

テニス・スコア・ボード

SCORE BOARD

ソフトウェア説明書

本ソフトウェアの特徴

- ・試合のセット数は、1・3・5の3つのセット数の中から選択可能です。
- ・同様に1セットの中で先取すれば良いゲーム数も選択可能です。(1 game ~ 10 games)
上記2つの組み合わせで1 set match 8 games pro-set にも対応しています。
- ・ノーアドバンテージ及びセミアドバンテージ方式に対応しています。
併せてゲームがデュースカウントになった時、画面上に現在のゲーム方式を表示してアンパイアの注意を喚起します。
- ・エンド・チェンジ及びセット・ブレイクの際、プレイヤーの休憩時間をカウントアップします。
アンパイアはカウンターを参照してプレイヤーにネクストゲームの準備を促すタイミングを知ることが出来ます。
- ・試合経過(経過時間と得点経過)をファイルへ記録することが可能です。(ライセンスキー必要)
記録したファイルを使用して、試合終了後に本ソフトウェア上にて試合経過を再現させることが可能です。(勿論映像はありませんが・・・)
- ・次のサーバーとサーブを行なうポジションをポイント毎にグラフィックにてカラー表示します。



1. 動作条件.....	2
2. 画面説明.....	2
2-1. 起動画面.....	2
2-2. メニュー画面.....	2
2-2-1. ファイルメニュー.....	2
2-2-1-1. インポート.....	2
2-2-1-2. エクスポート.....	5
2-2-1-3. 終了.....	5
2-2-2. ツールメニュー.....	5
2-2-2-1. プレイヤー.....	5
2-2-2-2. コイントス.....	7
2-2-2-3. ライセンスキー.....	8
3. スコアリング.....	8
3-1. スコアリング画面.....	8
3-2. ゲーム終了画面.....	9
3-3. エンド・チェンジ(セット・ブレイク).....	10
3-4. ノーアドバンテージとセミアドバンテージ.....	11
4. 追記.....	12

本ソフトウェアは様々なテニス大会等の現場における多様なルールによるチェアアンパイアの方々の苦勞と混乱を少しでも和らげたいという思いから制作したものです。

本ソフトウェアが少しでも皆様の助力になることを切に願ってお届け致します。

また、このソフトウェア説明書は本ソフトウェアの説明を行なうために記述されたものであり、決してルールブックではないことをご理解下さい。

作者

1. 動作条件

OS: Windows2000、WindowsXP、WindowsVista¹、Windows7

※ .NET Framework 2.0 以上インストール済みの事

HARD: 1280×800 ピクセル以上のディスプレイ (15.4 インチ以上)

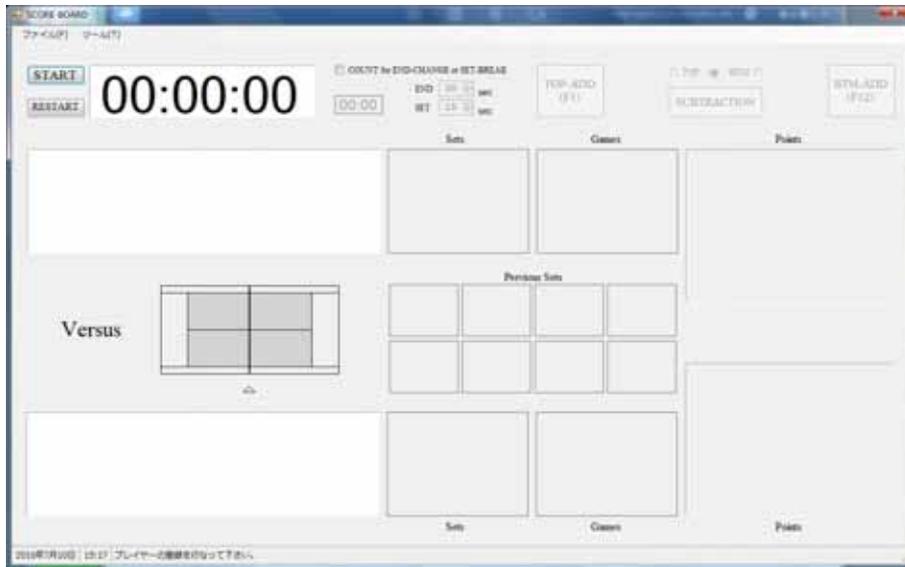
LAN カード実装(インターネットに接続可能な上記 OperatingSystem のコンピュータ)

※ 64ビットマシンは条件有り

2. 画面説明

2-1. 起動画面

プログラムを起動すると以下の画面が表示されます。



2-2. メニュー画面

メニューバーにはファイルメニューとツールメニューがあります。

2-2-1. ファイルメニュー

ファイルメニュー(F)には、インポート(I)・エクスポート(E)・終了(X) があります。

2-2-1-1. インポート

この後に出てくるエクスポート機能にて作成した試合経過(経過時間と得点)をロギングしたファイルを指定します。(ファイルが指定されている間インポートモード状態なので、これを途中で止める場合はファイル指定ダイアログにてファイル名の欄が次頁の図のように



¹ 起動時に「認識できないアプリケーション...」と警告が表示されますが許可を選択することで実行可能です。

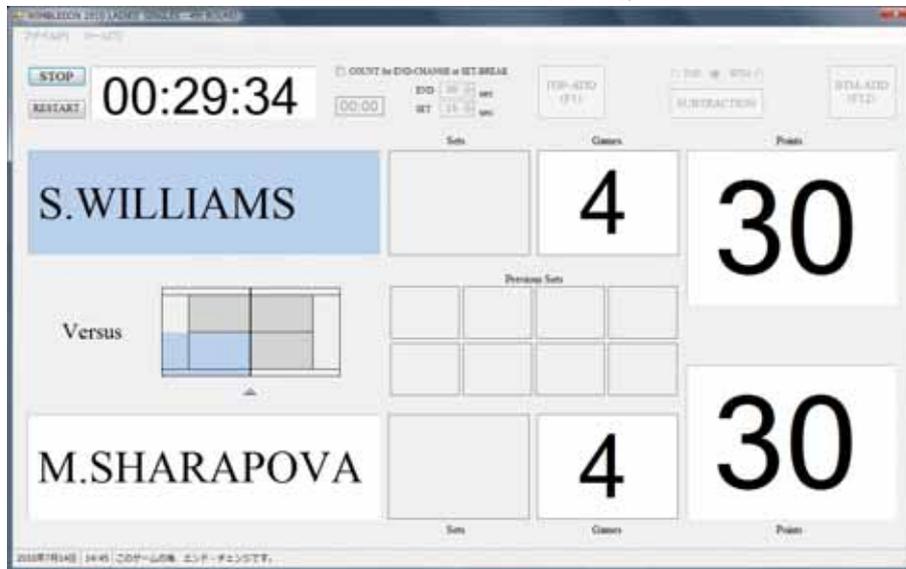
空文字の時にOKボタンをクリックする)

インポート機能とは指定されたファイルを読み込み、過去の試合内容(スコア)を1秒間隔で表示していく機能です。

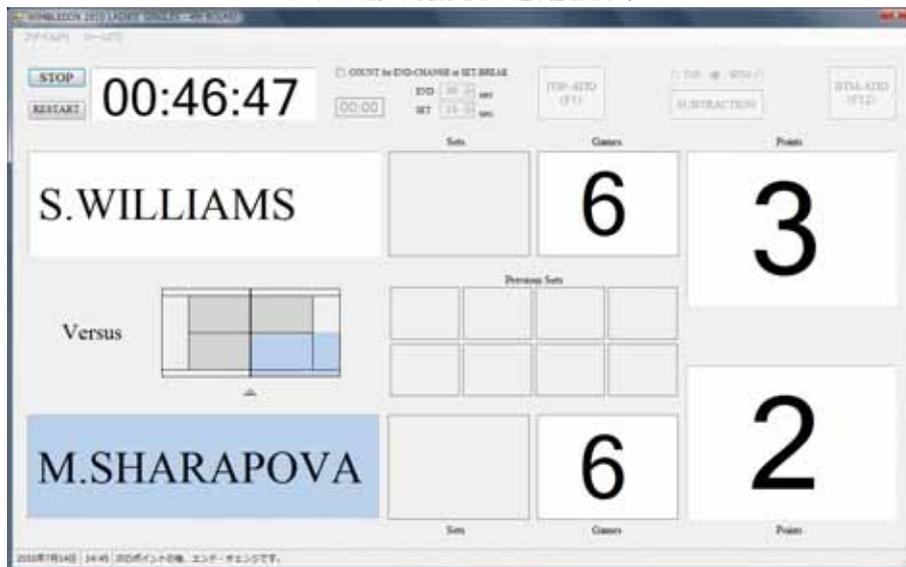


下図の様にインポート機能にて試合の途中経過を表示している時には、ファイルメニューもツールメニューも選択できない状態になっております。したがってインポート機能による表示を途中で終了させる時は、一旦ストップボタンをクリックしてファイルメニューを使用可能状態にすると先の方法でインポートモードを終了させることが出来ます。(ストップボタンによる一時停止はスタートボタンによりいつでも再開できます。)

インポート機能による表示(試合の途中経過画面-1)



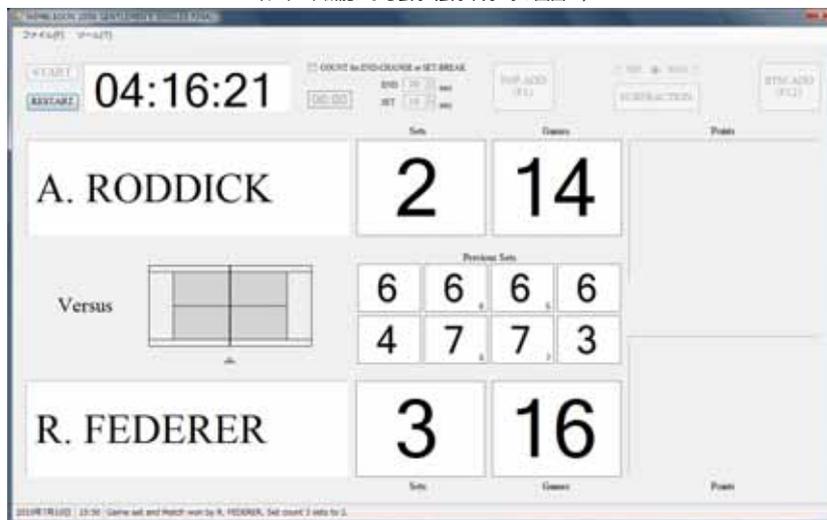
インポート機能による表示(試合の途中経過画面-2)



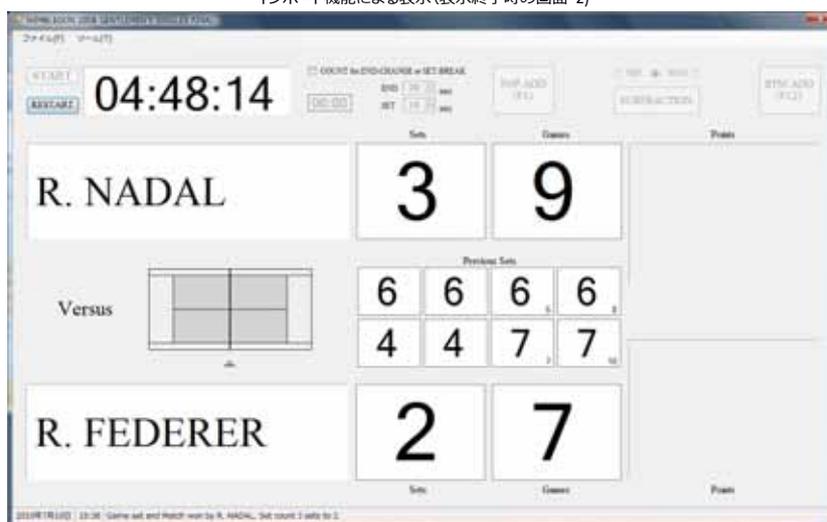
インポート機能による表示 (試合の途中経過画面-3)



インポート機能による表示 (表示終了時の画面-1)



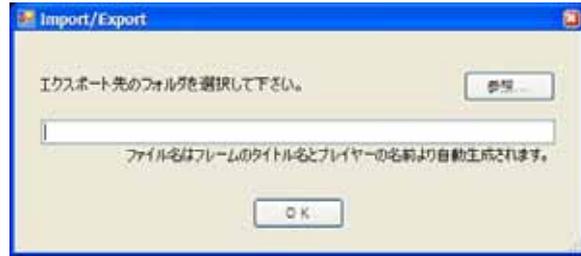
インポート機能による表示 (表示終了時の画面-2)



インポート機能による表示が終了した時は、メニューが全て選択可能な状態に戻ります。

2-2-1-2. エクスポート²

試合経過をファイルへロギング(得点が変わる度にその内容と時刻を記録して行くこと)する機能です。そのファイルを保存するフォルダが指定される事でエクスポートモードへ移行できます。(フォルダが指定されている間エクスポートモード状態なので、これを途中で止める場合はフォルダ指定ダイアログにてフォルダ名の欄が右上の図のように空文字の時にOKボタンをクリックする。また、エクスポートモードの場合はロギング中にストップボタンをクリックする度にデータが保存される)

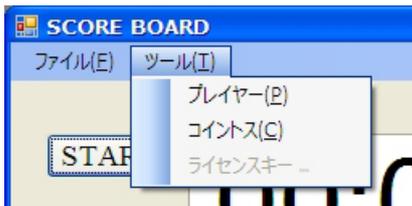


2-2-1-3. 終了

本アプリケーションを終了します。(終了する時にエクスポートモードが選択されている場合は、それ迄のデータを保存した後にフォームを閉じる。)

2-2-2. ツールメニュー

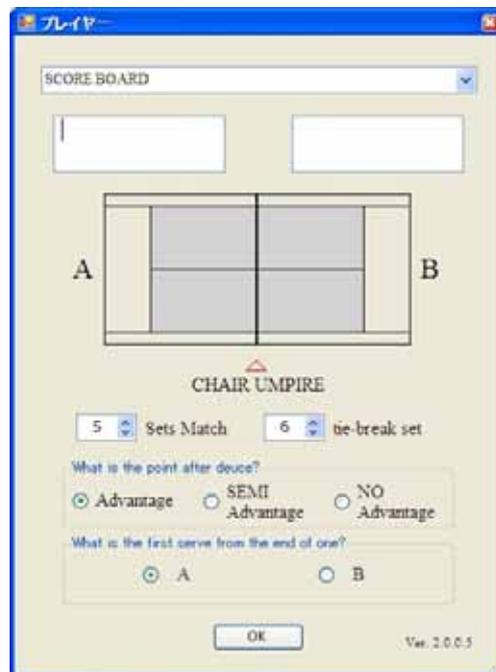
ツールメニュー(T)には、プレイヤー(P)・コイントス(C)・ライセンスキー … があります。



2-2-2-1. プレイヤー

まず、ここではスコアボードのタイトルを決定する為に Combo List に登録されている試合形式から選択したり、直接タイトル名を入力したりします。(エクスポート機能を使用する際はこのタイトル名とプレイヤー名を使用してファイルが作成される)

但し、ダブルスの試合のデータをインポート機能を使用して再現する場合は、このタイトル名に“DOUBLES”という文字が含まれている事が必須条件となりますので注意が必要です³。

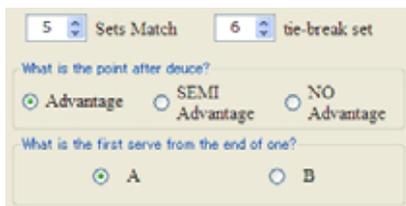
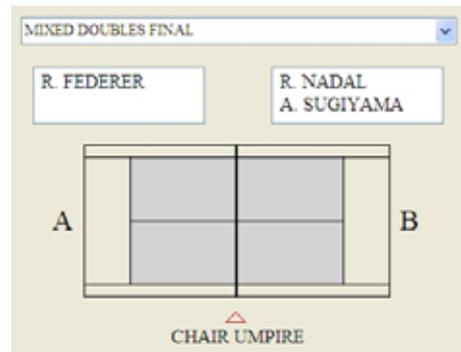


² ライセンスキーを入力して頂いた後に使用可能となります。

³ タイトルに “ DOUBLES ” の文字を含めずにプレイヤーを4名(2名ずつ)入力してファイルにエクスポートするとそのファイルのインポートの際に、「正しくない形式のファイルが読み込まれました...」というメッセージが表示されインポート作業が中止されます。この様なファイルを読み込める様にするには、テキストエディタを使用してインポートしたいファイルの1行目に “ DOUBLES ” の文字を追加して下さい。逆にタイトルに “ DOUBLES ” の文字が含まれているにも関わらずチーム名を入力するなどした為にプレイヤーが1人ずつしか入力されていない場合もエラーになります。

次に、プレイヤー名を登録しますが、このプレイヤーダイアログでは、少なくとも対戦するプレイヤー（チーム）名がそれぞれ入力されていなければ作業を完了させることは出来ません。この時のそれぞれとは、チェアアンパイアから見てコートの左側をサイド・A、右側をサイド・Bとして、試合を開始する際にそれぞれのサイド（エンド）でプレイするプレイヤーを左側と右側の空欄に入力します。（例えば、このような設定は現実には出来ませんが、下の図のような記述を行なうと Side A のプレイヤーはフェデラー、Side B のプレイヤーはナダル／杉山ペアとなる）

2人ずつプレイヤーを登録したいダブルスの試合の場合は、チーム毎に1人目のプレイヤー入力後に‘Enter’キーを入力して2人目の名前を入力して下さい。但し、2人目のプレイヤーを入力した後やシングルの試合の場合には‘Enter’キーを使用しないで下さい。前頁の脚注3のインポートの際の読み込みエラーなどにつながります。



最後に、試合方式及び最初のサービングポジション（ファーストサーバー）を設定します。

（セット数・ゲーム数の設定の説明は省略します）

[What is the point after deuce?] ではデュースカウントになった後、ゲームの勝者を決める方法を設定します。

- | | |
|----------------|--|
| Advantage | 2ポイントの差が付いた時点で勝者が決まります。 |
| NO Advantage | 1ポイントの差が付いた時点（次のポイント）で勝者が決まります。
（次のポイントがサーバーにとってはゲームをキープする為の、ポイントであり、レシーバーにとってはブレイクポイントにもなる） |
| SEMI Advantage | 最初のデュースカウントでは、通常のアドバンテージ方式で試合を進めますが、2回目のデュースカウントになった場合ノーアドバンテージ方式に切替えて試合を進めます。（最初のデュースカウントの後、何れかのプレイヤーが続けて2ポイントを取得するとそのプレイヤーが勝者となるが、1ポイントずつを分け合って再度デュースカウントになった場合は、次のポイントを取得したプレイヤーが勝者となる） |

[What is the first serve from the end of one?] では試合開始の最初のゲームは、どちらのエンド（プレイヤー）からサーブをするか選択します。

- | | |
|----------|--------------------------------|
| (Side) A | チェアアンパイアから見てコートの左側のサイド（のプレイヤー） |
| (Side) B | チェアアンパイアから見てコートの右側のサイド（のプレイヤー） |

2-2-2-2. コイントス

プレイヤーの登録が終了するとこのダイアログをオープンすることが可能になります。

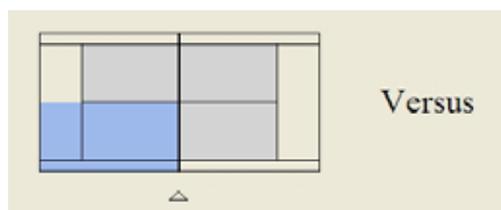
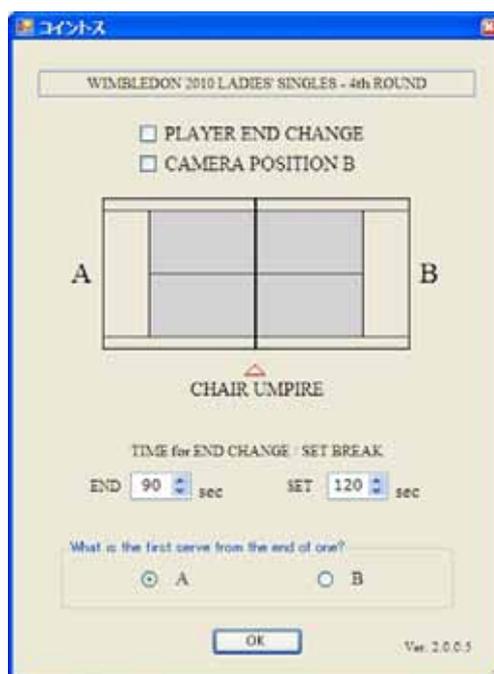
ここで設定できることは、以下の通りです。

◎ *PLAYER END CHANGE*

試合が始まる前(メイン画面にてポイントの欄が空欄の時)に限り、チェック可能でプレイヤーのエンドを交代させます。

◎ *CAMERA POSITION B*

どうでも良さそうなことですが、TV や VTR で試合を観戦中に本ソフトウェアを使用する際、画面の左右どちらにチェアアンパイアが位置しているかを設定します。(メイン画面上の Versus の文字をビデオカメラに見立てて表現しているので、下の図では TV 画面左側にチェアアンパイア、奥のデュースサイドにサーバーがいると思って見て下さい)



◎ *TIME for END CHANGE*

各セットの中で3ゲーム目以降の奇数ゲーム終了時に行なわれるエンド・チェンジにプレイヤーが費やすことが許される時間を設定します。プレイヤーはこの時間の中でのみ休憩が許されることとなります。

但し、この設定はメイン画面の COUNT for END-CHANGE or SET-BREAK のチェックボックスをチェックした時に限り有効になります。

◎ *TIME for SET BREAK*

各セット終了時にプレイヤーに対して許される休憩時間を設定します。

但し、この設定はメイン画面の COUNT for END-CHANGE or SET-BREAK のチェックボックスをチェックした時に限り有効になります。

◎ *What is the first serve from the end of one?*

試合が始まる前(メイン画面のポイントの欄が空欄の時)に限り、チェック可能でサービングポジションを変更します。

2-2-2-3. ライセンスキー



このダイアログにてライセンスキーを入力していない本ソフトウェアは誠に申し訳ありませんが、60日間に限られた試用期間でのみの使用となります。また、ファイルメニューにありますエクスポート機能もライセンスキーを入力して頂くまで使用できません。

また、このライセンスキーはパソコン毎に発行されますので、複数のパソコンにインストールした場合、インストールしたパソコンの台数分のライセンスキーが必要となりますので、注意が必要です。(例えば、複数のパソコンにインストールして上記のダイアログを見た時、数列の内容がそれぞれのパソコンで異なるのがご覧頂ける筈です)

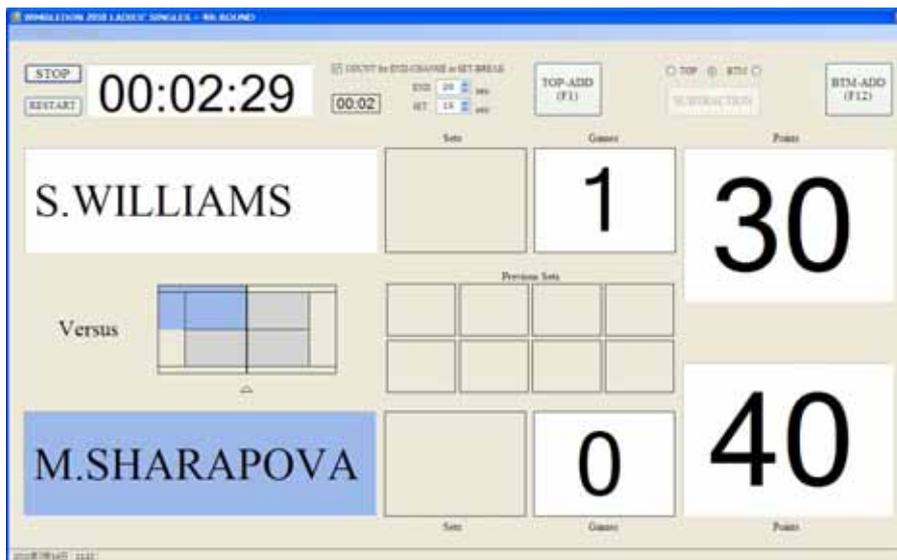
ライセンスキーが入力される前のメニュー



3. スコアリング

3-1. スコアリング画面

試合のスコアをつけている時の画面は下図の通りです。スコアリングが可能になると最初のサーバーの名前とサービスポジションがウィンドウズのシステムカラーで反転して表示されます。この時 'Enter' キーを押し下げるかスタートボタンをクリックするとスコアリングが行なわれている事が分かるように試合の経過時間をカウントし始めます。ポイントの加算は、ノートパソコン等のマウスパッドを使用しないで作業を行える様にファンクションキー1 (F1) とファンクションキー12 (F12) に割り付けてあります。もちろんマウスにて TOP-ADD ボタンか BTM-ADD ボタンをクリックすることも実現できます。

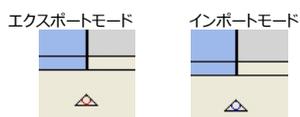


上図では、次のポイントは第1セット第2ゲームの6ポイント目になります。

サイド・Aの加算	TOP-ADD (F1-KEY)	上図の時では S.WILLIAMS の得点
サイド・Bの加算	BTM-ADD (F12-KEY)	同じように M.SHARAPOVA の得点

この時、エクスポートモードでスコアのロギングを行なっている場合はチェアアンパイアの位置を表している三角形の部分に注意深く見ると三角形の中に赤丸が見えます。ちなみにインポートモードの時は青丸が見えます。

スコアのロギングファイルの保存はストップボタンがクリックされた時、試合が終了した時、もしくは本ソフトウェアを終了させた時に行なわれますが、不慮の事故に備えてこまめに保存を行いたい時はこの三角マークをクリックすることでも保存を行なう事が出来ます。



間違えて加算してしまったポイントを減算したい場合は、現在進行中のゲームのポイントに限り訂正を行なうことが出来ます。従いましてこの作業は、前のゲームに遡って修正作業を行うことは出来ませんのでゲームの勝者を確定する最後のポイントの入力には注意が必要です。

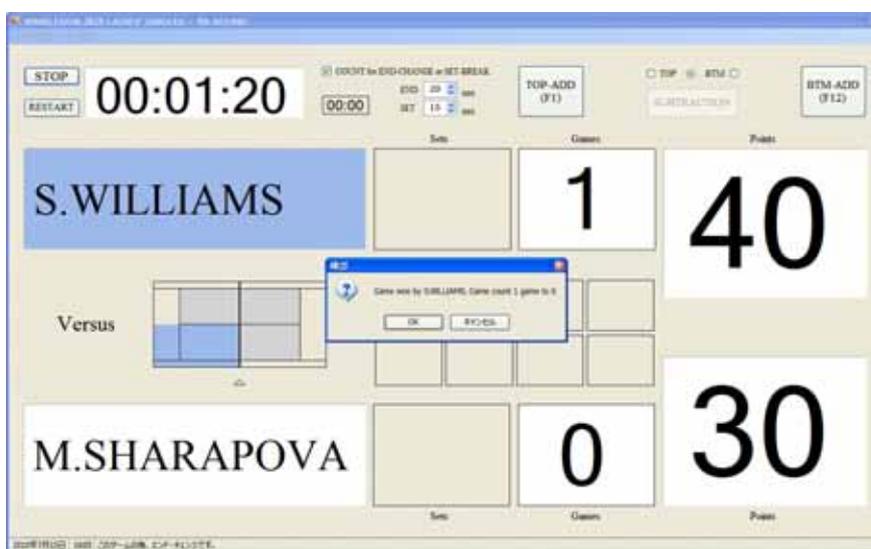
(この時はラジオボタンの選択及び SUBTRACTION ボタンをクリックする為にマウスを操作する必要があります)



- | | | |
|----------|------------------------------|------------------------------------|
| サイド・Aの減算 | TOPのラジオボタンを選択後SUBTRACTIONボタン | ここではS.WILLIAMSの ^{スコア} の訂正 |
| サイド・Bの減算 | BTMのラジオボタンを選択後SUBTRACTIONボタン | 同じくM.SHARAPOVAの ^{スコア} の訂正 |

3-2. ゲーム終了画面

ゲームが終了する度に下図の様に確認ダイアログが表示されます。ゲームの終了を確定すると前にも書いたようにゲームのポイント修正が行なえなくなる為に、慎重に行なう必要があります。アンパイアはこのポイントを確認する為の'Enter'キーを入力する前に、コート上にいる全てのプレイヤーが最後のポイントの判定に納得している事に確認を持つ必要があるでしょう。



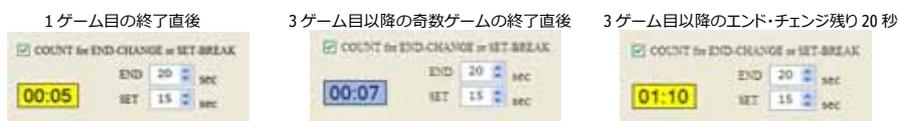
この確認ダイアログにて、キャンセルボタンをクリック⁴すると1つ前のポイントへ戻ることが出来ます(前頁の図ではセットカウント 0-0/ゲームカウント 0-0/ポイント 40-30)。また、OKボタンを選択すると次のゲームのスコアリング(ここでは第1セットの第2ゲーム)へ進む事が出来ます。

3-3. エンド・チェンジ(セット・ブレイク)

前のゲームの勝者が確定されてエンド・チェンジを行なう必要がある時に、下の4つの図のようにメイン画面において COUNT for END-CHANGE or SET-BREAK チェックボックスがチェックされている時はカウンター(小さな窓の方)で[ツールメニュー][コイントス]の TIME for END CHANGE で設定されている時間だけカウントアップを行ないます。

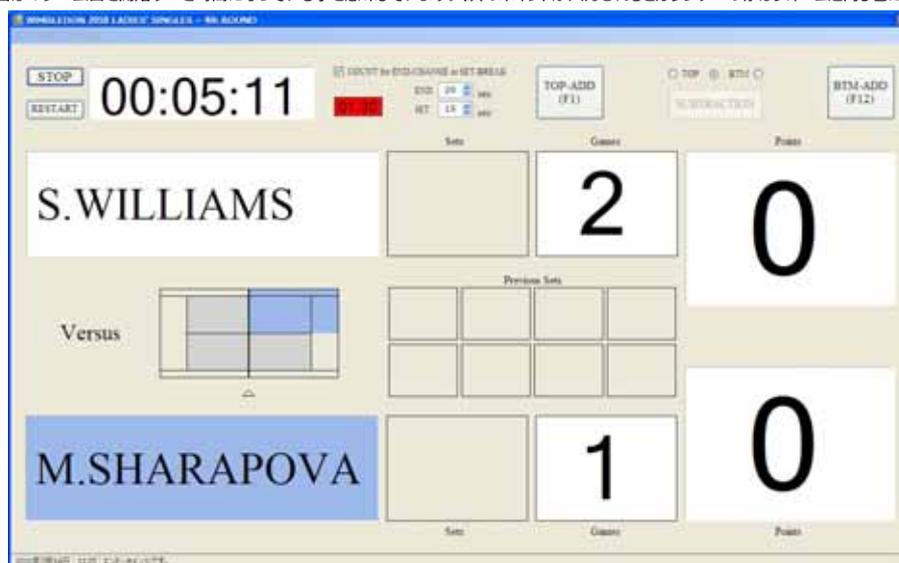
但し、各セットの1ゲーム目終了時のエンド・チェンジに限りベンチを使用しての休憩を行なわない為にカウンター横にある END に設定してある時間分だけカウントします。また、それ以外のエンド・チェンジ及びセット・ブレイクの時は[ツールメニュー][コイントス]にて設定してある時間分をカウントしますが、カウントの残り時間がそれぞれメイン画面にて設定してある値になった時にカウンターのバックグラウンドカラーが青から黄へ変化してチェアアンパイアがプレイヤーへ次のゲームの準備を促す目安となります。

スコアリングを行なっている最中は[ツールメニュー][コイントス]を選択することが出来ませんので設定値を変更したい場合は一度ストップボタンをクリックする必要がありますがメイン画面の END と SET の値はいつでも変更可能になっており、その値は次のカウントから有効になります。



それぞれカウントアップ中に次のポイントが入力されるとカウントを止め、色はフォームと同じ色に戻ります。

下図は4ゲーム目を開始すべき時間になっている事を意味しています。(次のポイントが入力されるとカウンターの赤はフォームと同じ色に戻る)



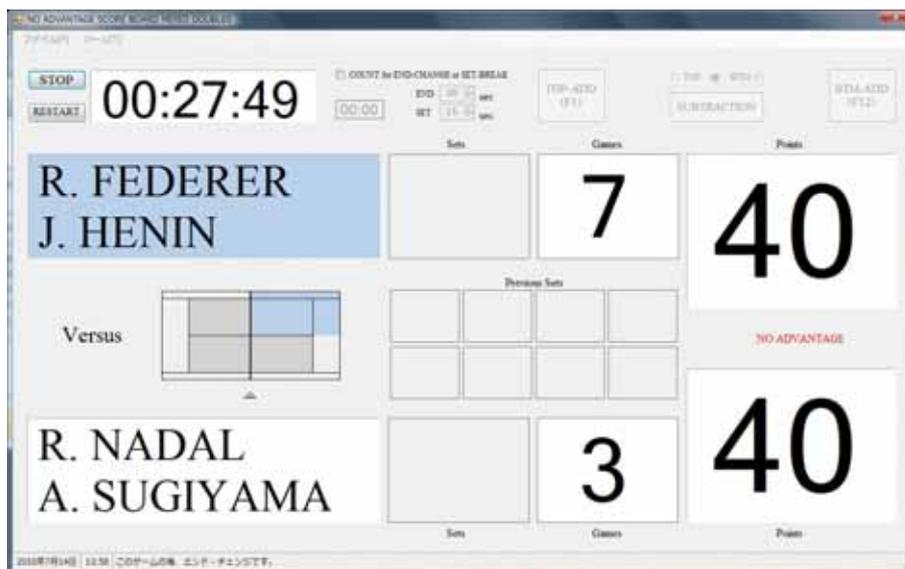
⁴ マウスを使用せずにキャンセルボタンを選択するには 'Enter' キー を入力する前に 'Tab' キーを入力します。

カウンターの色	青	ベンチを利用して休憩を取って良い時間。 エンド・チェンジ/TIME for END CHANGE から END を引いた時間 セット・ブレイク/TIME for SET BREAK から SET を引いた時間
〃	黄	次のゲームの準備を始める目安時間。 エンド・チェンジ/(カウントの残時間が) END に設定されている時間 セット・ブレイク/(カウントの残時間が) SET に設定されている時間
〃	赤	エンド・チェンジ及びセット・ブレイク終了の目安時間。

3-4. ノードバンテージとセミアドバンテージ

[ツールメニュー][プレイヤー]において試合方式に NO Advantage を選択している場合、ゲームがデュースカウントになった時、下図の様にこの試合がノードバンテージ方式である事を知らせる為にそれぞれのポイントの間に赤い文字で「NO ADVANTAGE」と表示されます。

メイン画面にこのサインが表示された時、チェアアンパイアは速やかにその旨をプレイヤーに伝え、(ミックスダブルス以外の時、)レシーバーにレシーブサイドをデューサイドもしくはアドバンテージサイドの何れにするかを選択するよう指示を出して下さい。

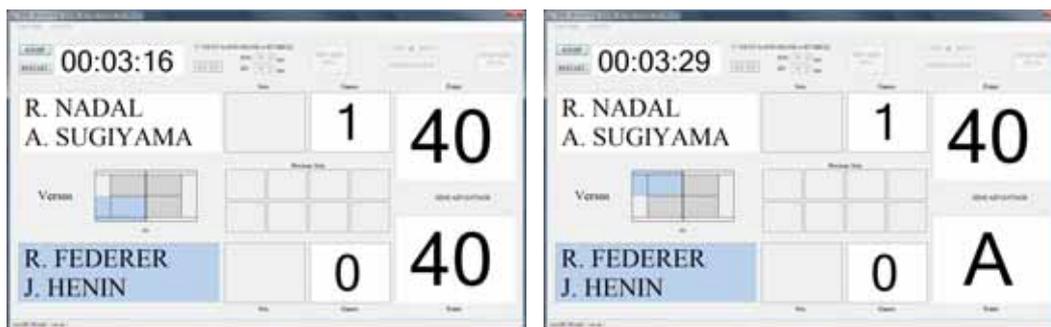


1 set match 8 games pro-setにて試合が行なわれている上図の場面では、次のポイントはマッチポイントでもありブレイクポイントでもある。

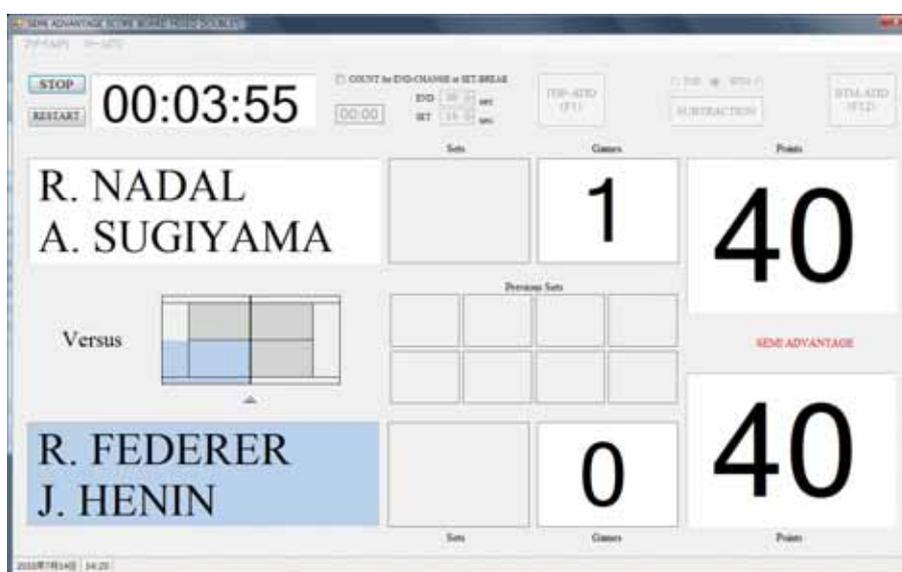
同じように[ツールメニュー][プレイヤー]において試合方式に SEMI Advantage を選択している場合、ゲームがデュースカウントになった時、次頁の図の様にこの試合がセミアドバンテージ方式である事を知らせる為にそれぞれのポイントの間に「SEMI ADVANTAGE」と表示されます。

この時にチェアアンパイアはこの試合がセミアドバンテージ方式であることを再認識しておく事で、この後、再度デュースカウントになった時に速やかに試合の進行が行なえるようにして下さい。

「SEMI ADVANTAGE」と表示されている時に、ゲームが再度デュースカウントになると、「SEMI ADVANTAGE」の文字が赤に変わります。



「SEMI ADVANTAGE」の文字が赤に変わった時、チェアアンパイアは速やかに次のポイントがノーアドバンテージ方式によるものである事をプレイヤーに伝え、(ミックスダブルス以外の時、)レシーバーにレシーブサイドをデュースサイドもしくはアドバンテージサイドの何れにするかを選択するよう指示を出して下さい。



4. 追記

現場において試合前の情報を全て入力するのは忙しく思われるかもしれません。そんな時は前以て[ツールメニュー][プレイヤー]にて設定したい内容をエクスポート機能を使用して保存しておくことで簡単に呼び出す事が可能です。それは、エクスポートしておいたファイルをインポートした後、インポート機能を解除することで保存した設定情報を使用することが可能になります。(勿論、この後にエクスポートモードに移行してスコアをロギングする事も可能です)

エクスポート機能にて保存される情報は以下の通りです。

タイトル/プレイヤー/セット/ゲーム/試合方式(アドバンテージ方式)/ファーストサーバー

[ツールメニュー][コイントス]にて設定する内容は保存されておりませんので、この場合でもスコアリングを開始する前に必ず必要事項を設定して下さい。