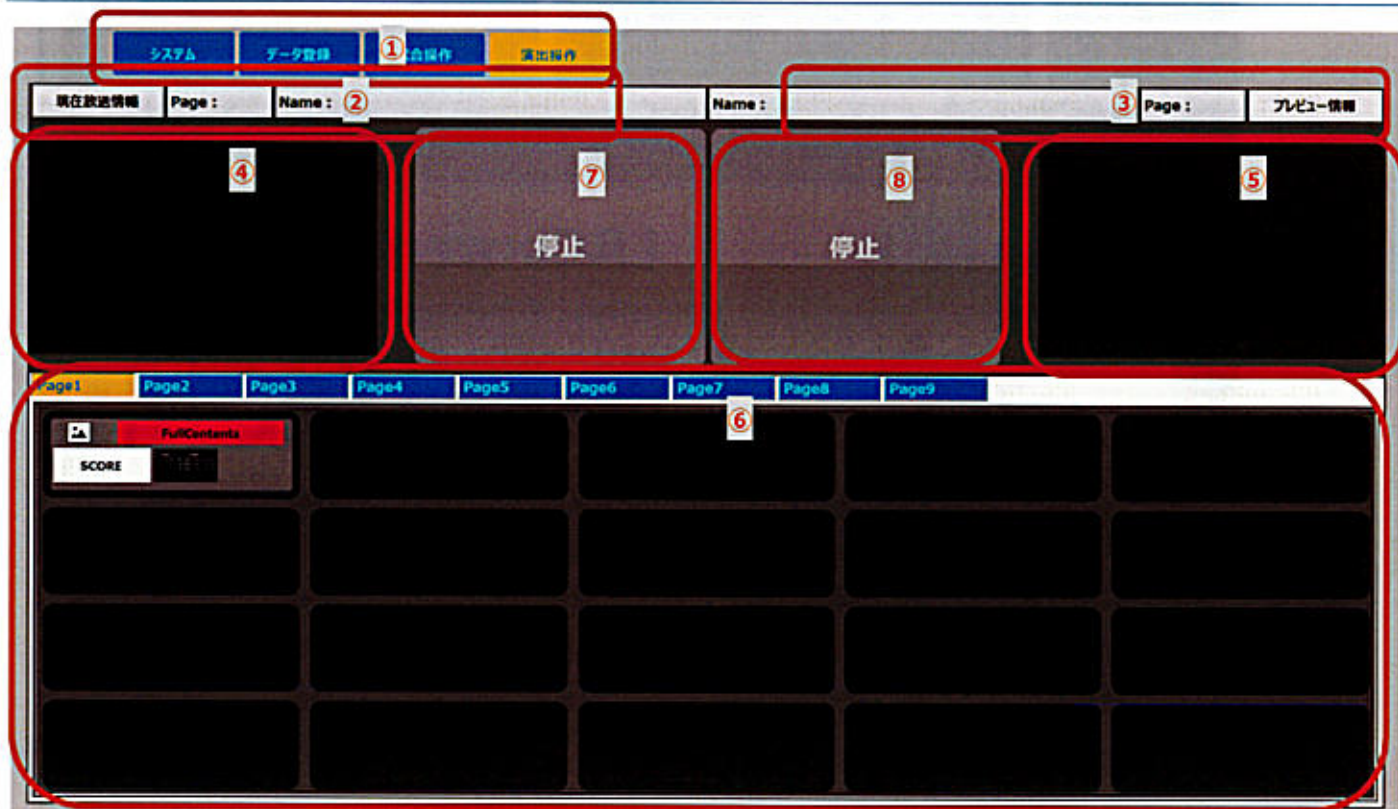
1. 「演出操作」ボタンを押下します。



2. 演出操作画面が開きます。



6.2 演出操作画面内容



- ① 画面選択
システム/データ登録/試合操作/演出操作を選択します。
- ② 現在放送情報
現在放送中のコンテンツの所属ページと名前が表示されます。
- ③ プレビュー情報
現在プレビュー中のコンテンツの所属ページと名前が表示されます。
- ④ 放送ウィンドウ
現在放送中のコンテンツがここでも表示されます。
- ⑤ プレビューウィンドウ
現在プレビュー中のコンテンツがここでも表示されます。
- ⑥ コンテンツエリア
コンテンツ登録、編集及び制御エリア。
- ⑦ 放送停止
「停止」をクリックすると、放送中のコンテンツを停止します。
- ⑧ プレビュー停止
「停止」をクリックすると、プレビュー中のコンテンツを停止します。



1. タイプ名
所属のタイプ名※1を表示します。背景カラーがタイプカラー※2になります。
2. コンテンツフォーマット
登録されているコンテンツのフォーマットを表示します。複数のコンテンツが登録されている場合、それぞれのタイプを表示します。
3. コンテンツ名
登録されているコンテンツ名を表示します。
4. サムネイル
登録されているコンテンツのサムネイル画像を表示します。

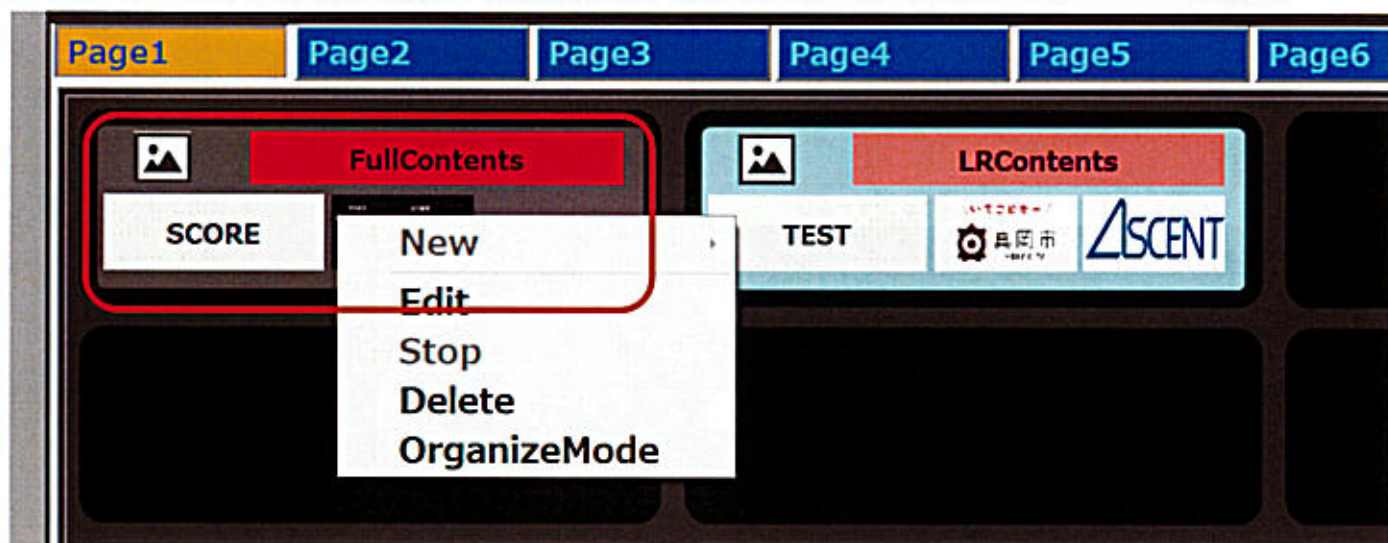
※1 登録できるタイプが「FullContents」、「LRContents」、「BSCContents」3 つあります。

※2 タイプカラーがタイプと紐づきます。タイプカラーの設定について、「6.3 コンテンツ登録方法」を参照してください。

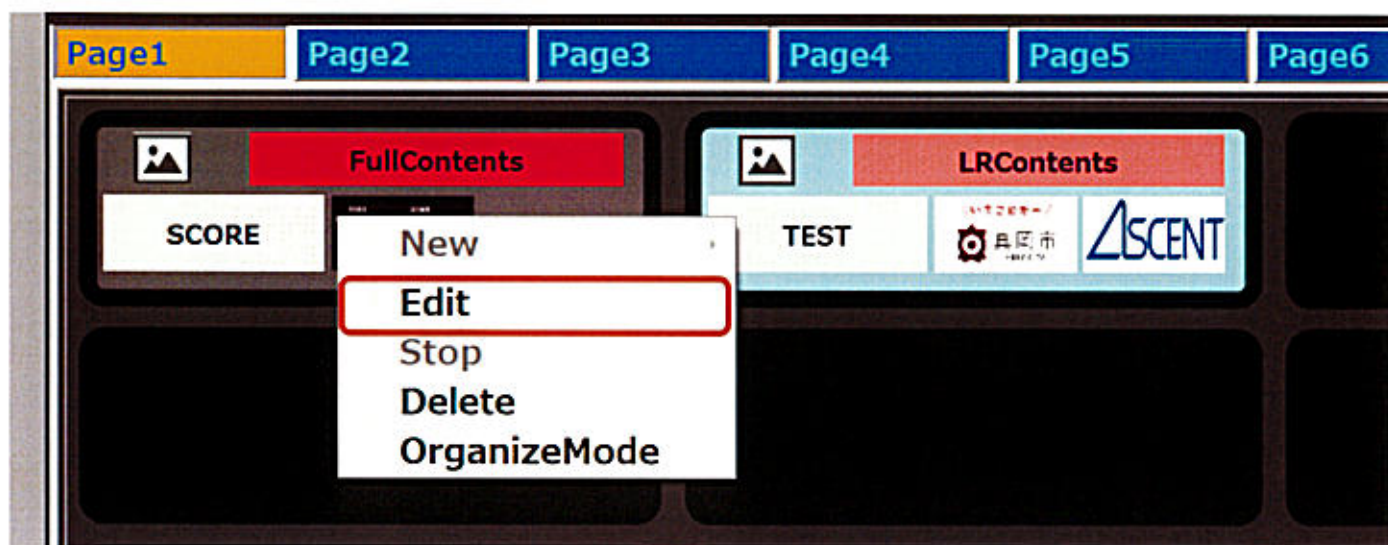
6.3 コンテンツ登録方法

6.3.1 次の試合及び試合結果の登録方法

1.「Page1」の左上のところを右クリックし、メニューを開きます。



2.「Edit」をクリックし、登録画面を開きます。



3. 次の試合と試合結果に関する情報を入力したうえ、「登録」をクリックします。

ScoreScene

次の試合

ホームチーム名

チームA

アウェーチーム名

チームB

時(上位)

1

時(下位)

9

分(上位)

5

分(下位)

4

次の試合

チームA

対

チームB

第 8 試合

チームC

14 -

16

チームD

1 9

:

5 4

~

第 22 試合

チームE

7 -

3

チームF

第 33 試合

チームG

7 -

6

チームH

試合結果

試合No

8

ホームチーム名

チームC

得点

14

得点

16

アウェーチーム名

チームD

試合No

2

ホームチーム名

チームE

得点

7

得点

3

アウェーチーム名

チームF

試合No

3

ホームチーム名

チームG

得点

7

得点

6

アウェーチーム名

チームH

登録

キャンセル

6.3.2 演出コンテンツの登録方法

1.コンテンツエリアにあるところを右クリックし、メニューを開きます。



2.「New」を押下し、「Contents」を押下します。



3.コンテンツ登録画面が開きます。

The screenshot shows a software interface with a top navigation bar containing four buttons: 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Match Operation), and '演出操作' (Performance Operation). Below this is a header area with labels for '現在放送情報' (Current Broadcast Information), 'Page:', 'Name:', 'Name:', 'Page:', and 'プレビュー情報' (Preview Information). The main content area is titled 'コンテンツ登録' (Content Registration) and is enclosed in a red rounded rectangle. It contains the following elements:

- 名前** (Name): A text input field.
- タイプ** (Type): A dropdown menu.
- タイプカラー** (Type Color): A color selection box.
- コンテンツバス登録** (Content Bus Registration): A large rectangular area, possibly for a preview or detailed description.
- 登録** (Register): A button at the bottom left.
- キャンセル** (Cancel): A button at the bottom right.

On the left side of the main area, there is a sidebar with a 'Page:' label and a 'P' icon. A small red square icon is visible in the top right corner of the main content area.

4.コンテンツの名前※1を入力し、コンテンツタイプ※2を選択すると、コンテンツ登録画面が開きます。

※1 禁則文字

一部文字が禁則文字として登録されています。

使用できる文字は以下の通りとなっています。

- ・漢字
- ・ひらがな
- ・カタカナ
- ・アルファベット
- ・数字

※2「FullContents」、「LRContents」、「BSContents」という3つのコンテンツタイプがあります。

・「FullContents」を選択した場合

The screenshot shows a web application interface for registering content. At the top, there are four tabs: 'システム' (System), 'データ登録' (Data Registration), '試合操作' (Match Operation), and '選手操作' (Player Operation). Below these, there are fields for '現在放送情報' (Current Broadcast Information), 'Page:', 'Name:', 'Name:', 'Page:', and 'プレビュー情報' (Preview Information). The main content area is divided into two columns. The left column contains a '名前' (Name) input field with 'TEST' entered, a 'タイプ' (Type) dropdown menu with 'FullContents' selected, and a 'タイプカラー' (Type Color) selection area with a red square. Below these are buttons for 'コンテンツバス登録' (Content Bus Registration), '静止メッセージ作成' (Still Message Creation), and '動画メッセージ作成' (Video Message Creation). The right column features a large preview area labeled 'FullIMG' showing a placeholder image. At the bottom of the left column, there is a 'FullIMG' input field, a green '聞く' (Listen) button, and two buttons labeled '登録' (Register) and 'キャンセル' (Cancel).

・「LRContents」を選択した場合

The screenshot shows a software interface for selecting content types. At the top, there are four tabs: システム (System), データ登録 (Data Registration), 試合操作 (Match Operation), and 演出操作 (Production Operation). Below these are fields for 現在放送情報 (Current Broadcast Information) and プレビュー情報 (Preview Information). The main area is titled 名前 (Name) and contains a text input field with 'TEST'. To the right is a 'タイプカラー' (Type Color) selection area with a red square. The 'タイプ' (Type) dropdown menu is highlighted with a red box and shows 'LRContents' selected. Below this is a 'コンテンツバス登録' (Content Bus Registration) section with two rows: 'LIMG' (orange background) and 'RIMG' (green background), each with a text input field and a '開く' (Open) button. At the bottom are '登録' (Register) and 'キャンセル' (Cancel) buttons. A large preview window on the right shows the layout with 'LIMG' and 'RIMG' labels.

・「BSContents」を選択した場合

The screenshot shows the same software interface as above, but with 'BSContents' selected in the 'タイプ' (Type) dropdown menu, which is also highlighted with a red box. The 'タイプカラー' (Type Color) selection area now shows a dark green square. The 'コンテンツバス登録' (Content Bus Registration) section has two rows: 'BIMG' (orange background) and 'SIMG' (green background), each with a text input field and a '開く' (Open) button. The '登録' (Register) and 'キャンセル' (Cancel) buttons are at the bottom. The large preview window on the right shows the layout with 'BIMG' and 'SIMG' labels.

6.3.2.1 メッセージ登録

1.「FullContents」タイプを選択し、「静止メッセージ」/「流動メッセージ」をクリックします。

システム データ登録 試合操作 選手操作

現在放送情報 Page : Name : Name : Page : プレビュー情報

名前 TEST タイプカラー

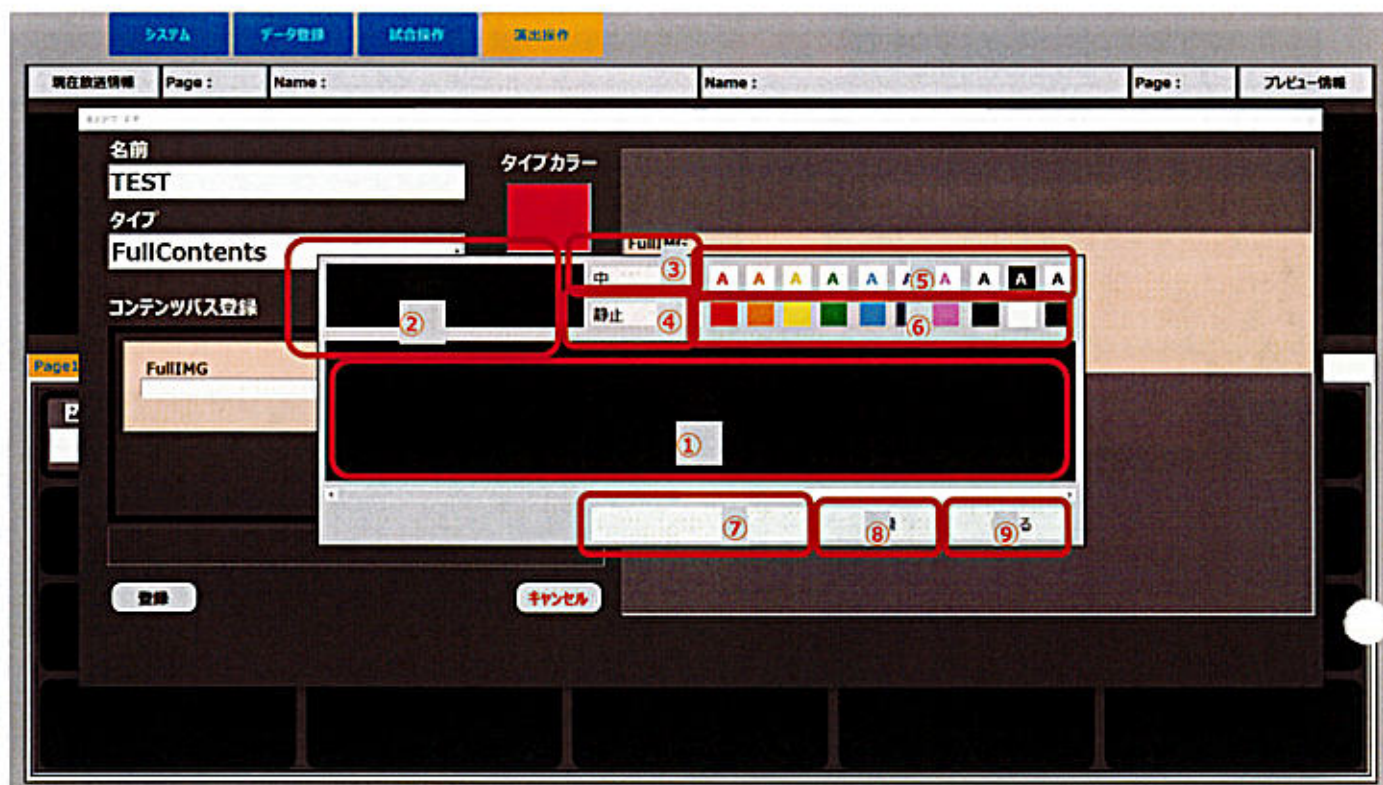
タイプ FullContents

コンテンツパス登録 静止メッセージ作成 流動メッセージ作成

FullIMG 戻る

登録 キャンセル

2.メッセージ登録画面を開きます。



①テキストボックス

表示したい文字を入力する場所です。

②表示エリア

「表示エリア」をクリックすると、テキストボックスに入力している文字を表示します。

③フォントサイズ

プルダウンメニューからフォントサイズを設定します。

④文字流すスピード

文字流すスピードを設定します。※静止メッセージ登録の場合、「静止」に固定されます。

⑤フォント色

テキストボックスに入力している文字色を設定します。

⑥背景色

背景色を設定します。

⑦進捗バー

メッセージ登録の進捗を表示します。

⑧登録

「登録」をクリックすると、メッセージを登録します。

⑨閉じる

「閉じる」をクリックすると、メッセージ登録画面を閉じます。

3. フォントサイズを選択し、テキストボックスに最大 3 行の文字を入力し、下部画面をクリックすることで、テキストボックスに入力した文字を表示することができます。※

※ フォントサイズを「大」にし、テキストボックスに 3 行の文字を入力した場合、3 行目の文字が表示されなくなるので、ご注意ください。



4. フォント色と背景色を選択したうえ、「登録」をクリックします。※

※ 青枠をクリックすると、文字色と背景色をカスタマイズすることもできます。



5.確認用のダイアログが表示され、「OK」をクリックし、メッセージ登録を開始します。



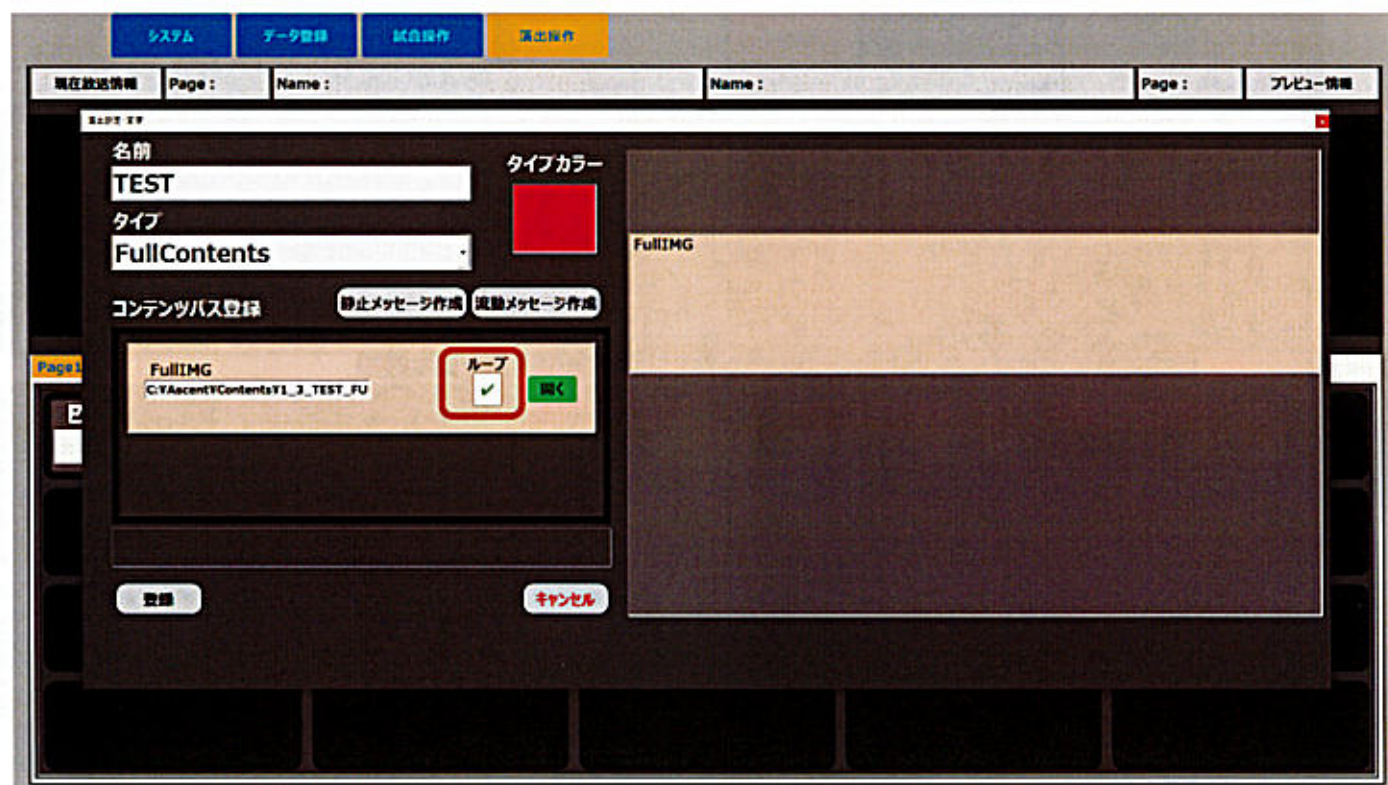
6.進捗バーが 100%となりましたら、登録が完了します。



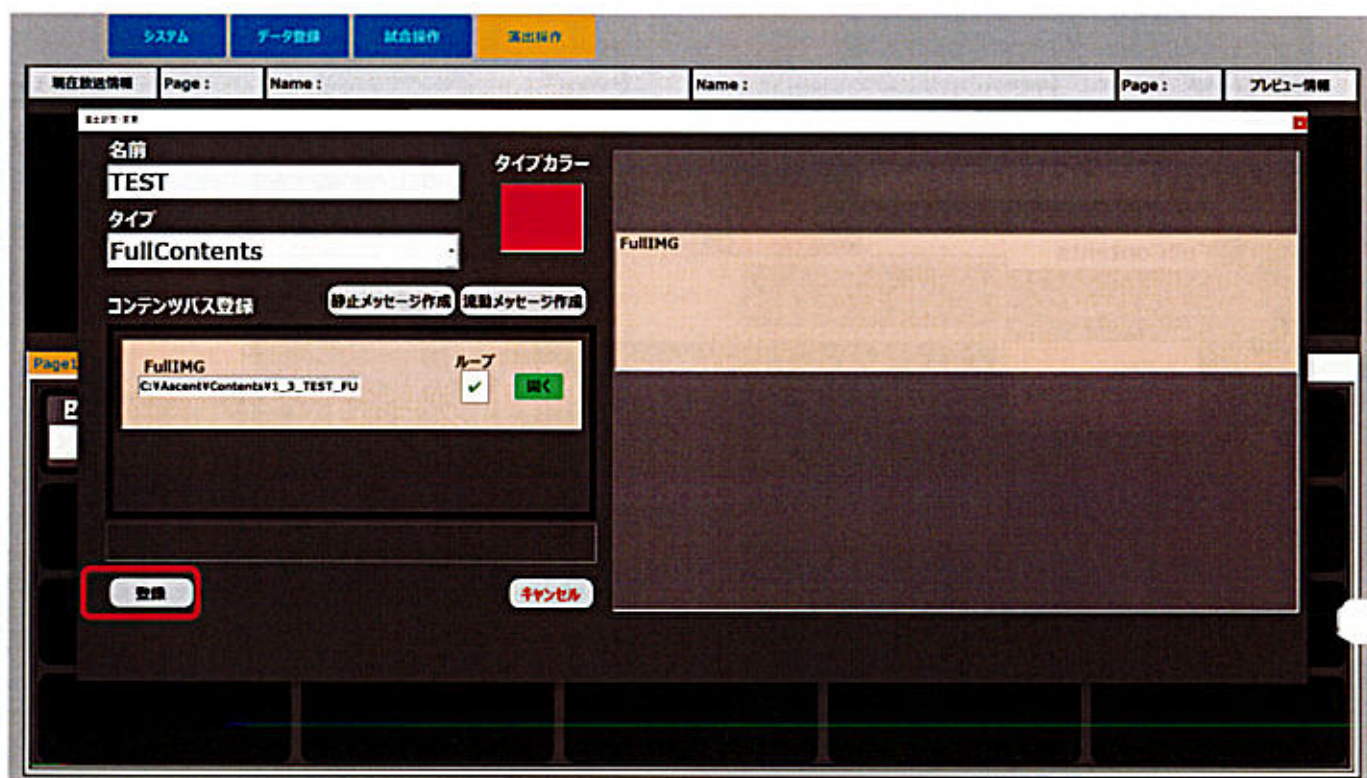
7.「閉じる」をクリックし、メッセージ登録画面を閉じます。



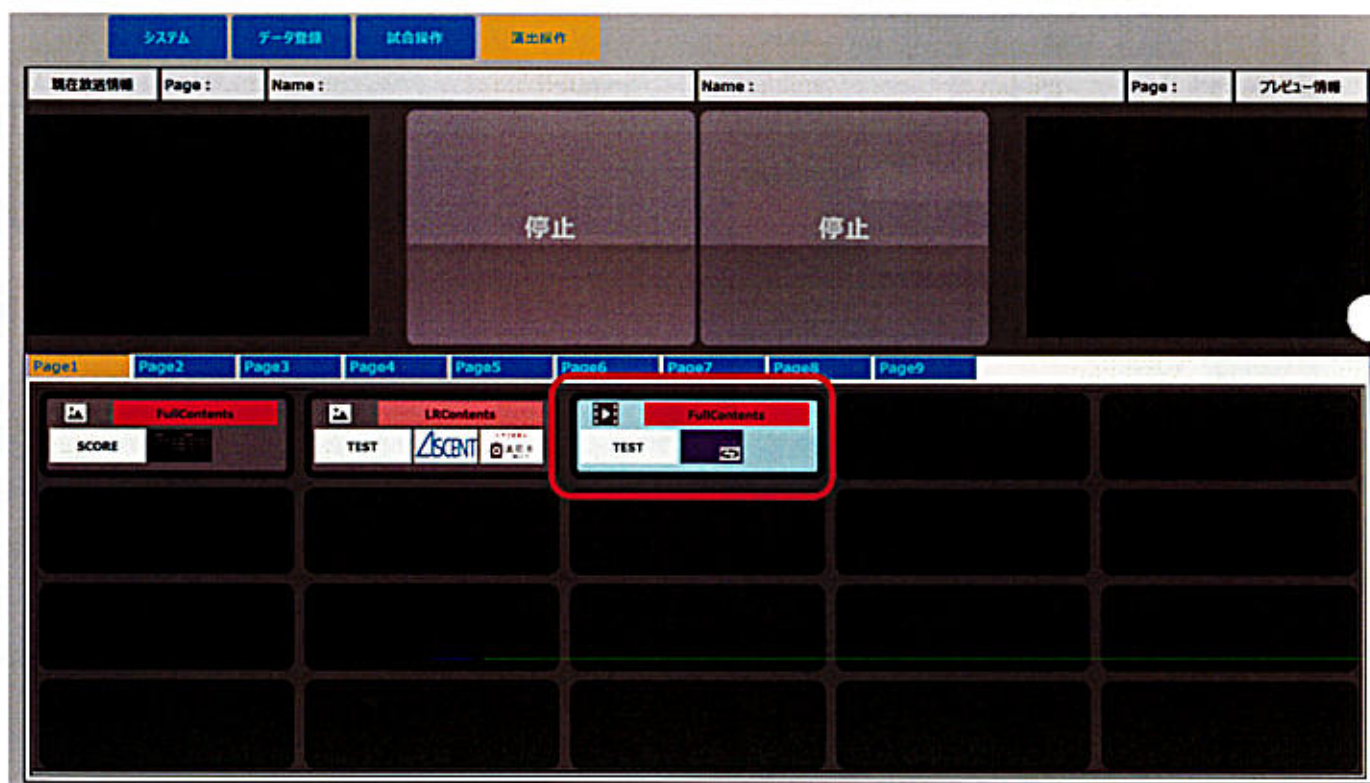
流動メッセージ登録して、ループ再生する必要がある場合に、「ループ」にチェックを入れます。



8.「登録」をクリックし、メッセージ登録を完了します。



9.登録完了したら、登録した項目が表示されます。



6.3.2.2 動画及び静止画登録

1.「開く」を押下するか、右側のコンテンツエリアを押下することでコンテンツを登録します。

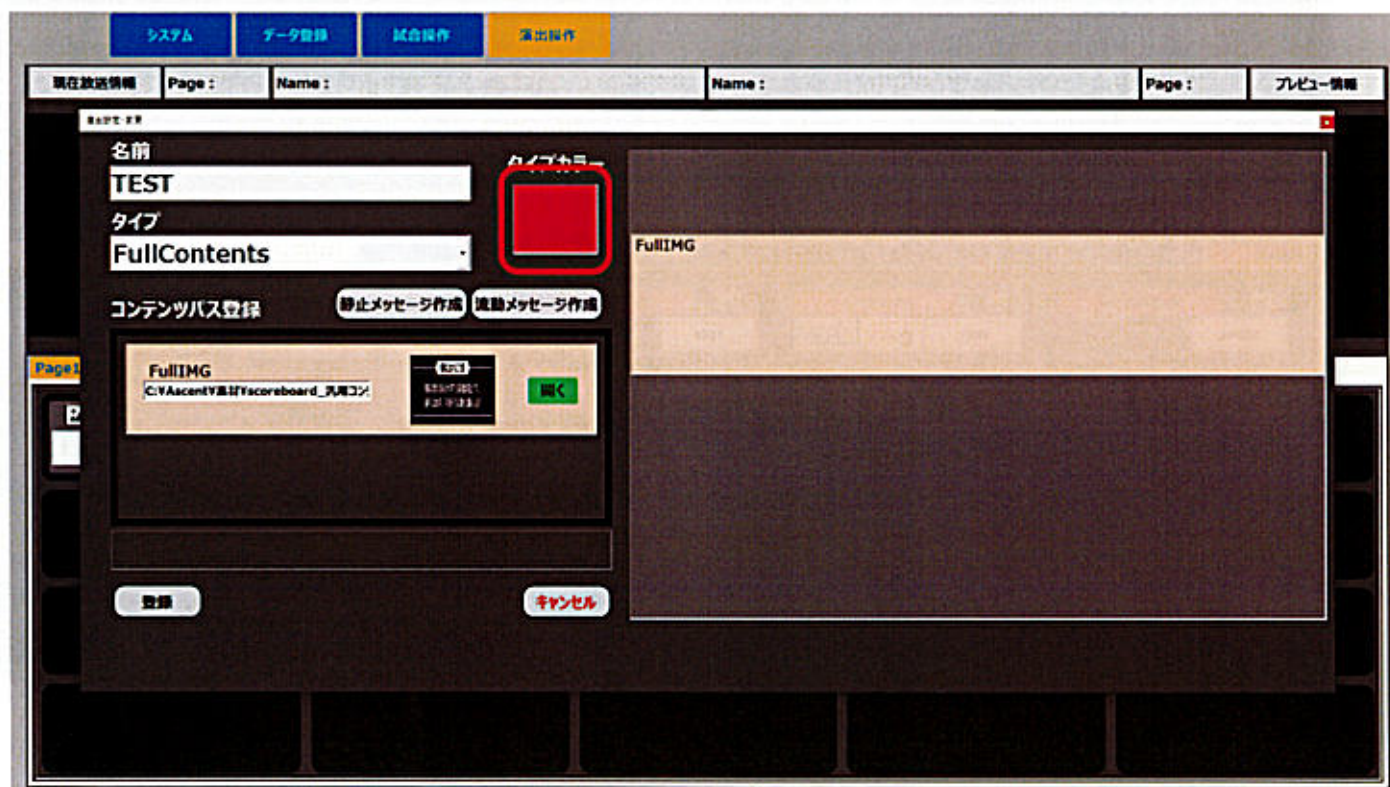
登録できるコンテンツのファイル形式が以下になります。

png、jpeg、bmp、avi、mp4

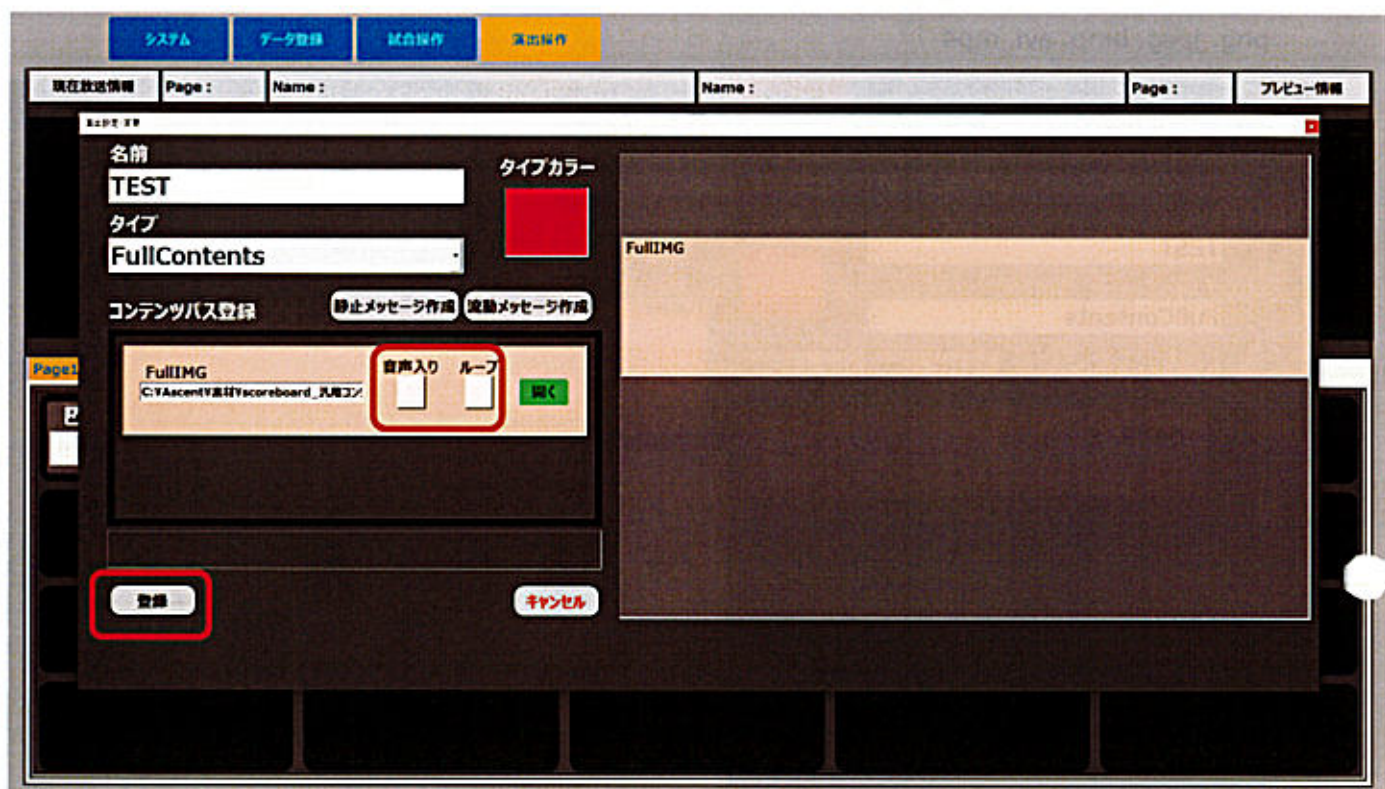


2.タイプカラーを押下することで、タイプカラーを設定することもできます。

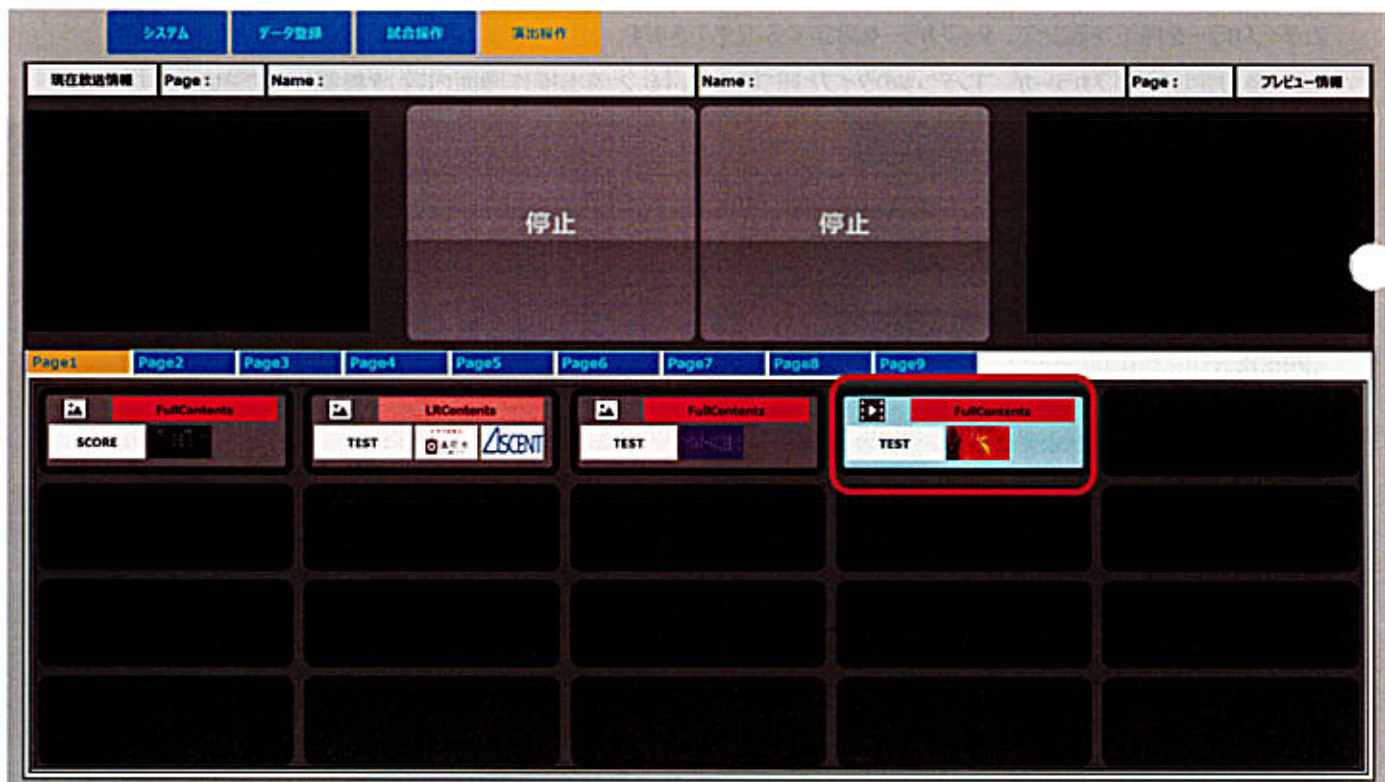
※設定したタイプカラーが、コンテンツのタイプと紐づきます。「6.2 演出操作画面内容」を参照してください。



3. 選択したコンテンツが動画の場合、「音声入り」チェックボックスにチェックを入れると、動画に音声をつけてエンコードします。また「ループ」チェックボックスにチェックを入れると、動画をループさせます。「登録」を押下し、コンテンツを登録します。

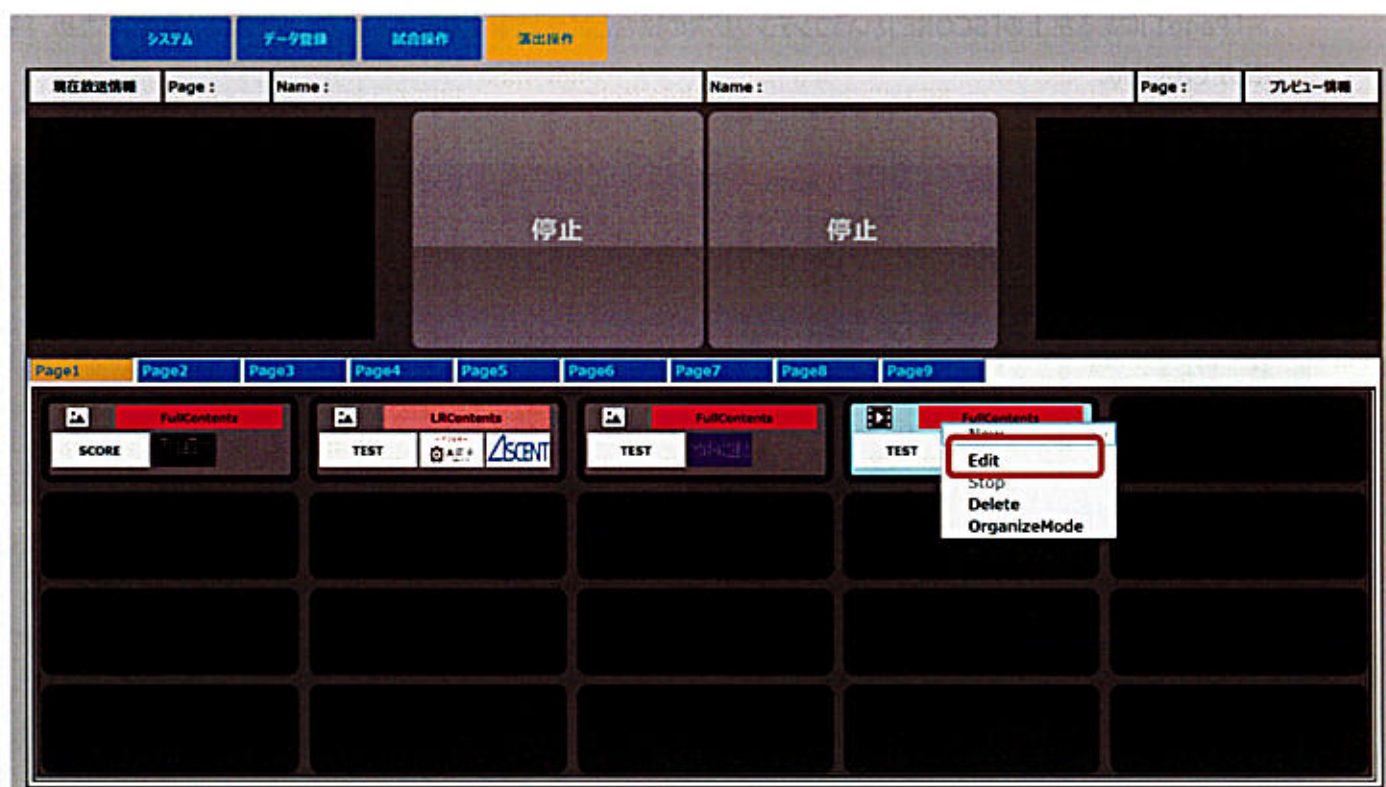


4. コンテンツの登録が完了します。



6.4 コンテンツ編集方法

1. 編集対象となるコンテンツを右押下し、メニューを開き、「Edit」を押下します。

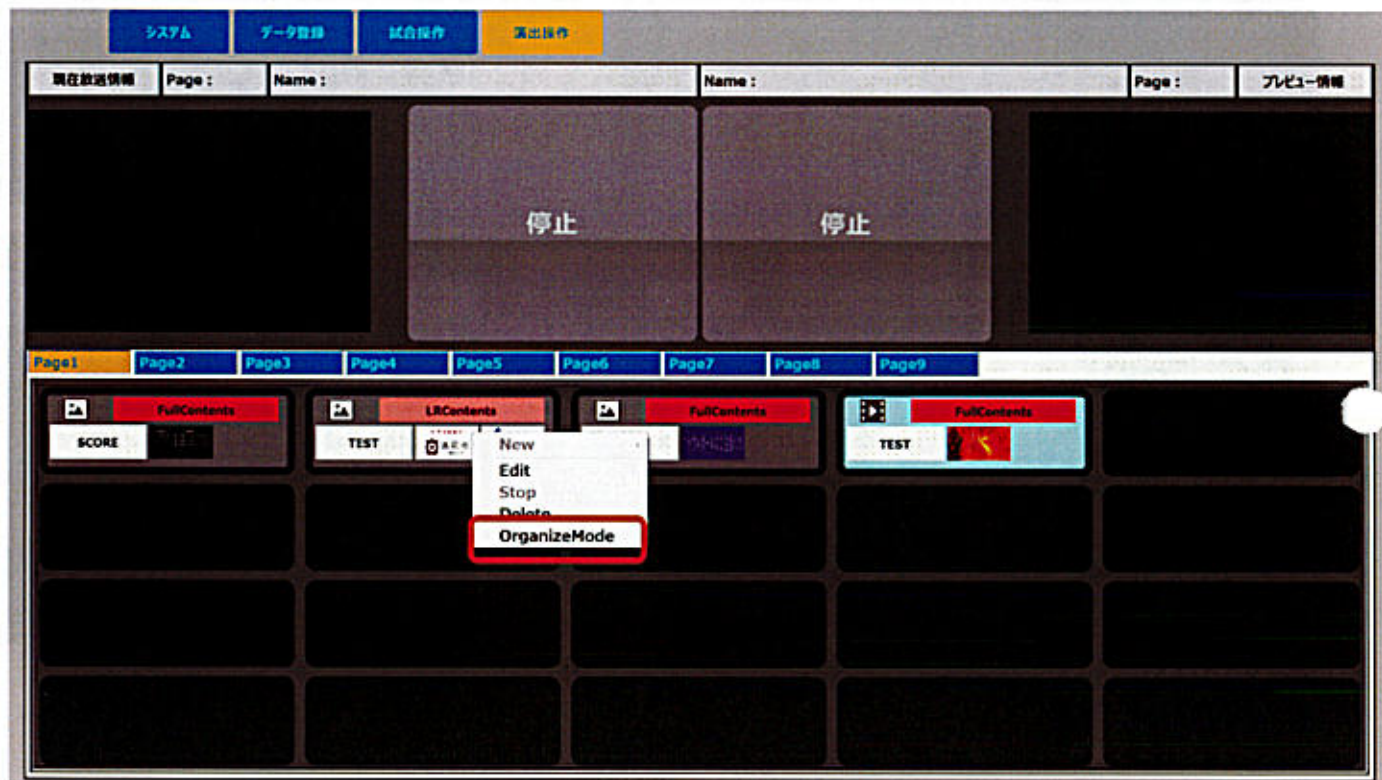


2. 編集の方法について、本書の「6.3 コンテンツ登録方法」を参照してください。

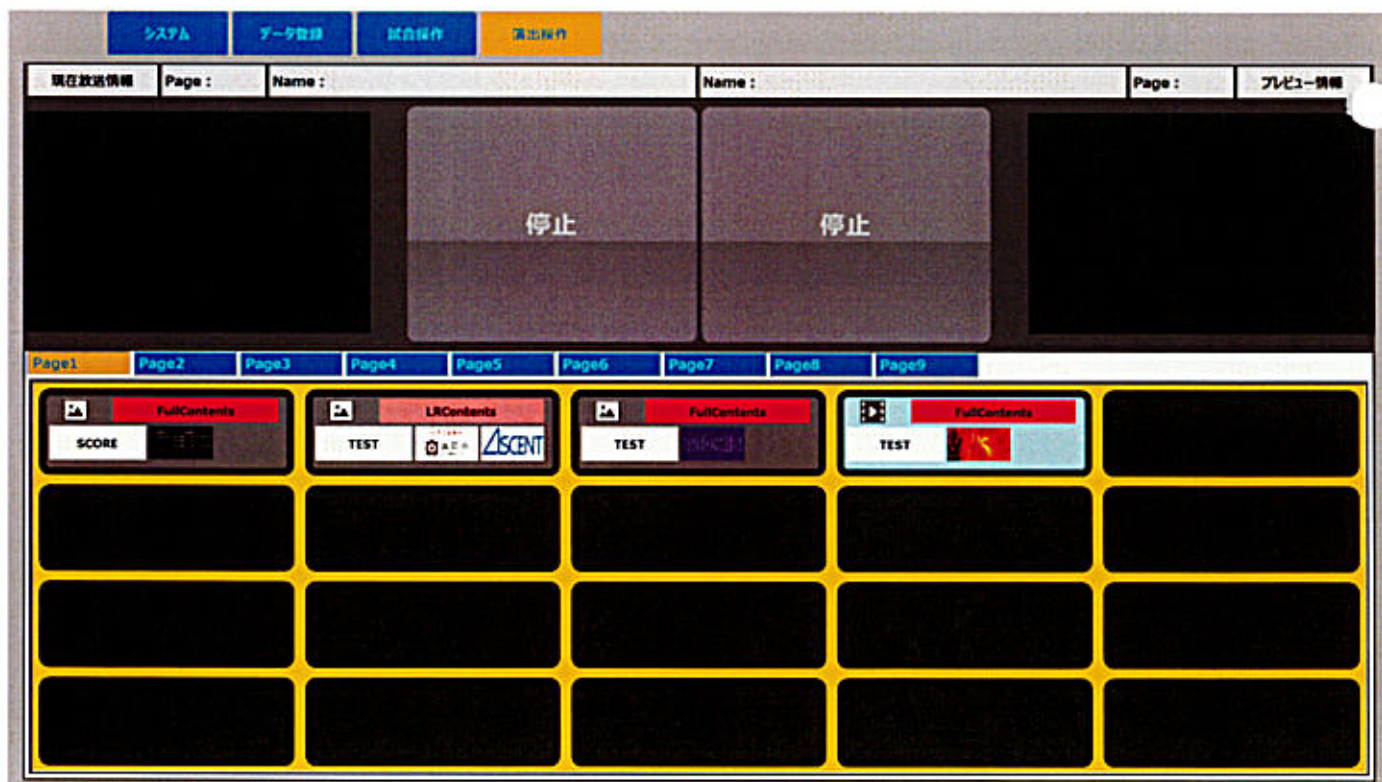
6.5 コンテンツ移動方法

1 移動対象となるコンテンツを右押しし、メニューを開き、「OrganizeMode」を押下します。※

※「Page1」にある左上の「SCORE」というコンテンツが次の試合と試合結果を表示するコンテンツで固定されているため、移動することができません。



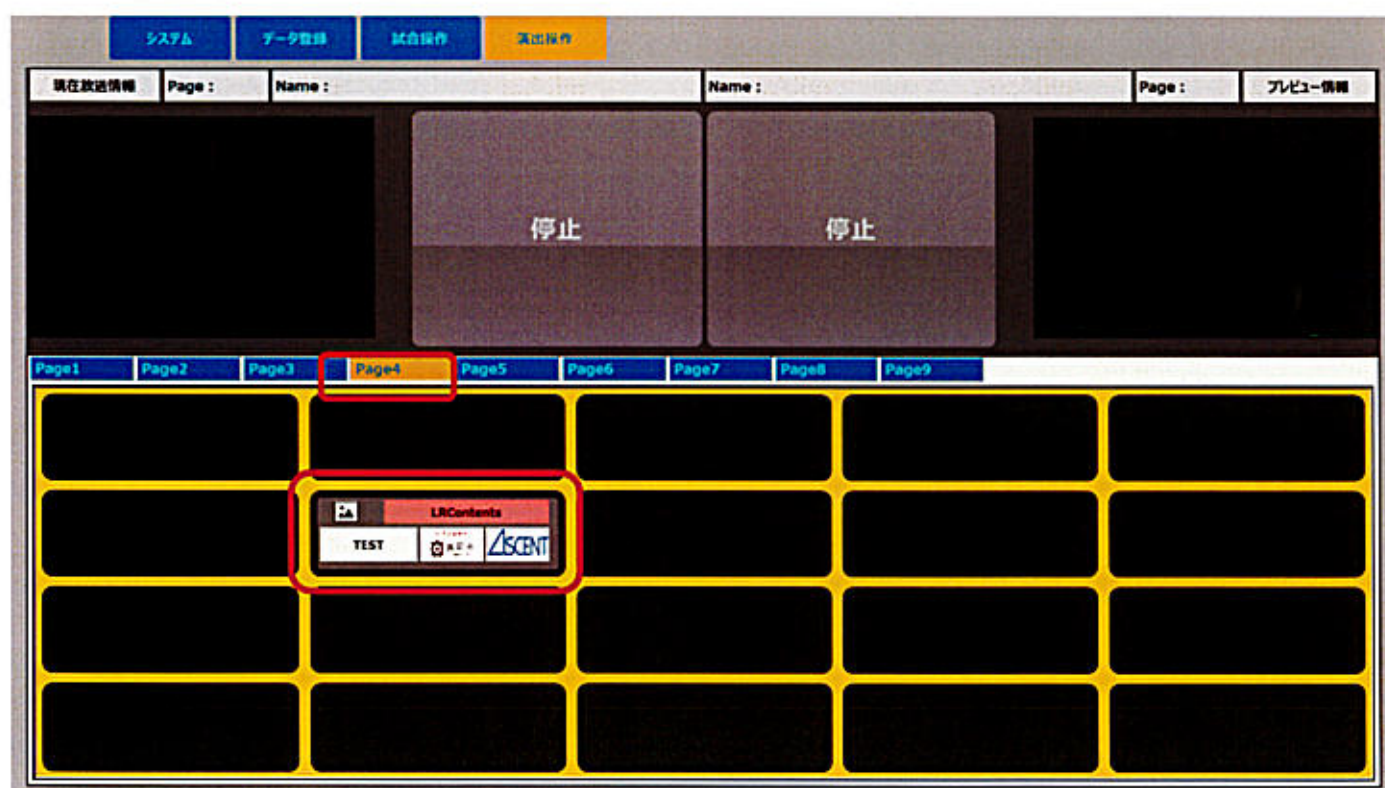
2.「OrganizeMode」を押下すると、以下のような画面になります。



3. 移動させたいコンテンツを押下します。



4. 移動したいところを押下すると、コンテンツを移動できます。

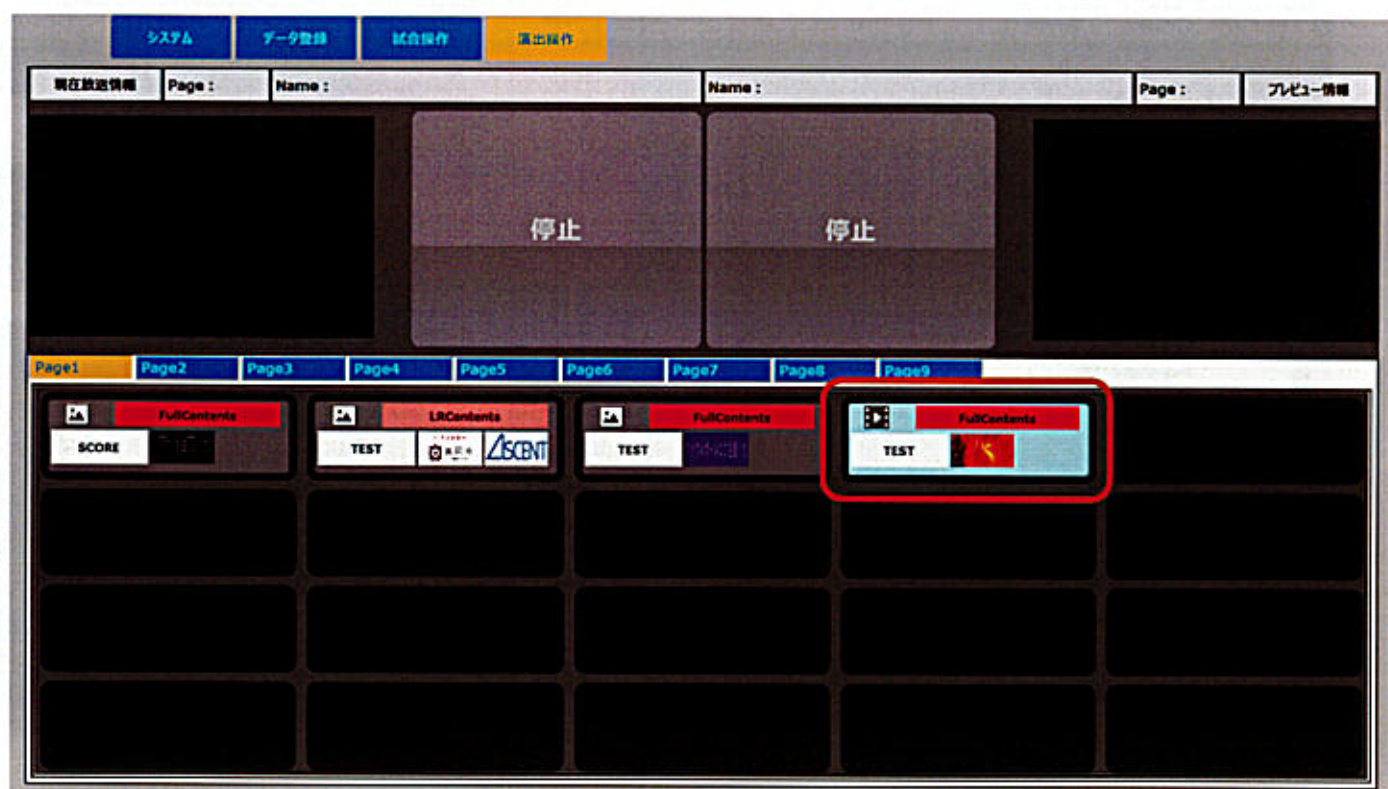


5.移動済みのコンテンツに右クリックし、「PlayMode」を押下すると、コンテンツの移動が完了します。



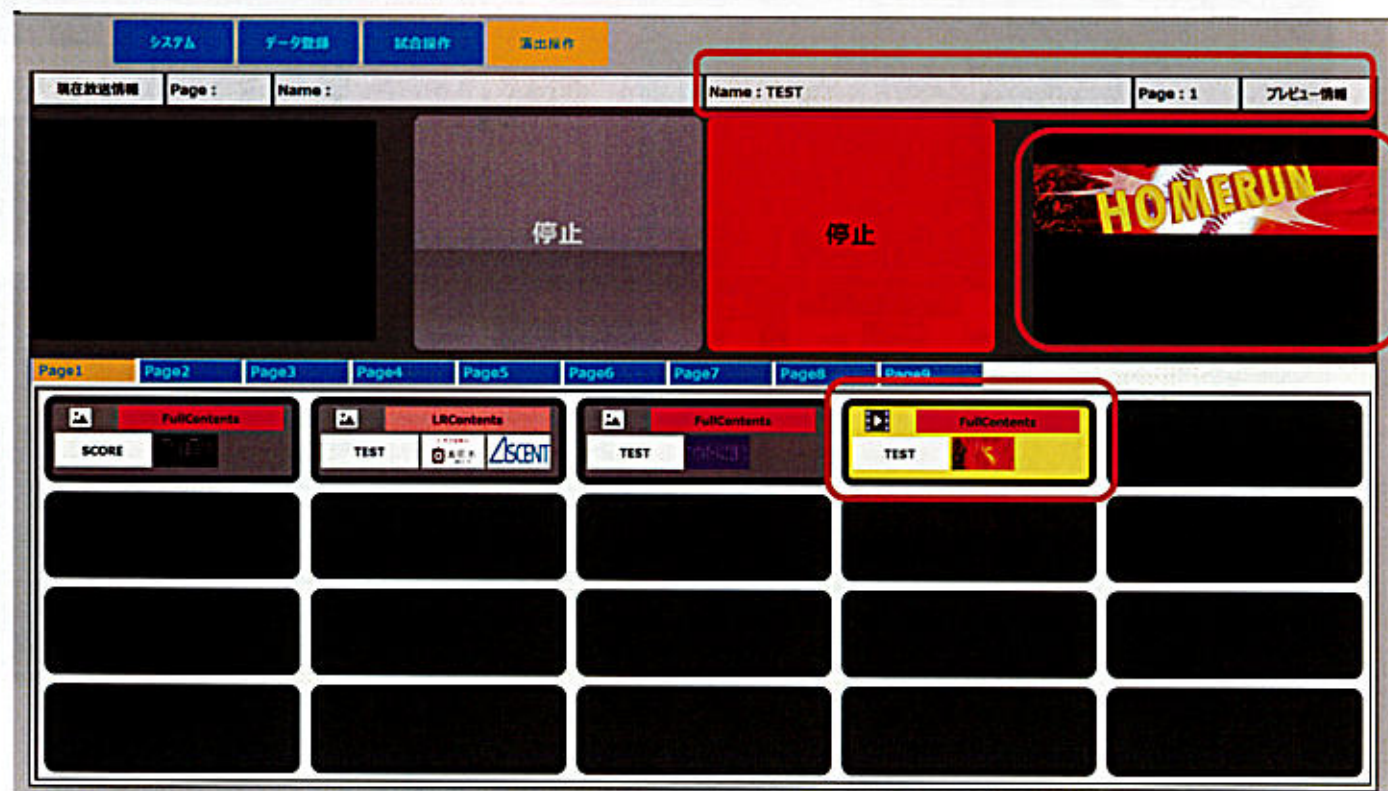
6.6 コンテンツプレビュー

1. プレビューしたいコンテンツを左クリックします。

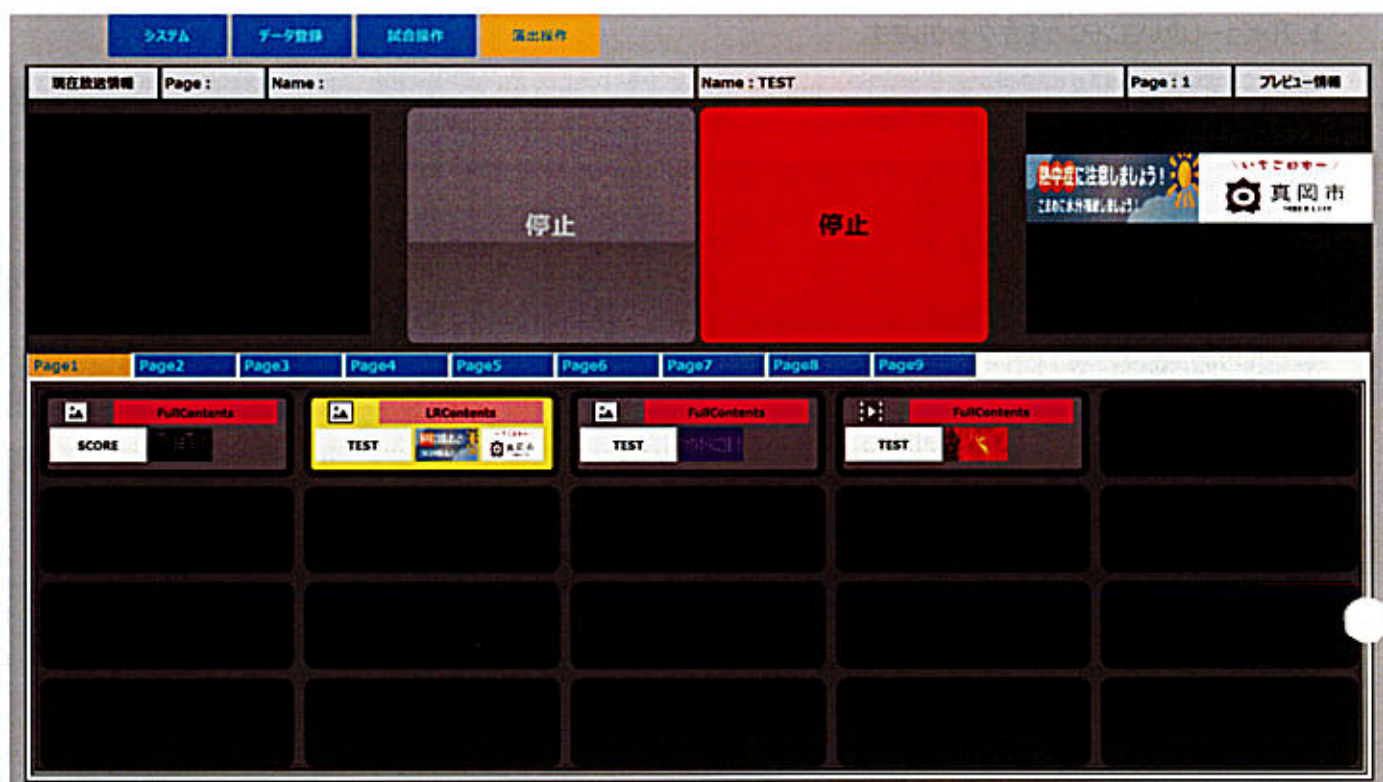


2. プレビュー中のコンテンツのバックグラウンド色が黄色になり、プレビュー中のコンテンツ名とページも表示されます。

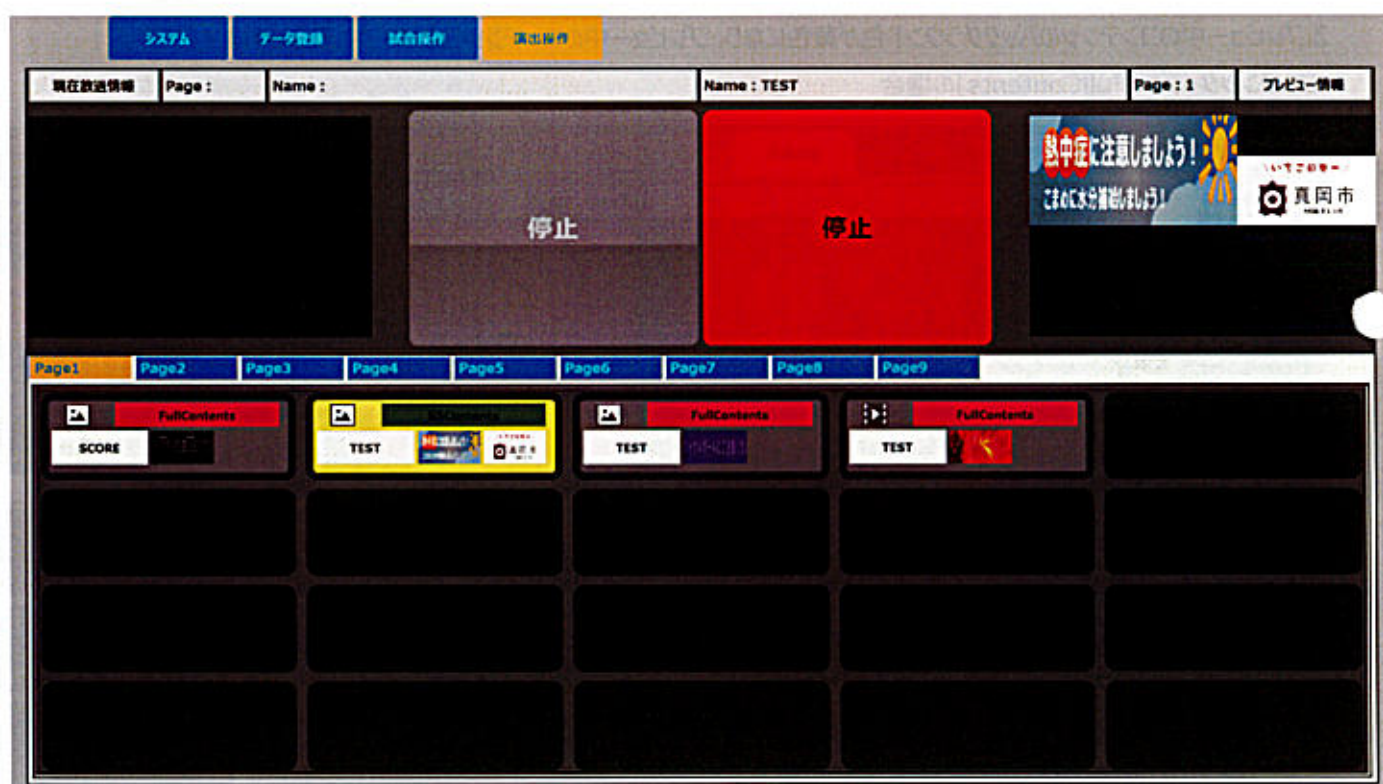
・コンテンツタイプが「FullContents」の場合



・コンテンツタイプが「LRContents」の場合



・コンテンツタイプが「BSContents」の場合



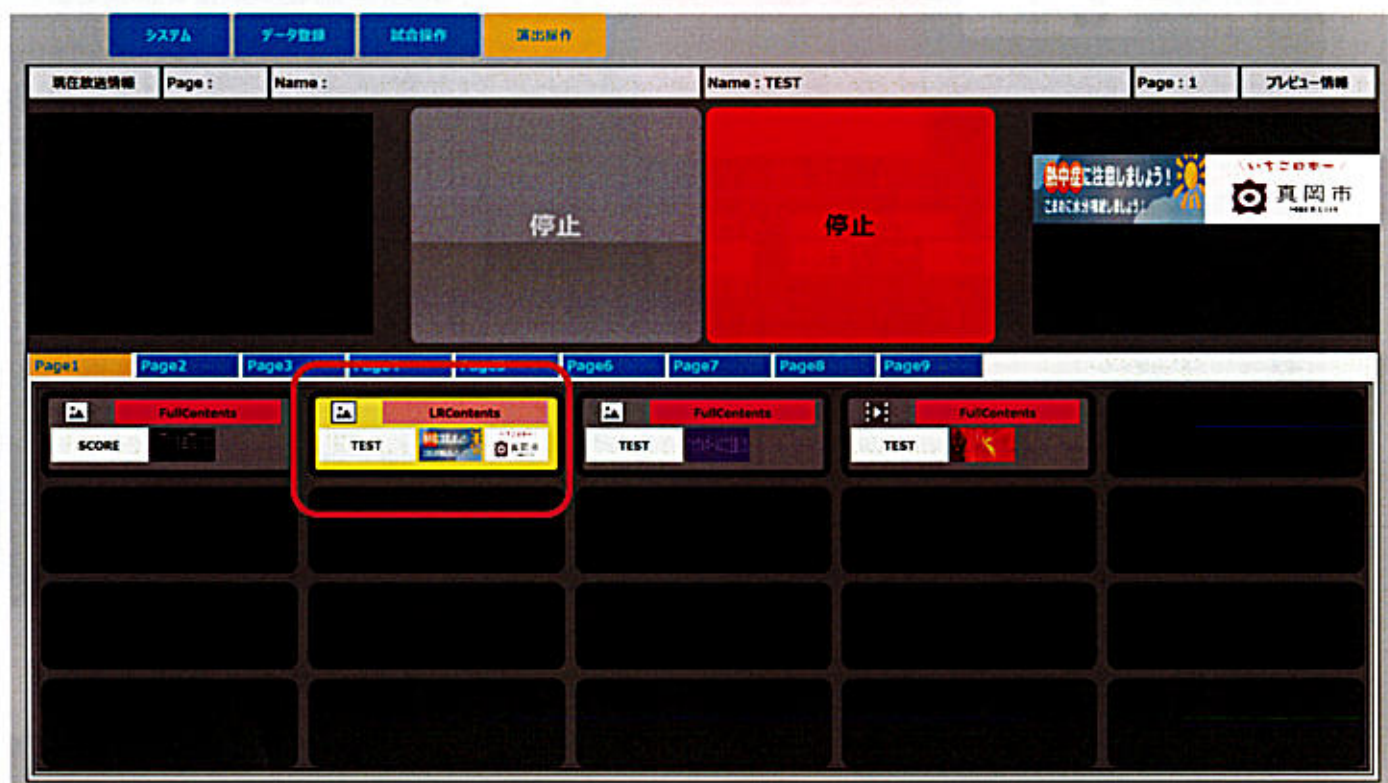
コンテンツが停止されたら、以下ようになります。



6.7 コンテンツ再生

6.7.1 コンテンツ再生(スポーツコーダーPC)

1.スポーツコーダーPCでは、プレビュー中のコンテンツを押下すると、コンテンツがプレビューから再生に切り替えます。

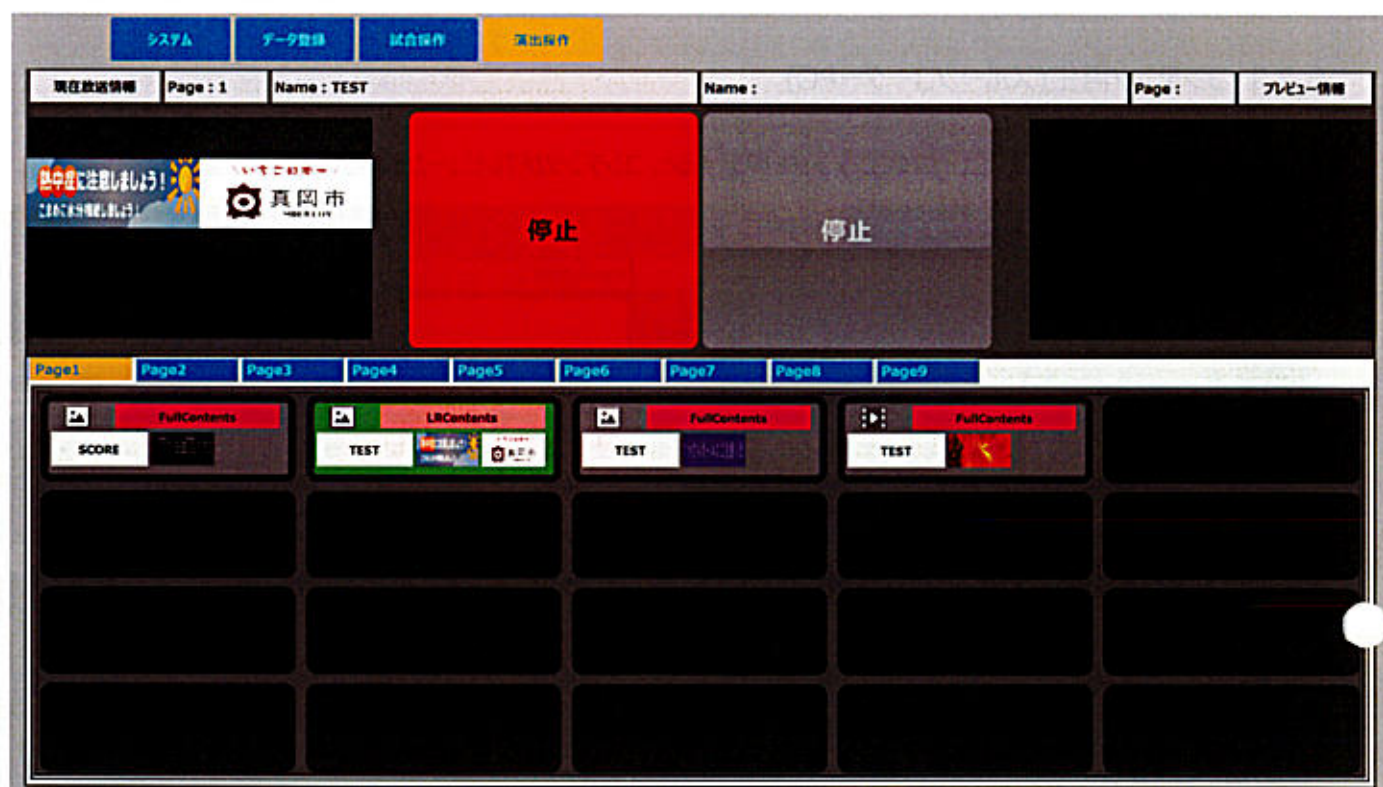


2.コンテンツが再生中になると、以下のように、再生中コンテンツ名とページも表示されます。また、LED 大型ビジョンにもコンテンツも表示されます。

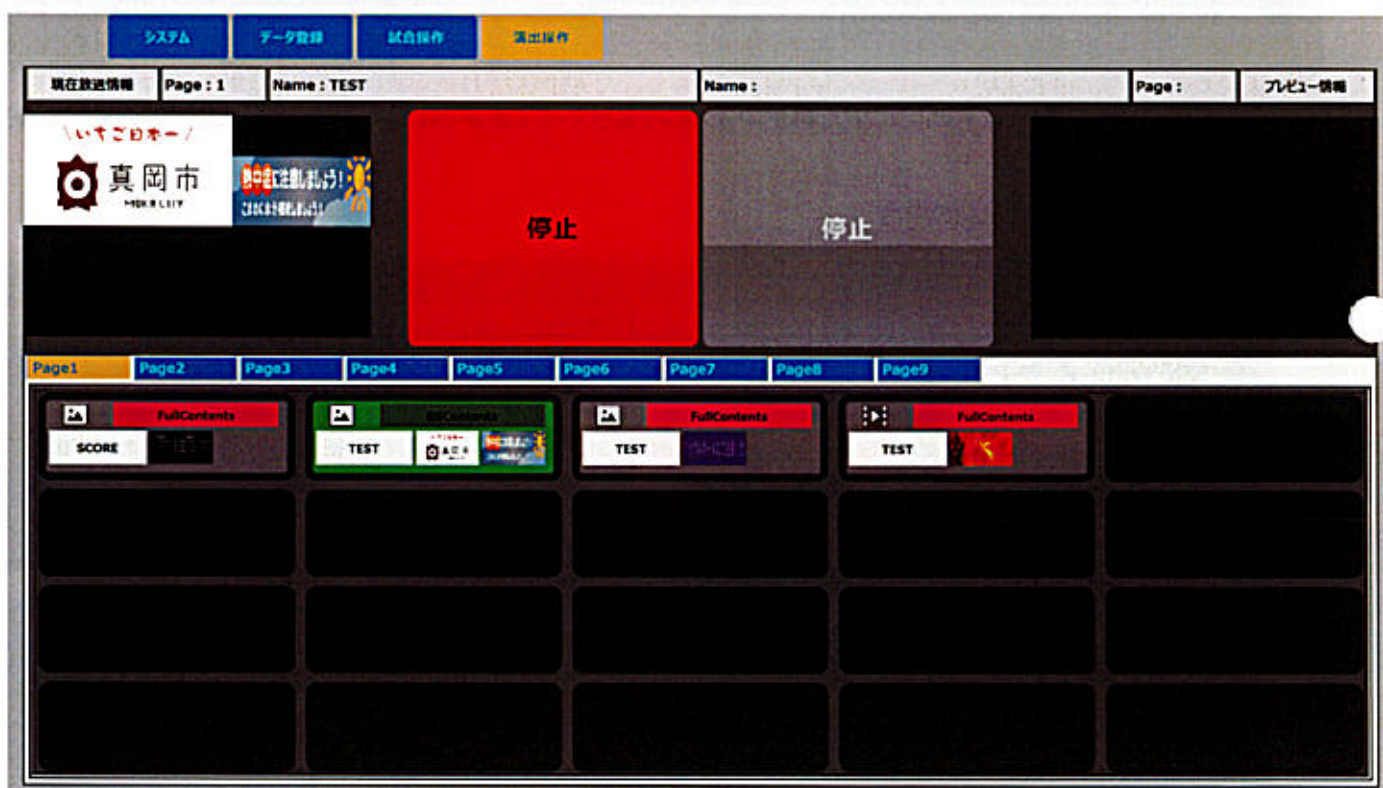
・コンテンツタイプが「FullContents」の場合



・コンテンツタイプが「LRContents」の場合

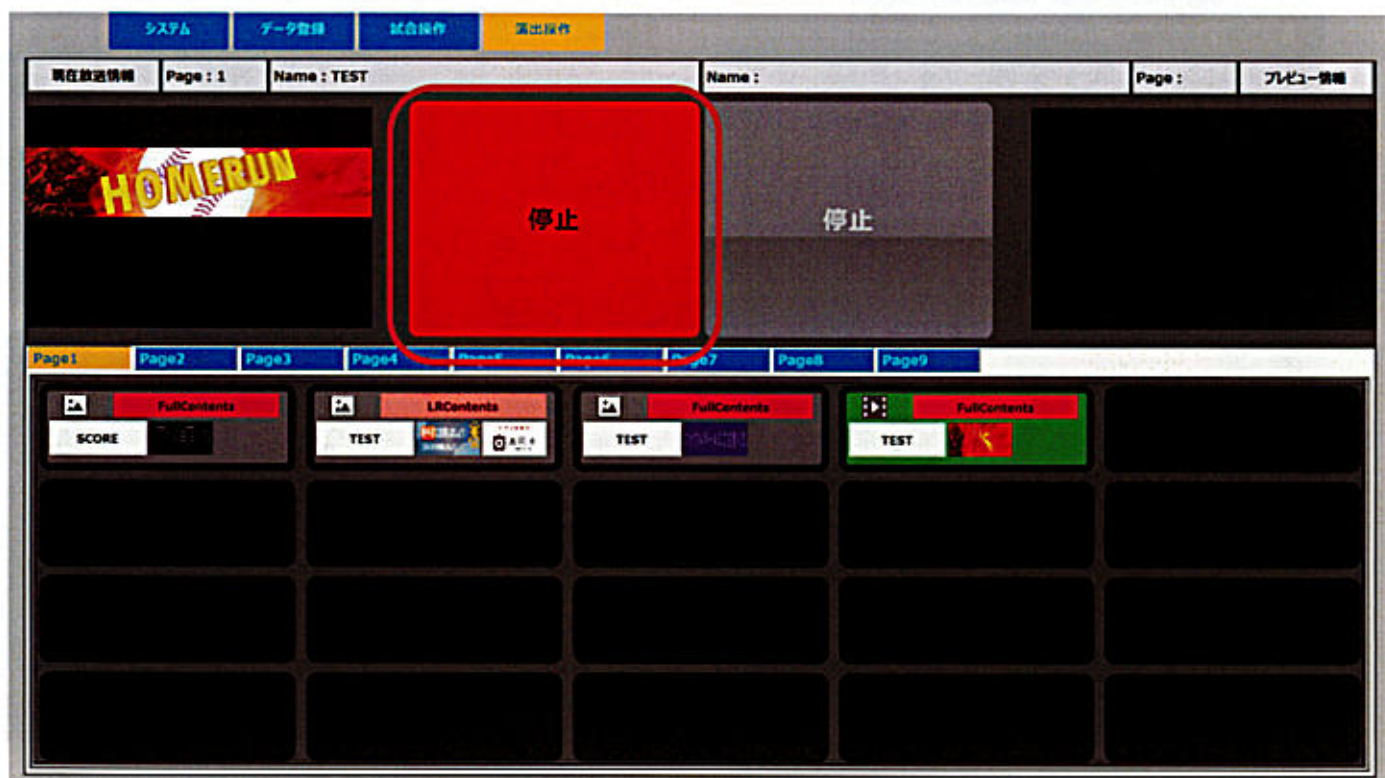


・コンテンツタイプが「BSContents」の場合

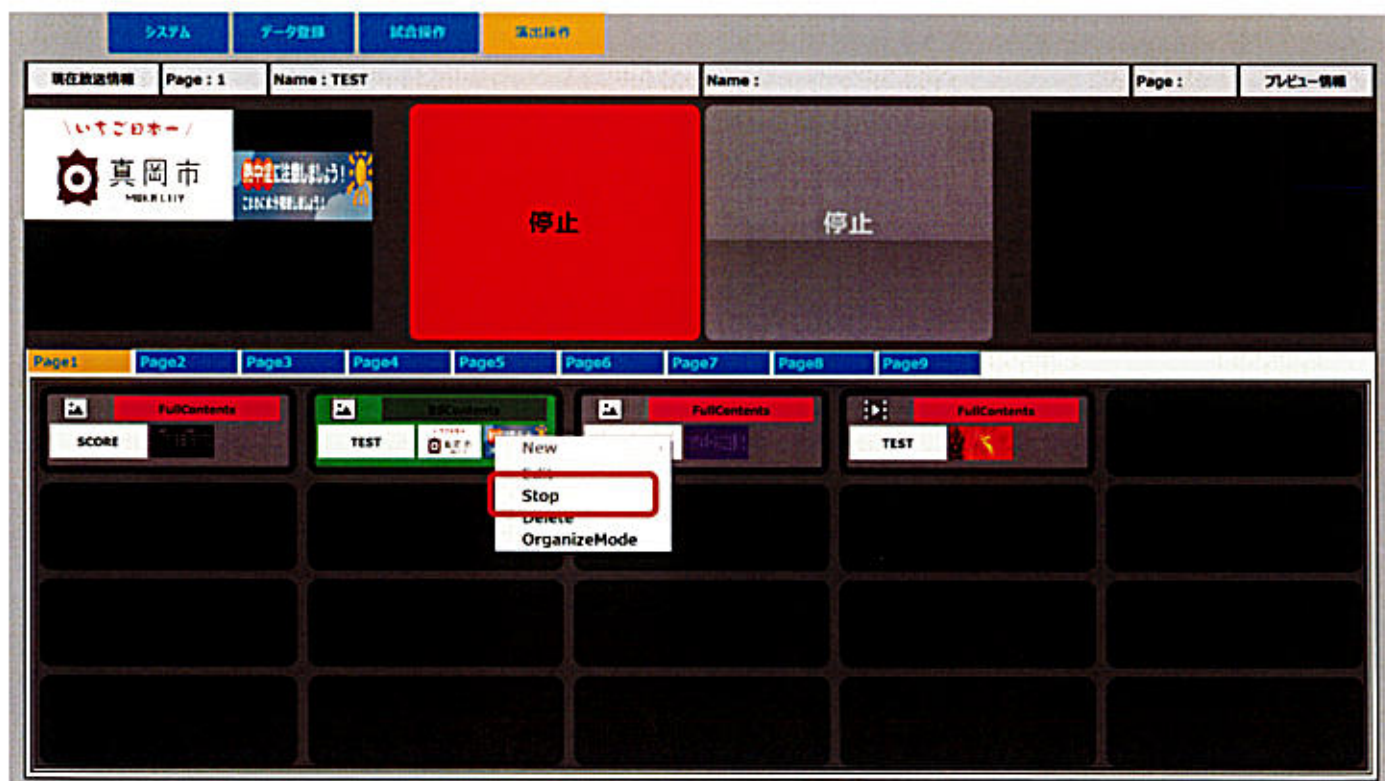


3.再生中のコンテンツを停止するには、2つの方法があります。

① 「停止」を押下すると、再生中のコンテンツを停止します。



② 再生中のコンテンツを右押しし、「停止」を押下すると、再生中のコンテンツも停止します。

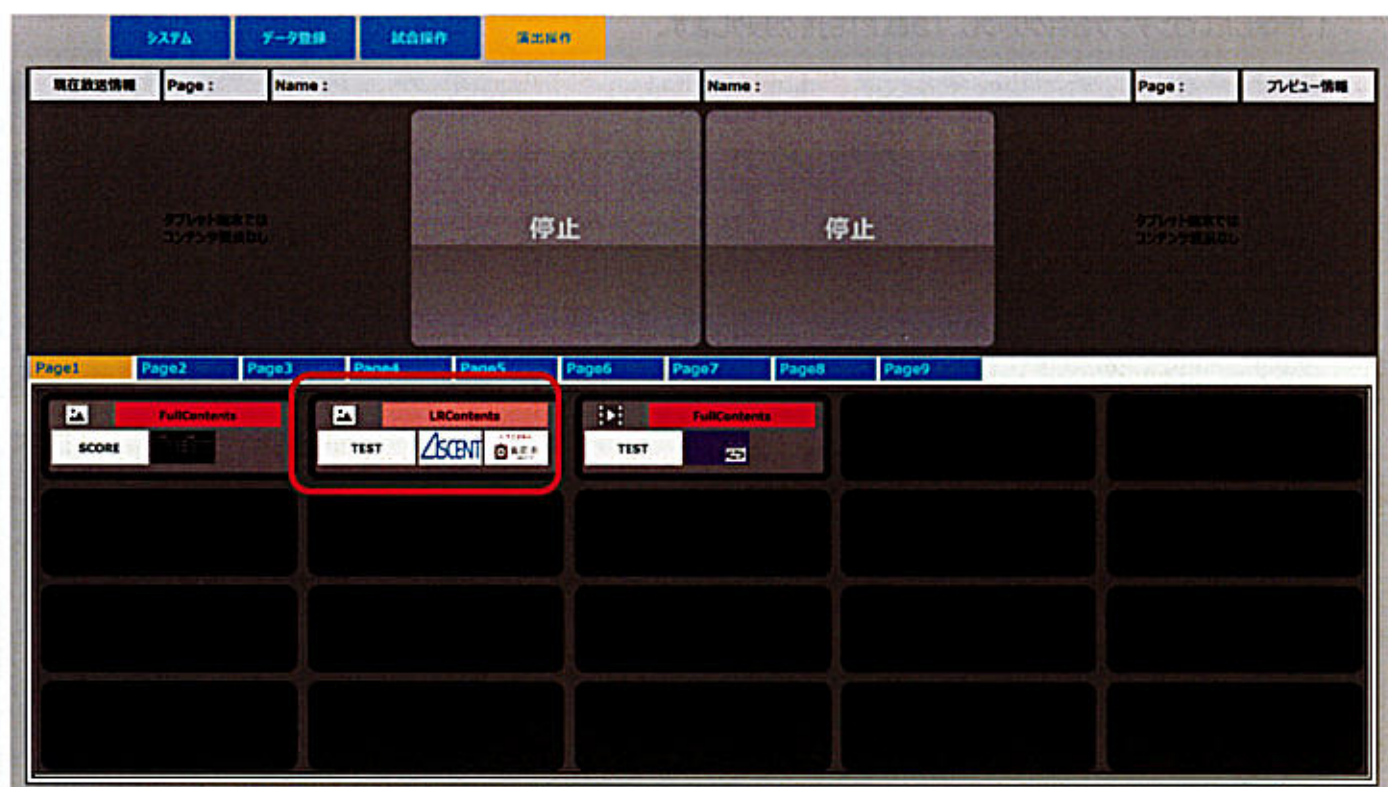


4.コンテンツが停止されたら、以下のようになります。



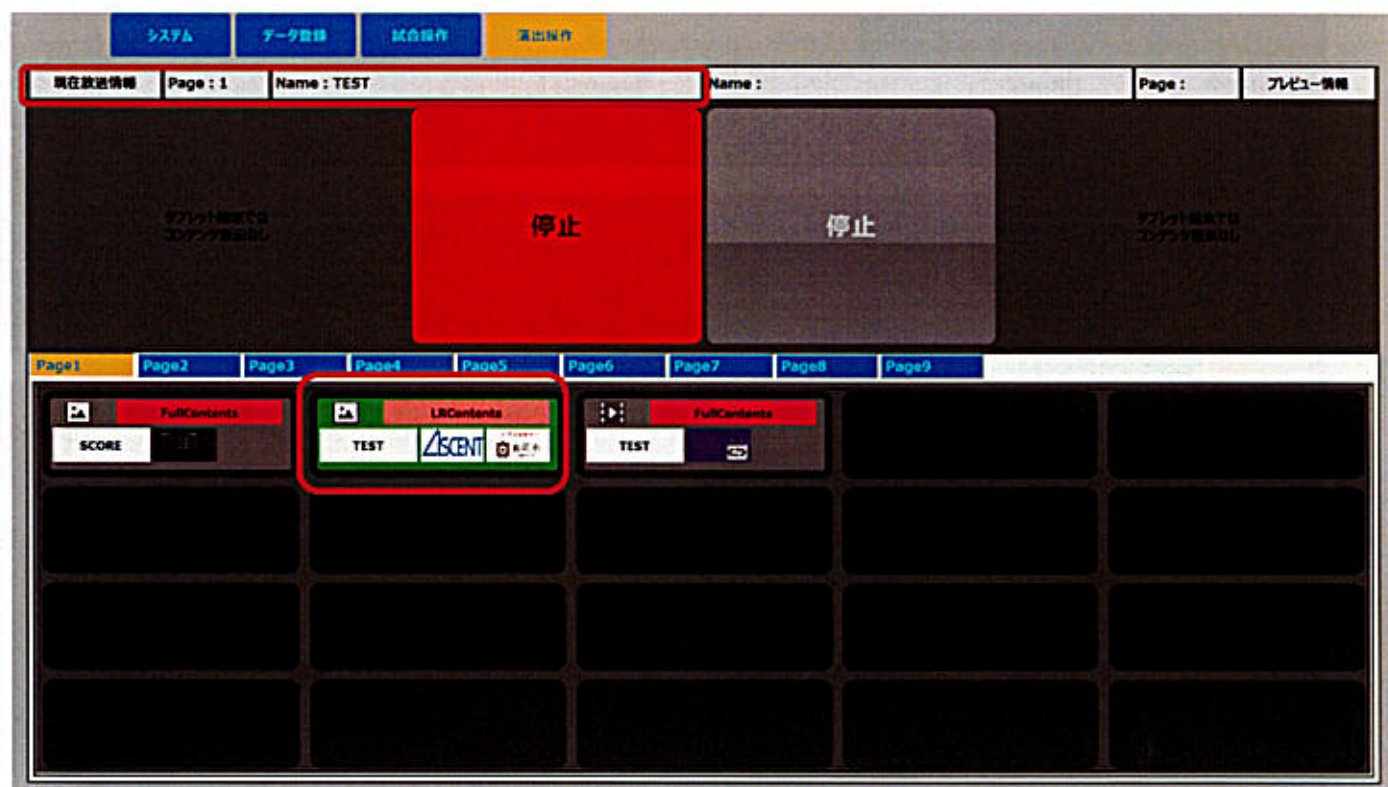
6.7.2 コンテンツ再生(タブレット端末)

1.再生したいコンテンツを押下します。



2.コンテンツが再生中になると、以下のようになり、再生中コンテンツ名とページも表示されます。

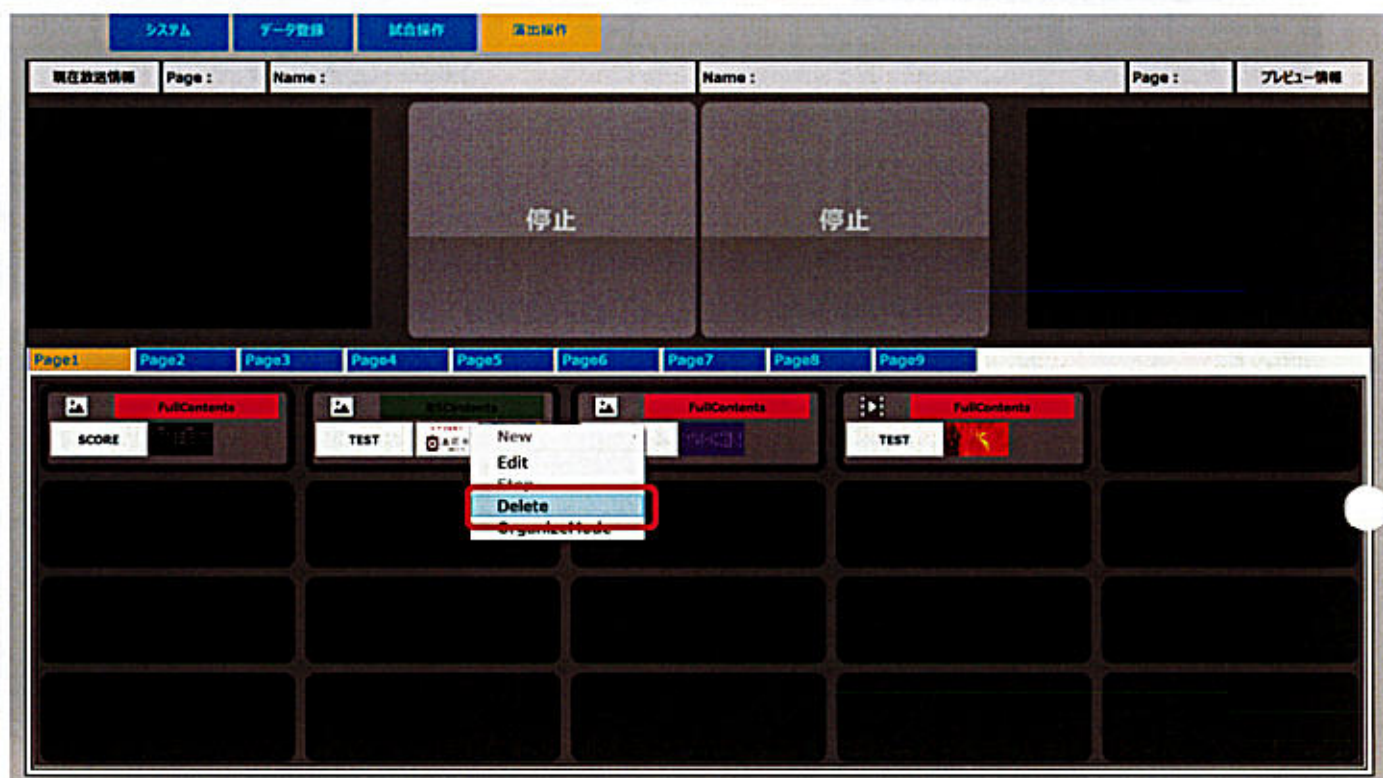
また、LED 大型ビジョンにもコンテンツも表示されます。



6.8 コンテンツ削除

スポーツコーダーPCでは、登録されたコンテンツを削除することができます。

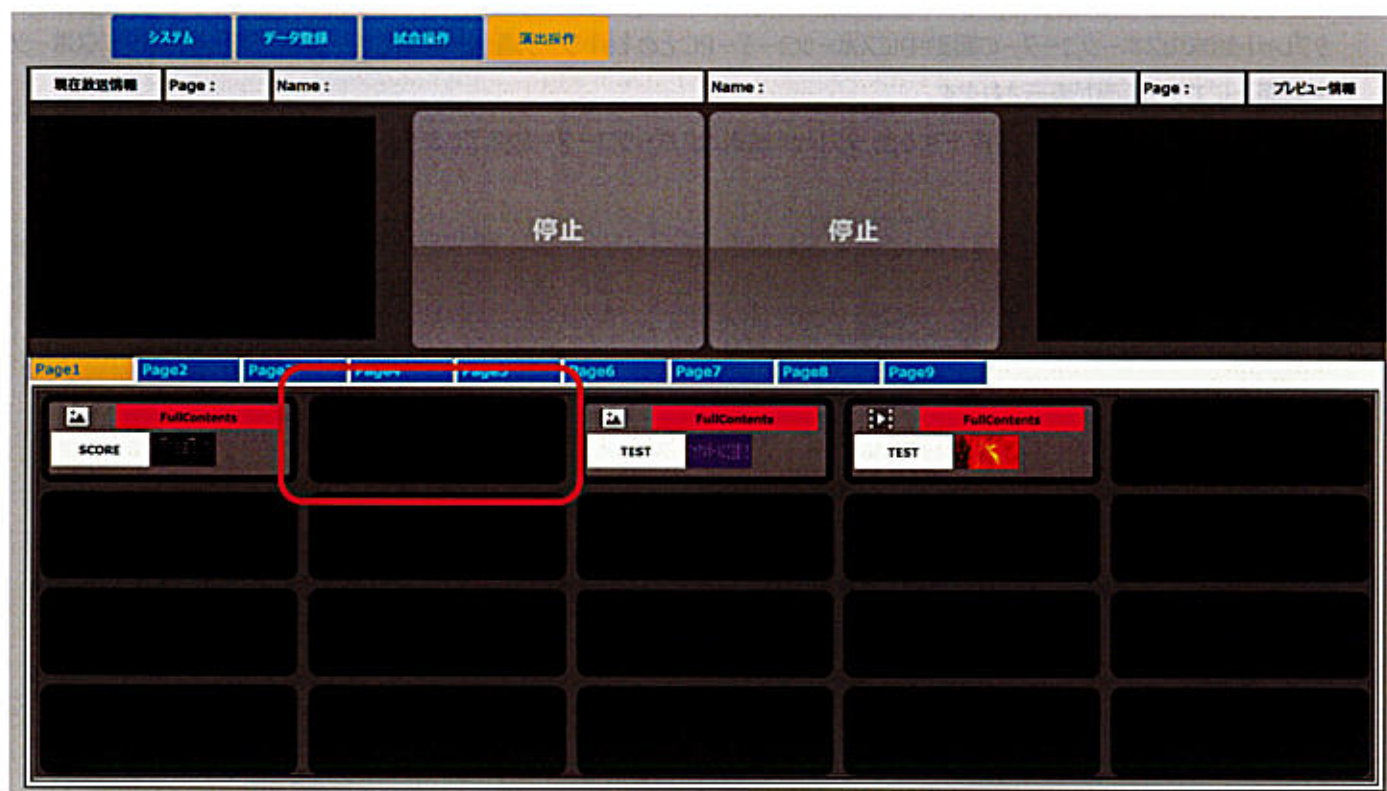
1. 削除したいコンテンツを右クリックし、「DELETE」をクリックします。



2. 確認ダイアログが表示され、「OK」をクリックします。



3.コンテンツ削除が完了します。



7. タブレット端末の接続エラー画面

タブレット端末のスポーツコーダーの起動中にスポーツコーダーPCとのネットワーク通信が切断された場合、タブレット端末のスポーツコーダー画面上にエラー画面が表示されます。

この時、「アプリケーション終了」を押下すると、タブレット端末のスポーツコーダーを終了します。

WIFIの接続が切断しましたので、
再度接続してください。
また、再度接続せず、アプリケーション終了するには、
この下にある赤ボタン「アプリケーションを終了」を押してください。

アプリケーションを終了

スコア表示制御 PC とのネットワーク通信は再接続したら、エラー画面が消え、操作が可能になります。



また、スポーツコーダーPCの野球スポーツコーダーが起動していない場合、タブレット端末のスポーツコーダーを起動すると、以下のエラー画面が表示されます。一旦「OK」を押下し、スポーツコーダーPCの野球スポーツコーダーを起動してから、再度タブレット端末のスポーツコーダーを起動してください。

警告

**スポーツコーダーPCの野球がまだ起動していないため、
タブレット端末のスポーツコーダーを起動できません。**

OK

8. タブレット端末の注意点

タブレット端末では、コンテンツの登録、編集、移動とプレビューをできないので、ご注意ください。

9. スコア表示画面

9.1 スコア画面(試合前)

試合を選択すると、試合前のスコア画面を表示します。

チー△A										0 0 0													
チー△B										0 0 0													
TN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	UMPIRE			TN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
チー△A	C	1B	3B	2B	PR	SS	3B	CF	P	PL	1B	2B	3B	チー△B	1B	C	CF	LF	C	3B	PR	LF	P
	中谷	流川	佐藤	村田	高橋	宮城	桜井	福田	田中	堀川	中谷	藤島	嶋田		中村	鈴木	前田	斎藤	藤原	川村	田中	福井	増田

9.2 スコア画面(試合中)

試合を開始すると、試合中のスコア画面を表示します。

チー△A 2										2 0 0													
チー△B										0 0 0													
TN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	UMPIRE			TN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
チー△A	C 中谷	1B 流川	3B 佐藤	2B 村田	PR 高橋	SS 宮城	3B 桜井	CF 福田	P 田中	PL 堀川	1B 中谷	2B 藤島	3B 嶋田	チー△B	1B 中村	C 鈴木	CF 前田	LF 斎藤	C 藤原	3B 川村	PR 田中	LF 福井	P 増田

9.3 スコア画面(試合後)

試合を終了すると、試合後のスコア画面を表示します。

チームA 2 0 0 0 0 0 1 0 0 3 0 0										
チームB 0 0 1 0 1 0 0 5 X 7 0 0										
TN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
チ	C	1B	3B	2B	PR	SS	3B	CF	P	
ム	中	流	佐	村	高	宮	桜	福	田	
A	谷	川	藤	田	橋	城	井	田	中	
UMPIRE										
PL	1B	2B	3B							
堀	中	藤	嶋							
川	谷	島	田							
TN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
チ	1B	C	CF	LF	C	3B	PR	LF	P	
ム	中	鈴	前	斎	藤	川	田	福	増	
B	村	木	田	藤	原	村	中	井	田	

9.4 コンテンツ画面(FullContents の場合)

コンテンツを「FullContents」タイプとして再生する場合、以下のようにコンテンツを再生します。

チームA	2	0	0	0	0	0	1	0	0	3	0	0
チームB	0	0	1	0	1	0	0	5		7	0	0

熱中症に注意しましょう！

こまめに水分補給しましょう！



9.5 コンテンツ画面(LRContents の場合)

コンテンツを「LRContents」タイプとして再生する場合、以下のようにコンテンツを再生します。



9.6 コンテンツ画面(BSContents の場合)

コンテンツを「BSContents」タイプとして再生する場合、以下のようにコンテンツを再生します。

