



iaaCAL Lite Tournament スコア管理システム

[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 ianse 系統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、ians 系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 Tournament は Lite と連携してトーナメント戦の試合管理をできるようにしたシステムです。管理者の方はエクセルベースで計画立案、参加者の方はスマホさえあれば簡単に利用することができます。試合形式は予選―決勝トーナメントのスタイルを想定しています

[使用方法]

1. エクセル管理システム：

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。まずはエクセルファイルをダウンロードください。マクロが含まれますので、セキュリティ確認が必要となります。ダウンロードファイルにカーソルを合わせて右ボタンクリックでプロパティを開いて許可選択してください



[エクセル管理者ツール]

2. 試合登録：

(予選) 従来の iaaCAL Lite で運用します。試合番号、試合日を共通にするためにこちらのエクセルからも管理可能です

(ア) 予選結果の取込：予選の結果から参加選手の順位表を取り込みます

(イ) 決勝トーナメントの日程を記入します。

2 日間まで設定が可能です

(ウ) 氏名：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

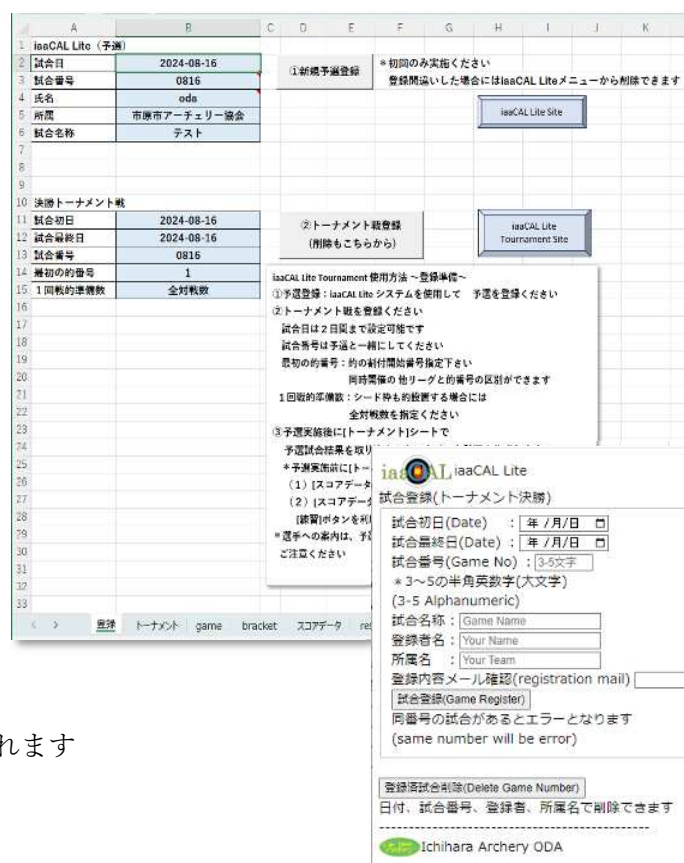
(オ) 試合名称：任意の試合の名称を設定

(カ) 的番号設定 (最初の的番、シード枠設定)

(キ) 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確認メールが送付されます





(ク) トーナメント計画

エクセルのトーナメントシートを利用します。使用方法はエクセル内に記載しておりますので参照ください。手順に沿って計画を作成したら試合登録ボタンをクリックして完了です。

3. 試合経過確認

エクセルのトーナメントシートから結果確認ボタンをクリックすると、その時点でのトーナメント進行状況が取りまれます。

また QR コードからアクセスしたメイン画面のトーナメント試合一覧をクリックすると同様に確認することが可能です。[トーナメント表]クリックでツリー形式表示されます。更新は「再描画」をクリックしてください（一定時間経過で自動更新されます）

4. 選手エントリー&スコア記録

QR コードからアクセスしたメイン画面の試合エントリーをクリックします

続けて対戦番号を入力します。選手名などの対戦情報が表示されますので内容を確認してクリック&エントリー。

*スコアは1台のスマホで両選手入力しますので試合前に調整ください

*試合番号不要の QR コードを配布、掲示するのも OK！

5. スコア入力

3射ずつ入力を行うと、自動的にセットポイントが計算されます、5セット時同点の場合には自動的にシュートオフの入力モードとなります。シュートオフでも同点の場合には中心に近い選手のスコアに1を



遠い選手のスコアに M を入力して勝敗を決定してください。

最後に[スコア登録]ボタンを押して終了です。

— スコア入力アプリ ScoreCAL —

- ・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。

- ・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。

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(^^♪

6. 使い方の流れ

(ア) 試合前準備 (予選については iaaCAL Lite のマニュアルを参照)

- ① 1 ページ目の QR コードからメインメニューにアクセスしてエクセルファイルをダウンロードして予選とトーナメントの試合を登録。
- ② トーナメント計画：決勝トーナメントの出場人数によってトーナメント計画が変わりますので、人数をあらかじめ想定してエクセル管理システムで準備しておくといいです
- ③ スコアカードのテンプレートを参加人数にあわせて印刷準備 (通常使用されているスコアカードでも OK)

(イ) 試合当日 (予選実施後)

- ① 管理者：エクセルからトーナメント計画作成&登録し参加者に発表&スコアカード配布
- 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&結果発表 (結果はリアルタイムでも共有)
 - * タブレットなどでトーナメント表を常時掲示しておいても便利
 - * 応援者用のスコア確認 QR コードを掲示しておくのもよいかも
- 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。

小田 5					小田 28							
	(1)	(2)	(3)	sum	sp		(1)	(2)	(3)	sum	sp	
1	10	9	8	27	2	X	8	8		26	0	
2	10	9	8	27	2	9	8	8		25	0	
3	10	7	6	23	0	X	10	9		29	2	
4	9	9	9	27	0	10	9	9		28	2	
5	10	9	9	28	1	10	9	9		28	1	
	so	10			6	so	8				5	
					Win							

st-off 同点: 中心に近い選手1 遠い選手 M 入力

10 X

7 8 9

4 5 6

1 2 3

M BS

Archery Activity Tools

