



iaaCAL Lite アーチェリー試合スコア集計システム

[はじめに]

アーチェリーの試合において、紙で記入した個人のスコアを集計するのはたいへんな作業です。公式試合では ianseo システムが広く使われるようになり、リアルタイムでのスコア集計などで便利になりました。ただ、ianseo を利用するためにはローカルの Wi-Fi システムの構築などソフト、ハードの準備や、知識をもった人のサポートが必要で、比較的小規模な地域の試合などでは、導入のハードルはやや高いですね。iaaCAL Lite は市原市アーチェリー協会で使用しているシステムの簡易版で、参加者の方々がスマホさえもっていれば簡単に利用することができます。



[使用方法]

1. iaaCAL System アクセス：

QR コードからシステムにアクセスします。こちらからスタートです

[管理者メニュー]

2. 試合登録：

試合を管理される方が試合をシステムに登録します。

(ア) 試合番号の登録：任意の半角英数字 3～5 文字で設定（英語は大文字）

(イ) 試合名称：任意の試合の名称を設定

(ウ) 登録者名：あなたの名前を入力（ニックネームでも OK）

(エ) 所属名：所属クラブなど自由に入力

(オ) 試合種：以下から選択してください。

- ① 3 6 射 1 ラウンド
- ② 3 6 射 2 ラウンド
- ③ 3 0 射 1 ラウンド
- ④ 3 0 射 2 ラウンド
- ⑤ 3 0 射 3 ラウンド
- ⑥ ダーツ 3 6 射 1 ラウンド

(カ) 目標点設定：目標点と実スコアの差を競技とする場合に選択（市原市ルール）

(キ) 選手所属チーム登録有無

団体戦の予選などチーム合計点を表示したいときに設定

(ク) 選手事前登録受付有無：選手が出欠を事前登録できるようにするかどうか選択します。

有にすると試合登録者は選手の出欠一覧で参加状態を確認することができます。

(ケ) 当日新規エントリー可否：不可にすると事前登録が必須となります。参加者、的計画など事前にしっかり決めておきたい場合などは不可にしてください。

* 試合登録ボタンをクリックして登録されます。同じ試合番号がすでに登録されている場合にはエラーとなりますので、再度登録してください。

* 参加される方々には試合日時とあわせて試合番号と、表示される QR コードを連絡します。

参加者のエントリーは当日しかできません。

* メールアドレスを入力すると登録内容がメールで確認できます。

* 試合番号入力不要のエントリー用 QR コード、応援の方用のスコア確認用 QR コードが自動生成されますので、必要に応じて当日会場で配布するなどご活用ください。

(コ) 登録試合削除

- ① 日付、試合番号、登録者名、所属名で削除。メール登録ある時は削除メールが送付されます

(サ) 登録試合日程変更

- ① 登録済の試合の日程をエントリー済の選手リストも含めて変更できます



3. 事前登録&的計画

(ア) 事前登録者リスト参加者を一覧表示できます

(登録 ID 指定削除も可能です)

(イ) 事前登録状態切替

標準では開催日の前日 16 時に自動的に締め切りされますが、それよりも早く締め切るとき、あるいは再開するときに使用します

(ウ) 的計画(WEB 版)

参加者一覧が表示されます。立数(1-5)と最初の的番号(通常1)を指定するとエントリー順での的計画が作成されます。参加者も的番号を確認することが可能です。

(エ) 当日飛び入りエントリー

当日急遽参加された方を含めて的計画を再度実施する場合にご利用ください。試合管理者のみ登録が可能です。欠席でエントリーされている方の出席への変更も可能です

(オ) エントリー確認&的計画エクセルファイル

エクセルファイルからエントリー者一覧確認や的計画を立案できます
マクロを含みますので、ダウンロード後にファイルのプロパティからセキュリティ許可をする必要がある場合があります。説明はファイルを参照ください。的番を pdf ファイル出力も可能です。一括エントリーシートに入力すると複数名を一括でエントリーすることもできます。印刷用のスコアカードテンプレートもご利用ください。

4. 重複スコア抽出&スコア削除

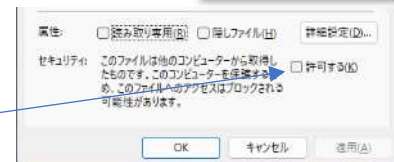
間違って複数のスコアを登録されたデータを抽出します。

指定 id のスコアを削除できます。ただし、試合を登録した管理者名および所属名の入力が必要となります。

[参加者メニュー]

5. 試合エントリー

(ア) 管理者から連絡のあった QR コードからアクセスし、試合番号を入力してエントリー



- (イ) 当日発表された的番(1-20) 立順(A-E) 氏名を入力して
エントリーを完了します。特に発表がなかった時や、番号
の付け方が異なる場合には適当な数字、立順を入力で OK
- (ウ) スコア入力アプリ ScoreCAL で記録

- * スコアはテンキーをタッチして入力します。
- * 修正は BS でひとつ前を消去、あるいは修正したい
スコアを直接タッチ指定して修正できます。
- * スコアを入力し終わったら[登録]あるいは[SUBMIT]で
データベースに登録します。
- * 入力途中でもスコア登録することが可能です。
参加者全員が途中入力することとすれば、
途中経過のスコア集計もリアルタイムで可能です。
- * 画面遷移などでスコアが消えてしまった場合には
[Restore]ボタンで直前のスコアが復活します。
[Restore] 1 秒長押しで登録スコアが復活します。
注意) QR コードリーダーなどの内蔵簡易ブラウザでは
復活できない場合がありますので、chrome, safari など
メジャーなブラウザの使用を推奨します。
- * ♪をチェックするとスコアを読み上げますので誤入力防止に
音声にあわせて入力もややゆっくりと(^^♪

- (エ) [スコア登録][SUBMIT]ボタンをクリックするとデータ登録

6. スコアランキング

スコア順あるいは、目標点差順、団体スコア順にて抽出することができます

試合日と試合番号を入力して表示ボタンをクリックします。

表示された一覧はコピー＆ペーストなどで活用ください。

CSV でダウンロードすることができます (エクセルインターフェースも利用できます)

自動的に画面更新されますので、タブレットなどで会場に表示させておけばリアルタイムスコア
掲示板としても利用できます。

end=0 : 入力途中 1: 終了

Rank	end	target	stand	name	sumTOTAL	sumR1	sumR2	sumR3	sumTEN	sumX	R1
1	1	1	B	小田	339	339	0	0	21	12	'XXXXXXXXXTT999999TTTXXTTT999
2	1	1	D	小田	336	336	0	0	18	6	'XXXTT99998TTT889999888TTX99TTX

スコア順出力例

- ・ ラウンドスコア詳細(R1,R2,R3): T:10 点 B:ブランク (点数未入力)
- ・ end 0 : 入力途中 (経過保存) 1 : スコア入力終了 ← 入力途中の方は平均点での順位となりますので、最終集計時は全員が入力終了であることを 確認ください。表示された一覧と紙スコアで入力間違いがないことを確認して参加者の皆さんに結果発表！！

The image shows two screenshots of the iaaCAL Lite application. The top screenshot is the '試合エントリー' (Match Entry) screen, which includes fields for '試合日' (Match Date: 2026-2-5), '試合番号' (Match Number: 3-5文字), '選手名' (Player Name), and '立順' (Standing Order: A-F). It also has buttons for 'エントリー' (Entry) and 'メニューへ戻る' (Return to Menu). The bottom screenshot is the 'スコアランキング' (Score Ranking) screen, which displays a table of scores and buttons for 'スコア順' (Score Order), '目標点差順' (Target Point Difference Order), '団体スコア順' (Team Score Order), and 'メニューに戻る' (Return to Menu).

(ア) 管理者から事前登録の案内があった場合には、参加者メニューの事前登録から出欠登録することができます。試合実施日と試合番号を入力して試合確認ボタンをクリック

* 欄外の事前登録者確認リストで登録済みの参加者を確認できます

(イ) 氏名と全ア連番号あるいは任意の識別番号を入力して登録確認

(ウ) 出欠を選択します。管理者への連絡事項などあれば記入して登録

(エ) 立順確認から管理者が計画した的計画を確認できます

8. 使い方の流れ

(ア) 試合前準備

- ① 管理者：試合登録＆参加者へのメール連絡（必要に応じて事前登録締切日の連絡）
- ② 参加者：「事前登録あり」の場合には事前登録
- ③ 管理者：事前登録情報から参加者の確認と的番決定
- ④ 管理者：的計画を WEB 版あるいはエクセル版なども利用して作成

(イ) 試合当日

- ① 管理者：的番発表（事前でも OK）
- ② 参加者：試合エントリー＆スコア入力（スコア入力困難な方は相互サポートで）
- ③ 管理者：スコア集計＆スコア発表（結果はリアルタイムでも共有）
* 必要に応じて重複スコアのチェックと削除
* タブレットなどでスコアを常時掲示しておいても便利
- ④ 表彰式！

Enjoy Archery!

Ichihara Archery Oda

(NOTE)

- ・本システムは比較的少人数での練習試合などを想定しております。
- ・個人での運用となりますので、ご利用は自己責任にてお願いします。
- ・質問・ご要望は WELCOME です。が、トラブルは一切保証いたしません。
- ・試合データは消さないつもりですが、個人運用のためもし消えてしまった場合はご容赦ください
- ・本システムのコピー、転用は禁止とさせていただきます。

Archery Activity Tools

