



**EASY  
SCORE**

# 操作マニュアル



## 目次

1.	起動 .....	4
2.	新規アカウント取得 .....	4
3.	ログイン .....	4
4.	トップ画面 .....	5
5.	新規登録 .....	6
(1)	チームの新規登録 .....	6
(3)	カップの新規登録 .....	11
(3) -1	試合方式 .....	12
(3) -2	ルール設定 .....	12
(3) -3	試合設定 .....	13
(3) -4	公開 .....	15
(3) -5	カップ管理者 .....	16
(3) -6	出場選手 .....	16
(3) -7	トーナメント管理 .....	17
(3) -8	入力者連携 .....	22
(3) -9	入力者管理 .....	22
(4)	ゲームの新規登録 .....	23
(4) -1	カップからの新規ゲーム登録 .....	23
(4) -2	ゲームからの新規ゲーム登録 .....	24
6.	編集 .....	25
(1)	チームの編集 .....	25
(2)	選手の編集 .....	25
(3)	カップの編集 .....	26
(4)	ゲームの編集 .....	26
7.	削除 .....	27
(1)	チームの削除 .....	27
(2)	選手の削除 .....	27
(3)	カップの削除 .....	27
(4)	ゲームの削除 .....	27
8.	Web スペース .....	28
(1)	Web スペースの閲覧 .....	28
(2)	Web スペースの通知 .....	29
9.	スタメン、打順設定 .....	30
(1)	スタメン .....	30
(2)	ベンチ .....	31
(3)	打順 .....	31
10.	ゲーム入力 .....	33
(1)	ゲーム開始 .....	33
(2)	投球の入力 .....	33
2.1	ボール、見逃し、空振り .....	33

2.2 ファウル	34
2.3 三振（見逃し三振、空振り三振）	35
2.4 四球	36
2.5 死球	36
(3) 球速・球種の入力	37
(4) 打撃の入力	38
4.1 安打	38
4.2 アウト	39
4.3 ダブルプレー	39
4.4 失策	41
4.5 得点	46
4.6 マーク、コメント	46
(5) 走塁	48
(6) 試合中の投手・守備・代打・代走の交代	49
(7) タイブレーク	52
1 1. 履歴	53
(1) 履歴の閲覧	53
(2) 履歴のイベント閲覧	54
(3) 一球毎の修正	55
(4) 打席の修正	57
(5) 打席の追加	57
(6) 打席の削除	58
(7) 交代の追加	59
(8) 整合性チェック	60
1 2. 入力モードの終了	61
1 3. 試合終了と試合終了情報	62
1 4. 試合開始前中止	65
1 5. コールドゲーム	67

## 1. 起動

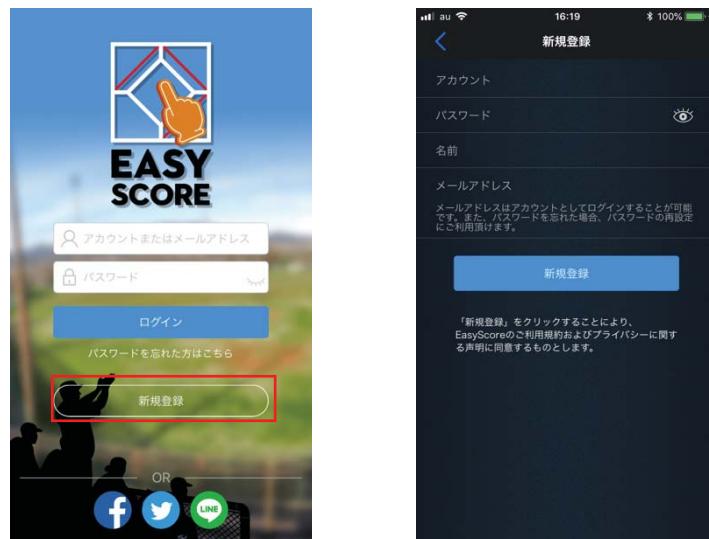
ダウンロードした「EasyScore」のアイコンをタップして起動します。



## 2. 新規アカウント取得

新規アカウントを作成するため、「新規登録」をタップします。

必要項目（アカウント名、パスワード、メールアドレスなど）を入力後、「新規登録」をタップするとアカウントが登録されます。

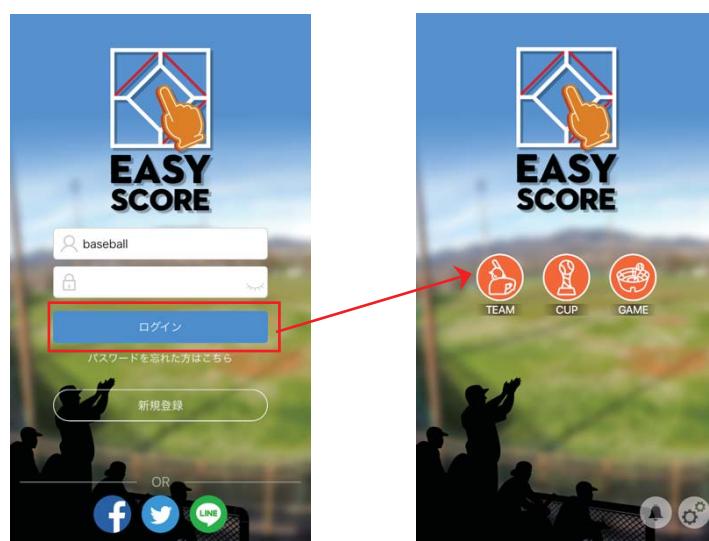


メールアドレスを検証した後、メールアドレスもアカウントとしてログインできます。

## 3. ログイン

### (1) アカウントやメールアドレスでログイン

登録したアカウント名（または検証したメールアドレス）とパスワードを入力してログインします  
ログインすると EasyScore のトップ画面になります。



## (2) ソーシャルログイン

Facebook、Twitter、LineなどのSNSを利用してログインします。



## 4. トップ画面

トップ画面には「チーム」、「カップ」、「ゲーム」ボタンがあります。

### ①チーム

チームや選手を登録します。

### ②カップ

カップを登録・編集します。

また、カップ傘下のゲームの登録・編集、ゲームの入力や結果の参照・修正ができます。

※カップとは「～杯」や「～大会」のような一連のゲームの開催単位をいいます。

ゲームは必ずカップの傘下に登録するので、ゲームの登録の前に、そのゲームのカップを登録する必要があります。

### ③ゲーム

開催期間を指定してゲームを一覧表示します。

また、ここからもゲームの登録・編集、ゲームの入力や結果の参照・修正ができます。



### ④通知

システムからの通知を表示します。

未読の通知がある場合、未読の件数が表示されます。

### ⑤設定

プロフィール、パスワード変更や言語変更を設定します。

## 5. 新規登録

チーム、カップ、ゲームの登録方法を説明します。

### (1) チームの新規登録

- ①トップ画面の「チーム」をタップします。
- ②チーム管理画面右上のチーム追加アイコンをタップします。
- ③チーム情報画面内の各項目を入力後、「保存」をタップします。  
※「本チーム」（自分のチーム）をオンにすると、リストの一番上に表示します。
- ④チーム管理画面に登録したチームが表示されます。



## ■ 公開範囲

チームデータ（チームロゴ、選手一覧、顔写真、詳細設定）を公開するかを設定します。



### 未公開

チームデータが公開されません。

### ファン公開

チームデータがファンにのみ公開されます。

### 家族&友人公開

チームデータが家族&友人にのみ公開されます。

## ■ チーム管理者



①チーム情報画面に入り、「チーム管理者」をタップします。

②右上の追加アイコンをタップします。

③管理者または共有者のアカウントを入力後、「確定」をタップします。

管理者と共有者ともチームを使って試合入力できますが、

管理者：自分のチームを編集できるが、削除できません。

共有者：自分のチームを編集も削除もできません。

### ■デフォルトナイン

チームのデフォルト先発を登録する機能です。登録されたデフォルトナインから試合スタメンをクリック入力することが可能です。

- ①チーム情報画面から「デフォルトナイン」をタップします。
- ②右上の追加アイコンをタップします。
- ③選手リストから選手を打順の順番で各守備位置にドラッグします。
- ④デフォルトナインの名称を入力して、登録ボタンをタップします。



## (2) 選手の新規登録

①チーム管理画面のチームを左にスライドすると表示される「編集」をタップします。

②チーム情報画面の「選手管理」をタップします。

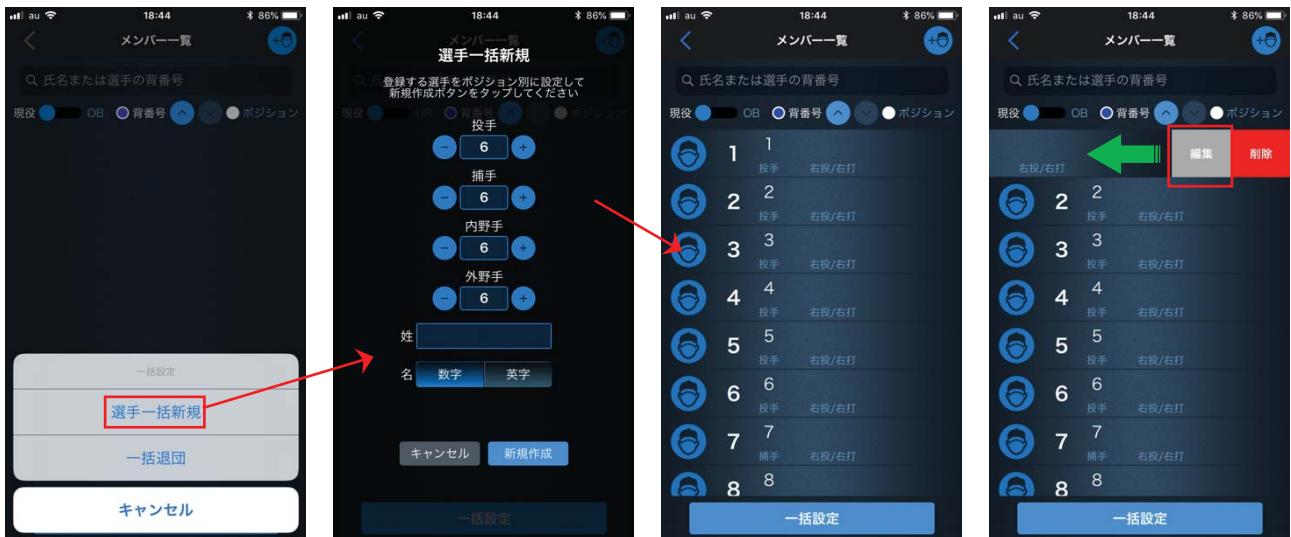


③選手一覧画面下の「一括作成」をタップすると、一括作成画面が表示されます。

④各選手の人数を設定し、「姓」に任意の文字を入力し、「名」で数字か英字を選択します。

⑤「新規作成」をタップすると一括作成された選手が一覧表示されます。

⑥選手を左にスライドすると表示される「編集」をタップします。



選手一覧で右上の矢印アイコンをタップして、選手の並び（背番号やポジション）を切り替えることが可能です

⑦選手画面で選手の実際の情報を設定し、「保存」をタップします。

※EasyScore の多くの画面では、選手の「氏名」ではなく「略名」の方が表示されます。略名は3~4文字で設定することをお薦めします。

⑧選手画面の「<」をタップし、選手一覧画面に戻ります。

⑨一括作成された各選手について、⑥～⑧を繰り返します。

⑩選手を個別に追加したい場合は、選手一覧画面右上の選手追加アイコンを

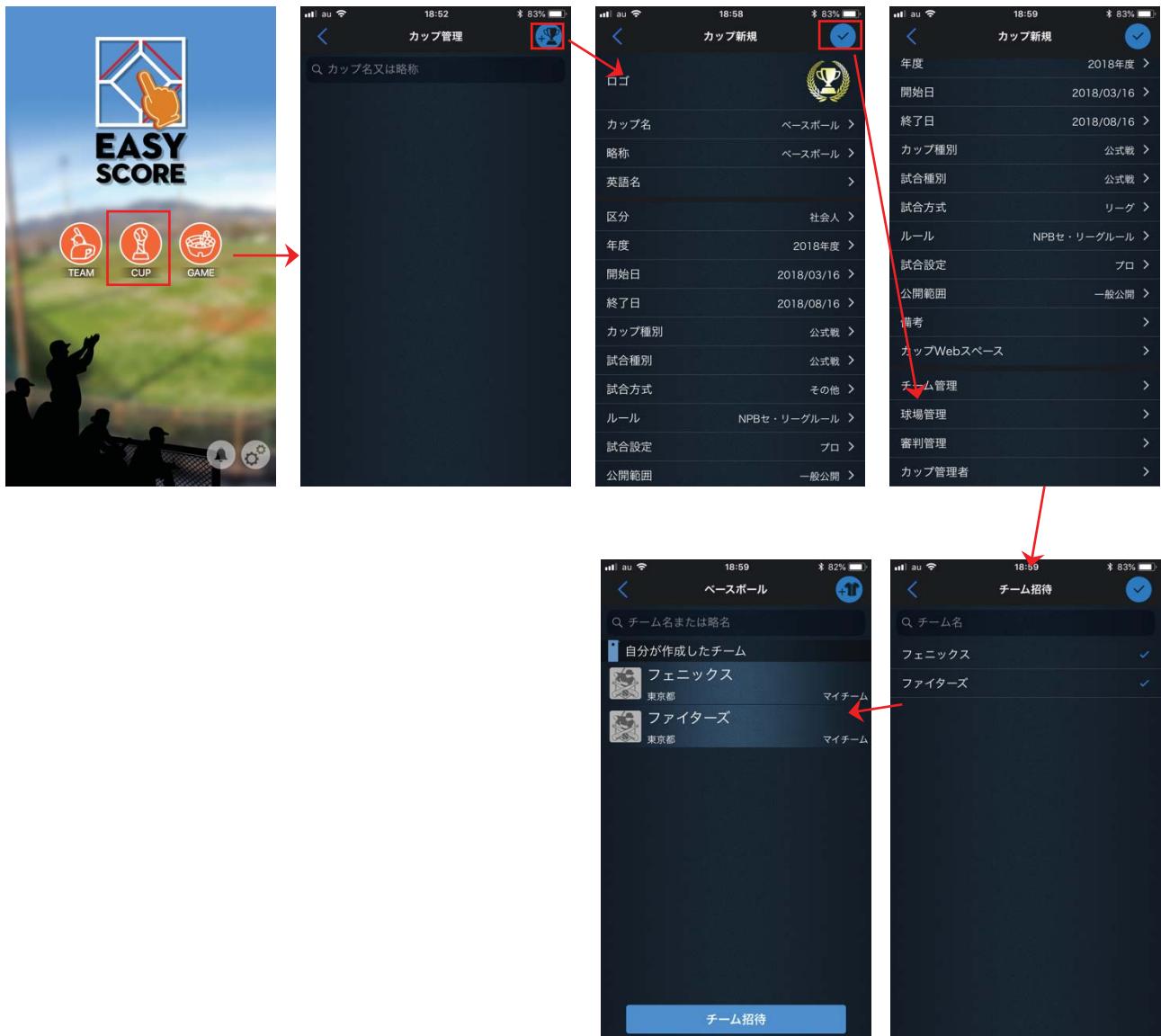
タップします。選手画面が開き、⑦、⑧の操作で登録できます。

⑪選手一覧画面の「<」をタップし、チーム管理画面に戻ります。



### (3) カップの新規登録

- ①トップ画面の「CUP」をタップします。
- ②カップ管理画面右上のカップ追加アイコンをタップします。
- ③カップ情報画面内の「チーム管理」より上の各項目を入力後、「保存」をタップします。
- ④「チーム管理」をタップします。
- ⑤チーム管理画面下の「チーム招待」をタップします。
- ⑥登録されているチームが一覧表示されるので、カップに招待するチームをチェックして「保存」をタップします。
- ⑦チーム管理画面で招待チームを確認し、「<」をタップします。
- ⑧カップ情報画面の「<」をタップします。
- ⑨カップ管理画面に新規登録したカップが表示されます。



### (3) -1 試合方式

「リーグ戦」、「トーナメント戦」の試合方式を設定します。

例：トーナメント戦を設定する場合

① 「トーナメント」をタップします。

② フェーズが設定できますので、リストから回戦を選択して保存します。

カップ内で試合を作成する際に、試合のフェーズを指定することが可能になります。



### (3) -2 ルール設定

カップのルールを設定、又はカスタマイズします。

■ システム提供のルールから選択します。



## ■ ルールをカスタマイズします。

- ①ルールの追加アイコンをタップします。
- ②設定パターンでベースのルールを選択します。
- ③必要に応じてルールを設定変更します。
- ④カスタマイズのルール名を入力して保存します。



## (3) - 3 試合設定

試合設定で球種（全球種か簡易の球種）、投球コースの有無、入力モード、打球方向（詳細、簡易）、イニングなどをカスタマイズできます。

### ■ 設定パターン

「ジュニア」「中学校」「高校」「大学」「プロ」の設定パターンをリストから選択します。



パターンを設定後も、各項目についてもカスタマイズして変更することができます。

#### 球種

全球種：全ての球種を表示します。

簡易：「>」をタップして表示したい球種をカスタマイズして増減できます。

#### 投球コース

あり：試合入力画面でストライクゾーンを表示し、投球のコースを入力します。

なし：ストライクゾーンを非表示にして、簡易入力モードになります。

\*投球コースのあり／なしは試合入力画面でも切り替えることが可能です。

### 打球方向

詳細：左前、左越、左線などより詳しい打球方向を表示します。

簡易：左前、左越、左線などがなく、基本の守備位置のみを表示します。

### イニング

規定イニング、正式試合イニング、延長戦のあり／なし、タイブレーク制のあり／なし及びコールドゲームの条件を設定します。

### 指名ルール

指名打者（DH）やソフトボールの指名選手（DP）を設定します。

### アラート

投球数：投手の投球数が設定した数（投球制限）になった時点でメッセージを表示します。

投球回：投手の登板が設定した数（投球制限）になった時点でメッセージを表示します。

### ピッチスマート

年齢ごとに1日の球数の上限、その球数によって必要な休養日を細かく設定します。

### 現在時間設定

「ON」にすると、入力中に試合の経過時間を表示します。なお、試合終了後に自動的に終了の時間を設定します。

## ■対戦カード表記

カップ新規作成または編集画面で対戦カードの表記（ホーム vs ビジターか先攻 vs 後攻）を設定することができます。デフォルトはホーム vs ビジターです。



## ■球場、審判登録

カップごとに球場、審判を登録することができます。

①カップ編集画面で球場管理をタップします。

②既に登録してある球場から選択して保存します。

③リストがない場合、画面下の「新規」をタップして球場を登録できます。

※審判は同じ手順で登録します。

球場及び審判情報はスコアブックの出力対象です。

試合基本情報画面で球場、審判を設定することができます。



### (3) - 4 公開

カップの試合を公開するかを設定します。

未公開

カップの試合が公開されません。

ファン公開

カップの試合がファンのみに公開されます。

家族&友人公開

カップの試合が家族&友人のみに公開されます。

## (3) - 5 カップ管理者



- ①カップ編集画面に入り、「カップ管理者」をタップします。
- ②右上の追加アイコンをタップします。
- ③管理者または共有者のアカウントを入力後、「確定」をタップします。

管理者：カップ情報の修正やカップ内の試合入力ができるが、カップの削除ができません。

共有者：カップ情報やカップ内の試合を見ることが可能ですが、修正も削除もすることができません。

## (3) - 6 出場選手

カップに出場する選手を設定します。

- ①チーム管理をタップします。
- ②チームを左にスワイプして選手をタップします。
- ③カップに参加させる選手をタップして保存をタップします。

設定されていない選手は試合の選手一覧に表示されません。

なお、選択された選手をタップして、その選手の背番号、氏名、「出場しない」などを設定できます。



### (3) -7 トーナメント管理

試合方式をトーナメント方式に設定した場合にのみ、トーナメント管理が表示されます。



以下のようなトーナメント表を作成できます。



図1 片側



図2 兩側

トーナメント表を作成するには、

- ①カップの試合方式を「トーナメント」に変更
- ②カップのフェーズ（回戦）を指定する必要があります。



例1：片側（1つのグループ）のトーナメント表を作成します。

### 【手順】

①カップ編集画面で「トーナメント管理」をタップします。

②グループ管理画面の「チーム招待」から出場チームを選択して保存します。

※カップ編集のチーム管理にチームがないと、グループ管理にもチームが表示されません。



③左上の「移動」が選択されている状態でトーナメント表と同じようにチームを並び替えます。



④左上を「編集」に切替え、チームが出場するフェーズ（回戦）をそれぞれに設定して保存。



⑤グループ管理右上のトーナメントマークをタップするとトーナメント表が表示されます。

⑥トーナメント表のチーム同士が対戦する接合部をタップすると試合情報が表示されるので試合日時、球場を設定して保存します。

⑦保存するとトーナメント表に日時と球場（略名で表示）が表示されます。



⑧全ての試合情報を設定したらトーナメント表が完成です。

⑨トーナメント管理画面右下の「試合一覧」をタップすると全ての試合が自動で作成されています。

※試合一覧の「未定」はまだどちらのチームか決定していない場合に表示されます。対戦チームが未定の試合は、試合一覧から試合設定を編集することができません。

⑩試合終了すると、結果が自動でトーナメント表に反映され、試合一覧の「未定」がトーナメントの勝利チームに挿し替わります。

## ボタン説明

グループ管理：グループの追加／削除を管理します。

イメージ作成：トーナメント表を png 形式の画像として強制的に作成します。

コメント：トーナメントにコメントを入力し、大会のタイトルの下に表示されます。

試合一覧：作成された試合を一覧表示します。

例2：両側（2つのグループ）トーナメント表を作成します。

## 【手順】

- ①カップ編集画面で「トーナメント管理」をタップします。
  - ②グループ管理画面で「グループ」をタップします。
  - ③右上の追加アイコン「+」をアップして、グループ G2 を作成します。
  - ④左上の「閉じる」ボタンをタップして、G1 のチームを招待します。
- ※チーム招待の手順は片側の場合と同様です。



⑤グループ管理画面で G2 に切り替えて、G2 のチームを招待します。

⑥右上の作成アイコンをタップします。

⑦イメージ作成ボタンをタップします。

⑧トーナメント表のチーム同士が対戦する接合部をタップすると試合情報が表示されるので試合日時、球場を設定して保存します。（手順は片側の場合と同様です。）



### (3) -8 入力者連携

入力者と大会管理者（ディレクター）の間で連携が否かを設定します。デフォルトは連携しない  
on にすると、入力者が試合情報からディレクターに自分の状況（スタンバイかどうか）、スクアボーラーなど現場の写真を送れます。



### (3) -9 入力者管理

大会の入力者を管理します。

ここで登録する入力者は試合基本情報の入力者リストに表示されますので、そのまま設定可能です。



#### (4) ゲームの新規登録

##### (4) - 1 カップからの新規ゲーム登録

カップ傘下のゲームとして登録します。

①トップ画面の「CUP」をタップします。

②カップ管理のカップ一覧から新規にゲームを登録するカップをタップします。

③カップ傘下のゲーム一覧画面右上のゲーム追加アイコンをタップします。

④新規試合画面内の「ホーム」、「ビジター」をタップしてチームを設定し、「新規試合」をタップします。

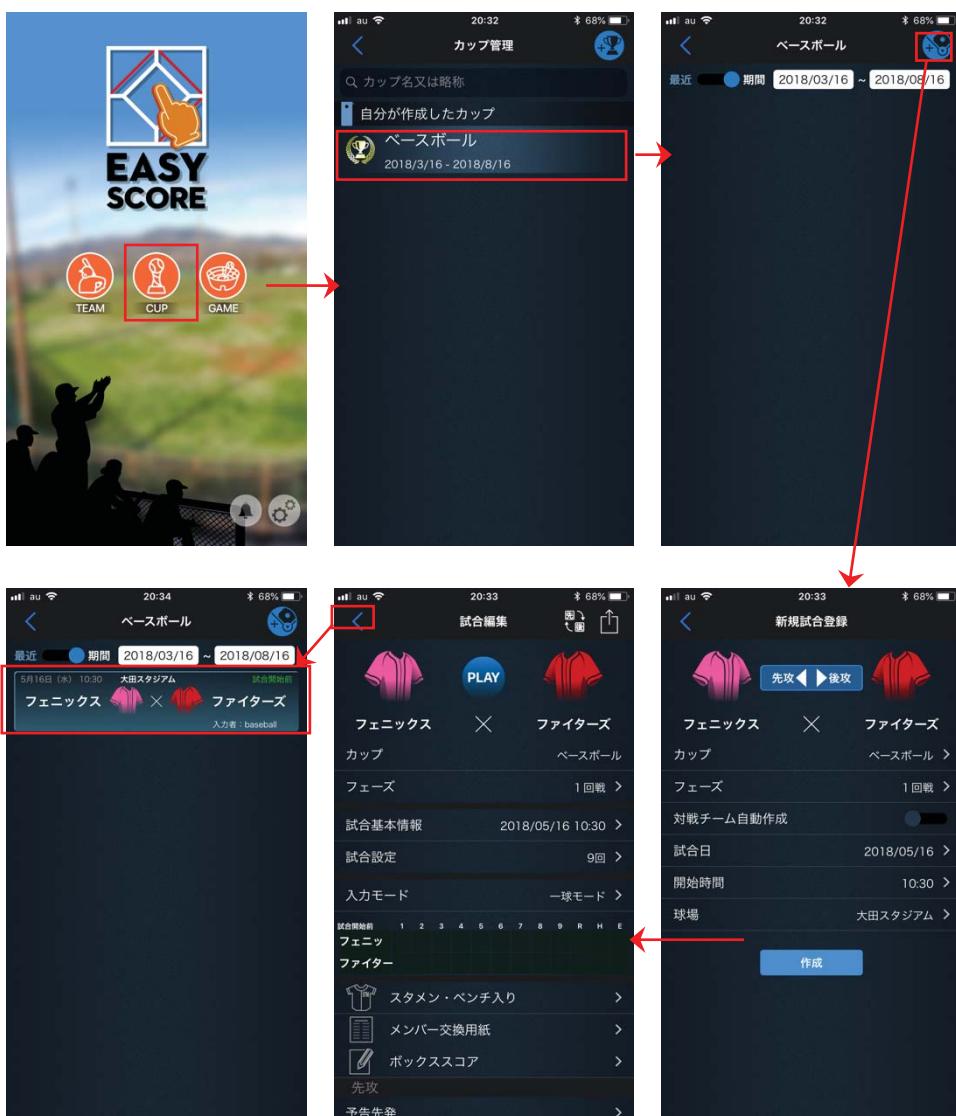
⑤試合編集画面の「試合基本情報」をタップして予定の試合開始日時などを設定します。

⑥試合編集画面の最下部にある「設定」欄で下記項目の設定を確認し、必要により項目をタップして変更します。

- ・ストラクゾーン：ゲームを入力する位置（捕手目線、投手目線）
- ・投球入力モード：球速・球種の入力
- ・背景球場：落球位置を設定する画面の球場のパターン
- ・守備位置表記パターン：守備入力画面の守備位置の表記
- ・スコアブックタイプ：日式か米式の設定

⑦試合編集画面の「<」をタップし、カップ傘下のゲーム一覧画面に戻ります。

ゲーム一覧画面に新規登録したゲームが表示されます。



※試合作成（編集）画面で、右上にあるボタンはカップ設定により表示が変わります。先攻か後攻が間違つたら、このボタンで切り替わることができます。ただし、試合開始中の場合、切り替わることができません。

※試合作成（編集）画面でもカップ作成時の試合設定がカスタマイズすることができます。

※試合作成（編集）画面で、右上の共有アイコンをタップすると、試合の速報ページ（URL）をFacebook、Twitter、Lineに共有することができます。



#### (4) - 2 ゲームからの新規ゲーム登録

ゲーム管理画面から新規ゲームを登録します。

- ①トップ画面の「ゲーム」をタップします。
- ②ゲーム管理画面右上のゲーム追加ボタンをタップします。
- ③カップ名を登録のカップリストから指定します。
- ④新規試合画面内の「ホーム」、「ビジター」をタップしてチームを設定します。
- ⑤「試合日」「開始時間」を設定して「新規試合」をタップします。
- ⑥この後（4）-1の⑤以降と同じ手順でゲームを登録します。



## 6. 編集

登録済みのチーム、カップ、ゲームの編集方法を説明します。

### (1) チームの編集

- ①チーム管理画面で、編集するチームを左にスライドすると表示される「編集」をタップします。
- ②チーム情報画面で編集後、「保存」をタップします。
- ③「<」をタップしてチーム管理画面に戻ります。



### (2) 選手の編集

- ①チーム管理画面で、編集するチームを左にスライドすると表示される「編集」をタップします。
- ②チーム情報画面内の「選手管理」をタップします。
- ③選手一覧画面で、編集する選手を左にスライドすると表示される「編集」をタップします。
- ④選手画面で編集後、「保存」をタップします。
- ⑤「<」をタップして選手一覧画面に戻ります。
- ⑥選手一覧画面の「<」をタップし、チーム管理画面に戻ります。



### (3) カップの編集

- ①カップ管理画面で、編集するカップを左にスライドすると表示される「編集」をタップします。
- ②カップ情報画面で編集後、「保存」をタップします。
- ③「<」をタップしてカップ管理画面に戻ります。



### (4) ゲームの編集

- ①カップ傘下のゲーム一覧画面、またはゲーム管理画面で編集するゲームをタップします。
- ②試合編集画面で各項目を編集します。  
※編集結果は即時反映されるので保存操作は不要です。
- ③「<」をタップし、元の画面に戻ります。



## 7. 削除

登録済みのチーム、選手、カップ、ゲームの削除方法を説明します。

### (1) チームの削除

①チーム管理画面で、チームを左にスライドすると表示される「削除」をタップします。

※チーム所属の選手も同時に削除されます。

### (2) 選手の削除

①チーム管理→チーム情報→選手一覧画面で、選手を左にスライドすると表示される「削除」をタップします。

### (3) カップの削除

①カップ管理画面で、カップを左にスライドすると表示される「削除」をタップします。

※カップ傘下のゲームも同時に削除されます。

### (4) ゲームの削除

①カップ傘下のゲーム一覧画面、またはゲーム管理画面で、ゲームを左にスライドすると表示される「削除」をタップします。

## 8. Web スペース

チームを登録すると、チームの Web スペースが自動的に作成されます。

Web ブラウザーでチームの Web スペースを開くと、一球速報や成績が閲覧できます。

### (1) Web スペースの閲覧

- ①チーム管理画面で、チームを左にスライドすると表示される「編集」をタップします。
- ②チーム情報画面で「チーム Web スペース」をタップします。
- ③チーム Web スペース画面で URL をタップ、または QR コードを読み取ると、ブラウザーが起動してチームの Web スペースが表示されます。



## (2) Web スペースの通知

チームの Web スペースの URL を知り合いなどに通知して、閲覧してもらうことができます。

チーム Web スペース画面の QR コード下の「Email アドレス」に通知する相手先のメールアドレスを入力し、送信ボタンをタップすると、チーム Web スペースの URL が添付されたメールが相手に送信されます。



## 9. スタメン、打順設定

ゲーム登録完了後、ゲーム開始前にスタメンと打順を設定します。

### (1) スタメン

- ①カップ傘下のゲーム一覧画面、またはゲーム管理画面で設定するゲームをタップします。
- ②試合編集画面の「スタメン・ベンチ入り」をタップします。
- ③スタメン設定画面で、出場する背番号付きのユニフォーム（選手）を長押ドラッグで点線の丸のポジション上に配置していきます。指名打者はキャッチャーの右横に配置します。  
※ユニフォームはチーム登録で設定した色で表示されます。また、ユニフォームには選手登録で設定した守備が「P（投手）」、「C（捕手）」、「IF（内野手）」、「OF（外野手）」で表示されます。



※選手一覧左側にある下向きの矢印アイコンをタップして、選手の並び（背番号やポジション）を切り替えることが可能です。

デフォルトナインが登録されている場合

- ①右上に「デフォルトナイン」のボタンが表示されて、タップします。
- ②一覧をタップすると、登録したデフォルトナインが反映されます。



## (2) ベンチ

①スタメン以外でベンチ入りする選手をタップしてベンチ指定します。

ベンチ指定された選手は、ユニフォームの色が反転します。

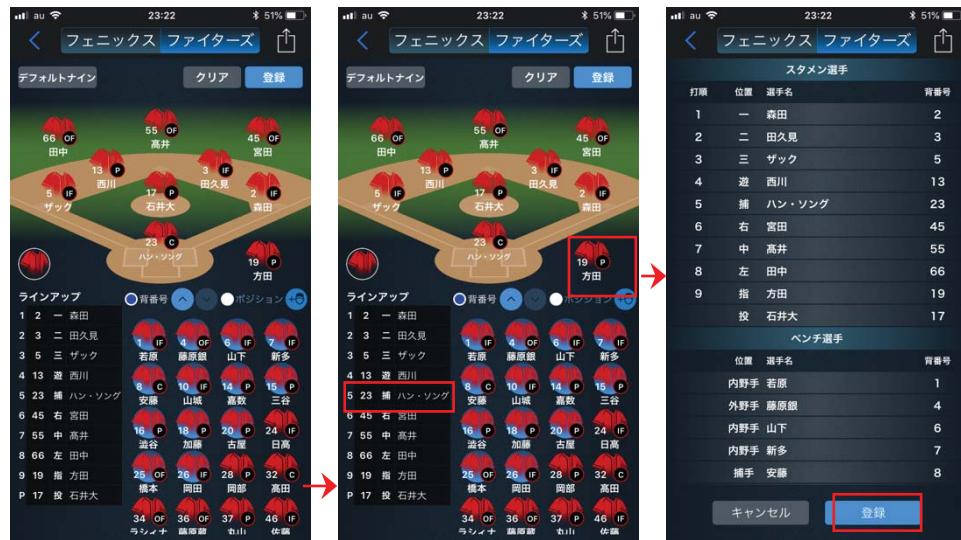
②ベンチ指定の選手を再度タップすると、選手情報変更や出場解除を設定できます。



## (3) 打順

①スタメンをポジションに配置すると、画面下に配置順に打順表が表示されます。

②打順は、打順表で選手をドラッグして変更できます。



③スタメン、ベンチ、打順を設定後、「登録」をタップします。

④スタメンの打順、守備位置、打順とベンチ選手の一覧が表示されます。

⑤一覧を確認し、「登録」をタップします。

※ユニフォームのアイコンをタップして背番号や名前を変更することができます。

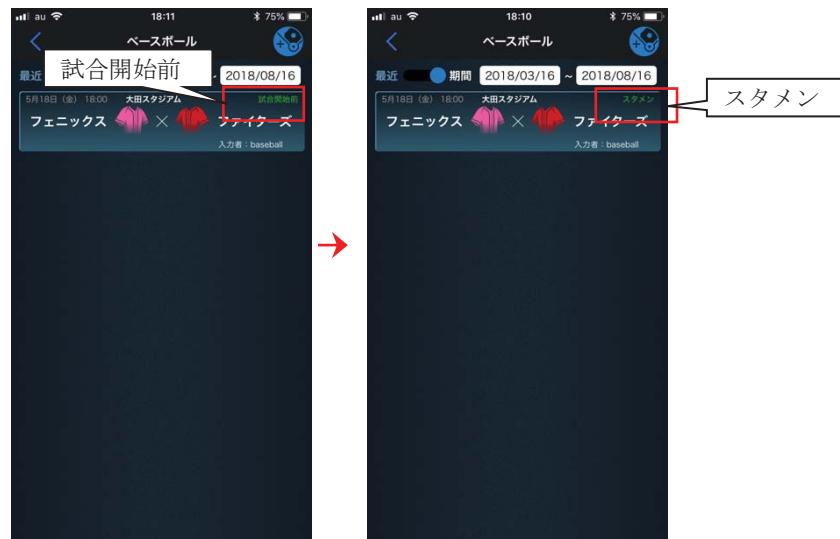


⑥スタメン設定画面で上部の相手チームをタップし、同様の手順でスタメン、ベンチ、打順を設定します。

⑦両チームのスタメン設定後、スタメン設定画面の「<」をタップします。

⑧試合編集画面の「<」をタップしてカップ傘下のゲーム一覧画面、またはゲーム管理画面に戻ります。

ゲームの表示が「試合開始前」→「スタメン」に変わり、ゲーム入力ができるようになります。



## 10. ゲーム入力

### (1) ゲーム開始

- ①カップ傘下のゲーム一覧画面、またはゲーム管理画面でゲームをタップします。
- ②試合編集画面の「PLAY」ボタンをタップします。
- ③両チームのスタメンが表示され、名前を押しながら移動すると、打順の変更が可能です。  
なお、先攻、後攻を切り替えることも可能です。
- ※ホーム/ビジター又は先攻/後攻の表記はカップ編集画面で設定変更が可能です。
- ④「試合開始」ボタンをタップすると、投手、打者が表示され、ゲームの入力が可能になります。



### (2) 投球の入力

#### 2.1 ボール、見逃し、空振り

- ①投球領域内で投球された位置をタップします。
  - ②投球結果リストが表示されるので、「ボール」、「見逃し」、または「空振り」をタップします。
  - ③タップした位置に印が付き、何投目かの数字が表示されます。
- 印は投球領域の下部に表示されている投球結果の色で表示されます。

- ④最後に「登録」をタップすると一球が登録されます。

※確認用として、入力内容はBSのカウント数に反映されますが、「登録」をタップするまで登録されません。③の後、①に戻ってやり直しができます。

また、「キャンセル」で入力内容をクリアできます。



## 2.2 ファウル

- ①投球領域内で投球された位置をタップします。
- ②投球結果リストから「ファウル」をタップします。
- ③球が落下した位置をタップし、「登録」をタップします。



### ■ 打球属性(オプション)

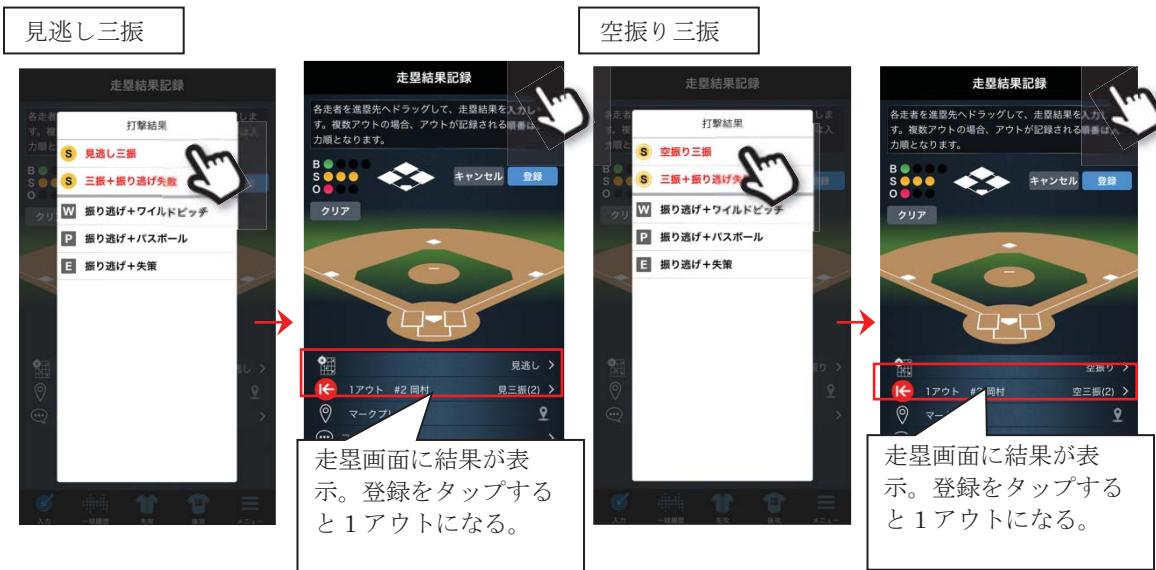
- ①打球位置記録画面で打球属性ボタンをタップします。
- ②リストから打球属性をタップすると、選択した内容が表示されます。



## 2.3 三振（見逃し三振、空振り三振）

2ストライクから、

- ①投球領域内で投球された位置をタップします。
- ②投球結果リストから「見逃し」または「空振り」をタップします。
- ③打撃結果から「見逃し三振」または「空振り三振」をタップします。
- ④走塁画面で「登録」をタップします。



## 2.4 四球

3 ボールから、

- ①投球領域内で投球された位置をタップします。
- ②投球結果リストから「ボール」をタップします。
- ③走塁画面で「登録」をタップします。



## 2.5 死球

- ①投球領域内で投球された位置をタップします。

- ②投球結果リストから「死球」をタップします。

※死球の場合、走塁画面で打者が自動的に進塁します。

- ③走塁画面で「登録」をタップします。



### (3) 球速・球種の入力

試合設定画面で、投球入力モードを選択できます。

投球入力モードは、下記の4種から選択できます。

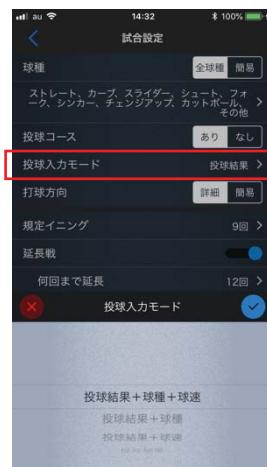
- ・投球結果のみ
- ・投球結果+球種+球速
- ・投球結果+球種
- ・投球結果+球速

球種や球速を入力するモードを選択すると、投球結果を入力した後に球種や球速を入力する画面が表示されるようになります。

球種画面では、球種をタップします。

球速画面では、球速を入力し、「OK」をタップします。

なお、球種を入力すると、ストレートは●、変化球は▲で投球位置が表示されます。



※1) 緑で表示される球種は投手の持ち球です。

持ち球は選手編集画面で設定できます。

※2) 「投球結果のみ」の設定でも、登録する前に「球種」、「球速」を追加入力することができます。

※3) 投手、打者アイコンの反対側をタップすると、投手の右投→左投、打者の右打→左打を切り替えることが可能です。



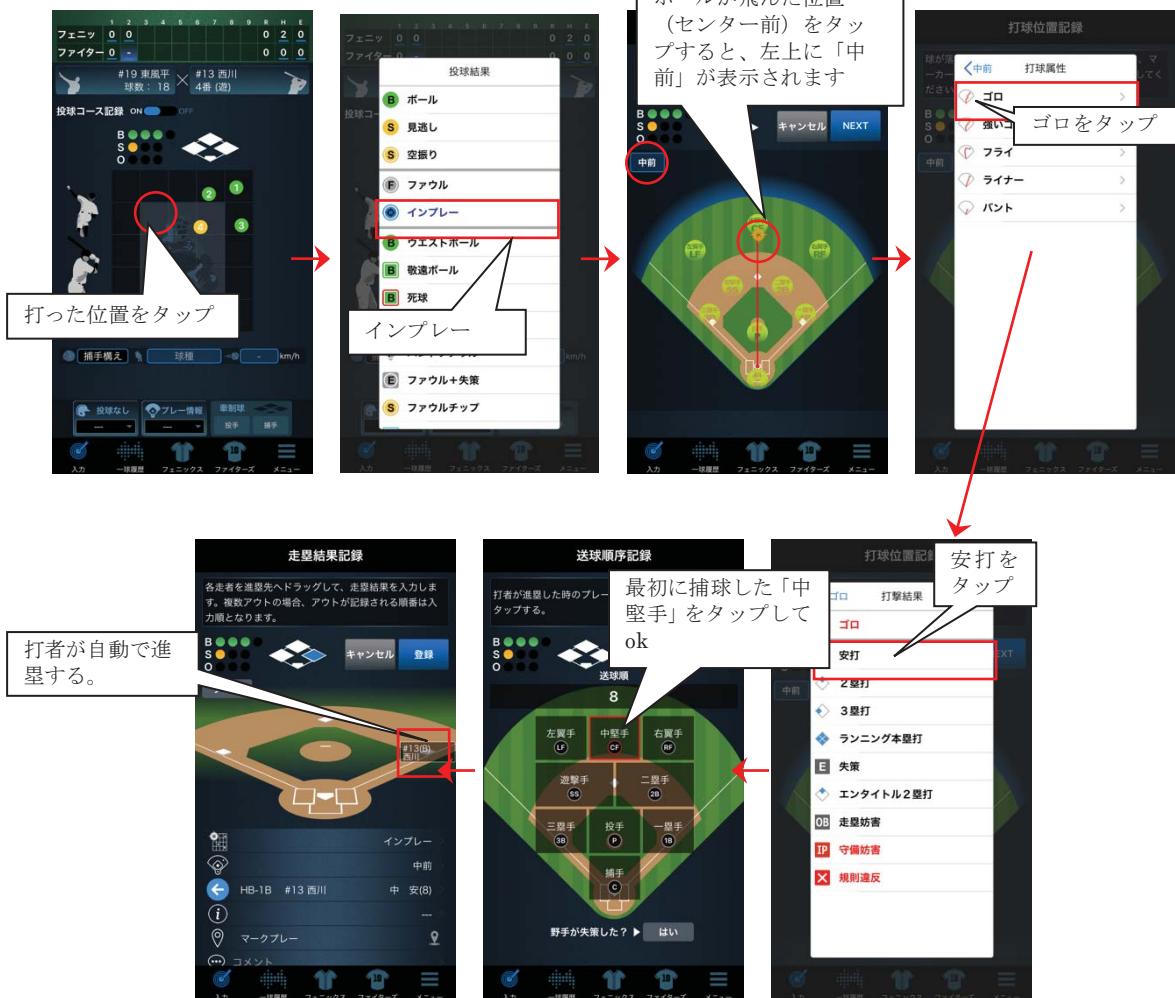
## (4) 打撃の入力

以下、主な打撃結果の例について、打撃の入力手順を説明します。

### 4.1 安打

- ①投球領域で投球位置をタップし、投球結果リストから「インプレー」をタップします。
- ②グラウンド上で飛んだ方向をタップすると、打球属性リストが表示されます。  
(左上にその方向が表示されますので、タップすると、従来の方向リストから詳しく訂正できます)
- ③打球属性リストから属性をタップします。
- ④打撃結果リストから「安打」をタップします。  
※打球結果リストは、アウト系が赤字、安打系が黒字で表示されます。
- ※安打の場合、走塁画面で打者が自動的に進塁します。
- ⑤最初に捕球した「中堅手」をタップしてOKをタップします。  
※最初に捕球した選手の守備位置情報が打撃結果に反映されます。
- ⑥走塁画面で「登録」をタップします。

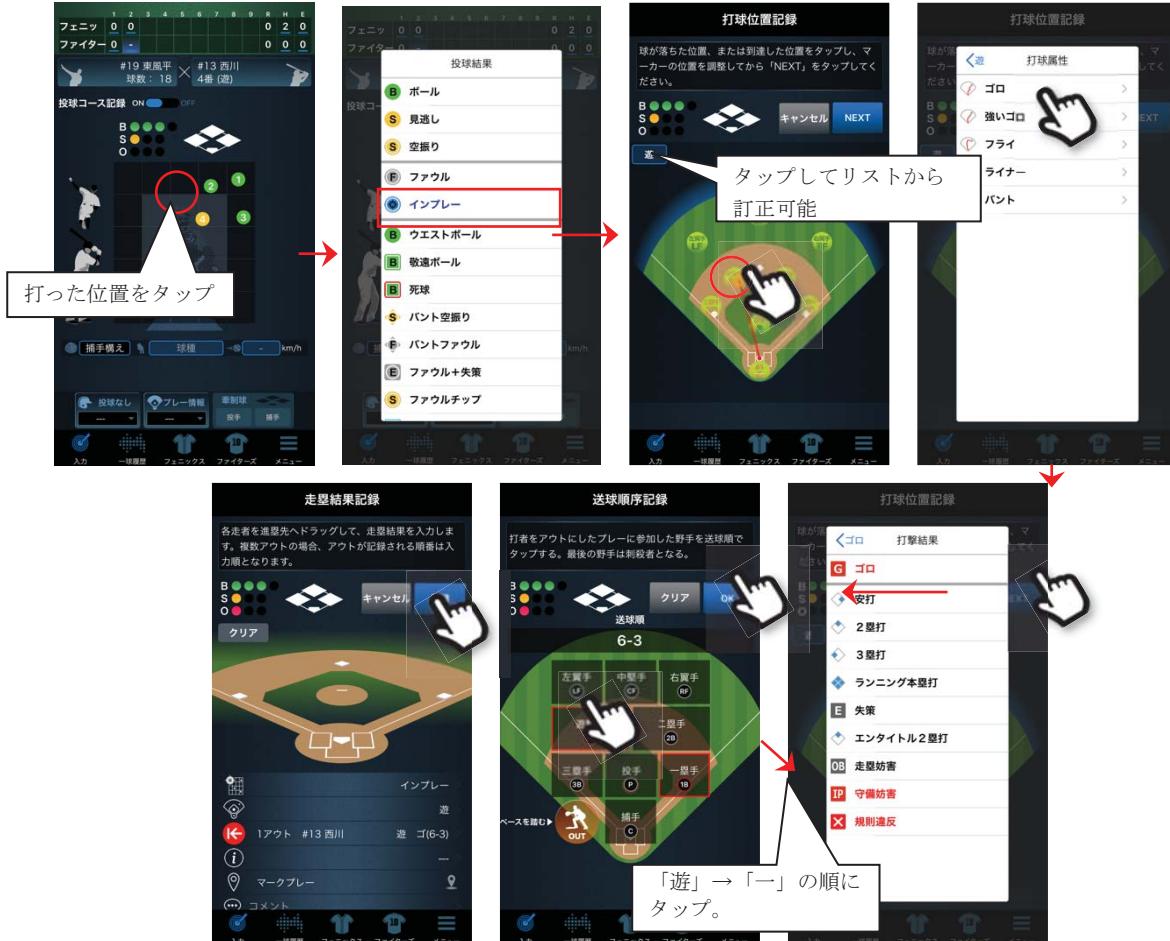
例：センター前へのヒットの場合



#### 4.2 アウト

- ①打球属性の入力までの手順は、安打の場合と同様です。
- ②打撃結果リストから赤字の打撃結果をタップします。
- ③参加選手を送球順にタップし、「OK」をタップします。
- ④走塁画面で、打者が自動的に「アウト」になるので、登録をタップします。

例：ショートゴロの場合



※打球方向が打席結果に反映され、上図の場合、打席が「遊ゴ」になります。

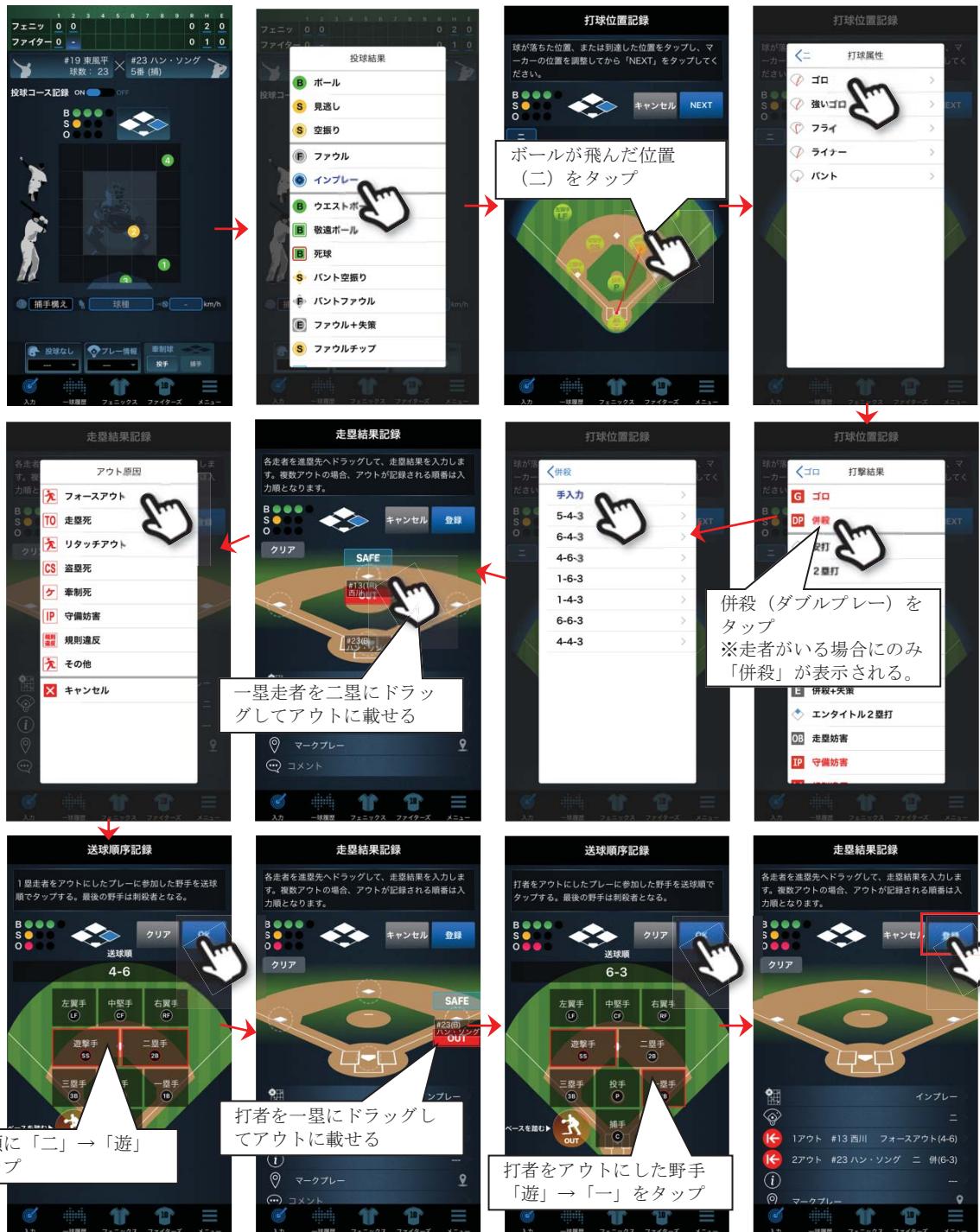
括弧内の守備情報 6-3 はショートに捕殺、一塁手に刺殺が記録されることがわかります。

#### 4.3 ダブルプレー

##### ■ 手入力

- ①打球属性の入力までの手順は、安打の場合と同様です。
- ②打撃結果リストから「併殺」をタップします。
- ③次の画面で「手入力」をタップします。
- ④走塁画面で、一塁走者を二塁にドラッグし、「アウト」に載せます。
- ⑤アウト種別リストから「フォースアウト」をタップします。
- ⑥走者のアウトに参加した選手を送球順にタップし、「OK」をタップします。
- ⑦走塁画面で、打者を一塁にドラッグし、「アウト」に載せます。
- ⑧打者のアウトに参加した選手を送球順にタップし、「OK」をタップします。
- ⑨走塁画面で「登録」をタップします。

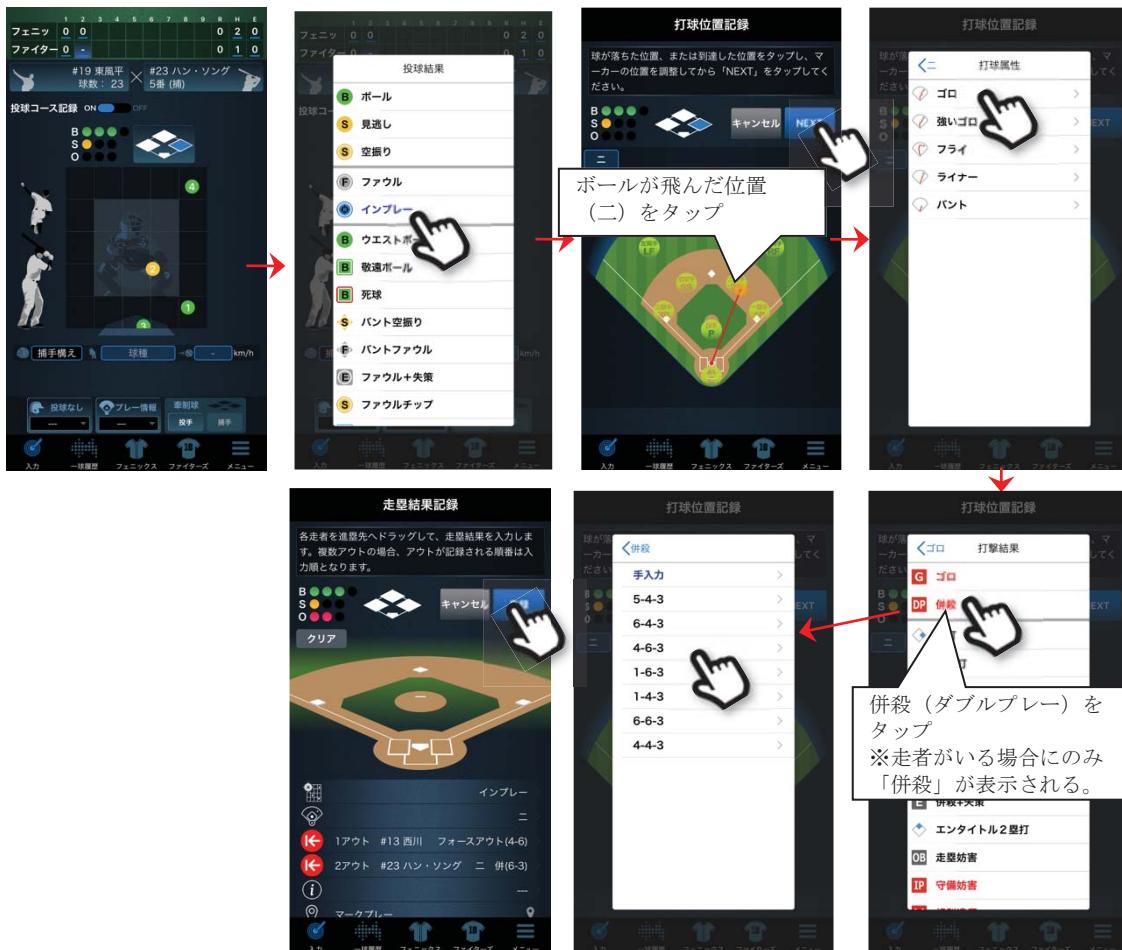
例：二→遊→一の送球順でダブルプレーの場合



### ■ パターンから選択

- 打球属性の入力までの手順は、安打の場合と同様です。
- 打撃結果リストから「併殺」をタップします。
- ③4-6-3 をタップします。
- ④走塁画面で「登録」をタップします。

例：二→遊→一の場合

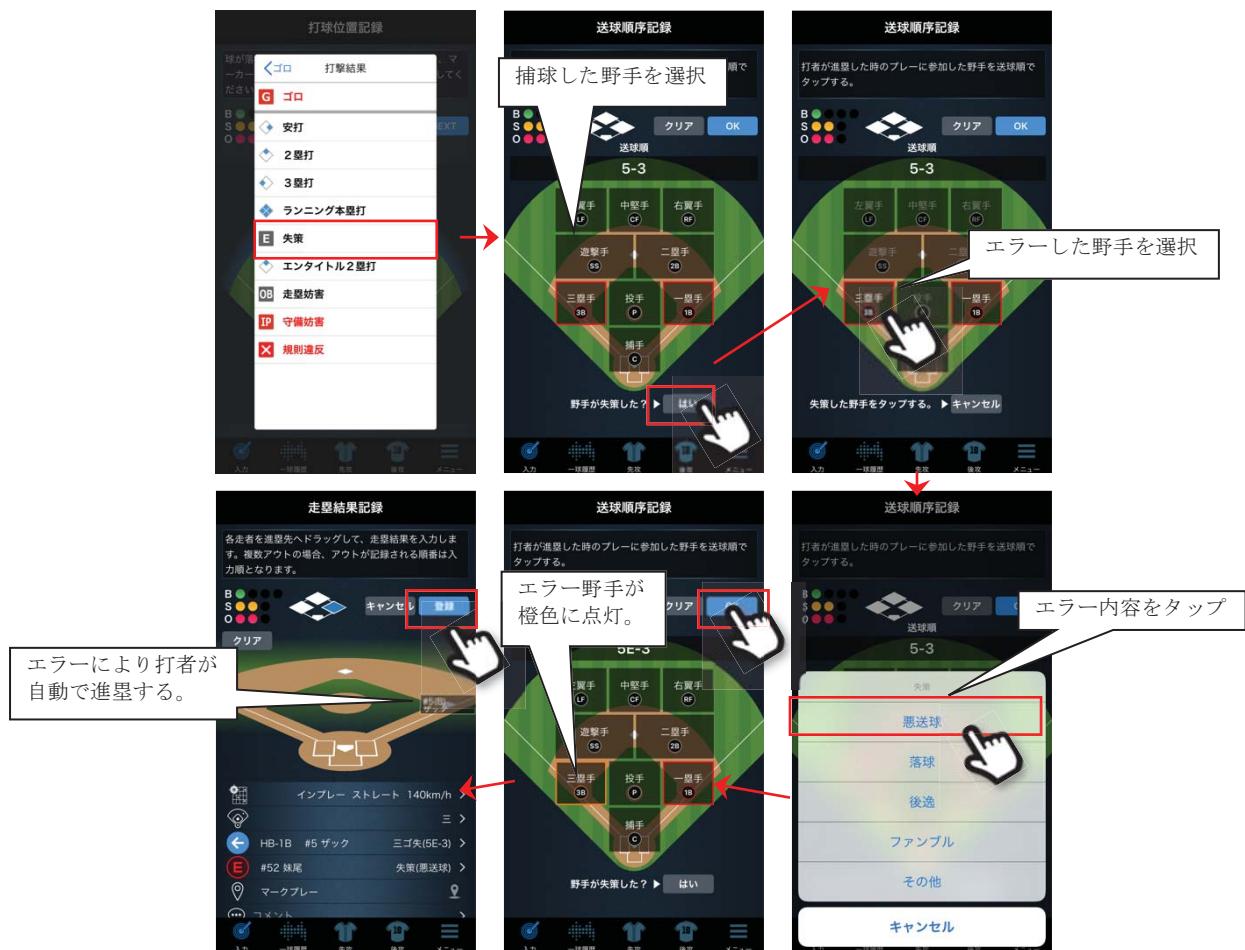


#### 4.4 失策

##### ■ エラーによる進塁

- ①打球属性の入力までの手順は、安打の場合と同様です。
- ②打撃結果リストから「失策」をタップします。
- ③捕球した野手をタップします。
- ④「野手が失策した?」の横の「はい」をタップしてエラーした野手をタップします。
- ⑤エラー種別リストからエラー種別をタップします。  
※エラーした野手が橙色表示に変わります。
- ⑥「OK」をタップします。  
※エラーの場合、走塁画面で打者が自動的に進塁します。
- ⑦走塁画面で「登録」をタップします。

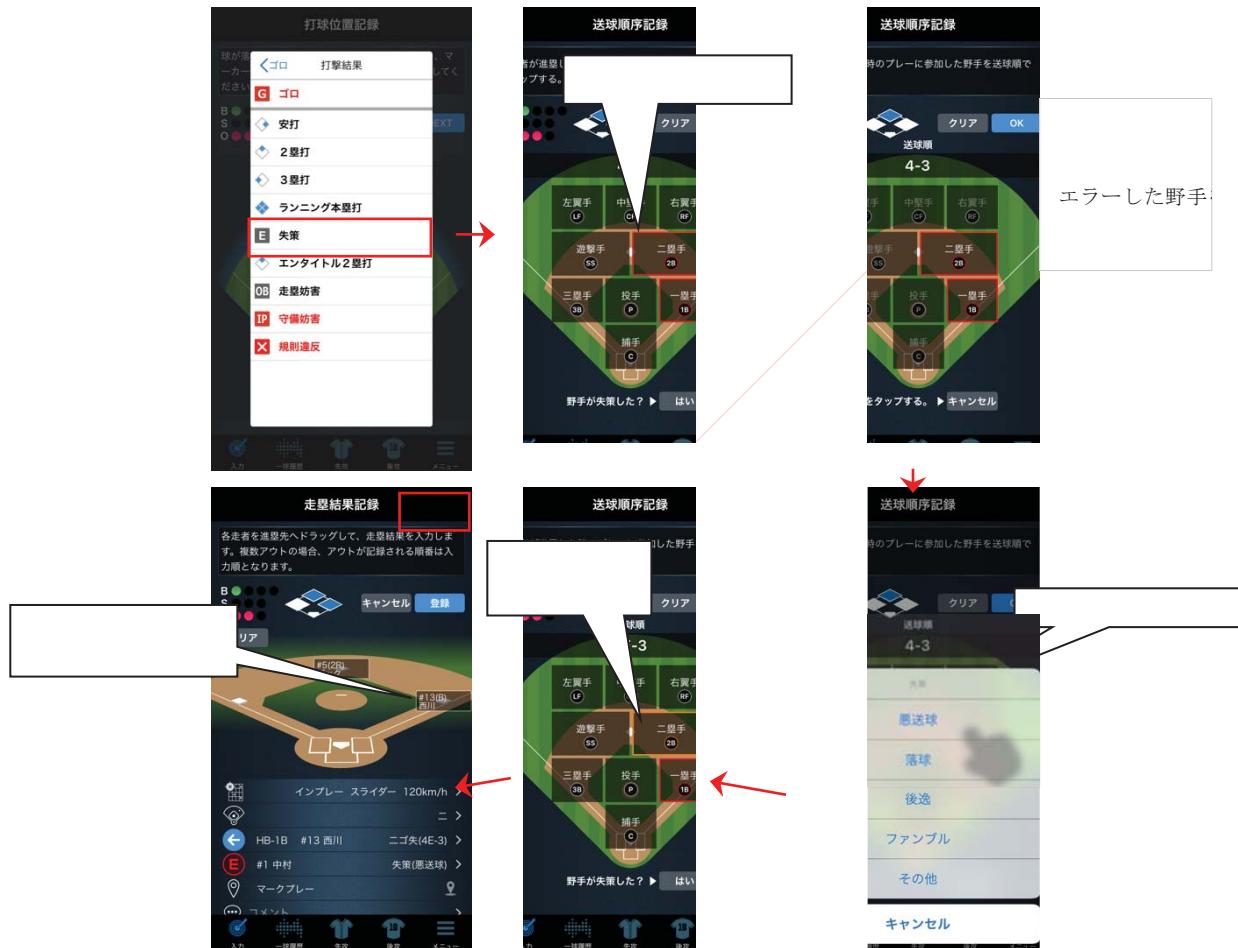
例：三塁エラーによる打者進塁の場合

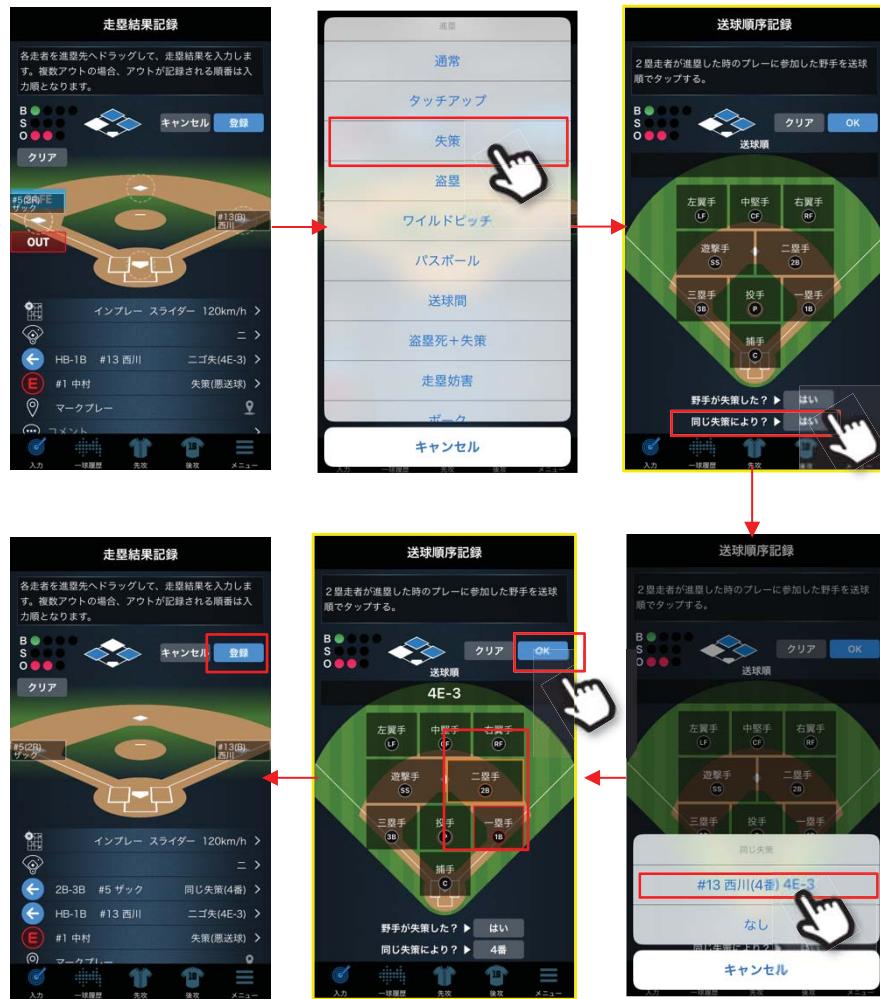


## ■同じエラーによる進塁

- ①エラー種別の入力までの手順はエラーによる進塁と同様です。
- ②進塁理由の「失策」をタップします。
- ③「同じ失策により？」の「はい」をタップします。
- ④エラー内容をタップします。
- ⑤「OK」をタップします。
- ⑥走塁画面で「登録」をタップします。

例：二塁エラーによる打者走者、二塁走者進塁の場合





## ■ 安打 + 失策

① 安打（ライト）を入力します。

※ 打者走者が 1 基に進塁

② さらに、走塁結果で 1 基走者を進塁させてセーフに載せます。

③ 進塁原因の「失策」をタップします。

④ 捕球した野手をタップします。

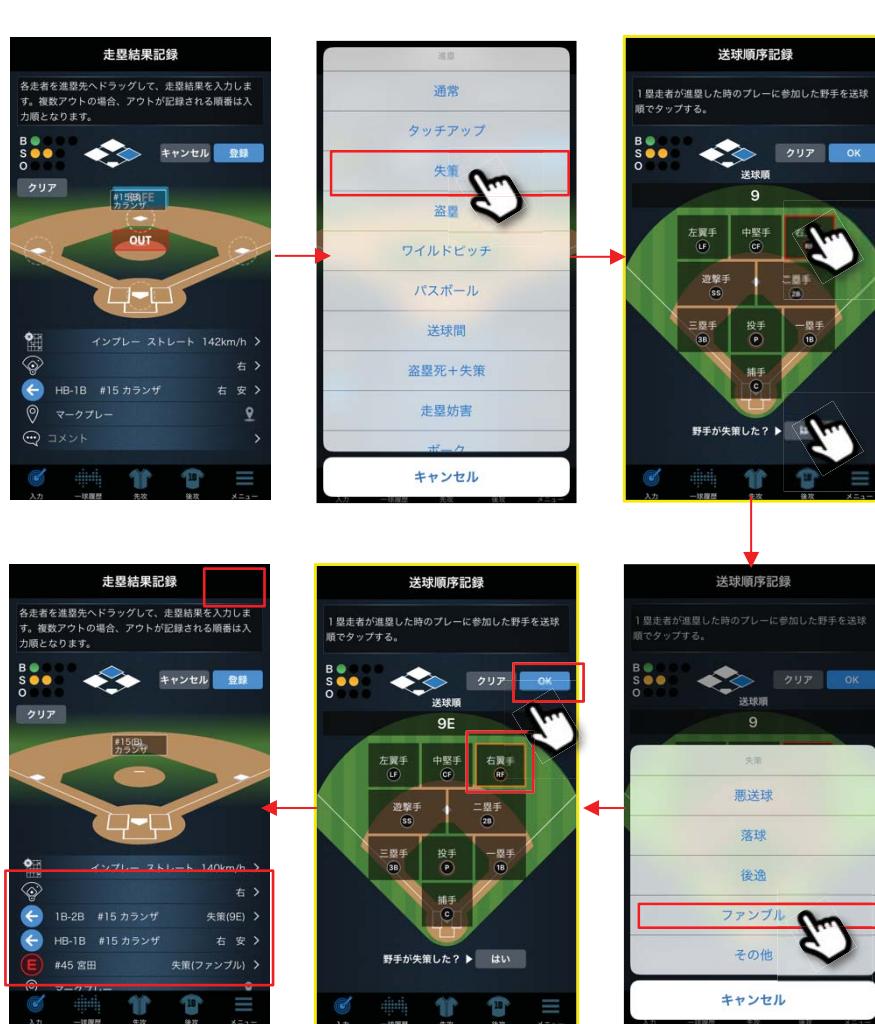
⑤ エラー種別リストからエラー種別をタップします。

※ エラーした野手が橙色表示に変わります。

⑥ 「OK」をタップします。

⑦ 走塁画面で「登録」をタップします。

例：ライトのエラーによる打者走者がさらに進塁した場合



## 4.5 得点

①走塁画面の入力までの手順は、安打の場合と同様です。

②走者をホームに進塁させてセーフに載せます。

③投手の自責点の有無を入力します。

デフォルトは現投手が埋め込まれますが、タップすると、他の投手または「なし」を選択できます。

※入力を忘れた場合、後で訂正するか試合終了後に「試合終了情報」で該当投手の自責点を訂正することができます。

④入力内容が反映されるため、登録します。



## 4.6 マーク、コメント

### ■マーク

訂正したい投球またはコメントを入れた投球に対してマークできます。

①走塁画面の入力までの手順は、安打の場合と同様です。

②マークプレーのアイコンをタップすると、色が緑になります。

③一球履歴に切り替わると、その投球の右上にマークが付きます。



## ■コメント

- ①走塁画面の入力までの手順は、安打の場合と同様です。
- ②画面下のコメントをタップします。
- ③プレーに対する感想またはメモを手入力して保存します。

例えば、死球の際にボールが当たった位置、好プレー、ヒット＆ランとか  
手入力した内容はスコアブックに反映しません。

手入力以外にリストからも選択できます。

リストから選択した場合、その内容でスコアブックに載せます。

例えば、ランナーがベースを踏んでいないとアピールプレーがあった場合、リストから「ベースを踏み忘れ」を選択します。

- ④入力内容が反映されるため、登録します。



## (5) 走塁

## ■ 盗塁による進塁

- ①投球結果を入力後、「登録」をタップせずに投球結果画面を左にスワイプします。
- ②走塁結果画面で、走者を進塁させてセーフに載せます。
- ③進塁理由リストから「盗塁」をタップします。
- ④走塁画面で「登録」をタップします。

例：一塁→二塁の盗塁



※盗塁死、牽制死も同じ手順で入力します。

走者をアウトに載せると、盗塁死、牽制死を選択できます。

## ■ 走者1塁、2塁、打者が2塁打で1塁走者、2塁走者がホームイン

- ①走塁画面の入力までの手順は、安打の場合と同様です。
- ②打者が自動的に2塁まで進み、2塁走者がホームで入力を待ち、1塁走者が自動で3塁まですすみます。
- ③前位の走者をホームのセーフに載せます。
- ④後位の走者をホームのセーフに載せます。
- ⑤登録をします。



## (6) 試合中の投手・守備・代打・代走の交代

### ■投手交代

- ①投手枠をタップします。
- ②投手交代をタップします。
- ③代わりの投手をタップします。



## ■代打

- ①打者枠をタップします。
- ②代打をタップします。
- ③代打の選手をタップします。



## ■代走

- ①走塁状況の枠をタップします。
- ②～墨代走をタップします。
- ③代走の選手をタップします。



## ■守備交代

### 守備位置優先

例：レフトがセンター、ベンチがレフトの守備位置に付く場合

①投球結果画面下の「ホーム」または「ビジター」ボタンをタップします。

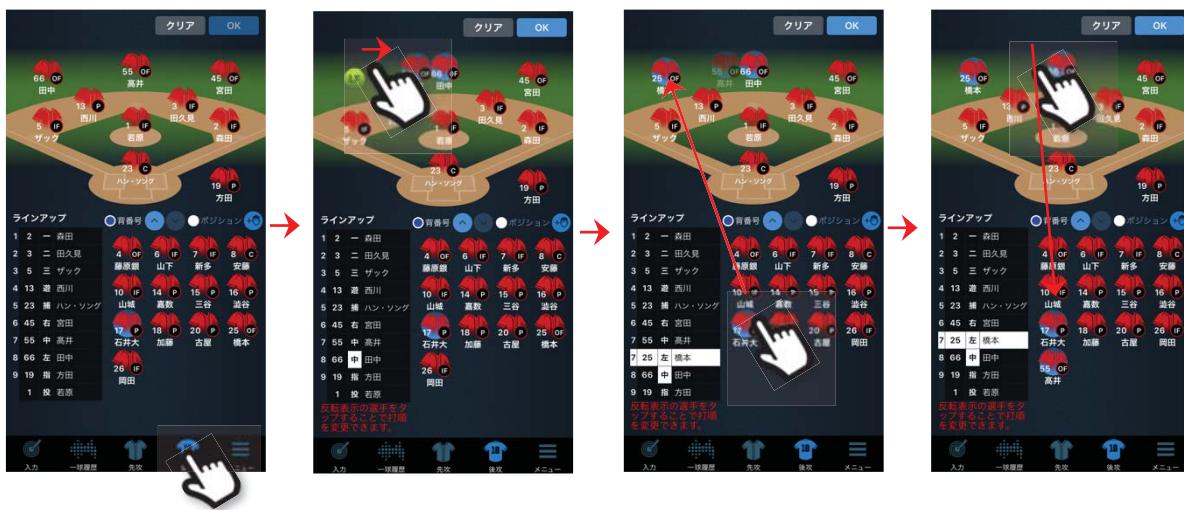
②交代画面で、レフトを長押してセンターにドラッグします。

※若葉の代わりに竹田がセンターの位置に付き、若葉が点滅

③ベンチの林を長押してレフトにドラッグします。

④守備から外れた若葉をベンチにドラッグします。

⑤「登録」をタップします。



### 打順優先

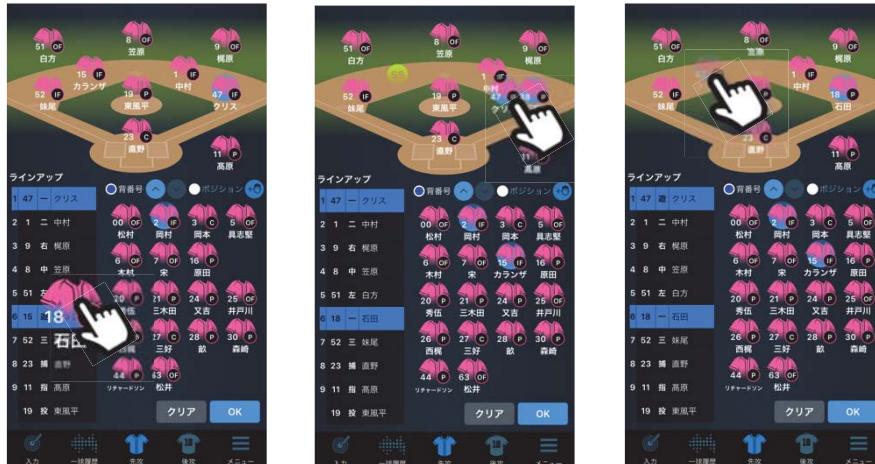
2人以上の選手交代があった場合、打順優先の方式をお勧めします。

例：1番 岡村に代わりましてクリスがショート、6番 カランザに代わりまして、石田がファーストに入ります。

①交代画面でベンチからクリスを打順表の1番 岡村の位置にドラッグします。

②交代画面でベンチから石田を打順表の6番 カランザの位置にドラッグします。

③石田をファーストに、クリスをショートにドラッグ（守備位置変更）



## (7) タイブレーク

タイブレーク制のあり／なしは試合設定で設定できます。タイブレーク制ありの場合、設定したイニングから自動的にタイブレーク設定画面が表示されます。デフォルトがなしのため、次の手順で設定できます。

- ①投球画面のメニューをタップします。
- ②リストから「タイブレーク」をタップします。
- ③タイブレーク形式を設定して「登録」をタップします。



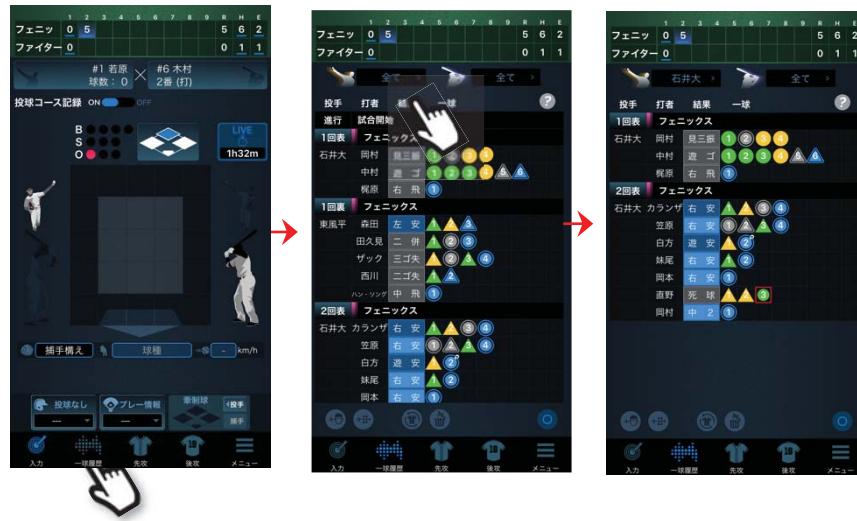
## 1.1. 履歴

ゲーム入力中、いつでも入力済みの履歴を閲覧できます。また、入力ミスや漏れがあれば、いつでも修正・追加などの編集ができます。

### (1) 履歴の閲覧

投球結果画面下の「一球履歴」ボタンをタップすると入力した一球履歴画面が表示されます。

スコアボード下の投手、打者アイコン右の「全て>」をタップし、選手を選択することで絞り込み表示ができます。



## (2) 履歴のイベント閲覧

投球毎の打撃や守備のイベントも閲覧できます。

①一球履歴画面から、投球をタップすると投球結果画面に切り替わり、その時の投球結果が表示されます。

訂正画面では

- ◀ 選択状態が前の球に切り替わります。
- ▶ 選択状態が次の球に切り替わります。
- + 選択した球の前、または後ろに1球を追加します。
- ⌚ 訂正モードに入ります。
- ₩ 選択した投球の後ろに交代を追加します。

②投球結果画面を左スワイプすると、その時の走塁結果が表示されます。

③走塁結果画面を右スワイプすると、投球結果画面に戻ります。

④「一球履歴」ボタンをタップして一球履歴画面に戻ります。

⑤一球履歴の最下部の投球入力マークをタップして最新の打席入力画面に戻ります。



### (3) 一球毎の修正

編集モードで投球の追加（前にまたは後ろに）、削除、修正及び交代ができます。

例：打席結果を入力して、落ち着いてから一球を追加します。

①インプレーの投球を選択します

②編集モードとして投球結果画面に遷移します。

③選択した投球の前への追加ボタンをタップして一球を入力します。



⑤編集モードの投球画面で「履歴中→野球マーク」をタップして、進行中の試合を入力し続けます。

例：ボールをストライクに訂正します。

①一球履歴から訂正したい投球をタップします

②編集モードとして投球結果画面に遷移します。

③編集のアイコンをタップします。

④ストライクゾーンでタップして投球結果をストライクに変更します。

\*カウント数が3-0から2-1に変更されます

⑤登録をタップします。



例：訂正で盗塁を入力します。

- ①一球履歴から盗塁が発生した投球をタップします
- ②編集モードとして投球結果画面に遷移します。
- ③編集のアイコンをタップします。
- ④画面を左にスワイプして1塁走者を2塁のセーフに載せます。
- ⑤進塁理由は「盗塁」をタップします。



- ③登録ボタンをタップします。

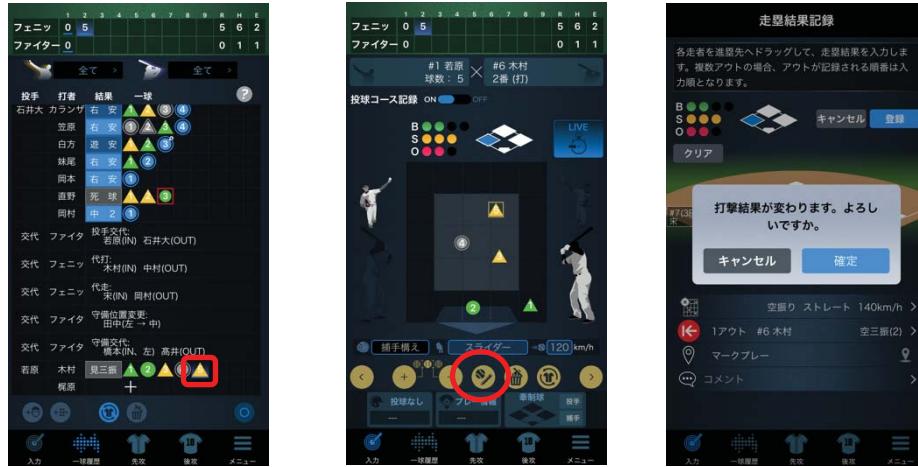
塁状況は訂正した投球の後ろの投球、および次の打席にも反映されます。



#### (4) 打席の修正

打席結果を修正する（見逃し三振から空振り三振へ）

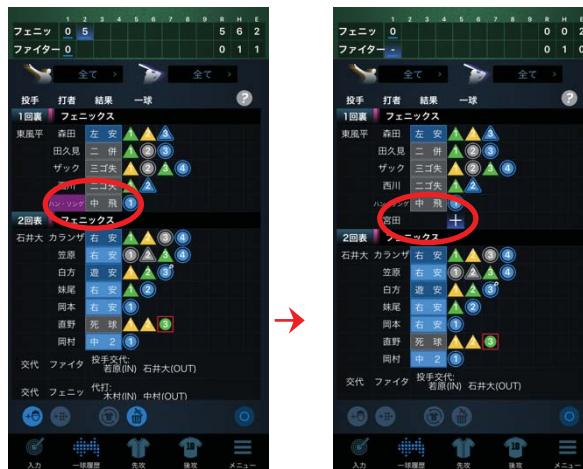
- ①打席最後の投球をタップします。
- ②編集モードとして投球結果画面に遷移します。
- ③編集のボタンをタップして、画面をタップして最後の投球を入力しなおします。



#### (5) 打席の追加

一、打順にしたがって打席を追加する

- ①打者を選択して、左下の打席追加のアイコンをタップすることで、その打者の次の打順の打席が追加されます。



二、打者、BSO と走者を設定して打席を追加する。

①打者を選択して、左下より 2 番目 BSO と走者設定のアイコンをタップします。

②表示されるダイアログで打者、BSO を左右の矢印ボタンで設定します。

③青い枠の墨をタップして、各墨のランナーをリストから選択して OK をタップします。

④追加される打者の横の野球ボタンをタップして、進行中の試合を継続して入力できます。



#### (6) 打席の削除

①削除したい打席の打者を選択して削除のアイコンをタップします。

②確認メッセージが表示されるので、「確定」をタップします。



## (7)交代の追加

### ■一球間

- ①追加先の一球をタップします。
- ②編集モードとして投球結果画面に遷移します。
- ③交代のボタンをタップして交代画面に入ります。
- ④ベンチにある控えの選手をファーストの位置にドラッグすると、元のファーストが横に移され、点滅表示します。
- ⑤交代されたファーストをベンチにドラッグして登録ボタンをタップします。



### ■打席間

- ①追加先の打席の最後の一球をタップします。
- ②編集モードとして投球結果画面に遷移します。
- ③交代のボタンをタップして交代画面に入ります。
- ④ベンチにある控えの選手をサードの位置にドラッグすると、元のサードが横に移され、点滅表示します。
- ⑤交代されたサードをベンチにドラッグして登録ボタンをタップします。



## ■イニング間

- ①イニング切り替えの帯をタップします。
- ②履歴画面の交代のボタンをタップして交代画面に入ります。
- ③ベンチにある控えの選手を投手の位置にドラッグすると、元の投手が横に移され、点滅表示します。
- ④交代された投手をベンチにドラッグして登録ボタンをタップします。



## (8) 整合性チェック

- ①一球履歴で右下のアイコンに赤い×で表示された場合、データの不整合があることを表します。
- ②赤い×のアイコンをタップして、不整合の詳細リストが表示されます。
- ③リスト内容により、一球または打席の修正を行います。



## 1.2. 入力モードの終了

- ①試合入力モードを抜ける場合、投球結果画面右下の「メニュー」をタップ。
- ②入力モード終了をタップすると入力モードから抜け、ゲーム一覧画面に遷移します。



### 1.3. 試合終了と試合終了情報

#### ■通常終了

自動的に「試合終了しますか。」の確認メッセージが表示されますので、「確定」をタップします。



#### ■手動終了

- ①投球画面のメニューをタップします。
- ②リストから「試合終了」をタップします。



#### ■試合終了情報

試合終了後、試合編集画面で勝利投手、敗戦投手、試合終了時間など試合終了情報を設定します。

- ①試合編集画面で「勝利投手」をタップします。
- ②投手を選択して「確定」をタップします。  
※敗戦投手、セーブ投手、ホールド投手も同じ手順になります。
- ③「試合終了情報」をタップします。
- ④「終了時間」をタップし、時間を設定して「確定」をタップします。
- ⑤「～自責点」をタップします。  
※～はチーム名です。
- ⑥投手名をタップして自責点を入力します。



## ■ 成績

- ①試合編集画面で成績（打撃、投手、守備）をタップすると、選手の打撃、投手、守備成績を確認できます。
- ②訂正アイコンのボタンをタップすると、その選手の成績を手入力して訂正できます。



## ■ スコアブック

- ①試合編集画面でスコアブックをタップします。
  - ②その試合のスコアブックが表示されますので、右上のアイコンをタップすると、ライブラリダウンロードできます。
- ※投球画面のメニューからもスコアブックを確認できます。



## 1.4. 試合開始前中止

- ①試合編集画面に入り、試合終了情報をタップします。
- ②終了状態をタップします。
- ③リストから「試合開始前中止」を選択して確定をタップします。
- ④「<」をタップしてカップ傘下のゲーム一覧画面、またはゲーム管理画面に戻ります。  
ゲームの表示が「試合開始前中止」に変わります。



## 1.5. 試合中断と試合再開

### ■試合中断

- ①投球画面のメニューをタップします。
- ②リストから「試合中断」をタップします。
- ③中断の理由をタップします。



### ■試合再開

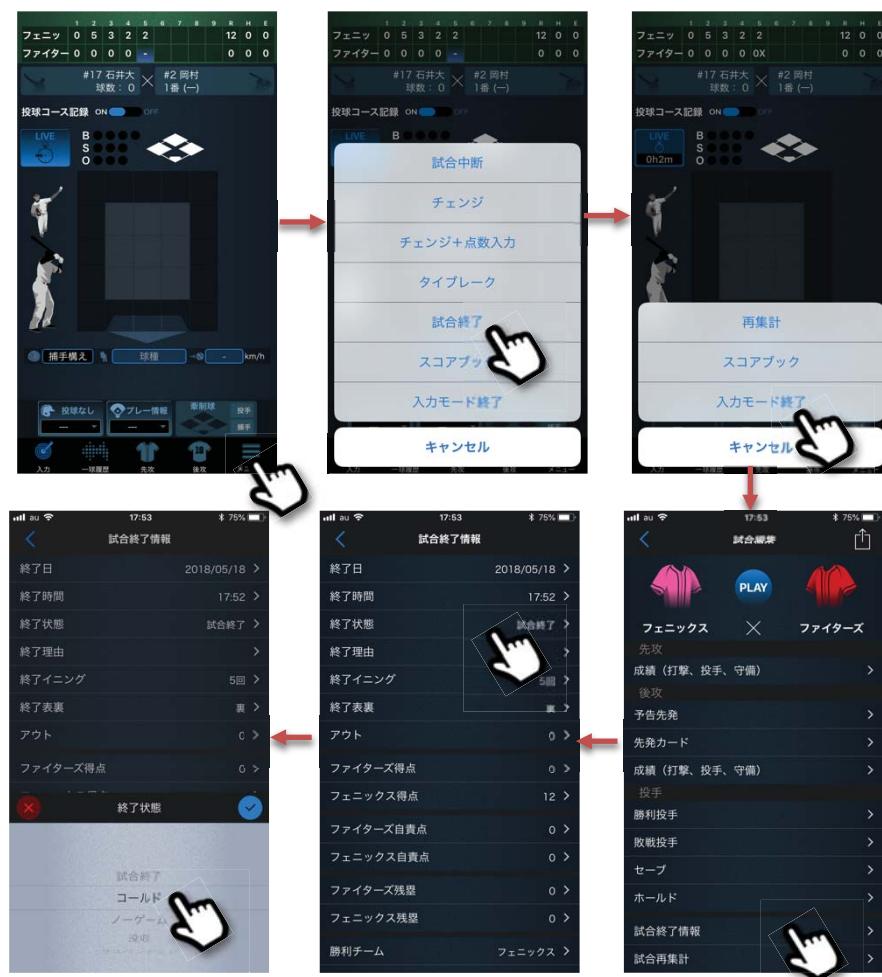
- ①中断中の試合の投球画面のメニューをタップします。
- ②リストから「試合再開」をタップします。

投球画面が入力モードに変わり、入力を続けられます。



## 15. コールドゲーム

- ①投球画面のメニューをタップします。
- ②リストから「試合終了」をタップします。
- ③確認メッセージが表示されますので、「確定」をタップします
- ④メニューから「入力モード終了」をタップします。
- ⑤試合編集画面に戻り、「試合終了情報」をタップします。
- ⑥「終了状態」をタップしてリストから「コールド」を選択して確定をタップします。



以上