



DCS Fibel II 2024

(デイシーエス フィーベル II 2024)

DanceSport Competition Support System **DCSsys**

ダンススポーツ競技会支援システム 取り扱い説明書



《 目 次 》

*. 概要	2
1. システム仕様	2
2. インストール方法	6
3. 取り扱い説明	



聞いただけじゃ忘れちゃう。
見せてくれたら思い出すかも ♪
だけど、やらせてくれたら、決して忘れない !
(ベンジャミン・フランクリン)

*. 概要

本取り扱い説明書は、JDSF ダンススポーツ競技会に於いて、採点管理及び登録管理と言った競技会運営全般を、迅速かつ的確に実施出来るように支援を行なえる「**競技会支援システム**」の内容及びその取り扱い方法について説明します。

1. システム仕様

1.1 機能仕様

▶ 本競技会支援システムの機能を以下に示します。尚、データ保存場所を切り替える事により、更に複数の競技を実施出来ます。

※ 一度に実施出来る数（最大上限）

- ① 競技会参加者 : 最大999カップルまで登録可能（背番号1から999迄）
- ② 競技区分 : 最大40区分
- ③ 競技ラウンド : 1次予選～5次予選・準決勝及び決勝（下位決勝及び同点決定戦機能も内蔵）
- ④ ヒート数 : 区分内で最大20ヒートまで可能
- ⑤ 1ヒート競技人数 : 最大20名
- ⑥ 競技種目 : 同時に最大10種目まで可能。通常はスタンダード・ラテン各々5種目迄。
他に、総合・団体戦（任意）及び、ブルース戦（B）・ジリバ戦（G）等の単科設定も可能
- ⑦ 審判員 : 最大21名（尚25チーム分迄の登録が可能）

※ 機能

- ⑧ 審査方法 : 準決勝まではチェック法、決勝は順位法（下位決勝及び同点決定戦も順位法）
- ⑨ 2面運用データ : メモリやネットワークを利用した、コンピュータ相互のデータ参照が可能
- ⑩ 賞状作成印刷機能 : 賞状の簡易作成システムを備え、該当する順位の賞状印刷が可能

※ 以下は、Web環境下にて、動作している場合

- ⑪ データ自動取得 : その時点で最新の、会員・選手データを自動的に取得可能
- ⑫ データ自動送信 : 事前参照データも含めて、該当競技会の全競技データを本部に自動送信が可能
- ⑬ 途中結果速報機能 : 競技中の途中結果を、ホームページに自動的にUPする事が可能

1.2 システム構成

▶ 競技会支援システムで使用しているファイルを以下に示します。STとしては、認識し、理解しておきたい項目です。

- ① 実行システム : DCSSysN.exe
- ② JDSF登録データ : JDSFmemberN → JDSFにて登録されている会員・選手登録番号を格納。
- ③ 所属地域データ : JDSFp.dat → 所属地域番号の頭2桁の対応地域名（都道府県別）を格納。
JDSFs.dat → 所属地域番号の6桁の対応地域名（所属地域別）を格納。
JDSFc.dat → 所属サークル番号に対応した名称（サークル別）を格納。
- ④ システムデータ : DCSSYS.ini → システムで使用している設定データの内容を保存。

※ 以上に示すデータ（↑）は、システムが格納されている、システム格納ディレクトリに保存されています。

以下に示すデータ（↓）は、データ格納ディレクトリ（システム動作環境設定で指定）内に作成されます。

- ⑤ 競技会データ : SSS__I.DAT → 事前設定された競技会内容の情報を格納。
- ⑥ 競技参加者データ : SSS__MEM.DAT → 競技に参加する競技者の個人情報を格納。
- ⑦ 賞状作成データ : SSS__S.DAT → 賞状作成時の雛型情報を格納。
- ⑧ ヒートデータ : H__*_R?.DAT → ヒート割りされた選手番号のデータを格納。
- ⑨ 審査結果データ : D__*_R?.DAT → 入力した審査内容のデータを格納。

- ⑩ 決勝結果データ : F_**, DAT → 決勝結果のデータを格納。
 注) 上記で、** は、競技区分
 R? は、競技ラウンドに該当、1~5/予選、6/準決勝、7/決勝、8/下位決勝、+10/同点決定
 例) 1区分目競技の1次予選は H_01_1.DAT、4区分目競技の準決勝は H_04_6.DAT、D_04_6.DAT
- ⑪ リアル個別データ : M_**_R?_#?_\$. DAT → リアル送受信データ (審判員・競技種目毎)。
 注) 上記で、#? は、審判区別
 \$? は、競技種目に該当、1~5/ Std (W,T,V,F,Q)、6~10/ Lat (S,C,R,P,J)
- ⑫ 競技結果 Html データ : HPDat フォルダ → ホームページに記載されるデータを格納
- ⑬ 競技結果速報 Html データ : qRST フォルダ → Web 送信した、競技途中結果データを格納

1. 3 競技会支援システム機能概要

▶ 競技会支援システムでは、ダンススポーツ競技会を運営支援する為の、以下に示す機能を用意しています。

1) 事前設定処理 (競技会内容)

- ① 諸項目設定 → J D S F 公認データ (許可番号・名称・開催日等) の設定
- ② 競技内容設定 → 競技区分名称及び競技種目の設定
- ③ ヒート設定 → 競技実施する、ヒート・ピックアップ数の設定 (区分・ラウンド毎)
- ④ 競技番号設定 → 競技進行の番号データの設定
- ⑤ 審査員設定 → 審査する審判員の氏名・チームを設定
- ⑥ 審判員配置 → 審判員チームの担当割り当ての設定
- ⑦ ランキング情報の設定 (自動設定)

2) 申し込み処理 (参加者)

- ① 申し込み設定 → 参加者の個人情報入力 (氏名・所属・フリガナ及び登録番号)
- ② 選手一覧 → 参加者の一覧設定

3) 競技会支援処理 (当日競技開始前処理)

- ① 参加確認 → 当日の、競技欠場者の参加取消し等の処理を実施
- ② 初期振分け → 最初の区分の、競技出場者のヒート配置を設定 (参加確認の反映)

4) 競技会支援処理 (競技実施中)

- ① 審査表印刷 → 出場者連絡表の編集及び印刷処理
- ② データ入力 → 審判員による審査結果の入力処理
- ③ 結果確認 → ラウンド終了後、審査結果の確認 (得点一覧表、次ラウンドへの上場者連絡表作成)
→ 決勝終了後、審査結果及び入賞者順位名簿を印刷
- ④ 賞状印刷 → 決勝結果の賞状印刷処理
- ⑤ リアル設定 → リアルシステムの送受信システムへのデータ設定

5) 結果報告処理

- ① 昇級結果 → 昇級資格者名簿表示及び出力
- ② 競技一覧 → 競技結果一覧表表示及び出力
- ③ 報告処理 → J D S F への報告データ出力、競技会結果のメディア用データ出力、Html データ作成
- ④ J D S F 報告 → J D S F へのデータ送信処理

6) その他

- ① データの管理 → フォルダ設定、新規作成、予備保存、データ任意保存
- ② システム設定 → メンテナンス、各種印刷物出力枚数設定、賞状作成、プリンター設定

2. インストール方法

2.1 システムパッケージのダウンロード

- ▶ 競技会支援システムは、関連する一連の情報ファイルと共に、システムパッケージの形で纏められており、JDSF の Web サイトよりダウンロードして、取得するようになってます。このダウンロードするサイトの URL を、次に示します。

<https://kyougi.jdsf.or.jp/shienInfo.html>



※ ブラウザで URL 欄に入力、表示

- ▷ URL をブラウザで表示すると、上記の画面が表示されます。

この画面の、左側の最初の項目「 競技会支援システム (Booster) 取得 」を、クリックします。



次画面に移行

2. 2 競技会支援システムのダウンロード

▶ ダウンロードする個人の情報設定画面

競技会支援システムのダウンロードに先だって、個人情報を設定するページです。システムを取得する **貴方の情報** を登録して下さい。

WDSF Member Body / Japan Dance Sport Federation
公益社団法人 日本ダンススポーツ連盟

>>> 令和3 (2021) 年度版 競技会支援システム 配布 <<<

令和3年度版の競技会支援システムが取得できます。

【 ※ 支援システム利用者への注意事項 】
競技会支援システムでは、JDSF会員の個人情報を取り扱っています。因って、システムの運用者には、この個人情報保護の為の守秘義務が課せられます。また、支援システムの内容及び運用に関するノウハウなどの知的財産権は本連盟に帰属しています。因って、システムの運用者が運用した上で知り得た知見・技術を基に知的財産権を主張することを禁じます。

上記内容に同意した上で、申請者情報を記入の上、本支援システムをDLして下さい。

申請者の個人番号(6桁)を入力してください →
 申請者のお名前を入力してください →
 連絡先のメールアドレスを入力してください →

承諾してDL / 申請内容、再入力

*** 【 更新履歴 】 ***

※ ① ※ '21-05-12 : Booster システムを変更しました。 → 【 B-21.3 '21.05.12 】
 ※ '21-05-01 : 21年度支援システム。 → 【 B.16 '21.05.01 】

※ 処理を終了する場合は、画面右上の閉じるボタン [×] で終了して下さい

JDSF HP



申請者の情報を入力

▷ 申請者（貴方）の個人番号、氏名及び連絡のためのメールアドレスを、登録して下さい。 ← ※ ①

注) ここで言う個人番号とは、会員証に記載されている、6桁の番号（個人番号）の事です。

申請者の個人番号(6桁)を入力してください →
 申請者のお名前を入力してください →
 連絡先のメールアドレスを入力してください →

承諾してDL / 申請内容、再入力

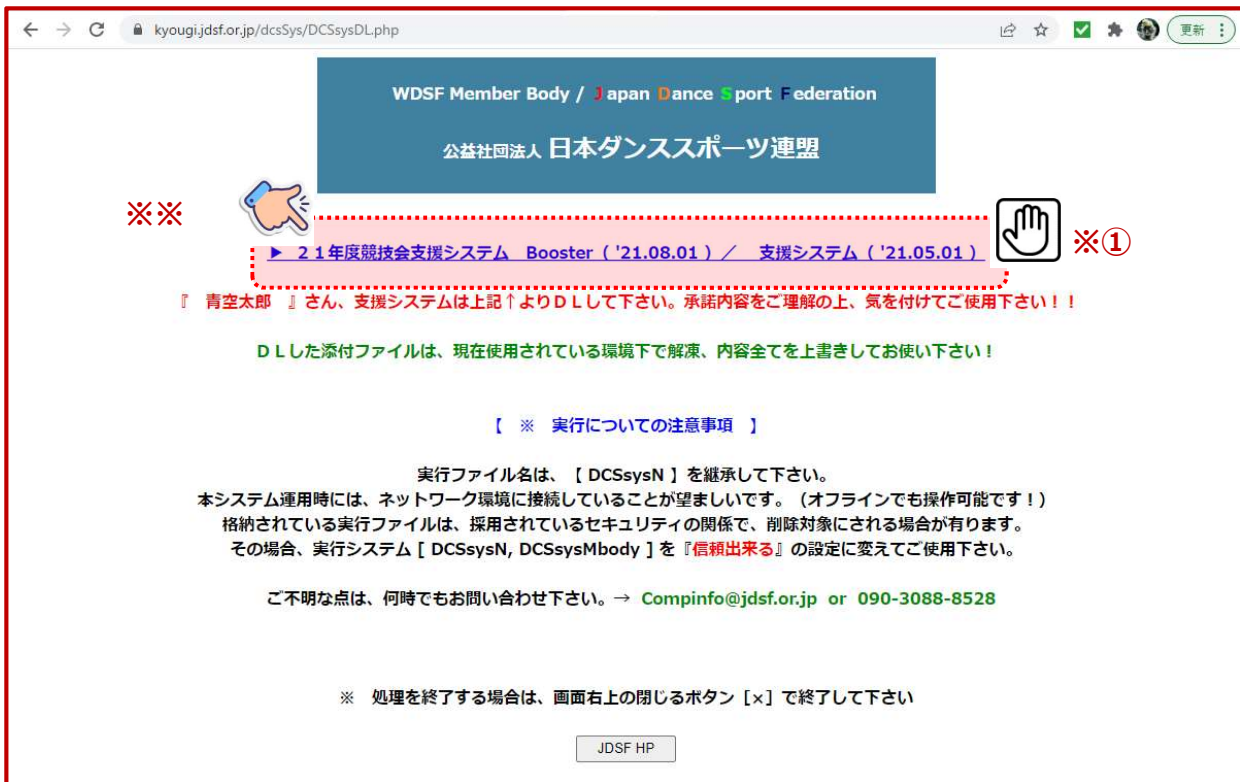
※ 記入が終わったら、ここをクリックして下さい



ダウンロード画面へ

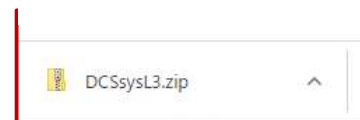
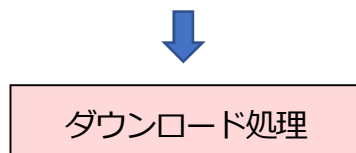
▶ 競技会支援システムのダウンロード画面です。

現在のシステムは、起動用のプログラム（ Booster システム / DCSSysN ）と、支援システム本体（ DCSSysMbody ）の、2つのシステムで構成されているので、両方を一度に取得するようにになっています。



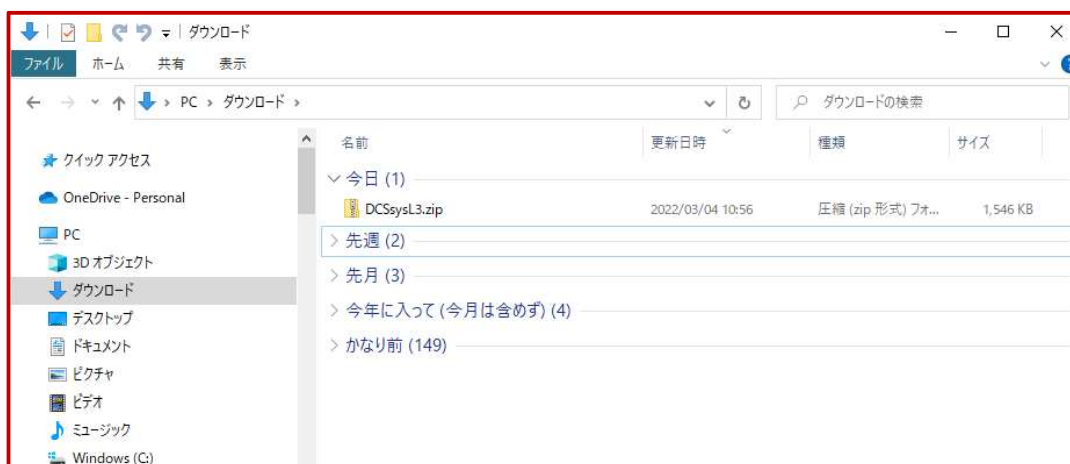
▷ 画面の注意書きをよく読んでから、ダウンロードして下さい。

「 ※※ 」の、下線で表示されている部分をクリックして下さい。ダウンロードが始まります。



※ 画面左端に、DL ファイルが表示される。

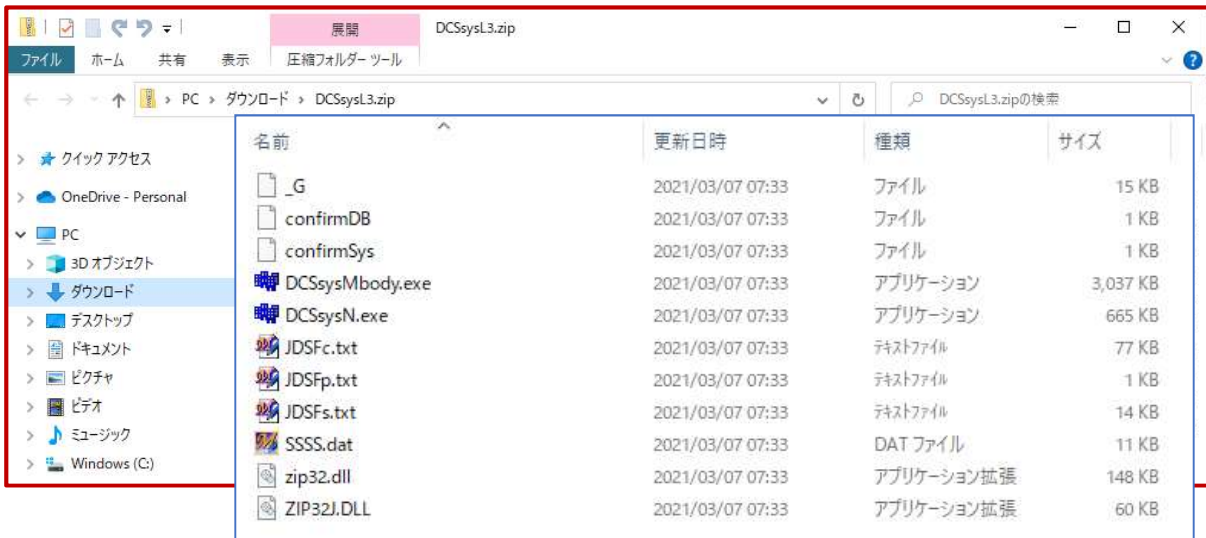
▷ エクスプローラーを用いてダウンロードしてファイルを確認して下さい。（ Windows システムのダウンロードフォルダー内 ）



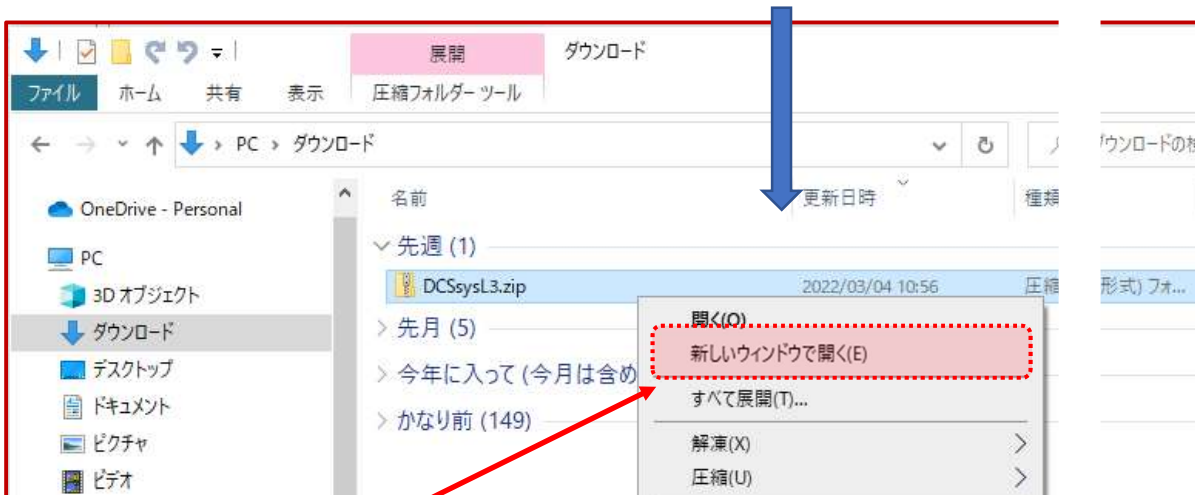
☞ ※① 尚、システムの取得日付が、多少古くても大丈夫です。パソコンの使用時に、ネット環境下（インターネット等が閲覧可能）であれば、システムの起動時に、起動用プログラムによって、常に最新のバージョン（最新版）に、自動更新されます。

▶ ダウンロードファイルの中身

ダウンロードされたファイルは、ZIP 形式の圧縮ファイル（DCSSysL?.zip / DL-230201.zip 「現在」）に成ります。
この圧縮ファイルの中身は、以下に示す様に、11 個のデータです。



▷ この圧縮ファイルを、すべて展開（解凍処理）することで、競技会支援システムを、取り出すことができます。
エクスプローラーでファイルを選び、「**右クリック**」する事で、下記の様なサブメニューが表示されます。



この中から、「**すべて展開 (T)**」を選び、圧縮 (ZIP 形式) フォルダの展開処理を実行します。



注) この展開先は、基本的に、「**C:¥DCSSys**」を選択して下さい。（無い場合は、新規作成が望ましい！）
また、既に、同じ名前でシステムが登録されているときは、全てのシステムを、上書きするようにして下さい。

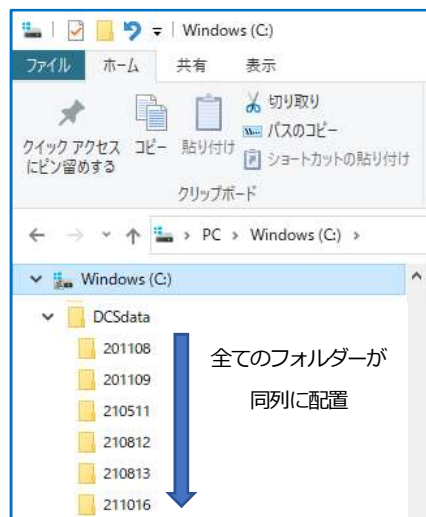
▶ 推奨されるシステム環境

競技会支援システムは、以下の環境下で使用して下さい。（ダウンロード時、デスクトップ等での展開禁止）

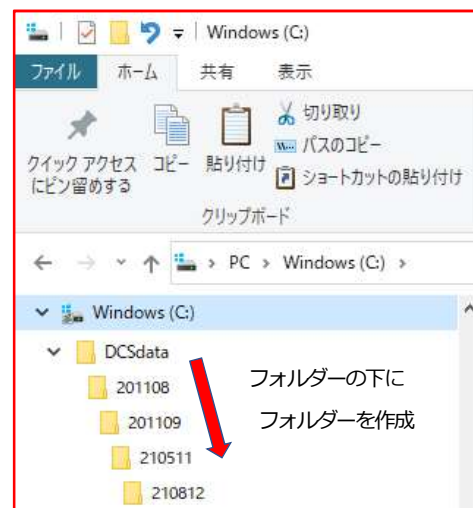
◆ 推奨環境 （ → ご自分で、任意のフォルダーに登録することは、構いませんが… ）

- システムインストールフォルダー [C:¥DCSsys]
- 競技データ格納フォルダー [C:¥DCSdata の配下]

■ ○ 良い例



■ ✗ 悪い例（フォルダーがネストしている）



2. 3 競技会支援システムの構成

▶ 現在のシステムは、

- 1) 起動プログラムのファイル管理 (Booster チェッカー / DCSSysN) ※ Booster の最新版を確認! 最新で無ければ取り込み
- 2) 起動用のプログラム (Booster / DCSSysNDo)
- 3) 競技会支援システム本体 (DCSSysMbody) の、3つのシステムで構成されています。

まず、Booster チェッカーが Booster システムの状況を確認した後で、Booster を起動、その後、支援システムを起動して行きます。



← DCSSysN
(Booster チェッカー)

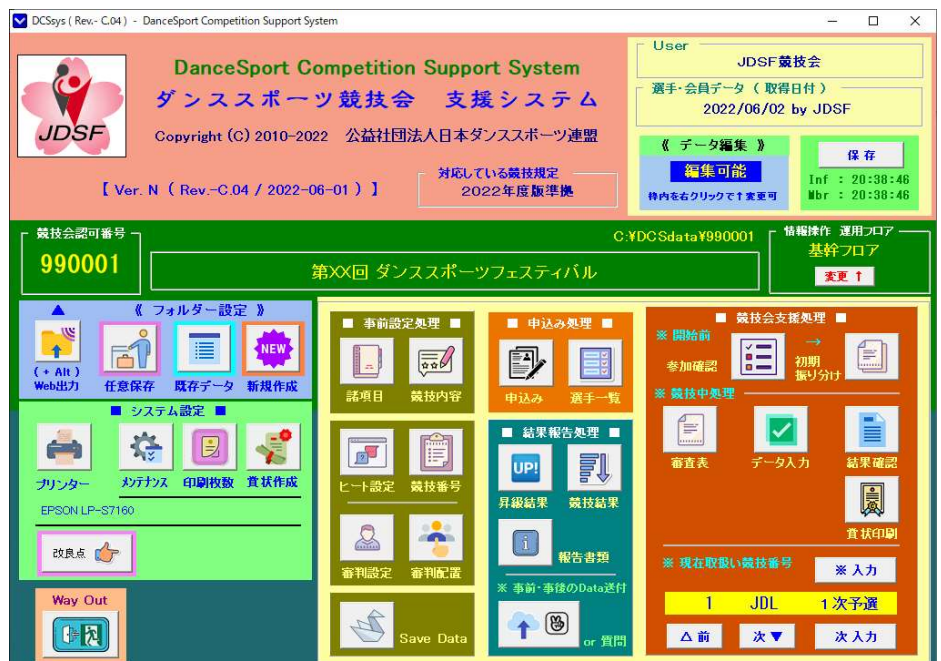


← DCSSysNDo
(Booster)

起動ボタンをクリック



↓ DCSSysMbody



▶ 起動用のプログラム（ Booster / DCSsysNDo ）の役割

- ▼ パソコンがネット環境下（インターネット等が閲覧可能）に有る場合、
起動システムの自動取得機能（インストールされて居るシステムの日付を基に検索）により、
支援システムの最新バージョン、所属参照情報DB及び最新選手・会員DBが、新たに読み込まれます。



↓ 順に、読み込み

▶ 起動システム（システム登録【パスワード】）

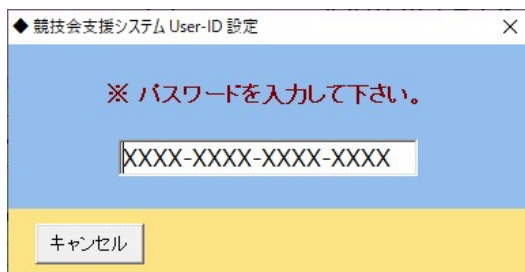
競技会支援システムをインストールしたことの無いパソコンに、本システムを導入した場合、

最初の立ち上げ時には、**運用パスワード【XXXX-XXXX-XXXX-XXXX（ハイフンで区切られた16桁）】**を聞かれます。

→ 競技会支援システムでは、【User】として表示される管理地域の使用者に対して、パスワードが発給されています。

このパスワードには管理者（【User】の代表者）が設定されており、判らない場合は、その管理者に問い合わせをして下さい。

最終的に不明な場合には、本部宛に自分の所属地域を知らせて、その管理者を確認すること。



◇ パスワードのサンプル →



▶ 起動システム（システム運用者 [ST] 登録）

「Booster」及び、支援システムの使用に関しては、初期登録時に於いて、使用者情報の登録を求められます。

ご自分のJDSF登録の個人番号を入力して、登録して下さい。



※ 6桁の個人番号を入力した後、[Enter] キーを押して下さい。

ご自分の個人情報が表示されますので、その後「設定」ボタン押下で登録して下さい。

▶ ネットワーク未接続（オフライン利用可能）

本システム運用時には、**ネットワーク環境に接続していることが望ましい!**です。

但し、競技会場等での運用、その他諸般の事由により、**ネットに繋がらない場合（オフライン）でも、操作は可能です!**

ネット環境下に無かった場合には、各DBの更新は実施されませんが、支援システム起動の橋渡しは行われます!

（この場合、「Booster」からは、下記のメッセージが表示されますが、そのまま運用は出来ます。）



▶ 選手・会員データベース (DB)

システムで参照している選手・会員DBは、常に最新で有ることが必要です。

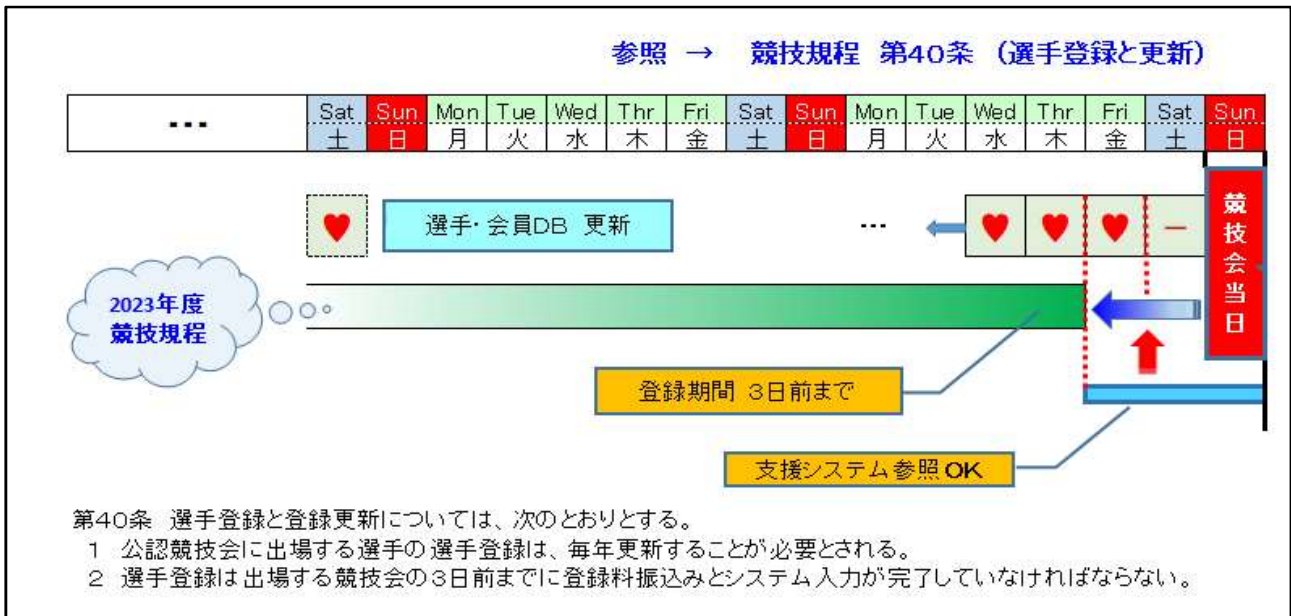
システムのトップ画面に、取得日付【 YYYY/MM/DD 】が表示されるので確認出来ます。

→ JDSFでの会員・選手管理システムでは現在、毎日、最新の情報に更新されます。(2023年競技年度より)

規程の変更により選手登録は、出場する競技会の3日前までに、処理が全て終わっていないと成らない事になっています。

従って、週末での競技会用としては、金曜朝の段階で、最新のデータベースを取得すべきであります。

また特に、年度(競技年度・登録年度)を跨る場合には、年度が変わって以降の、参加要件の確認は必須と成ります。

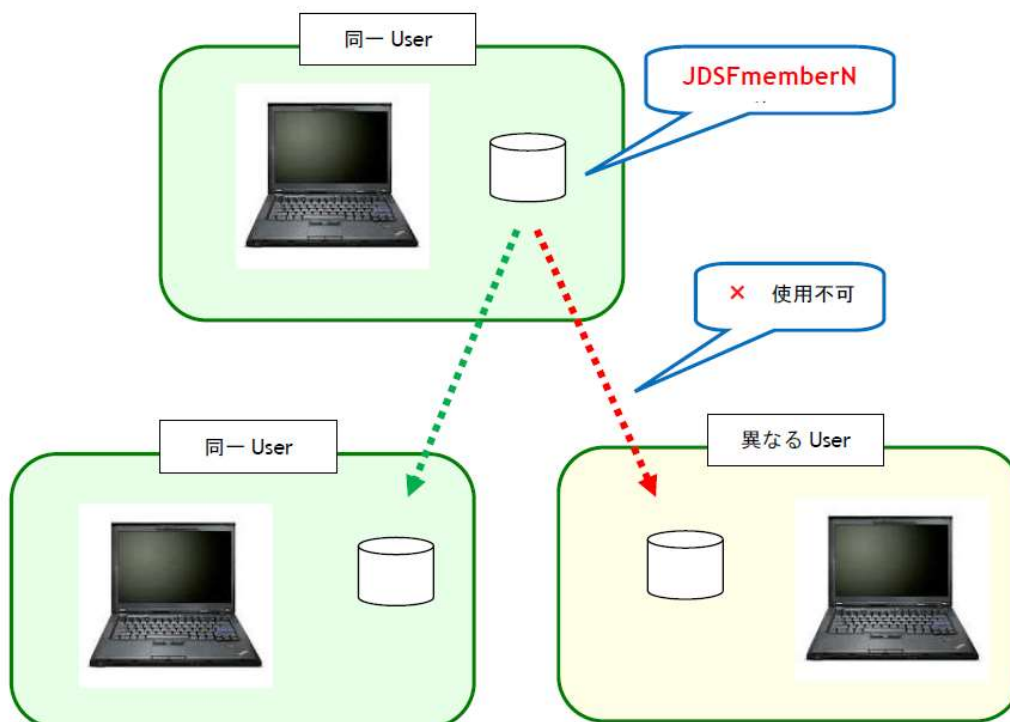


▶ 選手・会員DBの運用制限

『Booster』のシステムは、最新の選手・会員データが取得出来る事を認識した場合、自動的に取り込み新しいDBを作成します。

この際、使用しているパソコンに登録されている【 User ID (パスワードで認識) 】をベースに、新たに選手・会員データDB (JDSFmemberN) を構築します。

このDBファイルをコピーして他のパソコンで運用しようとした場合、使用するパソコンでの【 User ID 】登録が異なると、使用することは出来ません。これは、個人情報保護の観点から施策したもので、データのコピーには注意が必要です。



3. 取り扱い説明

▶ 本章では、競技会支援システムの取り扱い方法について説明します。



■ 何かを学ぶためには、
自分で体験する以上に良い方法はない♪
(アインシュタイン)

【 ※.00 】 JDSF競技会支援システム - 起動直後

◇ Booster から支援システムを起動した直後の画面です。

▷ システムに必要なデータを読み込みます。読み込み処理の経過状態が判ります。



※① 問い合わせ等が必要な場合、タイトル画面上部左側にあるバージョン番号は必須である。

【 Ver. N (Rev.-C.01 / 2022-01-20) 】

※② 選手・会員データ (JDSFMemberN) の登録件数が表示されます。

当該年度登録選手のみでなく、会員のデータも格納されています。(過去3年に遡って登録の有った選手・会員を含みます)

※③ システム起動中、常にこのメッセージが表示されます。本メッセージが消えてからメニュー操作を実施して下さい。

【 ※.01 】 JDSF競技会支援システム - メインメニュー

◇ 支援システムの本メインメニュー画面（TOP画面）です。

▷ 画面に表示されて居るアイコンのボタンを押下することで、各処理機能画面に入れます。



□ 機能概要

1) フォルダー設定

- ① フォルダー選択（旧データの選択）
- ② 新規作成
- ③ 予備保存（バックアップ）

2) 事前設定処理

- ① 諸項目設定
- ② 競技内容設定
- ③ ヒート設定
- ④ 競技番号設定
- ⑤ 審査員設定
- ⑥ 審判員配置

3) 申し込み処理（参加者）

- ① 申し込み設定
- ② 選手一覧

4) 競技会支援処理（当日開始前処理）

- ① 参加確認
- ② 初期振り分け

5) 競技会支援処理（競技実施中）

- ① 審査表印刷
- ② データ入力
- ③ 結果確認
- ④ 賞状印刷
- ⑤ リアル設定

6) 結果報告処理

- ① 昇級結果
- ② 競技一覧
- ③ 報告処理
- ④ JDSF報告

7) その他

- ① メンテナンス
- ② 各種印刷物出力枚数設定
- ③ 賞状作成
- ④ プリンター設定
- ⑤ 実施確認
- ⑥ 全検索実施（日付確認）

※① この欄には、競技会支援システムの「ユーザー（User）」名が表示されています。これは、初期登録の際に入力した暗証番号と紐付いています。リアルシステムの登録や質問等の問い合わせの際など、「User」名が必要な場合は、この名称をお忘れ無く！

※② 本バージョンの競技会支援システムが、準拠している競技年度が表示されています。ご確認下さい。

※③ 取得した最新の選手・会員DBの、取得日付が表示されます。確認の上、ご利用下さい。

【 ※.02 】 J D S F 競技会支援システム - 注意事項

◇ 支援システムに於ける全般的な注意事項です。色々な処理画面で、共通のものに付いて述べています。

▷ 全ての処理は、やり直しが可能（同じ操作の繰り返し）

データを変更しない限り、同じ処理では、同じ結果が保証されています。（但し、シャッフル配置を行った場合を除く）

▷ 数字の入力枠に於いて、内容が「 0 」のものは、「 _ （ブランク）」と表示されている。

これは、画面いっぱい、「 0 」が表示されるのは冗長しいので、表示を省略しています。

但し、審判員チームの設定画面では、ブランク表示されて居る場合「0」チームが担当となるので、注意が必要です。

※ 「0」が表示されていない例
（審判員チームの設定画面）

競技種別	1次	2次	3次	4次	5次	準決	決勝
JAS S							
CAL L							
JCS S	1	1	1	1	1	1	1

▷ 処理のキャンセル

各処理画面よりTOP画面戻る際は、共通的に画面左下に有る「TOP」ボタンを、左ボタン押下（左クリック）します。

この場合に、「右クリック」すると、その時編集した内容が、キャンセルされて、処理画面に入る前の状態に戻せます！



左クリック : 実施した処理が反映される

右クリック : 設定した内容は反映されず、処理画面に入る前の状態に戻る。



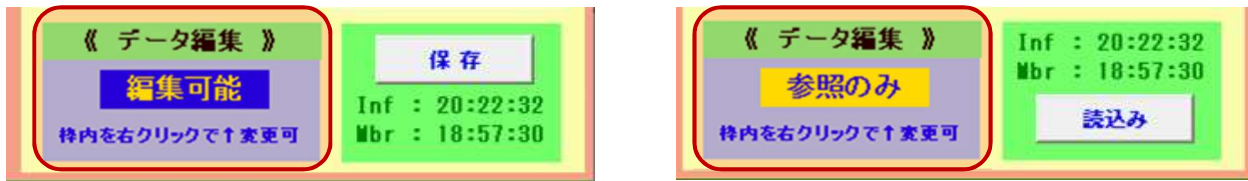
※ 上記の様に、ワーニング画面が出た後で、設定内容がキャンセルされます。

【 ※.03 】 支援システムの Top 画面にある機能についての説明

▷ 競技データ編集 (編集可能モード / 参照のみモード)

支援システムは、競技データを、ネットワークを利用して共有設定を行えば、複数台のパソコン上で利用することが、可能です。
この時、選択した競技データに、最初にアクセスした支援システムに、そのデータの**編集権**が与えられます。そして、**2 番目以降にアクセスした支援システム**には、編集権が与えられず、**参照のみ**の取り扱いに成ります。

これは支援システムに於ける、データの取扱い方の問題で、編集したデータ内容が、確実に保存されるようにするための処置です。
Top 画面の右上にある下記表示は、この状況を示しています。



※ 最初に起動



※ 2 台目以降に起動



▽ モード強制解除

本機能は、任意にそのモードを変える事が出来ます。

変更したい場合は、「編集可能」もしくは「参照のみ」の表示部分を、右クリックする事で、変更出来ます。

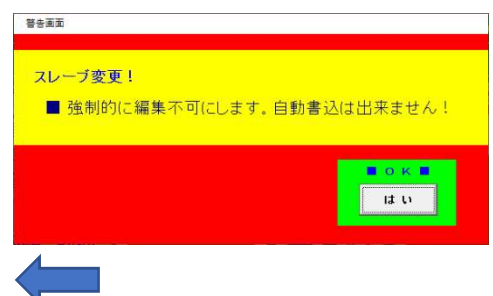


この内、参照のみモードを、編集可能モードに変えるときは、2 台以上で編集が出来る様になるため、特に注意が必要となります。
モードを変えるときは、その旨の注意書きが、表示されます。

※ 参照のみモード → 編集可能モード



※ 編集可能モード → 参照のみモード



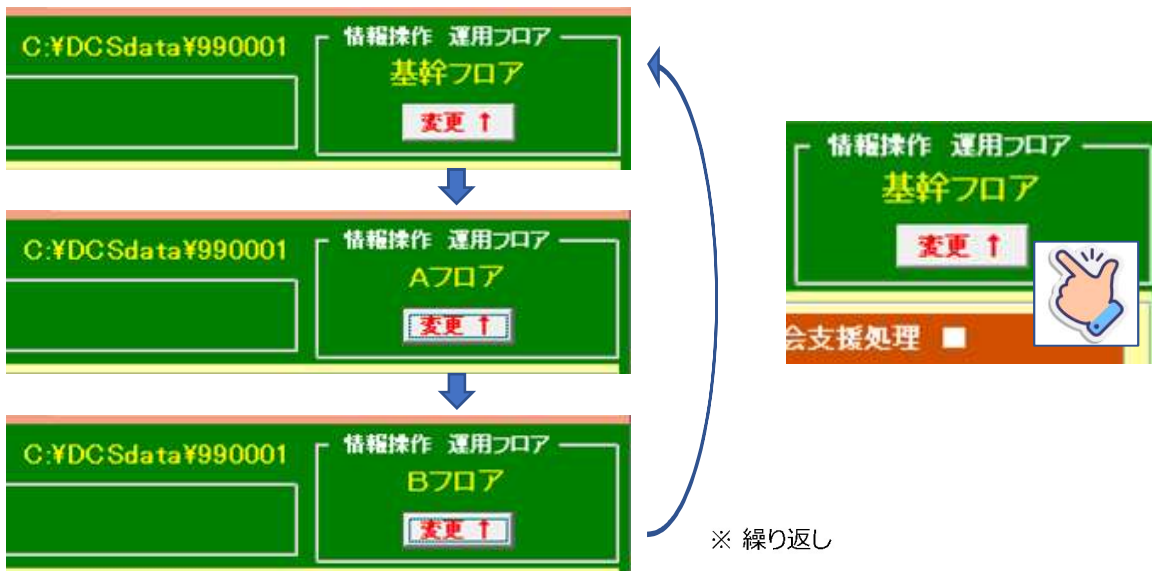
▽ データの取り扱い

各々のモードに於ける、データファイルへのアクセスをするボタンが、横に置いて有りますが、それはモードに依存しています。編集可能モードでは、その時点でファイル内容を書き込む事が可能であり、他方、参照のみモードでは、その時点でのファイルを読み込み事が出来ます。この読み書きのタイミングは、その時点での、更新時間（横に表示）を参考にして下さい。



▷ 情報操作 運用フロア

支援システムでは、一つの競技会データを、二つのフロアで実施させる事が出来ます。この場合には、基本データを取り扱う1台の他に、Aフロア・Bフロアの2面を担当する、2台のコンピュータを使用する事になるのですが、どちらのフロアを担当するか、決めておくと便利です。通常、1面で競技会を行う場合と、複数台の内、基本データを取り扱うコンピュータは、「**基幹フロア**」を選びます。2面を扱う場合の2台のコンピュータは、それぞれ「**Aフロア**」・「**Bフロア**」を選んで下さい。



▽ 2フロアで競技をしても、それぞれ片方のフロアのみで競技を実行する場合には、A・Bどちら側のコンピュータで競技の処理をしても構いません。

▽ しかし、「**1競技を2フロアに分割して実施する場合**」には、必ず**A・B2つのフロアを指定**して下さい。これは、その競技の参加者データを、自動的に2つに分けて、出場者名簿を作るための処置の為です。他にも1競技2分割の処理では、競技番号の付け方・審判員チームの設定等が特殊な設定に成るので、注意が必要です。

▷ システム運用に必要な情報を設定します。

▽ 設定出来る内容は、以下の項目です。

1) 表彰状順位情報

▷ 表彰状を印刷する際、自動的に反映される順位の文字列を設定出来ます。
「 Change 」を押下すると、数値だけに表記が変わります。

2) 競技種目名称

▷ 「 標準 」は、書き換え不可です。「 総合 」の記述は、競技種別を『 総合 』と設定した場合の競技インデックスと成ります。
内容は、全角1文字（半角2文字まで）で設定してください。

3) システム運用パラメータ

① 所属自動反映基準都道府県

▷ 選手のエントリー処理実施中に所属を反映させる場合、自都道府県選手は所属地域を選択し、他都道府県選手は都道府県名を選択し、両者を使い分けて表示したい場合に、基準となる都道府県コードを設定します。

② 網掛け割合 (%)

▷ 印刷時の、背景色の濃度を指定することが出来ます。その際、プリンターの設定を、グラフィック対応に設定してください。

4) システム情報

① リアルタイム使用の有無

▷ 本システムを、リアルタイムの送受信システムと連携できるように設定します。

② 審査表英語表記

▷ 連絡表・審査表の表記が、英語で記載されます。

5) E-mail アドレス

▷ この内容を設定しておく事で、本システムよりデータを送信する場合、発信者が特定出来、返信メールを送る事が可能と成る。
この E-mail アドレスが未登録で有る場合、システム立ち上げ時に、「 設定せよ！ 」のワーニングが出続けるので注意する事！

6) 途中結果 Html に使用する FTP 情報

▷ 支援システムには、競技が全て終わった段階で、競技結果の Html ファイルを作成出来ます。これに対して、各ラウンド終了時点でも、途中結果の Html ファイルを作成する機能が有ります。この作成された Html ファイルを、競技会主催者の保有する Web フォルダに転送（コピー）する事で、スマホ等での閲覧が可能となります。このファイル転送の機能は、FTP送信処理と呼ばれる機能であり、下記のFTP所定パラメータを、予めメンテナンス画面で設定しておく必要があります。

- ① User ID : FTPを使用する際のユーザー名
- ② Password : 上記用に設定されたパスワード
- ③ Host (Address) : 使用するFTPサイトのアドレス
- ④ Data fields : 上記アドレスを参照しているWebサイトのURL

▷ 処理の終了

『 TOP 画面 』 ボタン押下で、画面を終了することが出来ます。

尚、本画面では、設定された内容の破棄（キャンセル）が出来ません、ご注意下さい。



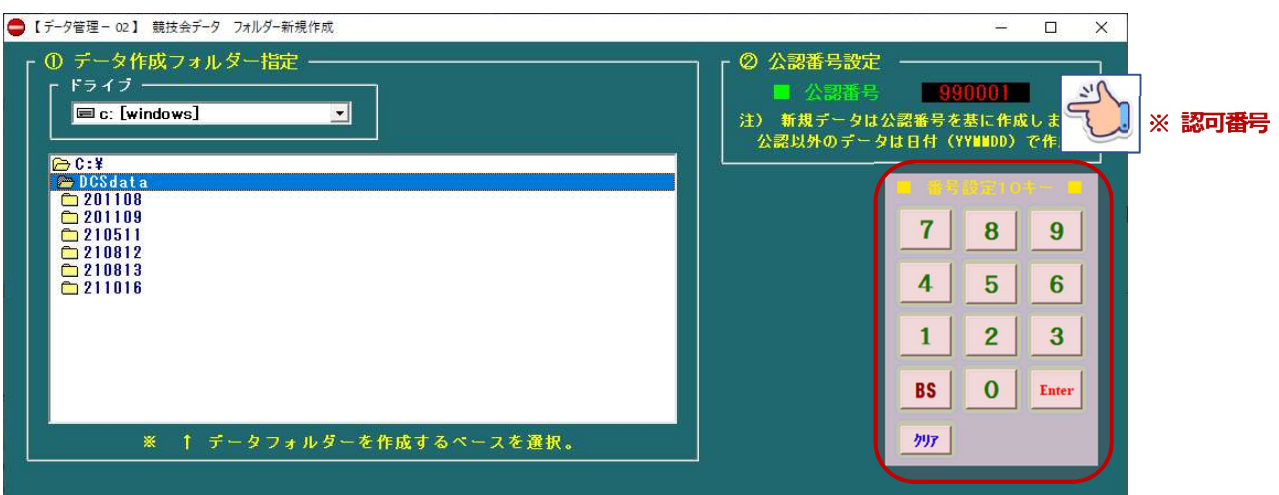
【データ管理-02】 競技会データ フォルダ新規作成

◀ フォルダ新規作成 ← [TOP] 新規作成

- ▷ ① 新たに競技会のデータを作成するのに先だって、データフォルダを作成します。この際の、ベースと成るフォルダを選択します。このベースと成るフォルダは、デフォルト設定として、**C:¥DCSdata** フォルダ配下に作られます。また、このベースと成るデータフォルダを、任意に変更する事は構いません。ドライブの変更も可能です。



- ▷ ② 競技会のデータ名は、**競技会の認可番号【YYMMNN（年・月・認定順）】**として下さい。画面右側にある、『番号設定10キー』を用いて、認可番号を入力します。入力出来る文字は数値のみです。練習等でデータを作成する場合は、“990001”や“230199”等、認可番号とかわからないデータ名を選んで下さい。



※ 尚、既に存在するフォルダを指定した場合には、その旨の警告メッセージが、表示される。





▷ ③ 『 公認番号 』 キー入力 + Enter 押下



▽ フォルダ確定

指定した認可番号の、データフォルダの作成場所が表示されます。

◆ 間違い無ければ、OK  ボタンを押下。 ◇ やり直したい場合は、NG  ボタンを押下して下さい。

▷ ④ 条件設定

フォルダ名称が確定後、条件設定（フロアの使用法 [1面・2面]）を行います。



▽ 一般的には1面での運用に成るので、画面のラジオボタンでの選択の内、「1面のみで実施」を選びます。



▷ ⑤ 新規フォルダ

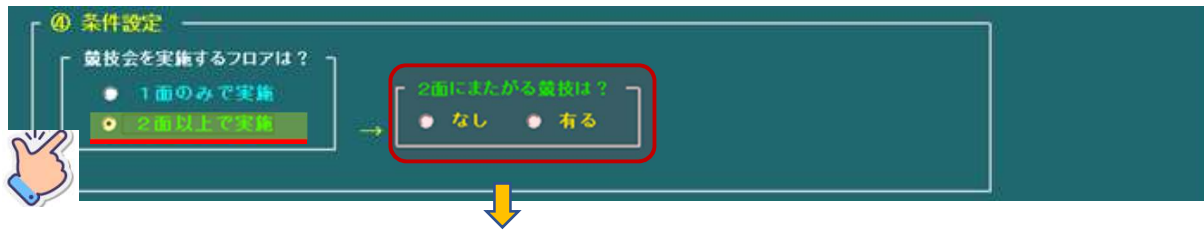
ラジオボタンを選択すると、画面右端に、「新規フォルダ」のボタンが表示されます。

それをクリックすると、新規データの為のフォルダを作成して終わります。

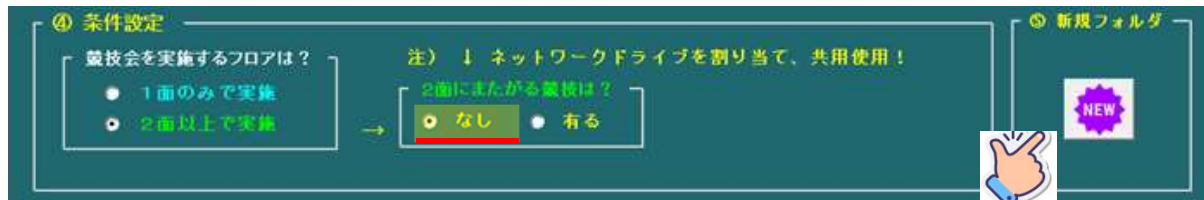
▷ 2面使用時の条件設定

競技を2面で行う場合には、条件設定が、若干複雑に成ります。

▽ 「2面以上で実施」を選びます。



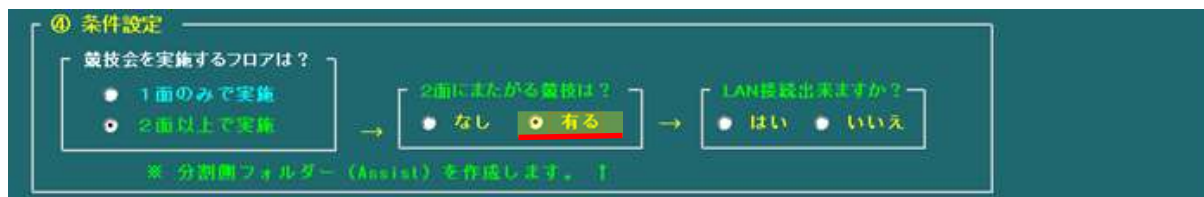
▽ この場合、2面にまたがる競技の、「なし」・「有り」の条件を選択する。



※ 2面にまたがる競技が「なし」の場合、ネットワークの共用設定に注意して、フォルダー作成を実施する。

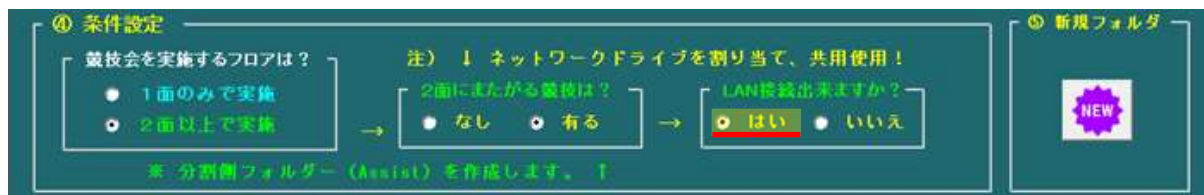
▽ 2面にまたがる競技が「有り」の場合は、

データフォルダー内に、Bフロア用のデータを保管するための、分割側フォルダー（ Assist ）が作成され、更にLAN接続の可否について聞かれる。

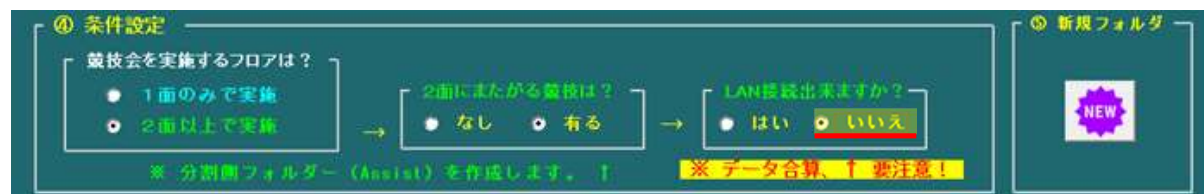


※ 本システムでは、LAN接続の上で、システムを使用することが望ましい。

LAN接続に可否によって、コメントが異なるが、結果としてフォルダー作成を実施する。



※ LAN接続出来ない場合は、各々のフォルダーのデータを、USBメモリ等で移動しなくてはならないので、要注意！

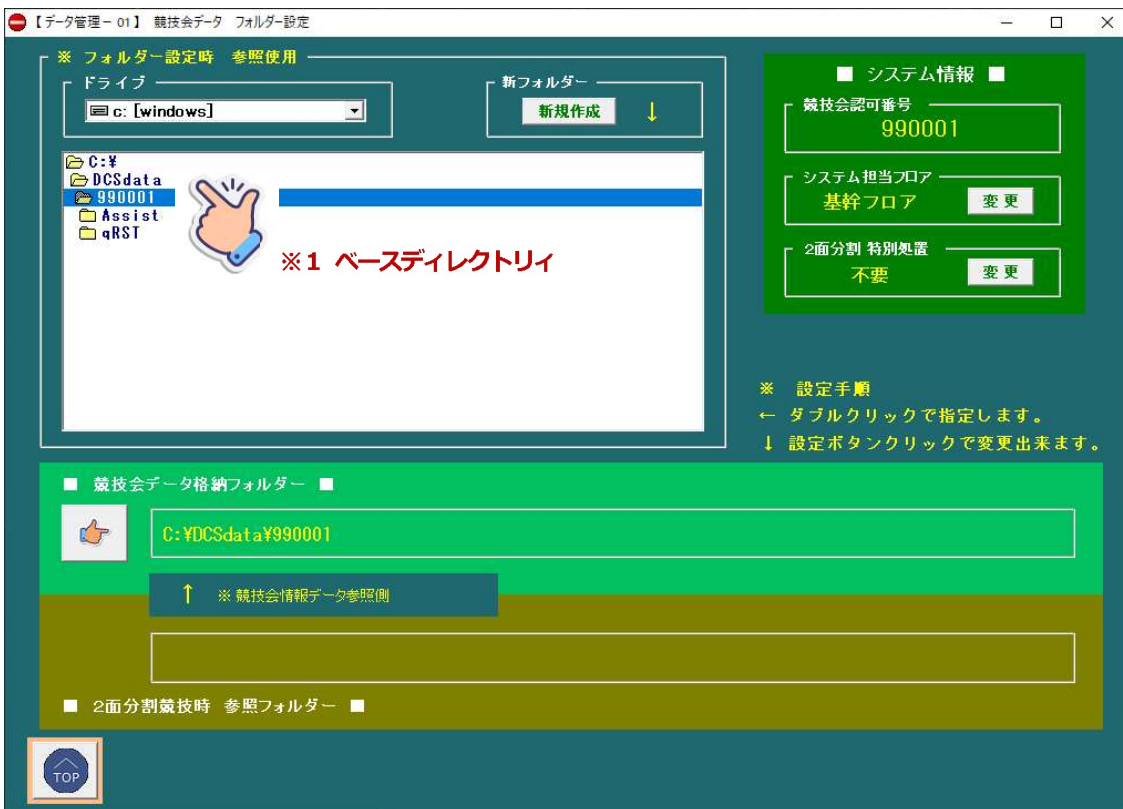


【データ管理-01】 競技会データ フォルダ設定 (旧データの選択)

◀ フォルダ設定 ← [TOP] 既存データ

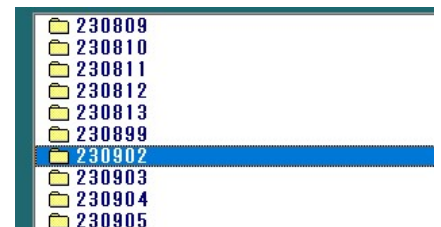
▷ 既に出来ている、競技会のデータを指定します。

この画面が表示されると、現在、設定されているデータフォルダが表示されています。

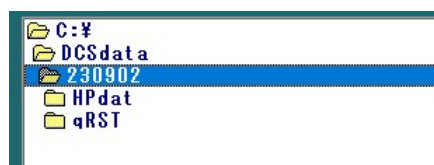


▽ ① 過去に使用したデータを使用したい場合は、一旦、これらのデータを包括している**ベースディレクトリ**を選択します。即ち、一つ上のデータフォルダを指定し、ダブルクリックします。**※1**

② 指定したベースディレクトリ配下のデータフォルダが表示されます。開きたいデータをスライドして選択し、ダブルクリックで指定します。




③ 指定したフォルダが開きます



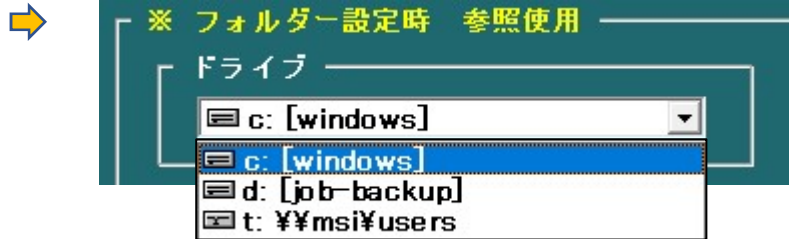
※ **アイコン確認**
開いている状況に注意

④ 使用データの変更 (フォルダの選択)

選択したデータフォルダを設定する場合には、参照枠に下側の、競技会データ格納フォルダ枠に有る、『』ボタンを押下すると、指定したフォルダ内に有る競技会データを使用することが出来ます。

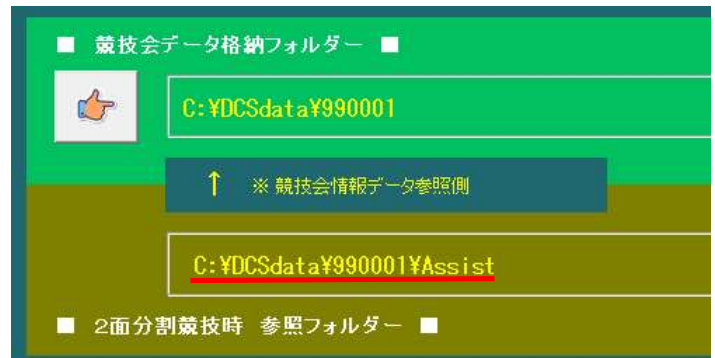
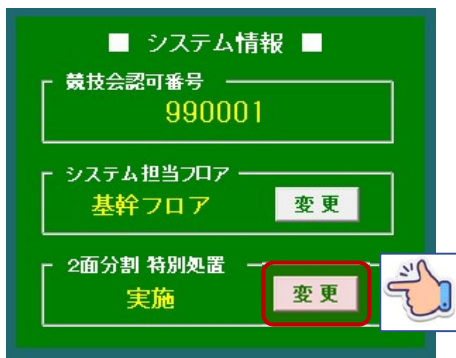


- ▽ フォルダ設定時の参照枠内では、違うドライブに保存してあるデータも参照する事が出来ます。
参照枠上部にあるドライブ枠で、使用するデータドライブ（ネットワーク上のドライブも可能）を指定して下さい。



▷ 2面分割特別処理

本システムでは、一つの競技区分を、二つのフロア（A・Bフロア）で同時に実施することが出来ます。
この場合、Aフロア用のデータは、指定した競技会データ格納フォルダ内に格納されます。これに対して、Bフロア用のデータは、そのフォルダ配下に『 Assist 』と言う名前のサブフォルダを自動的に作成して、その中に格納します。
同一競技区分を、2つに分割して実施するには、【システム情報】枠内の2面分割特別処理を【実施】状態にして下さい。



尚、その際に使用するパソコンは複数に成りますが、各々担当するフロアの設定もお忘れ無く！

▷ 処理のキャンセル

通常は、『TOP 画面』ボタン押下で設定を変更することが出来ます。
しかし間違ってしまった場合には、「**右クリック**」で押下すると、設定された内容を破棄（キャンセル）することが出来ます。



【事前設定-01】 諸項目設定

◀ 諸項目設定 ← [TOP] 諸項目

▷ 本画面では、競技会に於ける諸項目の内容を、設定出来ます。

▽ 設定出来る内容は、以下の項目です。

1) 競技会諸項目

- ① 認可番号 ※ 許可番号を変更したい場合は、右横の『 ← 編集? 』ボタンをクリックした後、修整が可能になります。
- ② 大会名称 ③ 開催日付 ④ 主催団体 ⑤ 開催会場
- ※ ①は半角のみ6文字、②～⑤までの項目は、全角で最大26文字まで入力可能です。

2) 大会役員

- ① チェアパーソン
- ② 審判長
- ③ スクルティニア

※ 大会役員の設定に於いては、可能な限り、担当者氏名を会員番号の入力より行ってください。

各担当者の、設定枠右横に有る会員番号枠に6桁の個人番号を入力し、Enter キーを押下すると、該当する会員名称を、担当者として設定することが可能です。担当者の個人番号が不明な時は、右下にある『 会員検索 』の機能により、調べてみて下さい。



3) 主催責任者情報

4) スクルティニア連絡先

※ 規程に拠り、競技会結果の本部報告は、スクルティニアが行うことになっています。問い合わせ出来る様に、その連絡先を登録して下さい。

▽ 競技フロアの大きさ

競技会に使用するフロアの、長さと幅の値を入力しておきます。

その値からフロアの面積を算出し、25㎡/組の規程により、フロアで踊れる最大数を計算します。

この値は、次ラウンドでの出場数を選出した際に、適正なヒート数を計算する指針と成ります。

▽ リアルタイム運用 (有無)

この競技会に於いて、リアルタイムシステムを使用するかどうかを選択しておきます。

▽ マルチ背番号設定

マルチ背番号とは、競技会で使用する背番号1番から (1 ~) を、見かけ上、複数使える様にする機能です。

支援システム上では、背番号は1~999番が割り当てられています。通常はこの値が、背番号に成ります。

しかし、マルチ背番号の値を設定すると、印刷物の出力としての背番号は、マルチ背番号の値を使った剰余で表示されます。

従って、見かけ上、1番からの背番号が複数ある形に成ります。

マルチ背番号設定

Dual Couple No. Mod Base →

(Original Base = 1000)

マルチ背番号設定

Dual Couple No. Mod Base →

(Original Base = 1000)

支援システム	通常 (=1000)	マルチ背番号 (=300)	マルチ背番号 (=200)
23	23	23	23
136	136	136	136
246	246	246	46
301	301	1	101
401	401	101	1
601	601	1	1

マルチ背番号設定

Dual Couple No. Mod Base →

(Original Base = 1000)

※ 背番号 = 支援システム番号 mod (%) マルチ番号

Ex. 301 : (301 / 300) = 1 ... 1 = 1

401 : (401 / 300) = 1 ... 101 = 101

▷ 処理のキャンセル

通常は、『 TOP 画面 』ボタン押下で設定を変更することが出来ます。

しかし間違ってしまった場合には、「**右クリック**」で押下すると、設定された内容を破棄 (キャンセル) することが出来ます。



【事前設定-02】 競技内容設定

◀ 競技内容設定 ← [TOP] 競技内容

▷ 本画面では、競技会に於ける競技区分の内容を設定します。(最大で40区分)



▽ 設定出来る競技区分の内容は、以下の項目です。

- 1) 競技コード (手入力可能、別設定メニュー有り)
- 2) 競技名称 (別途、賞状印刷の際に、印刷用の名称を定義することも出来ます。)
 - ※ 競技名称は、級別戦に於いては、競技コード設定時 (別設定画面) に自動で作成されます。
- 3) 競技種別 ※ 5つのパターンが設定出来ます。
 - ① スタンダード部門 ② ラテン部門 ③ 総合戦 ④ 特別単科 (名称は全角1文字、半角は2文字まで)
 - ⑤ 10ダンス (これは内容によって、スタンダード部門と、ラテン部門の区別有り)
- 4) 実施ダンス
 - ▶ スタンダード部門
 - ① ワルツ ② タンゴ ③ ヴィエニーズワルツ ④ スローフォックストロット ⑤ クイックステップ
 - ▶ ラテン部門
 - ⑥ サンバ ⑦ チャチャチャ ⑧ ルンバ ⑨ パソ・ドブレ ⑩ ジャイブ
 - ▶ 総合は、メンテナンス画面で設定出来るダンス名で実施されます。
 - ▶ 10ダンスは10種ですが、別途、スタンダード部門 and ラテン部門に分離して定義します。
- 5) リダンス実施有無
 - リダンス実施有りとした場合は、1次予選敗退者が、リダンス予選に進出して、通過者を決めます。
 - 次のラウンド (2次予選) は、1次予選通過者、及びリダンス予選の通過者が参加して、実施されます。最低2度踊れます。
- 6) 昇級情報
 - 昇級情報の内容については、競技コード設定時 (別設定画面) に自動的に設定されます。

▷ 処理のキャンセル

通常は、『TOP 画面』ボタン押下で設定を変更することが出来ます。

しかし間違ってしまった場合には、「**右クリック**」で押下すると、設定された内容を破棄 (キャンセル) することが出来ます。

▷ 区分データの変更

本システムでは、最大 40 区分のデータを取り扱うことができます。



取り扱う区分番号は、画面中央に有る上下のボタンを押下して変更します。
もしくは、画面下部に有る一覧表を、直接マウスでタッチします。



No.	競技名称	競技コート	種別
1	D S F 選手権 スタンダード	CAS	S
2	D S F 選手権 ラテン	CAL	L
3	D S C J C 級戦 スタンダード	JCS > JSB	S
4	D S C J C 級戦 ラテン	JCL > JLB	L

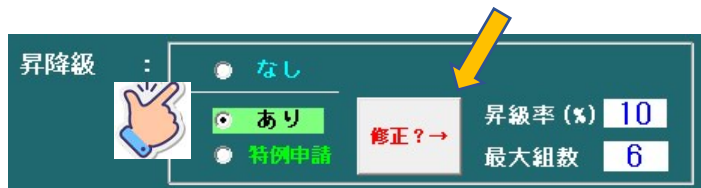


▷ 昇降級の設定

内容が公認級別競技の場合、その昇降級データは、競技コード設定時（別設定画面）に自動的に設定されます。

しかし、参加組数や該当級組数の関係で、昇級がなしに成る場合や、特例申請を出した場合には、その区分を修整する必要が有ります。実際の状況に応じて、なし/あり、もしくは特例申請を選んで下さい。

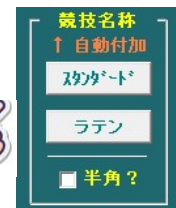
尚、昇級数・最大組数が違って表示された場合には、枠内にある『修整?』ボタンをクリックすると修正する事が出来ます。



▷ 競技名称作成時の補助機能

自動で決まる公認級別競技以外の場合、競技名称は記載しなければなりません。

この時、最後に付けるスタンダードやラテンの文字は、これらのボタンを押下する事で追加されます。文字数の関係で半角文字を選びたい場合、半角チェックボックスの利用で、可能と成ります。



▷ データの削除

区分データを削除したい場合、画面左に有る「削除」ボタンを押下すれば、選択している競技番号のデータを削除する事が出来ます。

但し、設定内容のデータが消えるだけで、それ以降のデータの区分番号は変わりません。その区分は空白データと成ります。

画面には、その区分の参加組数が表示されているので、誤って削除する事が無いように注意しましょう。



▷ メモ印刷

設定データは、「メモ印刷」ボタンの押下で、印刷することが出来ます。



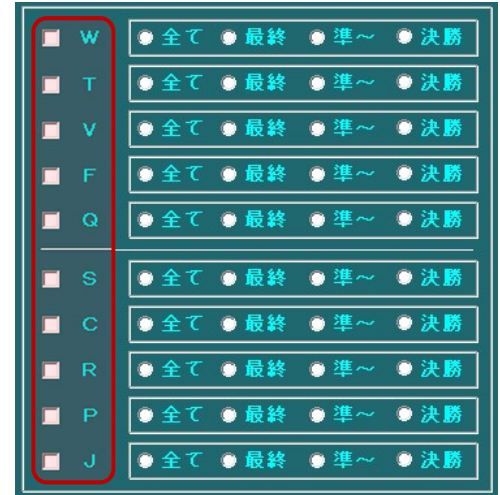
No.	競技名称	種別	スタンダード		ラテン		昇級コード	昇級率%	最大組数	W/F
			W	F	W	F				
1	D S F 選手権 スタンダード	CAS S	●	●						
2	D S F 選手権 ラテン	CAL L			●	●				
3	D S C J C 級戦 スタンダード	JCS S	●	●	●	●		10	6	
4	D S C J C 級戦 ラテン	JCL L			●	●		10	6	
5	D S C J D 級戦 スタンダード	JDS S			●	●		10	6	
6	D S C J D 級戦 ラテン	JDL L			●	●		10	6	
7	D S C J I 級戦 スタンダード	JIS S			●	●		20	6	
8	D S C J I 級戦 ラテン	JIL L			●	●		20	6	
9	ミドルニア 2級戦 スタンダード	MIS S	●	●	●	●		10	6	
10	ミドルニア 2級戦 ラテン	MIL L			●	●		10	6	
11	グランD世代戦 スタンダード	GSD S	●	●						
12	グランD世代戦 ラテン	GDL L			●	●				
13	ビギナー級 スタンダード	BIS S	●	●						
14	ビギナー級 ラテン	BIL L			●	●				
15										
16										
17										
18										
19										
20										

▷ 実施するダンスの設定

該当する競技区分の中で、実施するダンスを設定します。

枠内の左側にあるダンス種目にチェックを付け、実施するダンスを選択します。

競技種別で「総合戦」を選択した場合は、メンテナンス画面で設定したダンス種目が表示されます。また、「特別単科」を選んだ場合は、Wにチェックを付けて下さい。



▽ 実施するダンス種目を、どのラウンドから実施するかを設定する事が出来ます。

選択肢は4つ、それぞれ該当する内容のボタンを選んで下さい。

尚、ダンス種目にチェックを入れた時は、「全て」が選ばれています。

- ① 全て : 全てのラウンドを実施します。
- ② 最終 : 最終予選のラウンドからの実施と成ります。
- ③ 準～ : 準決勝・決勝ラウンドを実施します。
- ④ 決勝 : 決勝ラウンドのみの実施です。

▽ 競技種別の選択で、スタンダードやラテンを選んだ場合は、該当する関連種目側が表示されます。



▷ 競技種目のHELP

画面上部にある「競技種目→HELP」ボタンを押下(クリックしている間だけ)すると、

【全日本ダンススポーツ統一級 公認級別競技 実施規程】の内容が表示されます。

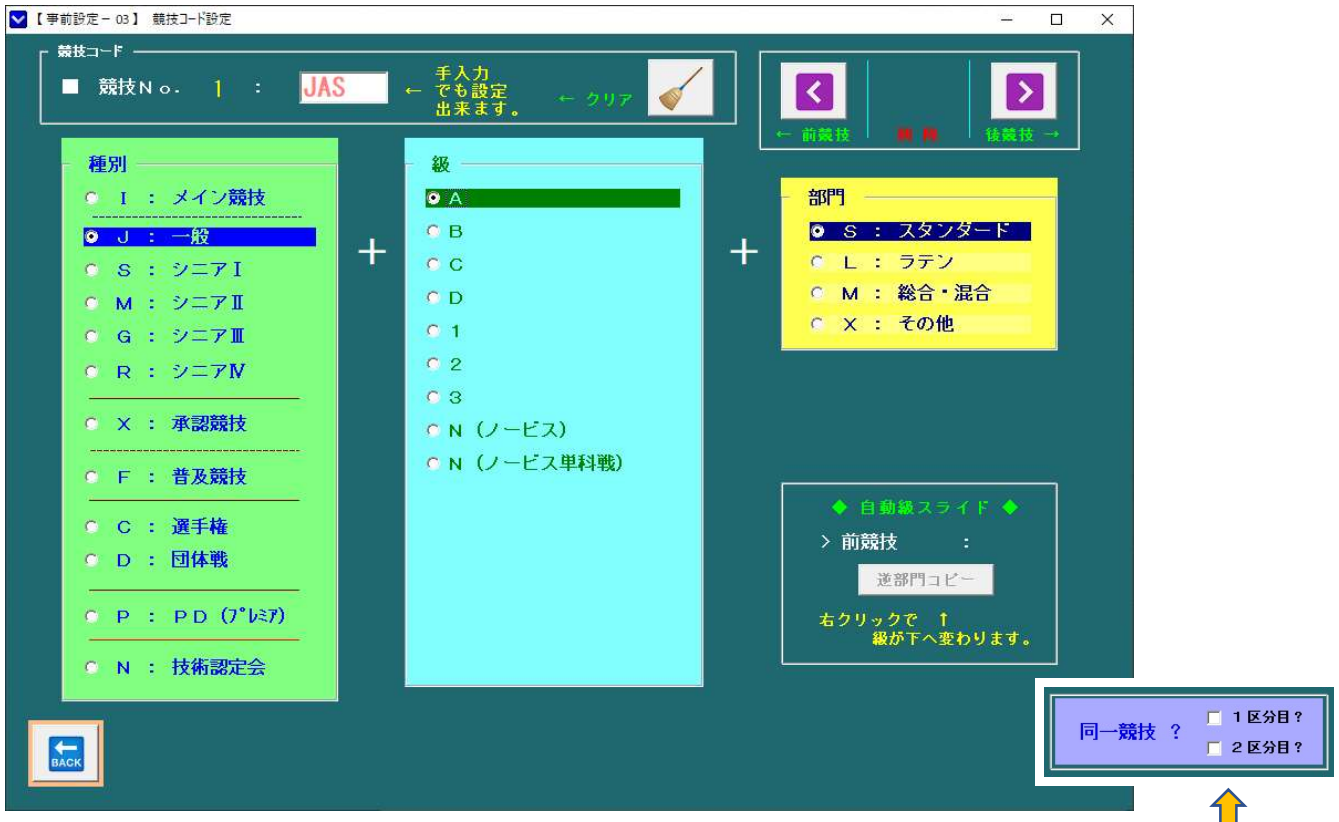


<p>◆ DSCJ公認競技 (A級～3級)</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ JA : STd・Lat 共に5種目以上 (予選は4種目可) ※ JB : STd・Lat 共に4種目以上 (予選は3種目可) ※ JC : STd・Lat 共に3種目以上 (予選は2種目可) ※ JD : STd・Lat 共に2種目以上 ※ J1S : WF・TF・WQ・TQ のどれかの組み合わせ ※ J1L : SC・SR・CP・RP のどれかの組み合わせ ※ J2S・J3S : W・T の2種目 (3級はいずれかの単科可) ※ J2L・J3L : C・R の2種目 (3級はいずれかの単科可) <p>◆ シニアⅢ・Ⅳ (G/R) スタンダード</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ *A : W・T・V・F・Q の内、2種目以上 ※ *B・*C・*D : W・T・F・Q の内、2種目 <p>◆ シニアⅢ・Ⅳ (G/R) ラテン</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ *A : S・C・R・P・J の内、2種目以上 ※ *B・*C・*D : S・C・R・P の内、2種目 	<p>◆ シニアⅠ スタンダード</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ SAS : W・T・F・Q とし、最終予選からV ※ SBS : W・T・F・Q の4種目 ※ SCS : W・T・F・Q の内、3種目 ※ SDS : W・T・F・Q の内、2種目 <p>◆ シニアⅠ ラテン</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ SAL : S・C・R・P とし、最終予選よりJ ※ SBL : S・C・R・P の4種目 ※ SCL : S・C・R・P の内、3種目 ※ SDL : S・C・R・P の内、2種目 <p>◆ シニアⅡ スタンダード</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ MAS : W・T・V・F・Q の内、3種目以上 ※ MBS : W・T・F・Q の内、3種目 ※ MCS・MDS : W・T・F・Q の内、2種目 <p>◆ シニアⅡ ラテン</p> <ul style="list-style-type: none"> ※ MAL : S・C・R・P・Jの内、3種目以上 ※ MBL : S・C・R・P の内、3種目 ※ MCL・MDL : S・C・R・P の内、2種目
---	--

【事前設定-03】 競技コード設定

◀ 競技コード設定 ← 競技内容設定 ← [TOP] 競技内容

▷ 本画面では、競技コードを簡単に設定することができます。



- ▶ 競技コードは、公認級別競技（一般級別+シニア系競技）に於いては半角3文字で（一部、2区分ある公認級別競技は4文字）、その他の競技（承認+普及）は、最大半角4文字で構成されます。
- この競技コードは、「種別」+「級（内容）」+「部門」の3種類の項目で構成されており、内容を手入力する事も可能ですが、それぞれの項目を、該当する内容のラジオボタンで選んで下さい。
- この内、「級」に関しては、「種別」を選んだ段階で、それぞれの内容に該当する内容が個別に表示されます。

▽ 競技コードは、手入力でも設定出来ますが、
本画面で各項目を選び、設定した方が便利です。



尚、本画面で公認級別競技の競技コードを設定した場合には、
昇級のあり・なし、昇給率、最大昇級組数が、自動的に設定され、更に競技名称に付いても、自動的に設定されます。

▷ 競技コードの先頭文字、種別には以下のものがあります。

- ① 公認級別競技 I：一般級別の内、メイン競技会でのA級戦、 J：一般級別競技、 S・M・G・R：シニア系競技
- ② 全般 X：承認競技、 F：普及競技、 C：選手権、 D：団体戦、 P：PD（プレミアディビジョン）
- ③ その他 N：技術認定会

▷ 級（内容）に関しては、種別の種類に対応したものが一覧表示されますので、該当するものを選択して下さい。



- ▽ 種別で、承認競技・普及競技を選んだ場合、一覧表から選択出来ますが、級の識別文字は、任意の2文字を設定することも可能です。但し、漢字の場合は、1文字までが出来ますが、それ以上や、半角で3文字以上の設定はしないで下さい。



▷ データの削除

設定内容をクリアしたい場合は、画面上部に有るコード枠内の「クリア」ボタンを押下すると、設定内容をクリアする事が出来ます。



▷ 競技区分の変更

取り扱っている競技区分の番号は、元の画面に戻らずとも変更可能です。

画面上部右に有る枠内の、「前競技」・「後競技」を押下すれば、

所定の競技番号に変更が出来、その競技区分の競技コードが編集出来ます。



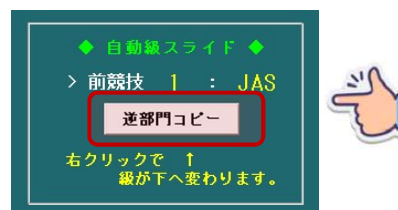
▷ 逆部門コピー

「逆部門コピー」ボタンは、最初の区分（スタンダード）を設定後、同じ内容（同じ級別戦）のラテンを設定する時に便利です。

これは、次競技に移ったときに、このボタンを押下した場合、前競技とは逆の部門に設定してくれます。

またシラバスの競技が、下記の様に続けて設定してある場合は、逆部門コピーを「右クリック」する事で、級も下げる事が出来ます。

- 1) J A S
↓ 逆部門コピー（左クリック）
- 2) J A L
↓ 逆部門コピー（右クリック）
- 3) J B S
↓ 逆部門コピー（左クリック）
- 4) J B L
↓ 逆部門コピー（右クリック）
- 5) J C S ...



【事前設定-04】 ヒート情報設定 (開催ヒート数/ピックアップ数)

◀ ヒート情報設定 ← [TOP] ヒート設定

▷ 本画面では、各競技区分に於けるラウンド毎の、ヒート数・ピックアップ数の設定を実施することが出来ます。

【事前設定-04】 ヒート情報設定 (開催ヒート数/ピックアップ数)

No.	競技名称	競技種別	エントリー参加	1次予選		2次予選		3次予選		4次予選		5次予選		準決勝		決勝		
				H	Up	H	Up	H	Up	H	Up	H	Up	H	Up	H	Up	
1	DSF選手権 スタンダード	CAS S	56	56	5	35	3	18	2	12					1	6	1	6
2	DSF選手権 ラテン	CAL L	13	13	1	13								1	6	1	6	
3	DSCJ C級戦 スタンダード	JCS S	91	91	8	48	4	24	2	12				1	6	1	6	
4	DSCJ C級戦 ラテン	JCL L	29	29	3	18	2	12						1	6	1	6	
5	DSCJ D級戦 スタンダード	JDS S	55	55	5	36	3	24	2	12				1	6	1	6	
6	DSCJ D級戦 ラテン	JDL L	30	30	3	18	2	12						1	6	1	6	
7	DSCJ 1級戦 スタンダード	JIS S	24	24	2	12								1	6	1	6	
8	DSCJ 1級戦 ラテン	JIL L	13	13	1	10								1	6	1	6	
9	ミドルシニア B級戦 スタンダード	MBS S	19	19	2	12								1	6	1	6	
10	ミドルシニア B級戦 ラテン	MBL L	5	5	1	5								1	5	1	5	
11	グランド世代戦 スタンダード	XGS S	11	11										1	6	1	6	
12	グランド世代戦 ラテン	XGL L	6	6										1	6	1	6	
13	ビギナー戦 スタンダード	FBS S	2	2														
14	ビギナー戦 ラテン	FBL サ	16	16										1	8	1	8	
15																		

※ ↑ 枠内の数値を変更後、改行キー (Enter) をクリックすれば確定します。

データクリア

※ 選択区分↑のみ

クリア (←→) ※ 全てのデータ

印刷

メモ印刷 レポート

設定警告情報

*** ワーニングメッセージ ***

ワーニング解除

割振自動設定

※ 選択区分↑が設定可能

62 % % 基準

35 組 Up 基準

【 参照情報 】

1次予選

アップ率 62 %

H割合 11.2 組

7 8 9

4 5 6

1 2 3

BS 0 Enter

クリア

▽ 設定出来る競技区分の内容は、以下の項目です。

- 1) ヒート数 (最大20ヒート) 2) ピックアップ数

▽ 設定は、キーボードもしくは、画面右下部にあるテンキーボタンを使用して下さい。



各項目の移行は、矢印キー (↑↓←→) によって行えます。

また、マウスカーソルを所定枠に移動し、ボタンをクリックすることでも移動できます。

▽ 削除したい場合は、データクリアボタン (指定区分のみ / 全体クリア) を使用してください。

設定した値を、単独で削除したい場合は、数値の「0」を入力すれば、消すことが出来ます。



▷ 設定数自動チェック機能

各数値の入力時には自動的にチェックを実施しており、例えば、1ヒート内の参加数が異常に多かたたり・少なかたたり、通過数が前予選の数よりも多かた場合等には、ワーニングメッセージが出ます。

この時、内容によってはその数値を設定する事が出来ない場合が有りますが、ワーニングメッセージ枠右上に有る、「ワーニング解除」にチェックを入れることで、このチェック機能を無視することが出来ます。

▶ エントリー人数が確定した後は、『自動設定』枠内のボタンを使用して、ヒート/ピックアップ数を確定する事が出来ます。

この作成では簡易的にルールに適合した数値を得る事が出来ます。尚、48組未満の場合はルール設定に従います。(CPの所掌範疇)

それ以上の場合は、エントリー組数の%で指定出来る場合と、人数を直接指定出来る場合の2通りの処理が有ります。

割振自動設定

※ 選択区分↑が設定可能

64 % % 基準

35 組 Up 基準

【 参照情報 】

1次予選

アップ率 64 %

H割合 11.2 組



※ エントリー数に、指定した%の数値を乗じて、最初のUP数を設定。

※ もしくは、直接UP数を指定。

▷ エントリー・参加組数

画面表示枠内の「**エントリー**」と「**参加**」欄内にはそれぞれ、エントリーした組数と、申し込み処理で参加を欠場とした選手を外した、該当競技に参加する選手の組数が表示されます。

「参加」で表示された選手数が、極端に少なくなった場合は、競技ルールに照らし合わせて、設定をし直す必要があります。

(こうした場合、参加確認の画面に於いて、その旨のワーニングが出るので、連動して本画面に置いて、修正をしなくてはなりません。)

▷ メモ印刷・レポート印刷

画面左下には、本画面の内容について、2通りの印刷が出来るボタンがあります。

- 1) **メモ印刷** : ヒート・アップ数一覧表として、画面に表示されている、ヒート数/ピックアップ数が印刷されます。
- 2) **レポート** : 競技の結果として、実際に運用された、ヒート数/ピックアップ数を表示します。

参考データとして、エントリー数 (申込数)・受付数・参加数、最初のラウンドに於けるUP 割合が確認出来ます

ヒート・アップ数一覧表 第XX回 ダンススポーツフェスティバル

開催会場: 都道府県総合体育館 メインアリーナ 主催者: 都道府県ダンススポーツ連盟

競技会コード: 990001 開催日: 平成XX年MM月DD日 (日)

No.	競技名称	種別	S	1次予選		2次予選		3次予選		4次予選		5次予選		準決勝		決勝	
				H	UP	H	UP	H	UP	H	UP	H	UP	H	UP	H	UP
1	DSF選手権 スタンダード	CAS	S	5	35	3	18	2	12					1	6	1	6
2	DSF選手権 ラテン	CAL	L	1	13									1	6	1	6
3	DSCJ C級戦 スタンダード	JCS	S	8	48	4	24	2	12					1	6	1	6
4	DSCJ C級戦 ラテン	JCL	L	3	18	2	12							1	6	1	6
5	DSCJ D級戦 スタンダード	JDS	S	5	36	3	24	2	12					1	6	1	6
6	DSCJ D級戦 ラテン	JDL	L	3													
7	DSCJ 1級戦 スタンダード	JIS	S	2													
8	DSCJ 1級戦 ラテン	JIL	L	1													
9	ミドルシニア B級戦 スタンダード	MBS	S	2													
10	ミドルシニア B級戦 ラテン	MBL	L	1													
11	グランド世代戦 スタンダード	XGS	S														
12	グランド世代戦 ラテン	XGL	L														
13	ビギナー戦 スタンダード	FBS	S														
14	ビギナー戦 ラテン	FBL	S														
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	

競技結果一覧表 第XX回 ダンススポーツフェスティバル

開催会場: 都道府県総合体育館 メインアリーナ 主催者: 都道府県ダンススポーツ連盟

競技会コード: 990001 開催日: 平成XX年MM月DD日 (日)

No.	競技名称	種別	S	申込数	参加数	1次予選 H UP	UP 割合	2次		3次		4次		5次		準決勝		決勝		
								H	UP	H	UP	H	UP	H	UP	H	UP	H	UP	
1	DSF選手権 スタンダード	CAS	S	WTF	56	(56 / 56)	5 (11.2)	35 (62%)	3	25	2	14					1	6	1	6
2	DSF選手権 ラテン	CAL	L	SCR	13	(13 / 13)	1 (13.0)	13 (F)									1	6	1	6
3	DSCJ C級戦 スタンダード	JCS	S	WTF	91	(91 / 91)	8 (11.4)	48 (53%)	4	24	2	12					1	6	1	6
4	DSCJ C級戦 ラテン	JCL	L	SCR	29	(24 / 29)	3 (8.0)	18 (75%)	2	12							1	6	1	6
5	DSCJ D級戦 スタンダード	JDS	S	FQ	55	(55 / 55)	5 (11.0)	36 (65%)	3	24	2	14					1	6	1	6
6	DSCJ D級戦 ラテン	JDL	L	CP	30	(30 / 30)	3 (10.0)	18 (60%)	2	12							1	6	1	6
7	DSCJ 1級戦 スタンダード	JIS	S	TF	24	(25 / 24)	2 (12.5)	12 (48%)									1	8	1	8
8	DSCJ 1級戦 ラテン	JIL	L	SR	13	(13 / 13)	1 (13.0)	10 (77%)									1	6	1	6
9	ミドルシニア B級戦 スタンダード	MBS	S	WFO	19	(20 / 19)	2 (10.0)	12 (60%)									1	6	1	6
10	ミドルシニア B級戦 ラテン	MBL	L	CRP	5	(4 / 5)	1 (4.0)	5 (F)												4
11	グランド世代戦 スタンダード	XGS	S	TF	11	(11 / 11)	1 (11.0)	6 (55%)									1	6	1	6
12	グランド世代戦 ラテン	XGL	L	RP	6	(6 / 6)	1 (6.0)	6 (F)									1	6	1	6
13	ビギナー戦 スタンダード	FBS	S	W	2	未														
14	ビギナー戦 ラテン	FBL	S	W	16	(16 / 16)	1 (16.0)	8 (50%)									1	8	1	8
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				
20																				

▷ 処理のキャンセル

通常は、『TOP 画面』ボタン押下で設定を変更することが出来ます。

しかし間違ってしまった場合には、「**右クリック**」で押下すると、設定された内容を破棄 (キャンセル) することが出来ます。

Copyright (C) 2024 Japan DanceSport Federation

Page 34 / 91

【事前設定-05】 競技進行番号設定

◀ 競技進行番号設定 ← [TOP] 競技番号

▷ 本画面では各競技の競技進行番号の設定を行います。

この競技番号は、各帳票類の印刷、審査結果入力及び判定機能の競技選択に用いられます。



▷ 競技番号

該当する競技進行番号を、数字キー・10 キーボタンを使用して入力します。

注) 通常、競技番号は2桁以内の番号を使います。

これに対して「100」番台を設定すると、各用紙の競技名称の横に「Aフロア」、「200」番台を設定すると「Bフロア」と自動的に印刷されます。同様に「300」番台は「Cフロア」となります。

▽ 各項目の移行は、矢印キー(↑↓←→)によって行えます。

また、マウスカーソルを所定枠に移動し、ボタンをクリックすることでも移動できます。

▽ 任意番号のカーソル位置で、挿入ボタンを押下すると、その位置の番号以降を全て一つ繰り上げることが出来ます。

▽ カーソル位置を任意番号に移動し、削除ボタンを押下すると、その番号を削除することが出来ます。

同様に、設定した数値を削除したい場合には、数値の「0」を入力して下さい。表示数値が消え、ブランク状態になります。

▽ 画面下部に有る「全クリア」を押下すると、全てのデータを削除する事が出来ます。

▷ 設定番号の自動追加

一旦、番号設定をすると、次の競技番号が【 ■次番号■ 】エリアに、自動的に表示されます。

その後、カーソルを移動して所定の位置(競技区分・ラウンド)に設定してから、自動ボタンをクリックすると、次番号が自動的に設定されます。

▽ 「検索」ボタンを押下すると、設定表の中からの次番号を探す事が出来ます。ダブリのチェックをする事が出来ます。

▷ 画面切り替え(競技番号順の進行一覧表表示)

表示切り替え枠内の、『進行確認』ボタンをクリックすると、競技進行一覧表が表示されます。

【事前設定-05】 競技進行番号一覧表示

◀ 進行一覧 ↔ 競技番号

▷ 本画面では、設定された競技進行番号順に、競技の進行一覧表が表示できます。

No.	進行	競技名称	競技種別	ラウンド	H	UP	種目	審判員
1	10:00	DSCJ D級戦 ラテン	JDL L	1次予選	3	18	CP	E/F/G/H/I
2	10:12	DSCJ C級戦 ラテン	JCL L	1次予選	3	18	SCR	E/F/G/H/I
3	10:30	DSCJ 1級戦 ラテン	J1L L	1次予選	1	10	SR	A/B/C/D/I
4	10:34	DSF選手権 ラテン	CAL L	1次予選	1	13	SR	A/B/C/D/E/F/G
5	10:38	DSCJ D級戦 ラテン	JDL L	2次予選	2	12	CP	E/F/G/H/I
6	11:01	DSCJ C級戦 ラテン	JCL L	2次予選	2	12	SCR	E/F/G/H/I
7	11:13	ピギナー戦 ラテン	FBL サ	準決勝	1	8	W	F/G/H
8	11:15	グランド世代戦 ラテン	XGL L	準決勝	1	6	RP	A/B/C
9	11:19	ミドルシニア B級戦 ラテン	MBL L	1次予選	1	5	CRP	A/B/C/D/I
10	11:25	DSCJ 1級戦 ラテン	J1L L	準決勝	1	6	SR	A/B/C/D/I
11	11:29	DSCJ D級戦 ラテン	JDL L	準決勝	1	6	CP	E/F/G/H/I
12	11:33	DSCJ C級戦 ラテン	JCL L	準決勝	1	6	SCR	E/F/G/H/I
13	11:39	DSF選手権 ラテン	CAL L	準決勝	1	6	SCR	A/B/C/D/E/F/G
14	11:45	ピギナー戦 ラテン	FBL サ	決勝	1	8	W	F/G/H
15	11:48	グランド世代戦 ラテン	XGL L	決勝	1	6	RP	A/B/C
16	11:53	ミドルシニア B級戦 ラテン	MBL L	決勝	1	5	CRP	A/B/C/D/I
17	12:00	DSCJ 1級戦 ラテン	J1L L	決勝	1	6	SR	A/B/C/D/I
18	12:05	DSCJ D級戦 ラテン	JDL L	決勝	1	6	CP	E/F/G/H/I
19	12:10	DSCJ C級戦 ラテン	JCL L	決勝	1	6	SCR	E/F/G/H/I
20	12:17	DSF選手権 ラテン	CAL L	決勝	1	6	SCR	A/B/C/D/E/F/G
21	12:24	DSCJ D級戦 スタンダード	JDS S	1次予選	5	36	FQ	A/B/C/D/E
22	12:44	DSCJ C級戦 スタンダード	JCS S	1次予選	8	48	WTF	A/B/C/D/E
23	13:32	DSF選手権 スタンダード	CAS S	1次予選	5	35	TF	A/B/C/D/E/F/G
24	13:52	DSCJ 1級戦 スタンダード	J1S S	1次予選	2	12	TF	E/F/G/H/I
25	14:00	DSCJ D級戦 スタンダード	JDS S	2次予選	2	24	FQ	A/B/C/D/E

▷ 競技番号の、設定画面に戻るには、『番号設定』ボタンをクリックします。

▷ 進行表の左に有る進行の時間は、「時刻設定」ボタンを押下して、簡易的に、時刻を設定する事が可能です。

基本的には、競技の開始時刻を決めて、1Hの所要時間を入力します
 後は、決勝での選手紹介の為の付加時間を入力して、大体の時刻を計算します。
 お昼休みとか休憩時間その他、調整の為の時間も、任意の進行番号の後、
 何分開けるかの設定をしてタイムテーブルに合わせておくことが出来ます。
 調整時間の枠は、10個あります。

▷ 複数フロアでの表示

競技番号を、100番・200番台で設定している場合、
 進行番号は、Aフロア・Bフロアに跨がって表示されます。
 従って、こうした場合には、画面下部に、
 表示しているフロアを切り替えるボタンが表示されるので、
 それを使って、表示を確認する事が出来ます。



▷ 処理のキャンセル

どちらの画面を開けていても、『TOP画面』ボタン押下で設定を変更することが出来ます。

しかし間違ってしまった場合には、「**右クリック**」で押下すると、設定された内容を破棄（キャンセル）することが出来ます。



▷ 印刷メニューにある、『メモ印刷』・『ファイル出力』で内容を確認することも出来ます。

但し、表示している内容によって、印刷内容は変わっているので、注意して下さい

1) 競技番号設定

区分毎のラウンドに設定されている競技番号が印刷されます。

ファイル出力では、印刷と同じ内容が、CSV形式のファイル（進行番号情報.csv）として出力される。

競技番号一覧表				第XX回 ダンススポーツフェスティバル				競技会コード: 990001			
開催会場: 都道府県総合体育館 メインアリーナ				主催者: 都道府県ダンススポーツ連盟				開催日: 平成YY年MM月DD日 (日)			
No.	競技名称			1次予選	2次予選	3次予選	4次予選	5次予選	準決勝	決勝	
1	DSF選手権 スタンダード	CAS	S	23	27	31			38	44	
2	DSF選手権 ラテン	CAL	L	4					13	20	
3	DSCJ C級戦 スタンダード	JCS	S	22	26	30			37	43	
4	DSCJ C級戦 ラテン	JCL	L	2	6				12	19	
5	DSCJ D級戦 スタンダード	JDS	S	21	25	29			36	42	

2) 進行表示

タイムテーブルの書式で、進行表が印刷される。

ファイル出力は同じく、印刷と同じ内容が、CSV形式のファイル（タイムテーブル.csv）として出力される。

【 タイムテーブル 】										開催日: 平成YY年MM月DD日 (日)	
大会名: 第XX回 ダンススポーツフェスティバル											
No.	進行	競技名称	略称種別	ラウンド	H	UP	種目	審判員			
1	10:00	DSCJ D級戦 ラテン	JDL L	1次予選	3	18	CP	E/F/G/H/I			
2	10:12	DSCJ C級戦 ラテン	JCL L	1次予選	3	18	SCR	E/F/G/H/I			
3	10:30	DSCJ 1級戦 ラテン	JIL L	1次予選	1	10	SR	A/B/C/D/I			
4	10:34	DSF選手権 ラテン	CAL L	1次予選	1	13	SR	A/B/C/D/E/F/G			
5	10:38	DSCJ D級戦 ラテン	JDL L	2次予選	2	12	CP	E/F/G/H/I			
6	11:01	DSCJ C級戦 ラテン	JCL L	2次予選	2	12	SCR	E/F/G/H/I			
7	11:13	ビギナー戦 ラテン	FBL サ	準決勝	1	8	W	F/G/H			

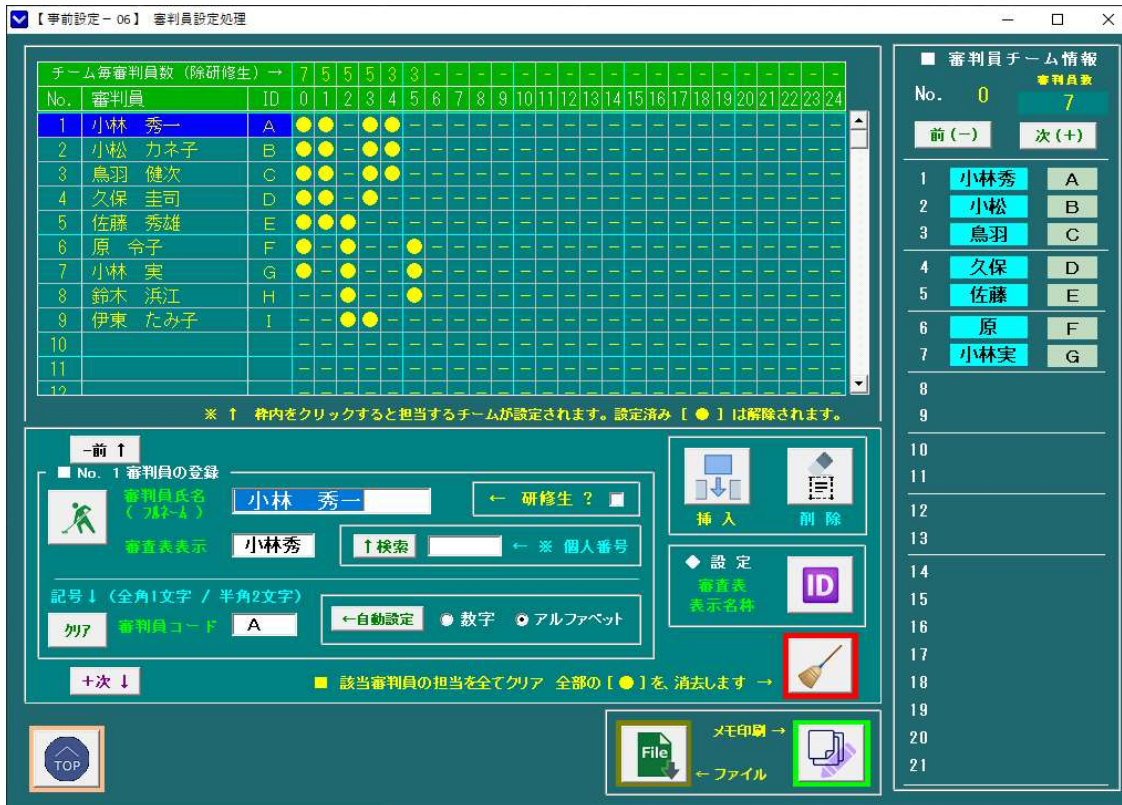
また、審判員毎の、担当する競技が判る内容のCSV形式のファイル（Xタイムテーブル.csv）も出力される。



#DCSsys Sequence Info. >>> 【 Ver. N (Rev.-D.P7 / 2023-09-11) 】 [JDSF 競技会]									
### 担当審判員 >>> [A] 小林 秀一									
No.	時刻	競技名称	略称	種別	ラウンド	H	UP	種目	審判員
1	10:00	DSCJ D級戦 ラテン	JDL	L	1次予選	3	18	CP	
2	10:12	DSCJ C級戦 ラテン	JCL	L	1次予選	3	18	SCR	
3	10:30	DSCJ 1級戦 ラテン	JIL	L	1次予選	1	10	SR	A 担当
4	10:34	DSF選手権 ラテン	CAL	L	1次予選	1	13	SR	A 担当
5	10:50	DSCJ D級戦 ラテン	JDL	L	2次予選	2	12	CP	
6	10:58	DSCJ C級戦 ラテン	JCL	L	2次予選	2	12	SCR	
7	11:10	ビギナー戦 ラテン	FBL	サ	準決勝	1	8	W	
8	11:12	グランド世代戦 ラテン	XGL	L	準決勝	1	6	RP	A 担当
9	11:16	ミドルシニア B級戦 ラテン	MBL	L	1次予選	1	5	CRP	A 担当
10	11:22	DSCJ 1級戦 ラテン	JIL	L	準決勝	1	6	SR	A 担当
11	11:26	DSCJ D級戦 ラテン	JDL	L	準決勝	1	6	CP	
12	11:30	DSCJ C級戦 ラテン	JCL	L	準決勝	1	6	SCR	

【事前設定-06】 審判員設定処理

◀ 審判員設定処理 ← [TOP] 審判設定

▷ 本画面では、競技を審査する審査員の氏名及び識別標識記号（ A・B、1・2等 ）の設定を行います。



- ▽ 尚、本システムでは25チーム分（チームN0.0～24）の設定が可能であるため、審査員の組み合わせが複数に渡る競技会に於いては、各チームを分けて登録し、担当競技を設定することが可能です。
 - 1) 審査員人数：1チーム内 最大21名まで、25チーム
 - 2) 審査員氏名：漢字8文字まで、姓名（名字・名前）で設定します。尚、名字と名前の間には、全角ブランクを挿入します。
尚、審査員の個人番号が判っている場合は、その番号を基にDBより、『↑検索』する事が出来ます。
- ▷ 審査表表示は、印刷時の名称が定義されます。（漢字3文字まで）
この名称は、審査員表示名称枠の『再設定』ボタンクリックで、ブランク位置を判断し、名字だけを抜き出します。
仮に同じ名字の人が居た場合には、名前の最初に1文字を自動的に付け足します。
※ 同姓名称例：有田 義裕・有田 飛鳥 → 有田義・有田飛
- ▷ 審査員コード
任意に付けることが可能ですが、設定枠内の『 ID 』ボタンにより、自動的に付与することも出来ます。
自動設定される内容は、アルファベットもしくは、数字の2通りを選ぶことが出来ます。
- ▷ 研修生
審査表は必要だけれど、直接審査に必要ない審判員に対しては、『研修生？』に、チェックを入れて、設定して於きます。
- ▷ 挿入・削除・クリア（個別の削除）
『挿入』・『削除』のボタン押下に拠って、審査員データの指定した番号に付いて、それぞれ挿入・削除が出来ます。
また、『  』や、クリアを使えば、その番号の審査員情報を消去する事が出来ます。
- ▷ 担当チーム設定
審判員を選び、該当するチーム番号の枠内を押下すると、担当と成った印として「●」が表示されます。再度押下で、削除出来ます。
尚、担当審査の全指定をクリアするには、右下に有る『  』を、押下して下さい。

▽ また、チーム毎の情報は、画面右端の枠内に表示されます。

チーム毎の審判員の略称と、審査表表示「ID」を確認する事が出来ます。

上部に有る、「前 (+)」「後 (-)」ボタンで、他チームの情報を見ることが出来ます。

▷ メモ印刷

「メモ印刷」を押下すると、画面に表示されている情報を印刷出来ます。

「ファイル」を押下すると、同じ内容がCSV形式のファイル（審判員情報.csv）が出力されます。

審判員チーム一覧表		第XX回 ダンススポーツフェスティバル								競技会コード: 990001	
開催会場: 都道府県総合体育館 メインアリーナ		主催者: 都道府県ダンススポーツ連盟				開催日: 平成YY年MM月DD日 (日)					
No.	審判チーム 0	審判チーム 1	審判チーム 2	審判チーム 3	審判チーム 4	審判チーム 5	審判チーム 6	審判チーム 7			
審査	スケートing 7名	スケートing 5名	スケートing 5名	スケートing 5名	スケートing 3名	スケートing 3名	スケートing 1名	スケートing 1名			
1	小林秀 A	小林秀 A	佐藤 E	小林秀 A	小林秀 A	原 F					
2	小松 B	小松 B	原 F	小松 B	小松 B	小林実 G					
3	鳥羽 C	鳥羽 C	小林実 G	鳥羽 C	鳥羽 C	鈴木 H					
4	久保 D	久保 D	鈴木 H	久保 D							
5	佐藤 E	佐藤 E	伊東 I	伊東 I							
6	原 F										
7	小林実 G										
8											

▷ 処理のキャンセル

『TOP 画面』ボタン押下で設定を変更することが出来ます。

間違ってしまった場合には、「右クリック」で押下すると、設定された内容を破棄（キャンセル）することが出来ます。



【事前設定-07】 審判員配置（チーム担当競技）設定

◀ 審判員配置 ← [TOP] 審判配置

▷ 本画面では競技を審査する審査員チームの設定を行います。



▽ 基本的には審査員氏名設定画面の審査チームNo.0が基準と成ります。

このチームが担当する競技はblank（何も表示されない）で表示されます。

1) 審査員チーム番号（blank及び0～24の25チーム）

→ 審査を担当する審査員チームの番号を、数字キーで設定入力します。

→ 設定した審査員チームを基準に戻したい場合、もしくは削除したい場合には、数値の「0」を入力して下さい。

画面表示の数字が消え、基準チームのblank表示に変わります。


2) 各項目の移行は、左側中央の矢印キー（↑↓←→と『』）によって行えます。

3) チーム番号をセットした後、『全部→』ボタンをクリックすると、該当する競技区分の全ラウンドの審判員チーム設定が、設定した数値で統一する事が出来ます。

これは、任意の競技区分のチーム設定を、虫空き状態で設定した時、急なラウンドの追加があった際に、間違ったチームが担当と成ることを防止する処置です。（blankは、0番チーム担当）

また、「個別」を押下すると、現在の設定位置データが、最後に設定したチーム番号に置き変わります。

▷ 設定のクリア

設定されている全部のチームデータをクリアしたい場合は、『』ボタンを押下して下さい。

任意の競技区分のチームデータを、ひと区分だけクリアするには、『』ボタンを押下して下さい。

▷ 処理のキャンセル

『TOP画面』ボタン押下で設定を変更することが出来ます。

間違ってしまった場合には、「**右クリック**」で押下すると、設定された内容を破棄（キャンセル）することが出来ます。



▷ メモ印刷

「メモ印刷」を押下すると、画面に表示されている情報を印刷出来ます。

「ファイル」を押下すると、同じ内容がCSV形式のファイル（審判員配置情報.csv）が出力されます。

審判員チーム配置一覧表				第XX回 ダンススポーツフェスティバル				競技会コード: 9 9 0 0 0 1			
開催会場: 都道府県総合体育館 メインアリーナ				主催者: 都道府県ダンススポーツ連盟				開催日: 平成YY年MM月DD日 (日)			
No.	競技名称			1次予選	2次予選	3次予選	4次予選	5次予選	準決勝	決勝	
1	DSF選手権	スタンダード	CAS S								
2	DSF選手権	ラテン	CAL L								
3	DSCJ	C級戦	スタンダード	JCS S	1	1	1	1	1	1	
4	DSCJ	C級戦	ラテン	JCL L	2	2	2	2	2	2	
5	DSCJ	D級戦	スタンダード	JDS S	1	1	1	1	1	1	
6	DSCJ	D級戦	ラテン	JDL L	2	2	2	2	2	2	
7	DSCJ	1級戦	スタンダード	JIS S	2	2	2	2	2	2	
8	DSCJ	1級戦	ラテン	JIL L	3	3	3	3	3	3	

※ 決勝チーム

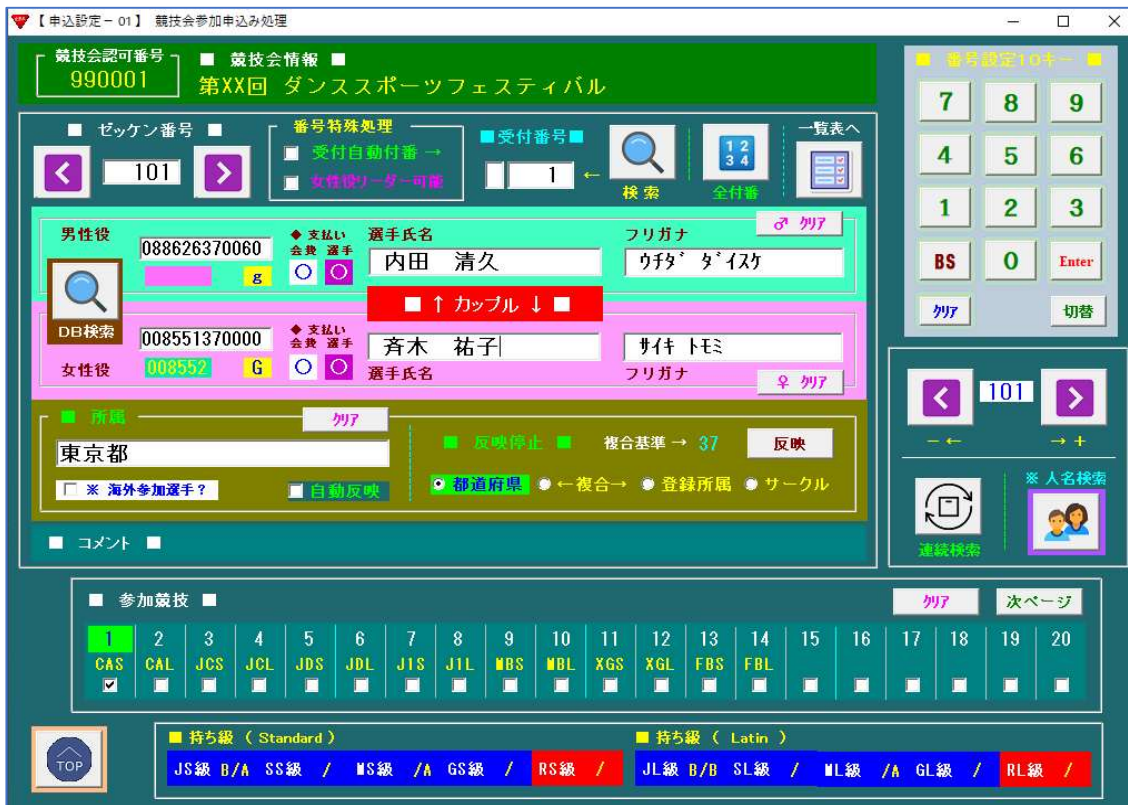
【 申込設定 - 01 】 競技会参加申込み処理

◀ 競技会参加申込み ← [TOP] 申込み

▷ 本画面では、競技に参加する選手の各種情報の設定を行います。

基本的には、選手登録番号を基準に、ゼッケン番号・受付番号・氏名・フリガナ・所属を設定します。

※ 選手データは基本的に、選手番号の検索により取得します。これは、競技結果の反映を的確なものにするためです。



▽ 選手の情報は、選手登録している個人の会員番号（選手番号 6桁）の入力により、DB検索で求められます。

DB検索は、男性役・女性役それぞれの選手番号を入力して、「DB検索」のボタンを押すか、Enterキーを押して下さい。その際は、どちらの役で有っても、任意にDB検索する事が出来ます。



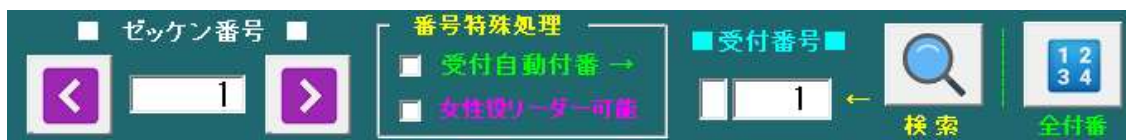
但し、カップル登録されている選手の場合は、男性役のみの選手番号設定で、カップル分の情報が取得できます。

その時に、女性役の方の番号を、間違えて男性役側に設定したとしても、自動的に女性役側の位置に置き換わります。

従って、カップル登録している女性役の方が、レディス戦などの承認・普及競技等に参加して男性役となる場合は、番号特殊処理の中に有る、『女性役リーダー可能』欄にチェックを入れて、DB検索をする必要が有ります。

尚、選手番号を持っていない方や、DB検索で情報が得られなかった場合には、氏名・フリガナは手入力で設定して下さい。

またDBからは、会員でも情報を拾うことが出来ます。会員番号を設定した後、『DB検索』ボタンを押して下さい。



▽ 受付番号は、背番号とは別に付けることが出来ます。但し内容は数値のみです。

『受付自動付番』欄にチェックを付けておけば、自動付加されます。また、『全付番』ボタン押下で一括して付番することが出来ます。

この時、既に付けられている番号は、全て1番から置き換わるので、注意が必要です。

CSVデータから読み込んだデータには、受付番号の頭に、「C」のマークが付きます。

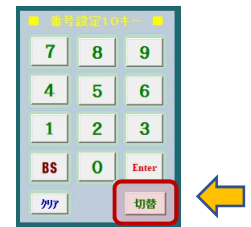
このデータをDB検索した場合には、この「C」マークは消えて、確認したことが判る様になっています。



▽ 表示されたゼッケン番号は、左・右ボタンで逐次変更されます。枠内に任意の背番号を入力すれば、その番号のデータが表示されます。

また、受付番号枠に任意の数値を入力、「検索」ボタンを押下し、その番号が存在した場合は、そのデータが表示されます。

- ▽ 選手番号・ゼッケン番号・受付番号・参加競技データの設定は、画面右上の10キーで設定可能です。ここを使用する際は、切り替えボタンを利用して設定項目を指定して下さい。



▶ DB検索

- ▽ 選手番号を入力して、DB検索をします。J D S Fに登録してあれば、その人の情報が得られます。氏名とフリガナの他に、年齢区分が表示されます。また、今競技年度に於ける、会費と選手登録料の支払い状況も表示されます。



- ・ 年齢区分 J : ジュニア、S : シニアI (35~)、M : シニアII (45~)、G : シニアIII (55~)、R : シニアIV (65~)
 ブランクで表示されているのは、上記以外。尚、小文字で表されている場合は、該当年齢 - 5歳を表している。

- ▽ カップル登録している場合は、男性役の登録番号のみの入力で、カップル相手の情報も引き出せます。



尚、カップル登録している以外の方と出場する場合は、女性役の選手番号も入力して下さい。

- ▽ 入力をクリアしたい場合は、それぞれの「クリア」ボタンを、押下して下さい。

- ▷ 所属は、「自動反映」機能を使用する事で、地域（都道府県・登録所属・サークル）の各名称テーブルから求める事が出来ます。その際、複合を選ぶと、基準都道府県の選手は、登録所属の名称が、他の都道府県選手は、都道府県名が表示されます。尚、通常状態では、所属は自動反映されません。『反映』ボタンを押下するか、『自動反映』のチェックをセットしてテーブル検索を実施して下さい。



- ▽ 削除したい場合は、「クリア」ボタンを押下。
- ▽ 選手登録をしていない海外からの選手が参加の場合、所属枠内にある「※ 海外参加選手」のチェックを付けて下さい。チェックを付けた場合、【競技規則 細則】には、海外選手が昇降級に関わる成績を得た場合は、準決勝以上の成績結果からその選手を除き、順位を繰り上げて昇降級の処理を行うと有る処理を行うことに成ります。また、WDSF世界選手権の参加者を定める為の代表選手派遣選考会の場合は、年齢条件に1歳満たない選手の参加が許されます。この時、該当競技の昇降級に関わる成績は無効となり、次点の有権者の順位が繰り上がるという規程に対応する場合にも、このチェックを利用する。

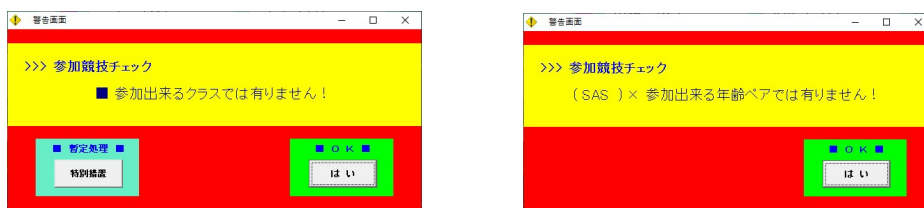
- ▷ 競技参加は、画面下部にある一覧表上の、該当競技番号かチェックボックスを押下すれば、参加する事が出来ます。取り消したい場合は、再度押下すれば、取り消すことが出来ます。一括して取り消す場合は、「クリア」を押下して下さい。尚、一覧表は20区分しか表示出来ないため、21番以降は、「次ページ」ボタンで、表示を切り替えて下さい。



- ▽ 画面最下層には、選手の年齢区分による参加の可否、及び各クラスに於ける持ち級（男性役/女性役）が表示されて居ます。



- ▽ この参加に於いては、競技区分の内容によって、選手の持ち級や年齢区分の参加要件について、都度チェックをしており、要件に反する参加については、その旨のワーニングが表示されます。



更に、年度更新を跨ぐ場合等を考慮して、本来は参加出来ない競技区分であっても、「特別措置」ボタンに拠って、参加することが可能と成ります。但し、参加予定であるこの状態では、実際、競技を始める事は出来ません。注意が必要です！

- ▽ 参加の確認は、本画面に於いては、該当選手のみがチェックされますが、「連続検索」ボタンを押下する事で、参加者全員をチェックすることが出来ます。必要に応じて、実施して下さい。

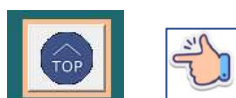


尚、この操作を実施した時は、その実施日時が、TOP画面の「全検索実施」の覧に表示されます。

- ▷ 処理のキャンセル

『TOP画面』ボタン押下で設定を変更することが出来ます。

間違ってしまった場合には、「**右クリック**」で押下すると、設定された内容を破棄（キャンセル）することが出来ます。



- ▷ 特殊な機能として、氏名は判っているが選手・会員登録者なのか？が不明な時、また登録があったとして、その会員番号を調べたい場合「人名検索」ボタンを使用して下さい。



画面下部に検索枠が表示されるので、判っている氏名・フリガナを入力（一部分でも可能）します。

The screenshot shows a search interface with two panels. The top panel shows the search criteria: '検索氏名' (Search Name) is '石田' (Ishida). The bottom panel shows the search results for '石田' (Ishida).

検索氏名	フリガナ	性別
006941	360001	石田 鐵之進 [♂]
007777	370024	石田 ゆき子 [♀]
016664	511030	石田 武志 [♂]
027357	380000	石田 光明 [♂]
027358	380000	石田 真佐子 [♀]
061061	310254	石田 茂之 [♂]
065183	380348	石田 鷹子 [♀]
085650	370061	石田 孝子 [♀]
089215	910001	石田 直 [♂]

該当する人が表示されるので、会員番号を調べる事が出来ます。

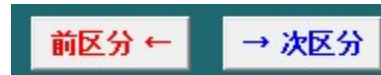
【 申込設定 - 02 】 選手一覧表

◀ 選手一覧表 ← [TOP] 選手一覧

▷ 本画面では参加競技と共に、選手の一覧表が参照できます。

尚、競技区分は一度に20区分しか表示できないので、画面右上にある、『前区分』・『次区分』で表示を変更することが出来ます。

ボタンを押下すると、10区分ずつずれて表示されます。



▽ 参加表示マークの意味は、◎：参加、×：欠場、シ：シード選手、※：シード欠場、▲：特別措置 です。

【 申込設定 - 02 】 選手一覧表

※ 競技区分番号を押下すると、競技名称が表示されます。↓

前区分 ← → 次区分

番号	受付	リーダー	パートナー	所 属	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	6	河合 隆広	河合 美保	神奈川県	◎		▲																	
2	43	木村 穰一	林 美智子	茨城県	◎																			
3	30	津久井 一尊	津久井 洋子	埼玉県	◎																			
4	12	池田 秀雄	岩本 順子	世田谷区	◎																			
5	31	谷 拓馬	富重 麻里	東部学連	◎																			
6	42	矢代 雅雪	吉元 光	千葉県	◎																			
7	22	高橋 健	秋山 睦子	千葉県	◎																			
8	45	小熊 保夫	会田 方子	埼玉県	◎																			
9	19	鈴木 孝	野口 つゆ子	杉並区	◎																			
10	44	瀬田 裕和	南井 悦子	東京都	◎																			
11	39	小川 好男	小川 由利子	栃木県	◎																			
12	13	佐久間 喜義	中川 和恵	千葉県	◎																			
13	25	小野 俊一	小野 三重子	神奈川県	◎																			
14	28	矢崎 正二	早川 由美子	山梨県	◎																			
15	14	今寺 隆政	今寺 真知子	葛飾区	◎																			
16	23	川口 欽也	大谷 昌子	東京都	◎																			
17	2	中村 清	中村 法子	神奈川県	◎																			
18	27	鈴木 守明	小林 照子	練馬区	◎																			
19	32	水間 得三	山中 桂子	北区	◎																			
20	8	多田 芳雄	塚本 優子	小平市	◎																			

↑ カップル情報をダブルクリックで設定画面へ 参照：◎→【参加】 ×→【欠場】 シ→【シード】

処理メニュー

- TOP
- CSVファイル
- Html 作成
- 名順ファイル
- 発番
- 検索
- 編集
- 印刷
- 表示切替

▽ 本画面では参加競技の他に、「表示切替」ボタン押下で、選手のフリガナ・登録番号の一覧表が参照できます。

【 申込設定 - 02 】 選手一覧表

※ 競技区分番号を押下すると、競技名称が表示されます。↓

前区分 ← → 次区分

番号	受付	リーダー	フリガナ	登録番号	所 属	パートナー	フリガナ	登録番号
1	6	河合 隆広	カイ 隆広	013410380000	神奈川県	河合 美保	カイ 美保	013420380000
2	43	木村 穰一	キムラ 穰一	025217310566	茨城県	林 美智子	ハヤシ 美智子	069224310566
3	30	津久井 一尊	ツカイ 一尊	047820350044	埼玉県	津久井 洋子	ツカイ 洋子	047821350044
4	12	池田 秀雄	イケダ ヒロオ	017822370014	世田谷区	岩本 順子	イワモト 順子	017516370014
5	31	谷 拓馬	タニ 拓馬		東部学連	富重 麻里	トミゲ マリ	
6	42	矢代 雅雪	ヤシロ マサキ	006466360005	千葉県	吉元 光	ヨシモト ヒコ	006464360005
7	22	高橋 健	タカハシ ケン	006398360008	千葉県	秋山 睦子	アキヤマ ムコ	006395360008
8	45	小熊 保夫	クマベ ヒロオ	005718350012	埼玉県	会田 方子	アヱ マサコ	005103350012
9	19	鈴木 孝	スズキ タカシ	010722370017	杉並区	野口 つゆ子	ノグチ ツユコ	010721370017
10	44	瀬田 裕和	セタ ヒロユキ	008946370000	東京都	南井 悦子	ナツイ エコ	007528370000
11	39	小川 好男	オガワ コノヲ	002775320000	栃木県	小川 由利子	オガワ ユリコ	002776320000
12	13	佐久間 喜義	サクマ キヨシ	006377360000	千葉県	中川 和恵	ナカガワ カズエ	058938360000
13	25	小野 俊一	オノ トシヒコ	013586380000	神奈川県	小野 三重子	オノ ミサコ	013547380000
14	28	矢崎 正二	ヤサキ マサジ	004903340000	山梨県	早川 由美子	ハヤカワ ユミコ	004900340000
15	14	今寺 隆政	イマデラ リウマサ	028393370024	葛飾区	今寺 真知子	イマデラ マチコ	104946370024
16	23	川口 欽也	カガキ キンヤ	008935370000	東京都	大谷 昌子	オオタニ マサコ	009930370010
17	2	中村 清	ナカムラ キヨシ	013577380000	神奈川県	中村 法子	ナカムラ ノリ	013580380000
18	27	鈴木 守明	スズキ マサキ	010654370022	練馬区	小林 照子	コバヤシ テルコ	071770370022
19	32	水間 得三	ミヅマ トクゾウ	110922370019	北区	山中 桂子	ヤマナカ ケイコ	110921370019
20	8	多田 芳雄	タダ ヒロヲ	105859370040	小平市	塚本 優子	ツカモト ユコ	105860370040

↑ カップル情報をダブルクリックで設定画面へ

処理メニュー

- TOP
- CSVファイル
- Html 作成
- 名順ファイル
- 発番
- 検索
- 編集
- 印刷
- 表示切替

▷ 本画面では、以下の処理を実施することが可能です。



- 1) CSV ファイル : CSV形式の読み込み・書き出しが可能です。
- 2) Html 作成 : 参加確認用のHtml ファイルが作成できます。
- 3) 名順ファイル : 参加選手のリーダーフリガナ読み順に背番号一覧を表示することが可能です。
- 4) 発番 : 競技区分毎に並べた形式で、任意の背番号付けを実施出来ます。
Std と Lat 別々に発番することも可能です。尚、発番前のレイアウトに戻すことも可能です。
- 5) 検索 : 競技会 DB に登録されている選手を検索する事が出来ます。
- 6) 編集 : 選手の配置を、任意に変更することが出来ます。
- 7) 印刷 : 1ページ辺り 40 組毎の一覧表、受付簿を印刷することが可能です。



CSV ファイル

ボタンを押下すると、選手名簿ファイル処理のサブ画面が表示され、

CSV 形式で作られたファイルの読み込み及び同形式のファイル書き出しが可能です。

- ▽ 画面の左側は、取り扱う項目の選択が任意に出来、必要に応じて選んでから読み・書きを実行して下さい。
- ▽ 最後に有るプログラム用マークの意味は、書き込みの際に「 1 / 0 」ではなく、「 ◎ / _ 」で出力されます。
- ▽ 尚、画面右側には、ファイルの内容についての詳細が、表示されて居ます。

■ 選手名簿ファイル処理 ■

※ CSV形式のファイルで読書き出来ます

背番号 (必須)
 受付番号
 選手氏名 (L, P)
 フリガナ (L, P)
 所属名称
 登録番号 (L, P)
 組み相手 (L, P)
 持ち級 (L, P)
 ※ 各々、J級、M級、G級の順
 年齢区分 (L, P)
 競技参加区分
 ※ 参加を ◎ 出力します ↓
 プログラム用マーク

→読み

書き込み→

閉じる

■ ファイル内容サンプル
【 1, 日本 太郎, 日本 花子, ヒノト 知ウ, ヒノト ナユ, ... 】
↑ 各項目は , (カンマ)で、区切ります。

■ 選手氏名、フリガナ等横に有る(L, P)表示の意味は、リーダー、パートナーの順に、2項目を設定します。

■ 登録番号をチェックした場合には、リーダーの登録サークルコードが含まれます。リーダー(12桁)、パートナー(12桁)、所属サークルコード(2桁)の順です。
【 , Z99999S99999 , Z88888S88888 , Z9 , 】

■ 組み相手は、カップル登録している相手の登録番号(6桁)

■ 持ち級は、J級のスタンダード持ち級、ラテン持ち級、次いでシニアⅡ(M)級のスタンダード、ラテン、最後にシニアⅢ(G)級のスタンダード、ラテンの登録内容を、リーダー、パートナーの順に登録します。無級の場合は、何も入れなくて結構です。
【 , C, 1, B, C, , , C, , B, ... 】
↑ J級StdはC級、J級Latは1級、
↑ M級StdはB級、LatはC級の意味

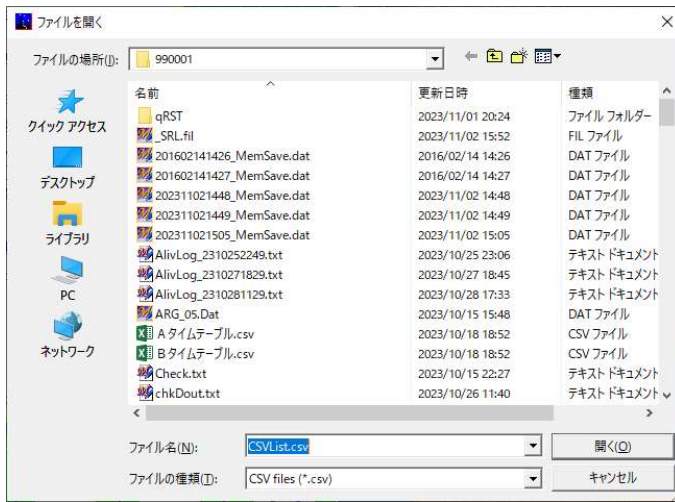
■ 年齢区分には、シニアⅡ(m,M),シニアⅢ(g,G)等の年齢識別コード(1桁)が入ります。

■ 競技参加区分は、該当する参加競技の項目位置に、1を設定します。40区分まで登録できますが、全てを設定する必要はありません。途中まででもOKです。
【 , , 1 , , 1 , 1 , , ... 】

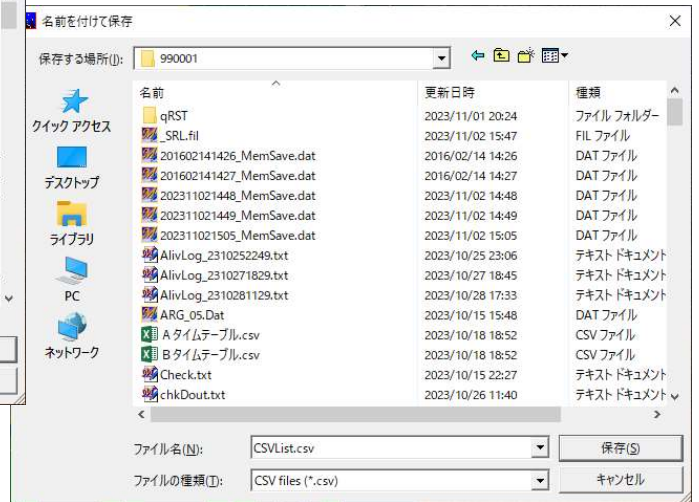
注) 読みみと書き込みでは、同じパターンで有る事が必須です

※ CSV ファイルを、不用意にエクセルで開いてしまうと、12 桁で格納されている個人番号 (含む所属コード) は、指数表記になってしまうので、注意が必要です。

▶ 読み・書きの際には、該当するファイル名を選ぶ必要が有ります



◀ 読み込み



書き込み ▶

▽ プログラム等を作る為に、エクセル用のファイルを作成する場合には、下記の様な項目の選択をお勧めします。



■ 選手名簿ファイル処理 ■
 ※ CSV形式のファイルで読書き出来ます

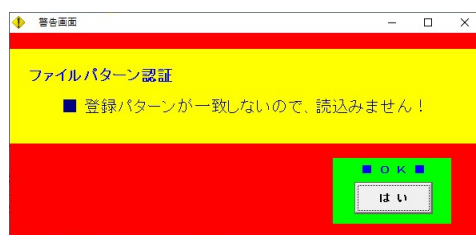
- 背番号 (必須)
- 受付番号
- 選手氏名 (L , P)
- フリガナ (L , P)
- 所属名称
- 登録番号 (L , P)
- 組み相手 (L , P)
- 持ち級 (L , P)
- ※ 各々、J級、M級、G級の順
- 年齢区分 (L , P)
- 競技参加区分
 ※ 参加を◎ 出力します ↓
 プログラム用マーク

\$*##\$[DCSsys-outD] 010100001↓						
1,	尾家	啓之	横塚	玲子	東京都	DSC
2,	中村	清	中村	法子	神奈川県	
3,	西山	隆	石金	美津子	千葉県	
4,	須田	幸夫	須田	ひとみ	板橋区	
5,	金沢	勉	澤口	郁子	江戸川区	
48,	矢島	敬一	三谷	ときわ	神奈川県	
49,	横尾	智司	安藤	恵	文京区	
50,	阪田	一磨	伊巻	まりえ	東京都	
51,	高橋	博光	高橋	郁子	千葉県	
52,	原	義徳	伊藤	悦い	千葉県	
53,	山田	恭路	志熊	いずみ	東京都	
54,	細田	英二	細田	優美	埼玉県	
55,	柴田	稔	柴田	恵子	埼玉県	
56,	久保寺	恒久	田野	辰子	神奈川県	
57,	斎藤	悟	篠崎	文江	茨城県	
58,	塚田	賢司	中根	孝子	神奈川県	
59,	上遠野	治	原	イツ子	東京都	
68,	鈴木	啓二郎	植松	敬子	千葉県	
69,	近藤	幸	近藤	紀子	国分寺市	
70,	猪瀬	幸市	猪瀬	裕子	千葉県	

▽ システムより CSV ファイルを書き込んだ場合、ファイルの先頭には認識コード (含むパターン) が書かれます。

\$*##\$[DCSsys-outD] 010100001

改めて読み込む時、書き込んだ時と異なるパターンを指定した場合、下記のワーニングが出て、読み込みが出来ません。



- ▶ 発番ロジックでは、任意の乱数を利用して配置を決めていくため、同じパターンに成る事は有りません。従って、ばらけ方の指針として発番後に、選手番号の順に所属コードの連続性を調べて報告しています。これは、選手データの所属番号が、前の番号の人と同じかを、所属（所属番号の6桁）と、都道府県（頭2桁）の二つを比べ連続している数を表しています。左側が地域の連続、右側が都道府県の連続数を表しています。

> 同地区確認

次が同地区の選手は、69 / 79

OK

※ 所属コードの連続性を調べている。

			同地域	都道府県
AAAAA	012345	370001	-	-
BBBBB	023456	370001	1	1
CCCCC	034567	360002	0	0
DDDDD	045678	360010	0	1
EEEEE	056789	350001	0	0
FFFFF	067890	330012	0	0
GGGGG	078901	350001	0	0
HHHHH	089012	350001	1	1
00000	090123	350020	0	1



検索

ボタンを押下すると、検索氏名枠のサブ画面が表示され、選手の中に該当する人が居るか、検索する事が出来ます。

- ▽ 検索氏名は、漢字（全角、姓名は空白で区切る）もしくはカナ（半角）で調べる事が出来ます。尚、「限定？」のチェックを入れて、都道府県を選択すれば、その地域の人のみが検索出来ます。

◆ 検索氏名 クリア

漢字 山田

※ フル名称は全角空白で区切る

カナ

※ カナは半角を使用の事

※ 未選択 限定?

9 ♂ : 112318 : 370000 : 山田 雅人

9 ♀ : 112319 : 370000 : 山田 倫世

53 ♂ : 078639 : 370015 : 山田 恭路

↑

検索 ↑ 選手検索 戻る



編集

ボタンを押下すると、名簿編集処理枠のサブ画面が表示され、任意の選手番号のデータを自由に編集することが出来ます。

- ▽ 選手一覧表上任意の選手を、「左クリック」すると左側、「右クリック」すると右側の枠内に、該当選手番号が表示されます。

■ 名簿 編集処理 ■

削除

↑挿入

コピー→

クリア

↓挿入

←入替→

B

A

※ マウス左クリックで左側枠/右クリックで右側枠番号設定

※ 音番号一括ソフト

スタート番号

+ 番号

シフト 閉じる

▶ 編集機能

- ① 入れ替え A ↔ B
 - ② Aコピー A → B
 - ③ Bコピー A ← B
- ※ 以下、Aに付いて
- ④ 上に挿入
 - ⑤ 下に挿入
 - ⑥ データをクリア
 - ⑦ 削除（線上がる）

▽ 「左クリック」・「右クリック」

番号	受付	リーダー	パートナー	所 属	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	○	1	尾家 啓之	横塚 玲子	東京都DSC	GG	◎							
2		2	中村 清	中村 法子	神奈川県	GM	◎							
3		3	西山 隆	石金 美津子	千葉県	GG	◎							
4		4	須田 幸夫	須田 ひとみ	板橋区	GM	◎							
5			惣 隆広	澤口 郁子	江戸川区	GG	◎							
6			大塚 守	河合 美保										
7			多田 芳雄	塚本 優子										
8			山田 雅人	山田 倫世										
9			大江 周平	大江 節子										
10			玉利 清久	吉村 美喜子										
11	999													

番号	受付	リーダー	パートナー	所 属	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
38			渡辺 修二	渡辺 敦子										
39			小川 好男	小川 中利子										
40			鈴木 浩生	秋葉 良子										
41			中村 真恵美	中村 真恵美										
42			矢代 光	吉元 光										
43			木村 機一	林 美智子										
44			瀬田 裕和	南井 悦子										

■ 名簿 編集処理 ■

削除 (4) ↑挿入 (4) コピー→

←入替→ (4) ↓挿入 (4) ←コピー (40)

クリア

▽ また、CSVデータの取り込み等で、手入力で入れたデータが輻湊する場合に、データを部分的に動かす事も出来ます。

※ 番号一括シフト

スタート番号

+ 番号

シフト

番号	受付	リーダー	パートナー	所 属	1	2	3	4	5
1	○	1	尾家 啓之	横塚 玲子	東京都DSC	GG	◎		
2		2	中村 清	中村 法子	神奈川県	GM	◎		
3		3	西山 隆	石金 美津子	千葉県	GG	◎		
4		4	須田 幸夫	須田 ひとみ	板橋区	GM	◎		

↓

番号	受付	リーダー	パートナー	所 属	1	2	3	4	5
99									
100									
101	○	1	尾家 啓之	横塚 玲子	東京都DSC	GG	◎		
102		2	中村 清	中村 法子	神奈川県	GM	◎		
103		3	西山 隆	石金 美津子	千葉県	GG	◎		
104		4	須田 幸夫	須田 ひとみ	板橋区	GM	◎		



印刷

ボタンを押下すると、印刷機能枠のサブ画面が表示され、選手一覧や受付簿の印刷する事が出来ます。

▶ 印刷出来る種類

- 1) 選手一覧表 (所属の印刷選択)
- 2) 受付簿 (スタンダード・ラテン分離も可)

▽ 選手一覧表（所属の印刷なし）

■ 選手一覧印刷 ■

印刷

所属印刷? →

文字幅 → 10

		パートナー		CAS		C級戦		D級戦		1級戦		MB戦		XGS		FBS	
				S	L	S	L	S	L	S	L	S	L	S	L	S	サ
		横塚	玲子	◎													
		中村	法子	◎													
3	西山 隆	石金	美津子	◎													
4	須田 幸夫	須田	ひとみ	◎													

▽ 選手一覧表（所属の印刷あり）

■ 選手一覧印刷 ■

印刷

所属印刷? →

文字幅 → 10

		パートナー		CAS		C級戦		D級戦		1級戦		MB戦		XGS		FBS		所属
				S	L	S	L	S	L	S	L	S	L	S	L	S	サ	
		横塚	玲子	◎														東京都DSC
		中村	法子	◎														神奈川県
3	西山 隆	石金	美津子	◎														千葉県
4	須田 幸夫	須田	ひとみ	◎														板橋区

▽ 受付簿（フリー / 規制無し）

□ 受け付け用チェックシート

ゼッケン番号を渡したら赤丸を付けてください。

■ 受付簿印刷 ■

印刷

識別無し

スタンダードを受付

含済み ● →

ラテンを受付

背番号	↓	リーダー	パートナー	CAS		C級	FBS		所属
				S	L		S	サ	
1		尾家 啓之	横塚 玲子	◎					東京都DSC
2		中村 清	中村 法子	◎					神奈川県
3		西山 隆	石金 美津子	◎					千葉県
4		須田 幸夫	須田 ひとみ	◎					板橋区

▽ 受付簿（スタンダード受付）

背番号	↓	リーダー	パートナー	CAS		C級戦		D級戦		1級		所属
				S	L	S	L	S	L	S	L	
1		尾家 啓之	横塚 玲子	◎								C
2		中村 清	中村 法子	◎								
3		西山 隆	石金 美津子	◎								
4		須田 幸夫	須田 ひとみ	◎								

■ 受付簿印刷 ■

印刷

識別無し

スタンダードを受付

含済み ● →

ラテンを受付

▽ 受付簿（ラテン終了後、スタンダード受付 / 含む受付済み [●]）

48	●	矢島 靖城	北川 ときわ	◎			◎					
49		坂田 智司	安藤 まりえ	◎						×		
67	●	公浦 剛	松浦 直美		◎							
68	●	鈴木 啓二郎	植松 敬子		◎	◎						
69	●	近藤 英幸	近藤 紀子		◎	◎						
70		猪瀬 幸市	猪瀬 裕子				◎					

■ 受付簿印刷 ■

印刷

識別無し

スタンダードを受付

含済み ● →

ラテンを受付

【 競技会支援 (事前確認処理) - 01 】 競技実施状況確認

◀ 競技実施状況確認 ← [TOP] 実施確認

▷ 本画面では、競技会を実施する上での規程離反内容について、チェックをした結果を表示しています。

▽ この画面でチェックしている内容は、以下の通りです。

- 1) 未開催区分 : 決勝が実施されない。
- 2) エントリー : エントリー組数が3組未満
- 3) 該当級 : 該当級不足 (2組未満)
: 特例申請済み

▷ 規程離反があった場合は、下記のように表示されます。

▷ 「メモ印刷」を押下すると、
右の様に規程離反の内容が印刷されます。
特例申請が必要な場合は、連絡先も有ります。



■ 競技実施状況 (規程離反項目)

10 : JDSF D級戦 ラテン : 該当級不足
 13 : ポンちゃんカップ高校生以下戦 スタグート : NG? (参加数注意)
 15 : ポンちゃんカップ中学生以下戦 スタグート : NG? (参加数注意)

注) 本表示は、競技終了時点で変わる可能性があるため、注意のこと !

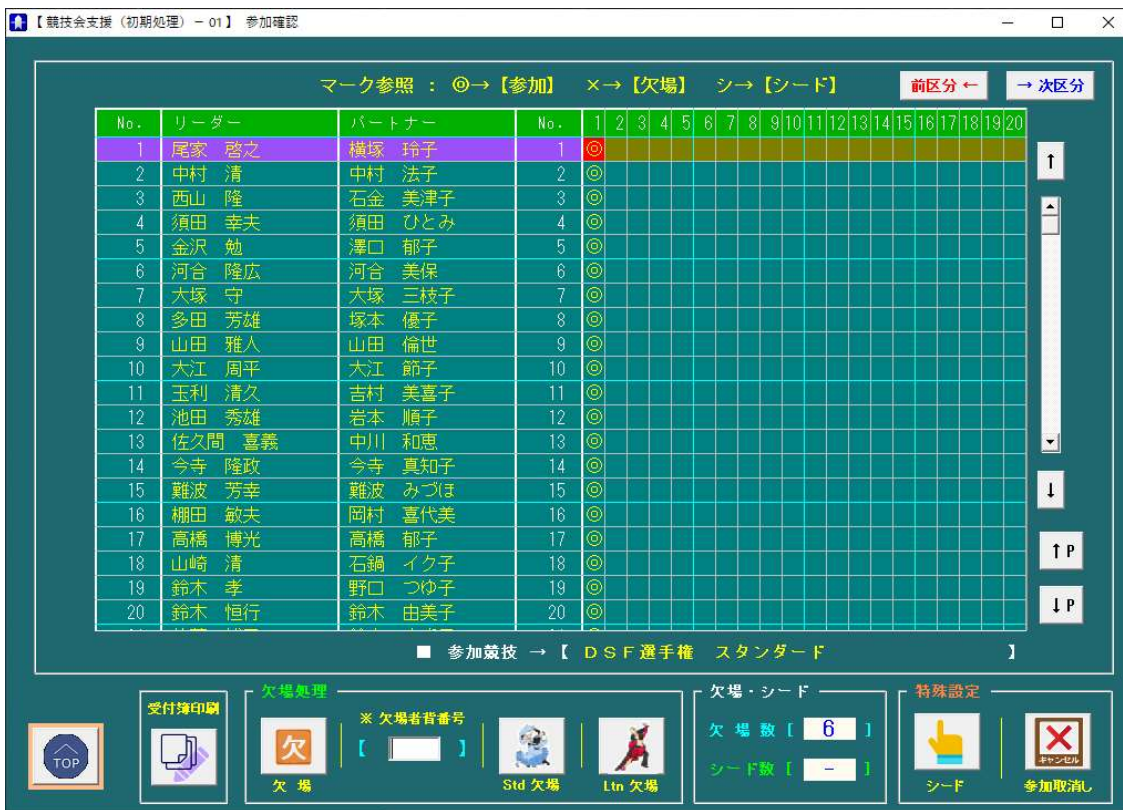
注) 本記述内容の内、「該当級不足」と表示された区分に関しては、
 至急に、競技本部もしくは競技部宛、特例申請を申し出る事をお勧めします。
 競技本部長 : 山口 剛 tsuyoshi.yamaguchi@jdsf.or.jp
 競技部長 : 星野 晴信 harunobu.hoshino@jdsf.or.jp

【 競技会支援（初期処理） - 01 】 参加確認

◀ 参加確認 ← [TOP] 実施確認

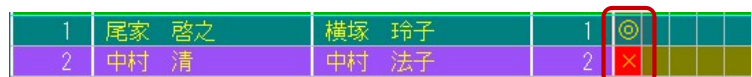
▷ 本画面では、競技に参加する選手達の、最終的な参加・不参加の設定を行う事が出来ます。

通常は、選手受付終了後のデータを元に、消込みを実施します。



▽ 競技参加

参加・不参加を設定する選手は、氏名欄が紫色のガイダンスで示され、該当する競技区分は、赤い印のカーソルが表示されています。カーソルを、設定する選手の参加競技区分に移動した後、Enter (改行) もしくは、マウスの右クリックを使い、参加・不参加を設定します。この際、未設定の項目位置で押下すると【 ◎ 】 印がついて参加に設定され、逆に設定項目で押下すると、不参加【 × 】と成ります。後は順に、その繰返しと成ります。



▽ 欠場処理

受付処理で不参加が明確に成った選手は、必ず欠場処理を行う必要が有ります。

次に実施する、初期振り分け処理では、参加すると設定されている選手についてのみ、自動で割り振りを実施するからです。

欠場を認識したら、画面の下部に有る『 欠場処理 』枠のボタンを用いて欠場処理を実施して下さい。勿論、上記のカーソル位置で競技参加を変更する方法で欠場を設定しても構いません。但し、複数競技にエントリーしてある場合には、この欠場処理を使用した方が、スタンダード・ラテン毎の欠場が一気に出来るため便利です。

使用手順としては、

- ① 背番号もしくは選手の名前の欄をマウスで押下します。
- ② 欠場処理枠真ん中に背番号が表示されますので、その後、全競技を不参加が不参加になる場合は、【 欠場 】を、スタンダードのみ・ラテンのみの場合は、各々【 Std欠場 】・【 Lat欠場 】のボタンを使用して下さい。



▽ 参加区分の表示

赤いカーソルで示された、その競技区分の名称は、一覧表の下部に表示されます。参加・不参加の区分を照合出来ます。

▽ 競技区分切り替え

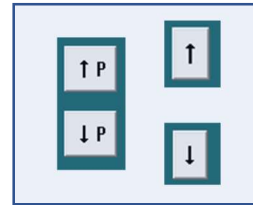
本システムでは、40種類の競技区分を取り扱うことが出来ます。本画面のリストでは同時には、20競技分が表示可能なので、他の競技区分の参加設定をする場合は、【前区分】【次区分】のボタンを押下して下さい。それぞれに10区分ずつずれて表示されます。



▽ ページ切り替え

本画面では一度に20組分のリスト（縦方向）を表示します。

受付簿は、40組分で1ページと成っているのですが、他のページへ移行する場合には、【 P ↑/↓ 】ボタンを押下して下さい。背番号で、20組毎に改ページされます。また、矢印【 ↑/↓ 】ボタン押下で、最初/最後のページにジャンプ出来ます。



▽ シード選手

シード選手の設定をする必要が有る場合は、画面右下にある『特殊指定』枠内の、【シード】ボタンを押下すると、シード設定をすることが出来ます。

シード設定されると、【◎】の代わりに【シ】と表示されます。また、シード選手の不参加は、

【×】の代わりに【※】と表示されます。

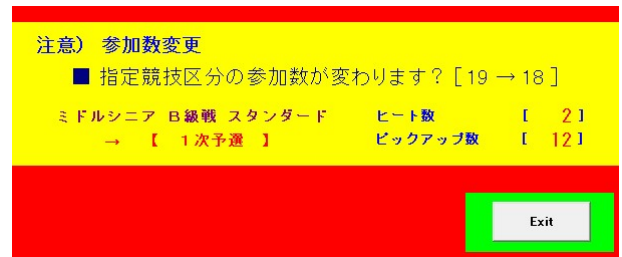


▽ 参加取り消し処理

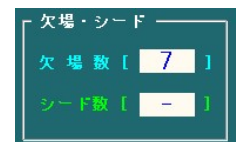
参加を取り消しにする場合は、

画面下部右にある『特殊指定』枠内の、【参加取消】ボタンを押下すると、参加を取り消すことが出来ます。

- ※ 不参加と参加取り消しでは、意味が異なります。これは、昇級数の母数に関連する必要な条項ですので、間違わない様に設定して下さい。尚、参加数（エントリー数）が変更されたときは、その旨のワーニングが表示されるので、ヒート数・ピックアップ数の設定値に注意して下さい。必要があれば、これらの数値を修正する事に成ります。

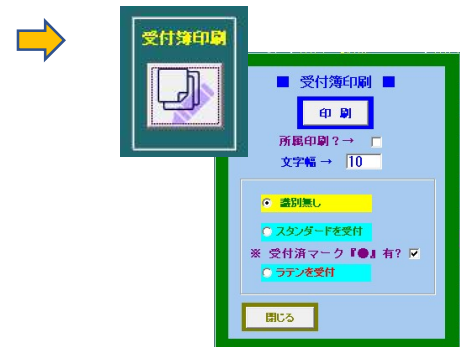


▷ 参考までに、赤カーソルで示した競技区分の、欠場選手数・シード選手数を表示しています。



▽ 受付簿印刷

必要に応じて、選手一覧に戻らなくても、受付簿を印刷する事が出来ます。



▷ 処理のキャンセル

『TOP画面』ボタン押下で設定を変更することが出来ます。

間違ってしまった場合には、「**右クリック**」で押下すると、設定された内容を破棄（キャンセル）することが出来ます。



【 競技会支援 (初期処理) - 02 】 初期振り分け処理

◀ 初期振り分け ← [TOP] 実施確認

▷ 本画面では、区分毎に、初期振り分けを実施します。

※ ↑ 枠内の競技を選択後、該当する振り分け方法のボタンをクリック ↓。

▽ それぞれの競技区分に於いて、

事前設定された競技情報を基に、最初のラウンドで踊る選手達のヒート分けを、

参加確認でチェックが行われた競技カッパルを抜き出して、ヒートの自動配置を行います。

どの競技区分を実行するかは、矢印キー (↑↓) もしくは、マウスカーソルの移動&押下によって選択出来ます。

▷ 振り分け出来る種類は以下の4通り

- ① 自動 : 背番号順に自動的にヒート割が実施されます。
- ② 縦割り : 1ヒートから縦割りに背番号が配置されたヒート表が作成されます。
- ③ ランダム : 背番号順不同にヒート割が実施されます。但し、全てのダンスについては、同じ組み合わせとなります。
- ④ シャッフル : 実施されるダンス毎に、組み合わせが異なります。(ダンス毎にランダム)

1. 自動 (横並び)

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

3. ランダム (全種目同じ)

2	3	6	9	10	13
5	7	8	14	15	18
1	4	11	12	16	17

2. 縦割り (縦並び)

1	5	9	13	17	21
2	6	10	14	18	22
3	7	11	15	19	23
4	8	12	16	20	

4. シャッフル

※ 種目毎に、ランダム ↑

▷ 初期振り分けの経過

競技区分毎の初期振り分け実施状況は、画面上の処理項目として表示されます。

5	DSCJ D級戦 スタンダード	JDS S	未
6	DSCJ D級戦 ラテン	JDL L	済
7	DSCJ 1級戦 スタンダード	J1S S	未
8	DSCJ 1級戦 ラテン	J1L L	Print

※ 初期振り分けが済んだ競技は、「済」印刷まで済んだら、「Print」と表示されます。

▷ 2面分割特別処置

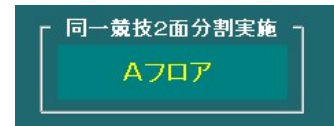
2面分割設定を指定している場合、900番台の競技区分では、自動的に該当するフロアのヒート設定が実施されます。

この2面分割設定にすると、参加全選手を半分の数で、2つに分けるようになります。

使用している支援システムの運用フロアを A面・B面 に設定すると、

参加全選手の前半（A面）／後半（B面）に対してそれぞれヒート配置を行います。

現在、どちら側を扱っているか、指定されたフロアが表示されます。



▷ ジャンプ機能

1. 昇級報告書 : 初期振り分けの印刷を実施した場合は、最終受付実行後と成るので、昇級報告書の印刷が可能と成ります。
2. 張出表印刷 : 競技区分毎の昇級情報（昇級数）が印刷できます。

※ 昇級報告書サンプル

J D S F 公 認 競 技 会 平成 年 月 日

昇 級 資 格 報 告 書

J D S F 選手登録管理部長 殿
選手登録管理委員長 殿

選手登録管理長 WWW WWW 印
連絡先 〒 777-7777
TEL / FAX 777-777-7777

下記の通り昇級資格の認定を行いましたので、報告致します。

記

認可番号	119999	競技会名	第X回関東ダンスフェスティバル	主催団体	公益社団法人 J D S F
開催月日	平成YY年MM月DD日	会場	有明サテライト		
競技区分 / 種別コード	エントリー組数	昇級率/最大組数	昇級資格組数	備 考	
DSCJ A級戦 スタンダード	JAS → JSA 33組	10% (6組)	4組		
DSCJ B級戦 スタンダード	JBS → JBA 50組	10% (6組)	5組		
DSCJ B級戦 ラテン	JBL → JLA 14組	10% (6組)	※ 未実施		
DSCJ C級戦 スタンダードI	JCS → JCA 16組	10% (6組)	2組		
DSCJ C級戦 スタンダードII	JCS → JCB 48組	10% (6組)	5組		
DSCJ C級戦 ラテンI	JCL → JLA 7組	10% (6組)	※ 未実施		
DSCJ C級戦 ラテンII	JCL → JLB 15組	10% (6組)	※ 未実施		
DSCJ D級戦 スタンダード	JDS → JDA 43組	10% (6組)	5組		
DSCJ D級戦 ラテン	JDL → JLA 15組	10% (6組)	2組		
DSCJ ノービス戦 スタンダード	JNS → JNA 14組	10% (6組)	※ 未実施		
DSCJ ノービス戦 ラテン	JNL → JLA 9組	10% (6組)	※ 未実施		

昇級資格認定組数の計算は、小数以下を切り捨てて行う。但し、計算結果が1未満の場合は、繰り上げて1とする。

昇級資格組数の後に、(X/X組)で示される組数は、該当昇級組数を表す。

ランキング戦が成立しない場合には、昇級率を0%と表記する。

©2024 競技会支援システム 【 Ver. 8 (Rev-1.10 / 2011-10-01) 】 for 《 競技支援システム 》

※ 張り出し表サンプル

J D S F 公 認 競 技 会 昇 級 数 確 認 書

認可番号	119999	競技会名	第X回関東ダンスフェスティバル	主催団体	公益社団法人 J D S F
開催月日	平成YY年MM月DD日	会場	有明サテライト		

DSCJ A級戦（スタンダード）→ A級昇級
(年度末昇級。【注1】)

昇級は **4** 位まで

エントリー組数 (33) 組 × 10% = 3.3 位

※ 端数処理は、小数点以下切り上げとする。
 ※ 競技成立を条件に、最低1組は昇級する。
 ※ 最大6位までが昇級となる。
 ※ 昇級条件の最下位が同点の場合は、同点の全組が昇級対象となる。

【注1】昇級基準内の成績を上げた場合、該当級の昇級資格が与えられる。年間2回以上の昇級資格獲得で、年度末、該当級に昇級する。

▷ 処理のキャンセル

『 TOP 画面 』 ボタン押下で設定を変更することが出来ます。但し、本画面には「**右クリック**」の、キャンセル機能は有りません。



【 競技会支援 (競技中処理) - 00 】 競技選択一覧

◀ 競技選択一覧 ← [TOP] データ入力

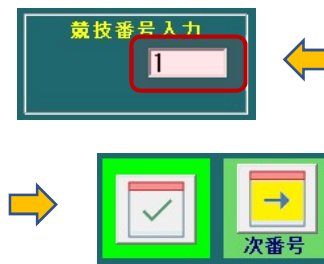
▷ 本画面は、審査表印刷・データ入力・データ確認全ての処理に共通な、取り扱う競技の選択を実行する画面です。



▽ 競技番号での設定

『 競技番号入力 』枠内に競技進行番号を入力し、Enter キーを押すすれば、該当する競技番号の各画面に移行します。
もしくは、下にあるボタン押下に拠っても先に進みます。

「 ✓ 」は該当番号、
「 次番号 」では次の番号のデータ取り扱いに成ります (右クリックでは前番号)。



▽ マウスカーソルでの指定

- ① 競技区分選択 → どの競技区分を処理するか、矢印キー (↑ ↓)、もしくはマウスカーソルの移動&押下で選択します。
- ② 競技ラウンド選択 → 画面下部にあるラウンドボタンを選択して押すすれば、該当する処理画面に移動することが出来ます。

▽ 同点決定

同点決定戦を実施する場合は、画面左にあるラジオボタンで、同点決勝を選んで下さい。



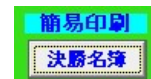
▶ 処理選択

どの処理画面に移行するかは、「 TOP 」画面のボタンで選択することが出来ますが、
本画面の「 処理内容 」枠内の各ボタンに拠っても、変更する事が可能です。
選択された処理は、「 Select 」の表示によって判ります。



▷ 簡易印刷

『 決勝名簿 』 ボタン押下で、選択された競技区分の、決勝進出者名簿のみを、印刷する事が出来ます。



▷ TOP 画面への戻り

『 TOP 画面 』 ボタン押下で TOP 画面に移行することが出来ます。



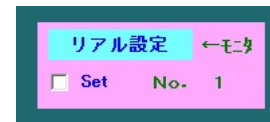
▶ リアル使用時

リアルタイムを使用している場合は、画面の右下にリアル設定枠が表示されます。

送受信システムに競技番号を送るときは、

「 Set 」 のチェックをセットして、競技番号を設定して下さい。

尚、同点決定・下位決勝の実施時には、選ぶ番号が存在しないため、マウスカーソルでの選択と成ります。



▷ 審査表の印刷画面です。

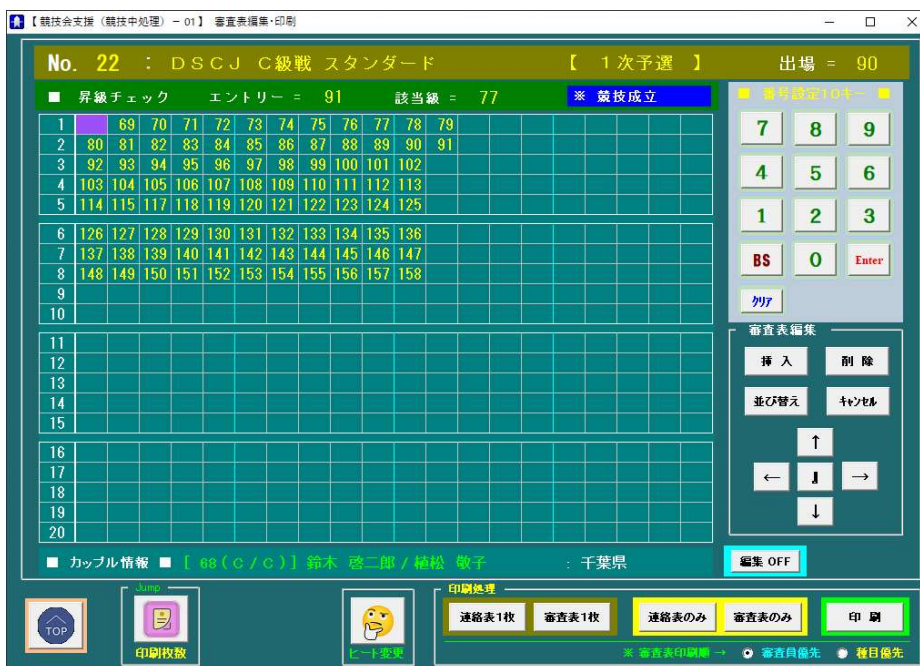


▽ 内容確認後、画面下部にある『印刷処理』のボタンをクリックして下さい。

- 1) 印刷 → 連絡票及び審査表の全てが印刷されます。
- 2) 審査表のみ → 該当する全ての審査表が印刷されます。
- 3) 連絡表のみ → 該当する全ての連絡票が印刷されます。
- 4) 審査表1枚 → 1枚のみ審査表が印刷されます。該当種目・該当審判を自分でマークする必要があります。
- 5) 連絡票1枚 → 1枚のみ、連絡票が印刷されます。

▶ 本画面では、審査表の内容を任意に編集することが可能です。

編集をしたい場合には、画面右下の『編集 ON』ボタンをクリックして下さい。



▽ 編集するためのカーソルが表示されます。

該当選手の背番号と、持ち級（♂/♀）、所属が枠下部に表示されます。

このカーソル位置に於いて、任意の背番号を設定出来き、また挿入・削除が出来ます。

▽ 並べ替えは、ヒート毎、背番号の少ない順に並べ替えをします。

▽ 編集の終了
『編集 OFF』のボタンを押すれば、編集モードを終了出来ます。

▷ 審査表印刷順

全ての審査表を印刷する場合、種目ベースか、審判ベースかを選択することが出来ます。

通常は、用紙を並べ替える必要のない、審判員優先を選ぶと便利です。

急ぎの場合は、種目優先で印刷すれば、最初の種目分を先に印刷することが可能となります。



▷ ジャンプ機能

1. 印刷枚数 : 印刷枚数設定画面へジャンプします。
2. ヒート変更 : 参加人数に変更があった場合、ヒート数の再設定を実施することがあります。
『ヒート変更』ボタンを押下すると、設定のサブ画面が表示されます。
設定してあるH数を、簡易的に変更する事が出来ます。
また、振り分け方法についても変更出来、再振り分けする事も出来ます。



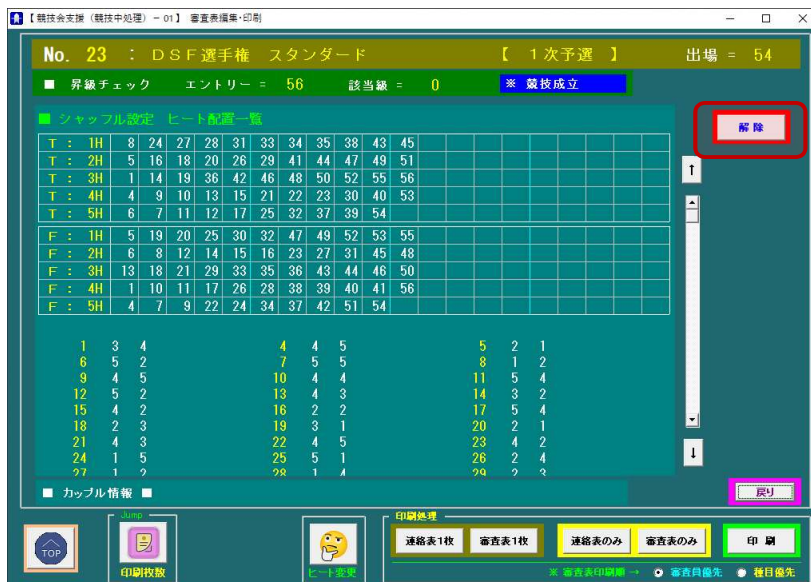
▷ シャッフルで振り分けをした場合

振り分けで、シャッフルを選んだ場合、画面右下に「シャッフル」と表示されます。



シャッフルされたヒートの情報を見たい場合は、このボタンを押下して下さい。

このシャッフルを解除したい時は、上部にある「解除」ボタンを押下すれば解除する事が出来、「シャッフル」の表示も消えます。



- ▽ 本画面で、表示されているH配置データが公認級別競技であった場合、その級の該当選手を識別する事が出来ます。画面で、背景が青く描かれている選手は、その該当級を保持しています。緑の選手は、該当級未満の選手です。

No. 22 : D S C J C級戦 スタンダード											【 1次予選 】		出場 = 90			
■ 昇級チェック											エントリー = 91		該当級 = 77		※ 競技成立	
1	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79				
2	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91				
3	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102					
4	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113					
5	114	115	117	118	119	120	121	122	123	124	125					
6	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136					
7	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147					
8	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158					
9																
10																

気を付けなくてはいけないのは、背景が赤で描かれた選手です。

これはカプルのどちらか片方、もしくは両者の持ち級が、競技区分の級より上位の持ち級を持っている事を表しています。

No. 1 : D S C J D級戦 ラテン											【 1次予選 】		出場 = 30			
■ 昇級チェック											エントリー = 30		該当級 = 23		※ 競技成立	
1	152	153	154	155	156	157	158	173	174	213						
2	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223						
3	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233						
4																
5																

■ カップル情報 ■ [223 (/ C)]

この曜に、審査表の画面で、赤色で表示された選手が居る場合は、直ちにC Pに報告し、参加を取りやめて貰わなくてはなりません。

▷ 戻り処理

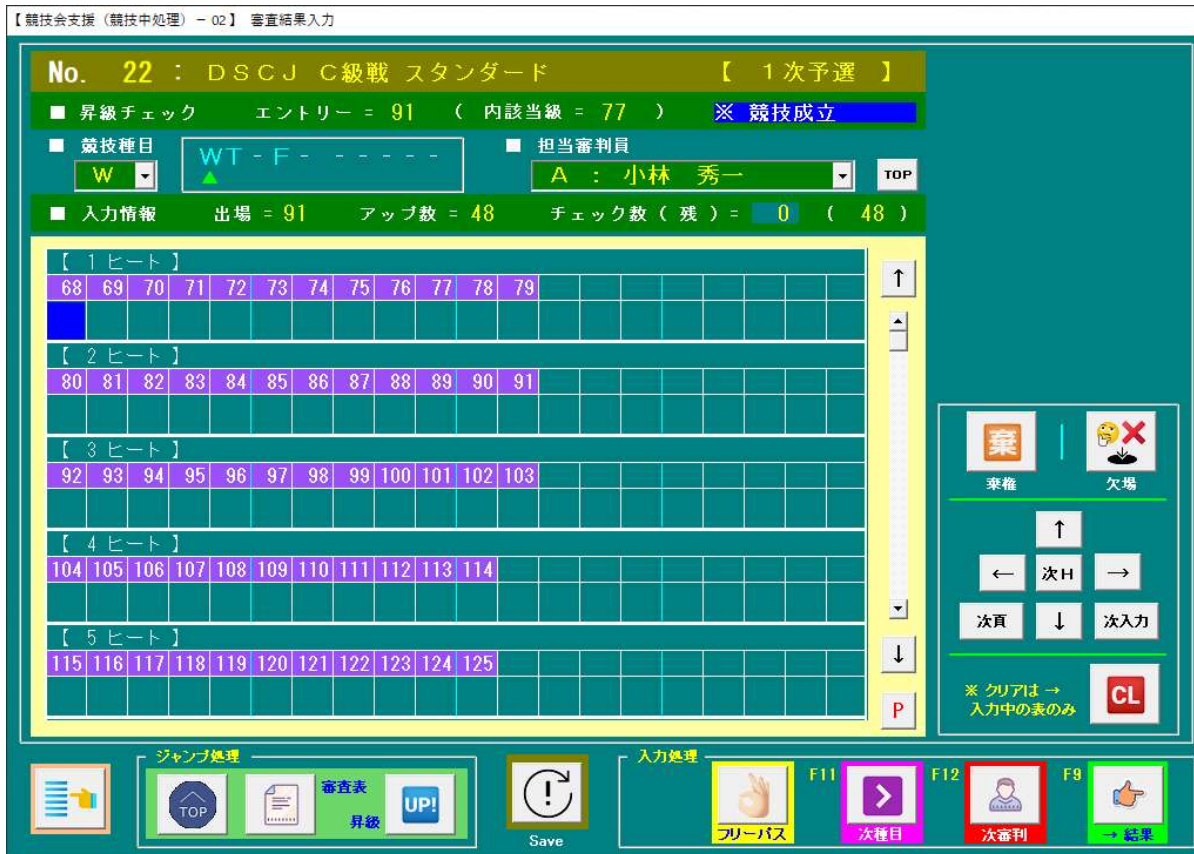
『 TOP 画面 』 ボタン押下で設定を変更することが出来ます。但し、本画面には「 **右クリック** 」の、キャンセル機能は有りません。



【 競技会支援（競技中処理） - 02 】 審査結果入力

◀ 審査結果入力 ← 競技選択一覧 ← [TOP] データ入力

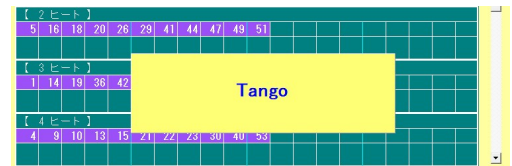
▷ 審判員が付けた審査結果を入力する画面です。（用紙での記入モード／リアルの場合、素通り）



▽ 入力する競技種目・担当審判員の設定

→ 競技種目

審査票にマークされている競技種目を確認し、
画面上部に有る、競技種目のリストボックスで種目を選択するか、
もしくは「次種目」ボタンを押下して、適応する種目を表示します。
種目が変わると、その種目名が表示されるので、確認して下さい。



→ 審査員

審査票にマークされている担当審査員を確認し、
画面上部に有る、担当審判員のリストボックスで審判員を選択、もしくは「次審判」ボタンを押下して、適応する審判員を選びます。



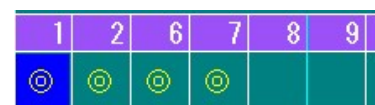
▽ カーソル移動

チェックを付けたい選手への移行は、矢印キー（↑↓←→）・次H・次頁・次入力の各ボタン押下、及びマウスカーソルの移動&クリックによって行えます。勿論、キーボードのカーソルキーも使用可能です。

（因みに、「2」・「9」キーも不思議な動きをします）

▽ チェックマーク


→ 該当するチェックマーク位置に、Enter キーを用いてチェックを設定します。



設定は、未設定の項目位置で押下すると、「◎」印がついて設定され、逆に設定項目で押下すると解除されます。
また、数字の『1』を入力すると、必ずチェックマークが付きます。『0』を入力すると、必ず解除されます。
尚、入力前はチェック数が足りないので、枠周りの色は黄色です。チェック数が、指定数に一致するとグリーンに、オーバーすると、赤色に変わります。



→ クリア

結果入力の内容を間違った場合には、『  』ボタンで入力データを消去することが出来ます。(但し、該当する審査表のみ)

▽ フリーパス

ラウンドが、フリーパスの場合は、入力を始める前に「フリーパス」ボタンを押下して下さい。全審判・全種目の全てに、チェックが付けられます。



▽ 決勝ラウンド

チェックの代わりに、該当する順位を設定します。

入力は、キーボードもしくは、画面右上にある10キーボタンを使用します。

尚入力では、一度付けた順位は、重ねて入力することが出来ません。

但し、10キーボタンを、右クリックすると、その場合に限り、順位を入れ替える事が可能です。



▽ 次画面への移行



を押下すると、次の審判員チェック確認画面へ移行します。


▶ その他のボタン




ここに有るボタンは、他の画面に、移行する事が出来ます。

▷  戻りボタン

押下すると、競技選択一覧画面に戻ります。

▷  TOP 画面ボタン（ジャンプ処理）

押下すると、TOP 画面に戻ります。

▷  審査表（ジャンプ処理）

押下すると、選ばれている競技区分の、同ラウンドの審査表編集・印刷画面に移行します。

▷  昇級（ジャンプ処理）

押下すると、昇級結果一覧画面に移行します。

▷  Save

押下すると、入力途中であっても、その時点の審査結果が保存されます。

本来、当画面より他の画面に移動するときは、必ずデータは保存されますが、一時的にパソコン前から離れるときには念の為、保存して下さい。

※ 選手の追加・削除（不参加）及び棄権

選手を追加したり、欠場された場合には、必ず背番号の編集を行ってください。（含む棄権扱い）

1. First Round（1次予選・準決勝）

▶ 欠場（削除処理）

- ① 該当背番号を選択（カーソル移動）
- ② 「欠場」を選択（「棄権」を選んでも同じ）

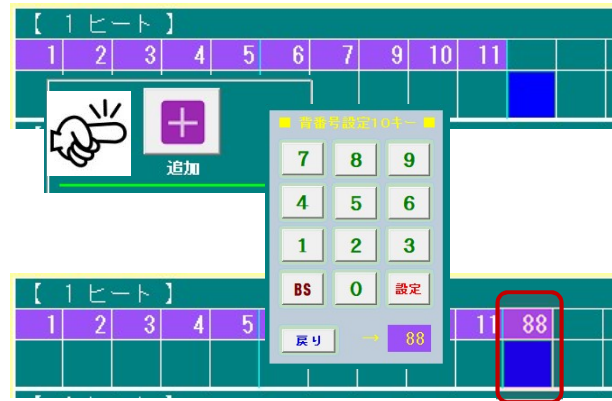


※ 【審査表編集・印刷】で確認



▶ 追加

- ① 追加の該当位置を選択（カーソル移動）
- ② 追加ボタンを押下
- ③ 画面表示されるテン・キーを使用して附番
- ④ 入力された該当番号が追加される



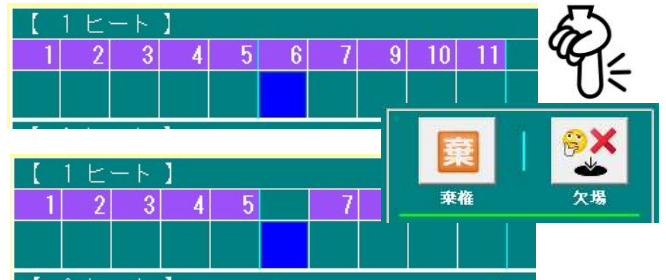
※ 【 審査表編集・印刷 】 で確認



2. Second Round （ N 次予選・準決勝 ）

▶ 削除（無断欠席者）

- ① 該当背番号を選択（カーソル移動）
- ② 「欠場」を選択



※ 【 審査表編集・印刷 】 で確認 ⇨



▶ 棄権（競技不参加）

- ① 該当背番号を選択（カーソル移動）
- ② 「棄権」を選択
- ③ チェック枠内に「棄」文字が表示 ⇨



※ 取り消しの際も、同ボタンを押下

▶ 途中棄権 (⇨ 棄権処理しない!)

※ 一種目でも競技に参加したら、棄権扱いにはしない (結果反映の現実のまま)

(Ex.)

W	T	F	Q	
(不在)	(参加)	→	→	⇐ 競技参加
(参加)	→	→	(不在)	⇐ 競技参加
(不在)	→	→	→	⇐ 棄権・欠場

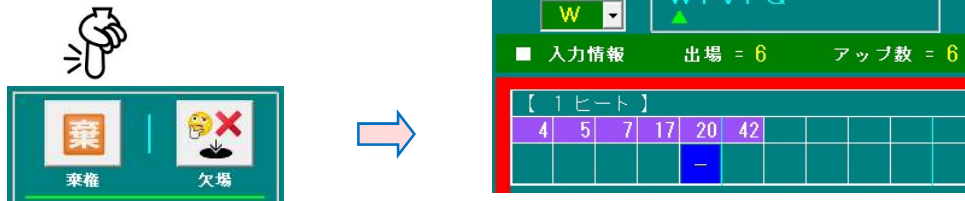
3. 決勝

※ 基本的には、棄権・欠場処理は、2 Round 以降と同じ。但し、決勝の棄権は、種目毎の設定と成る。

⇨ 決勝の実施では、1 種目でも棄権があったら、総合順位は最下位と成る

▶ リアルタイム運用では、競技人数の種目毎に於ける設定は出来ないで、棄権カププルには最下位を付けるように、審判員に指示をすること。

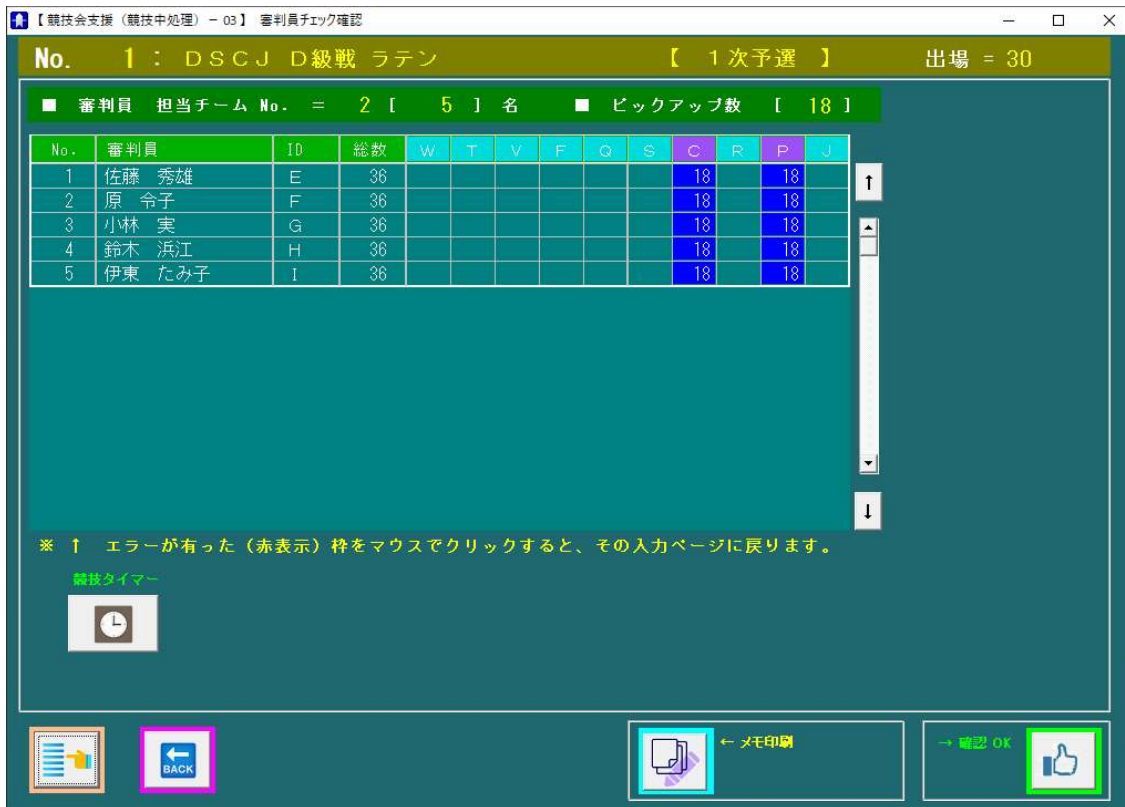
《 種目毎の設定 》



【 競技会支援 (競技中処理) - 03 】 審判員チェック確認

◀ → 結果 ← 審査結果入力 ← [TOP] データ入力

▷ 審判員が付けた審査結果の内容を、チェックする画面です。




▽ 審判員別ピックアップ数確認

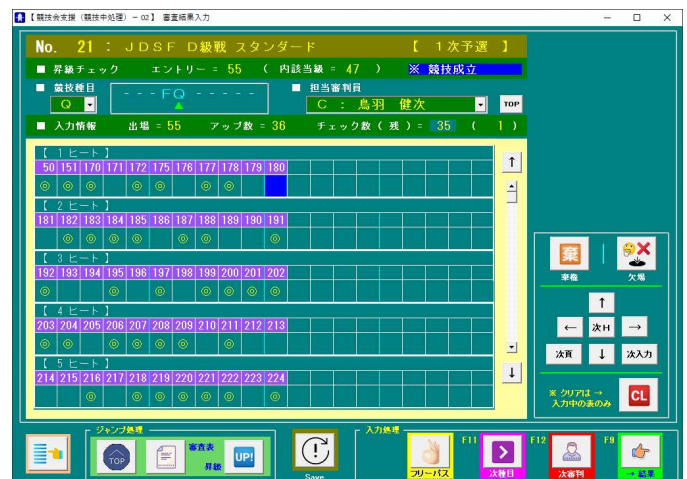
審査員別に、チェックしたピックアップ数の一覧表が表示されます。入力結果のチェックとして、各チェック数の確認が行えます。ピックアップ数に合わない場合には、**赤色** で表示されます。



▷ この **赤色** 表示枠を押下すると、その審査結果入力画面に戻れます。

▽ Backキー

 キーを押下しても、審査結果入力画面へ移行します。



▽ 次画面への移行



を押下すると、次のチェック数判定/決勝結果画面へ移行します。

※ 背景が **赤色** の表示があった場合、原則として「 → 確認 OK 」ボタン押下で、次の結果画面には移行しません。



※ 注) 但し、「いいえ」を選択すれば、原則的に先に移行します。

▽ 決勝ラウンド

ラウンドが決勝の場合、審判員のチェック数では無く、設定された順位が表示されます。

チェック数の場合と同様に、未入力の審査結果は赤色表示に成ります。

この **赤色** 表示枠を押下すると、その審査結果入力画面に戻れます。

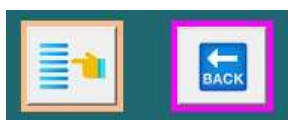


▷ 決勝ラウンドで、棄権の選手が居た場合は、下記の様に表示されます。(Samba で最初の選手が棄権)


この場合、ピンクの表示に成りますが、赤では無いため、「 → 確認 OK 」ボタン押下で、次の決勝結果の画面に移行します。





▶ その他のボタン



このボタンは、他の画面に移行する事が出来ます。 ⤴ こちらは、機能ボタンです。

- ▷  戻りボタン（ジャンプ処理）
押下すると、競技選択一覧画面に戻ります。

- ▷  Back 画面ボタン（ジャンプ処理）
押下すると、前の審査結果入力画面に戻ります。

- ▷  計測タイマーボタン
押下すると、その時からの経過時間が判ります。競技進行の確認が出来ます。

- ▷ 競技種別が、総合戦や10ダンスを選んだ競技では、決勝ラウンドの時に、Std 側か Lat 側か、表示に迷う場合があります。その時には、「Page 切替」のボタンが表示されるので、押下して選択して下さい。



【競技会支援（競技中処理） - 03】 審判員チェック確認

No. 43 : D S F 選手権 スタンダード 【 決勝 】 出場 = 6

■ 審判員 担当チーム No. = 7 [6] 名 ■ ピックアップ数 [6]

No.	審判員	I D	W	T	V	F	Q
1	小林 秀一	A	*****	*****	*****	*****	*****
2	小松 カネ子	B	*****	*****	*****	*****	*****
3	久保 圭司	D	*****	*****	*****	*****	*****
4	佐藤 秀雄	E	*****	*****	*****	*****	*****
5	原 令子	F	*****	*****	*****	*****	*****
6	小林 実	G	*****	*****	*****	*****	*****

■ 審判員 担当チーム No. = 7 [6] 名 ■ ピックアップ数 [6]

No.	審判員	I D	S	C	R	P	J
1	小林 秀一	A	*****	*****	*****	*****	*****
2	小松 カネ子	B	*****	*****	*****	*****	*****
3	久保 圭司	D	*****	*****	*****	*****	*****
4	佐藤 秀雄	E	*****	*****	*****	*****	*****
5	原 令子	F	*****	*****	*****	*****	*****
6	小林 実	G	*****	*****	*****	*****	*****

※ ↑ エラーが有っ
競技タイマー

メモ印刷 Page切替 → 確認 OK

※ 注) メモ印刷は使用不可

【 競技会支援（競技中処理） - 04 】 チェック数判定（PickAns）

◀ → 確認 OK ← 審査結果入力 ← …

▷ 準決勝までの、審判員が付けた審査結果（チェック数合計値の判定）を表示する画面です。

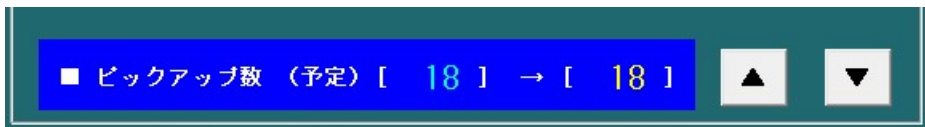


▽ ピックアップ

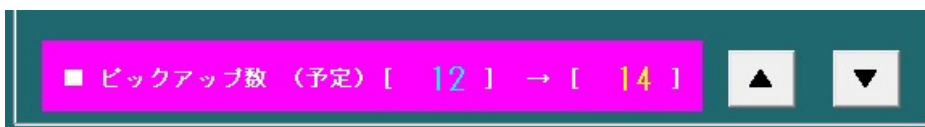
所定のアップ数に一番近い得点の選手までが予選を通過するよう選別されます。

選別されたピックアップ数が表示されますが、その数によって、背景色が異なって表示されます。

- 1) 予定したピックアップ数に一致した場合は、青色の背景色で表示されます。



- 2) 予定したピックアップ数よりも多く選別した場合は、ピンク色の背景色で表示されます。



- 3) 予定したピックアップ数よりも少なく選別した場合は、赤色の背景色で表示されます。

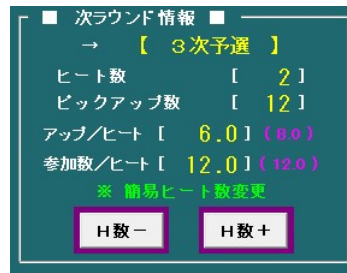
自動的には選ばれない設定ですが、もしこの状態が起きたら、絶対選んではいけない数です。



▷ このラウンドの通過アップ数を変更したい場合は、画面下部にある、▼▲ ボタンで、閾値を変更することが出来ます。但し、赤色に成る事は、絶対に避けて下さい。

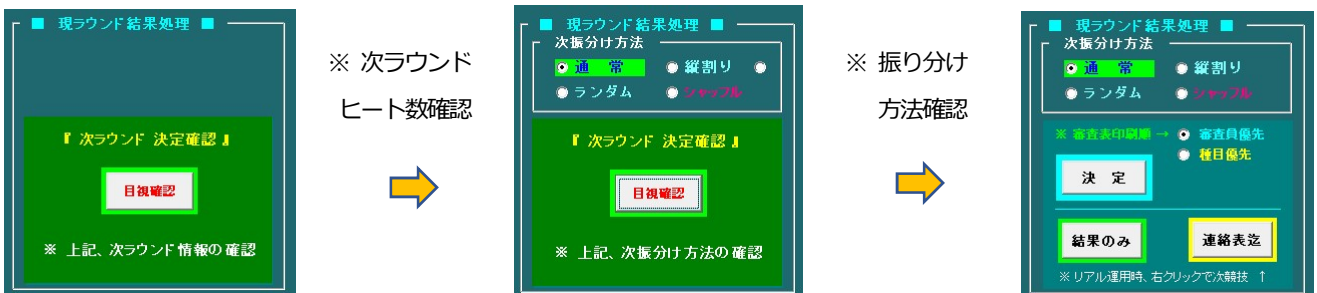
▽ 同点多数の場合

アップされる組数が予定より多く、
ヒート変更の必要が有る場合は、
画面右中央の『次ラウンド情報』を元に、
ヒート数の変更を行って下さい。
この際、諸項目データ設定画面で
予め設定されたフロア面積によって、
ヒートでの最大参加組数がカウントされます。



▷ 目視確認

結果は、① 次ラウンド情報、② 次振り分け方法 を、シッカリと確認するために、「目視確認」を必要としています。
それぞれの内容を確認したら、「目視確認」を押下して、次へ進んで下さい。



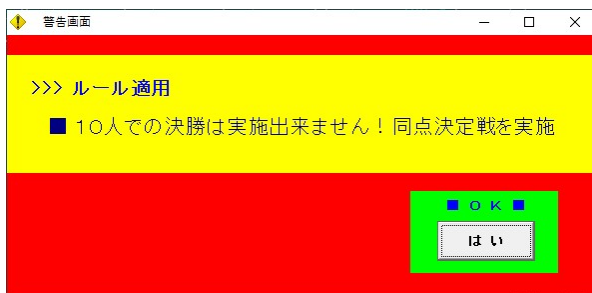
▽ 次ラウンドへの処理

該当ラウンドで使用されたヒートの振り分け方法が、引き継がれて次ラウンドの情報が作成されます。
変更したい場合には、所定の振り分け方法を選んだ後に、次ラウンドへの処理を選んでください。

- ① 決定 → 結果一覧+連絡表+審査表の全てが印刷されます。
- ② 連絡表まで → 結果一覧+連絡表までの印刷が実行されます。
- ③ 結果のみ → 結果一覧のみが印刷されます。

▽ 同点決勝

準決勝の結果で、同点が多数のため、10組以上が決勝に進んでしまう場合等には、同点決勝の実施が必須となります。
先に進むとすると、次のワーニングに阻まれます。



この場合は、画面右上の『同点作成』ボタンをクリックすれば、
マークさせている範囲の最下位同点者のみで、同点決勝を実施することが出来ます。

3	5	1	5	47%
4	4	5	10	83%
5	3	1	11	92%

このボタンをクリックすると、自動的に、同点決定戦の審査表印刷画面に進みます。
その際、規定にある、一種目か全種目を選ぶことが出来ます。



▶ その他のボタン



- ▷ TOP 画面ボタン（ジャンプ処理）
押下すると、TOP 画面に戻ります。
- ▷ 競技選択ボタン（ジャンプ処理）
押下すると、競技選択一覧画面に戻ります。
- ▷ Back 画面ボタン（戻り処理）
押下すると、前の審判員チェック数画面に戻ります。

【 競技会支援（競技中処理） - 05 】 決勝結果

◀ → 確認 OK ← 審査結果入力 ← ...

▷ 決勝結果の表示画面です。最終的に計算された最終順位が表示されます。

■ 総合結果

背番号	リーダー	パートナー	W	T	V	F	O	S	C	R	P	J	合計	順位	判定
90	斉藤 悟	篠崎 文江	1	1		3							5.0	1	多数決
92	高梨 道宏	三木 由美	5	6		6							17.5	6	
111	白砂 和洋	早坂 直子	4	4		4							12.0	4	
130	米山 靖夫	西田 容子	5	5		5							15.5	5	
140	日出 次郎	日出 常子	3	3		2							8.0	3	
149	二階堂 稔	高橋 和子	2	2		1							5.0	2	多数決

印刷メニュー

- 賞状印刷
- 昇級者全員分 (昇級者 16名)
- スケート結果
- 入賞者名簿
- ※リアル運用時、↑右クリックで次競技

▽ 結果表示

規定10や再スケートングの詳細な内容を確認したい場合、単科での順位計算内容の確認は、画面右下の結果表示ボタンを押下して確認して下さい。

▽ 印刷メニュー

関連書類の印刷は、画面下部にある『印刷メニュー』にて実施して下さい。

- ① 印刷→戻り 計算結果+入賞者名簿を印刷した後、競技選択に戻ります。
- ② 入賞者名簿 入賞者名簿のみを印刷します。
- ③ スケート結果 計算結果のみを印刷します。
- ④ 昇級名簿 昇級者名簿を印刷します。オプションによって、入賞者全員分の枚数を印刷することが出来ます。
- ⑤ 賞状印刷 賞状印刷画面にスキップします。

▷ 戻りボタン (ジャンプ処理)
押下すると、競技選択一覧画面に戻ります。

▷ Back 画面ボタン (ジャンプ処理)
押下すると、前の審判員チェック数画面に戻ります。

▽ 決勝結果の表示画面で、単科順位の表示を選んだ場合の画面です。

画面の左橋は、JDSF推薦の置き換え法で計算過程を表示しています。

■ 単科詳細		Waltz		■ 審判員 担当チーム No. = 1 [5] 名 (審判過半数 = 3 再スケート時過半数 = 8)										
背番号	* ↓ *	* ↓ *	順位	判定	1	1 & 2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7	1-8	1-9	順位点
90	1	1	4	5	1	過半数	3							1.0
92	3	4	5	6	5	同点			3 (12)	5 (24)				5.5
111	1	2	4	5	6	過半数		3						4.0
130	3	4	5	6	6	同点			3 (12)	5 (24)				5.5
140	1	2	3	3	5	過半数		4						3.0
149	2	2	2	3	4	過半数	3							2.0

▽ 決勝結果の表示画面で、規程10の表示を選んだ場合の画面です。

画面の左橋は、各単科の結果を表示しています。

■ 総合詳細		規定10		■ 審判員 担当チーム No. = 1 [5] 名 (審判過半数 = 3 再スケート時過半数 = 8)																			
背番号	W	T	V	F	Q	S	C	R	P	J	順位	判定	1	1 & 2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7	1-8	1-9	合計点	
90	1	1		3							1	多数決	2										5.0
92	5	6		6							6	適用外											17.5
111	4	4		4							4	適用外											12.0
130	5	5		5							5	適用外											15.5
140	3	3		2							3	適用外											8.0
149	2	2		1							2	多数決	1										5.0

▽ 決勝結果の表示画面で、再スケートの表示を選んだ場合の画面です。

画面の左橋は、JDSF推薦の置き換え法で計算過程を表示しています。

■ 総合詳細		再スケ (規定11)		■ 審判員 担当チーム No. = 4 [3] 名 (審判過半数 = 2 再スケート時過半数 = 4)										
背番号	* ↓ *	* ↓ *	順位	判定	1	1 & 2	1-3	1-4	1-5	1-6	1-7	1-8	1-9	合計点
289	5	5	6	6	6	適用外								12.0
292	1	1	2	2	2	多数決	3	6						3.0
293	3	4	4	4	5	上位加算		4 (15)						9.0
294	3	3	4	4	5	上位加算		4 (14)						9.0
298	2	2	3	3	3	適用外								6.0
299	1	1	1	2	6	多数決	3	4						3.0

▽ 決勝結果の表示画面で、1種目棄権した例。

■ 総合結果		■ 審判員 担当チーム No. = 0 [7] 名 (審判過半数 = 4 再スケート時過半数 = 11)													
背番号	リーダー	パートナー	W	T	V	F	Q	S	C	R	P	J	合計	順位	判定
57	斉藤 悟	篠崎 文江						-	5	6			-	6	不参加
59	上遠野 治	原 イツ子						4	6	5			15.0	5	
64	近藤 正美	平田 喜美代						5	2	2			9.0	3	
65	梅山 秀一	佐々木 賀子						2	3	3			8.0	2	
66	小川 好男	小川 由利子						3	4	4			11.0	4	
67	松浦 剛	松浦 直美						1	1	1			3.0	1	

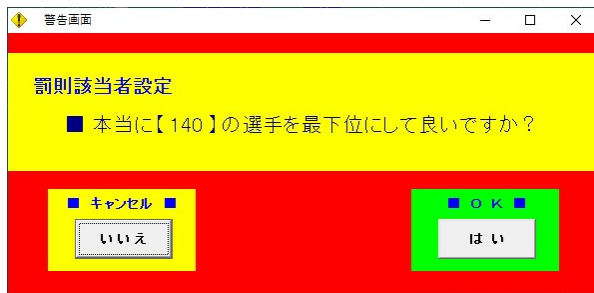
▽ 決勝結果の表示画面で、全種目棄権した例。

■ 総合結果		■ 審判員 担当チーム No. = 1 [5] 名 (審判過半数 = 3 再スケート時過半数 = 8)													
背番号	リーダー	パートナー	W	T	V	F	Q	S	C	R	P	J	合計	順位	判定
90	斉藤 悟	篠崎 文江	1	1		3							5.0	1	多数決
92	高梨 道宏	三木 由美	-	-		-							-	-	決勝棄権
111	白砂 和洋	早坂 直子	5	5		4							14.0	5	
130	米山 靖夫	西田 容子	4	4		5							13.0	4	
140	日出 次郎	日出 常子	3	3		2							8.0	3	
149	二階堂 稔	高橋 和子	2	2		1							5.0	2	多数決

▽ 決勝結果の表示画面では、規定による罰則処理を実行できます。

罰則規定により、最下位にする選手が居る場合は、該当する選手の背番号かリーダー・パートナー氏名を押下してください。

下記のような確認画面が表示されます。宜しければ、『はい』を押下してください。



尚、最下位は、不参加競技が有って最終順位に該当する選手の、更に下の順位と成ります。

また、この処理は、最大2組までしか設定できません。



▽ 罰則規定の解除

上記で設定した罰則対応処理を解除したい場合は、【罰則処理】枠にある

『解除』ボタンで、取り消すことができます。

【 競技会支援（競技中処理） - 06 】 賞状印刷

◀ 賞状印刷 ← [TOP] 選手一覧

▷ 本画面では、競技終了した区分の賞状を印刷出来ます。

賞状データは予め賞状内容設定画面で作成します。各々の用紙に於ける競技区分・順位及びカップル氏名は自動的に設定されます。



▷ 印刷出来るパターンは以下の通りです。

- 全出力 ※ 対象と成る競技区分全ての決勝進出者の賞状を印刷します。
 - 2枚出力 : リーダー・パートナー用の全てを印刷します。
 - 各組1枚 : 各組に付き1枚印刷します。
 - 別姓2枚 : 同姓のカップルは1枚のみ印刷されます。(標準)
- 個別出力 ※ 対象と成る競技区分で、指定した決勝進出者の賞状を印刷します。
 - 2枚出力 : リーダー・パートナー用2枚を印刷します。
 - リーダー : リーダー用の賞状を印刷します。
 - パートナー : パートナー用の賞状を印刷します。

※ 賞状印刷に於けるカップル氏名ですが、パートナー用の賞状の場合は、リーダー・パートナーの順序が逆になります。

▷ 印刷対象の選択

印刷する競技区分は、画面左側の競技名称枠を押下して選択します。



個別印刷する場合は、画面右側の入賞者枠を選択します。



▷ 補助機能

1. プリンター : 印刷するプリンターを、任意に変更することが出来ます。
2. 賞状印刷 : このボタンを押下すると、賞状内容設定画面に進みます。

▷ 下位決勝

競技で下位決勝を実施して時は、画面右下のある、

「含下位決勝結果」のチェックボックスにチェックすると、

下位決勝を含めた全ての順位について、表彰状を]作成する事が出来ます。



▷ 戻りボタン

印刷が終了した場合、画面左隅の『TOP 画面』ボタンをクリックして下さい。TOP 画面に戻ることが出来ます。

尚、決勝結果表示画面より移行して来た場合は、決勝結果の画面に戻ります。



【 競技会報告-01 】 昇級結果一覧 (表示/印刷)

◀ 昇級結果一覧 ← [TOP] 昇級結果

▷ 本画面では、昇級対象競技の結果確認及びその報告書を印刷する事が可能です。

競技会認可番号 990001 第XX回 ダンススポーツフェスティバル

No.	競技名称	スタンダード	ラテン	昇級状況
1	D S F 選手権 スタンダード	S	準	OK 58
2	D S F 選手権 ラテン	L	準	OK 13
3	D S C J C級戦 スタンダード	S	準	OK 91 77 10%(6) 6
4	D S C J C級戦 ラテン	L	準	OK 29 24 10%(6) 3
5	D S C J D級戦 スタンダード	S	準	OK 55 47 10%(6) 6
6	D S C J D級戦 ラテン	L	準	OK 30 23 10%(6) 3
7	D S C J 1級戦 スタンダード	S	準	OK 24 8 20%(6) 5
8	D S C J 1級戦 ラテン	L	準	OK 13 6 20%(6) 3
9	ミドルシニア B級戦 スタンダード	S	準	OK 19 6 10%(6) 2
10	ミドルシニア B級戦 ラテン	L	準	OK 5 5 10%(6) 1
11	グラント世代戦 スタンダード	S	準	OK 11
12	グラント世代戦 ラテン	L	準	OK 6
13	ビギナー戦 スタンダード	S	準	OK 2
14	ビギナー戦 ラテン	S	準	OK 18

※ ↑ 枠内の競技を選択後、『表示』ボタンクリックで詳細が表示されます ↓

印刷処理: 報告書 | 全印刷 | 個別順有 | 個別順無

内容確認: 表示

▷ 印刷処理が出来る内容は以下の通りです。

1. 報告書 : 昇級結果の一覧、昇級結果報告書を印刷します。
2. 昇級結果 : 競技区分毎の昇級者名簿を印刷します。
 - ① 全印刷 : 全ての区分の昇級者名簿を印刷します。
 - ② 個別順有 : 指定した競技区分の昇級者名簿を印刷します。この印刷を選んだ場合、決勝順位が反映されます。
 - ③ 個別順無 : 同じく、指定した競技区分の昇級者名簿を印刷します。この場合は、背番号順に印刷されます。

▷ 昇級結果の内容表示

印刷される内容は、画面上で確認することが出来ます。内容確認の『表示』ボタンをクリックしてください。

▽ 内容確認 : 競技区分毎の昇級一覧表の内容を確認することが出来ます。

『前↑』、『次↓』のボタン押下で、表示する競技区分を変更出来ます。

『戻り』ボタン押下で、一覧表表示画面に戻ります。

内容確認

前↑ 戻り 次↓

競技終了

競技会認可番号 990001 競技区分 3 [JCS] : D S C J C級戦 スタンダード

順位	背番号	氏名	登録番号	所属	持級	1次	2次	3次	4次	5次	準決	決勝	昇級
1	90	斉藤 悟	002216310000	茨城県	C	15	15	15			15	1	→ JSB 1/2資格
		篠崎 文江	002201310000	↑	C								
2	149	二階堂 稔	012807370061	多摩市	D	C	15	13	15		11	2	→ JSB 1/2資格
		高橋 和子	036785370060	町田市ダンス林〜連盟	C								
3	140	日出 次郎	007160370025	江戸川区	C	C	15	12	12		12	3	→ JSB 1/2資格
		日出 常子	007161370025	↑	C								
4	111	白砂 和洋	099386370054	小金井市	D	D	14	10	11		8	4	→ JSB 1/2資格
		早坂 直子	047403380000	神奈川県(会員SC)	C								
5	130	米山 靖夫	013677380000	神奈川県	C	C	15	12	10		10	5	→ JSB 1/2資格
		西田 容子	025873370011	品川区ダンス林〜連盟	C								
6	92	高梨 道宏	114930380000	神奈川県	D	D	15	13	12		7	6	→ JSB 1/2資格
		三木 由美	114931380000	↑	D								

※ 昇級非対象競技は、このように表示 ⇨

※ 本競技区分は、昇級対象外です。

▷ 補助機能（他画面ジャンプ）

1. 「 競技結果へ 」 ボタンを押下すると、競技結果一覧表示画面に移行します。
2. 「 区分設定へ 」 ボタンを押下すると、競技内容設定画面へ進みます。（ 昇級が成立しなかった場合には、再設定が必要です。 ）

▷ 戻りボタン

印刷が終了した場合、画面左隅の『TOP 画面』 ボタンをクリックして下さい。TOP 画面に戻ることが出来ます。
尚、決勝結果表示画面より移行して来た場合は、決勝結果の画面に戻ります。



【 競技会報告-02 】 競技結果一覧 (表示/印刷)

◀ 競技結果一覧 ← [TOP] 競技結果

▷ 本画面では、競技の結果確認及びその報告書を印刷する事が可能です



▷ 印刷処理が出来る内容は以下の通りです。

1. 入賞者 : 実施された全ての競技区分の決勝進出者の、入賞者一覧表を印刷します。
2. 結果一覧 : 競技区分毎の昇級者名簿を印刷します。
3. 全印刷 : 実施された競技区分全ての競技結果一覧表を印刷します。
4. 個別印刷 : 画面で選択された競技区分の競技結果一覧表を印刷します。

▷ 昇級結果の内容表示

印刷される内容は、画面上で確認することが出来ます。内容確認の『表示』ボタンをクリックしてください。

▽ 内容確認

競技区分毎の昇級一覧表の内容を確認することが出来ます。

『前↑』『次↓』のボタン押下で、表示する競技区分を変更出来ます。

『戻り』ボタン押下では、一覧表表示画面に戻ります。



▷ 補助機能（他画面ジャンプ）

1. 「昇級結果へ」ボタンを押下すると、競技内容設定画面に移行します。（競技内容に不備がある場合には、再設定が必要です。）
2. 「競技内容へ」ボタンを押下すると、競技結果一覧表示画面へ進みます。

▷ 戻りボタン

印刷が終了した場合、画面左隅の『TOP画面』ボタンをクリックして下さい。TOP画面に戻ることが出来ます。
尚、決勝結果表示画面より移行して来た場合は、決勝結果の画面に戻ります。



【 競技会報告-03 】 報告処理

◀ 報告処理 ← [TOP] 報告者類

▷ 本画面では、競技終了後の結果報告書の類を印刷する事が可能です。

No.	競技名称	競技種別	終了	スタンダード										ラテン										昇級	参加状況		
				W	T	V	F	Q	S	C	R	P	J	有無	エトリ	参加	該当	成立									
2	D S F 選手権 ラテン	CAL L	済	-	-	-	-	-	◎	◎	-	-	-	-	-	-	-	-	-	13	13	0	OK				
3	D S C J C級戦 スタンダード	JCS S	済	◎	◎	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	有	91	91	77	OK				
4	D S C J C級戦 ラテン	JCL S	済	-	-	-	-	-	◎	◎	◎	-	-	-	-	-	-	-	有	29	24	24	OK				
5	D S C J D級戦 スタンダード	JDS S	済	-	-	-	◎	◎	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	有	55	55	47	OK				
6	D S C J D級戦 ラテン	JDL L	済	-	-	-	-	-	-	◎	◎	-	-	-	-	-	-	-	有	30	30	23	OK				
7	D S C J 1級戦 スタンダード	J1S S	済	-	◎	-	◎	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	有	24	24	8	OK				
8	D S C J 1級戦 ラテン	J1L L	済	-	-	-	-	-	◎	◎	-	-	-	-	-	-	-	-	有	13	13	6	OK				
9	ミドルシニア B級戦 スタンダード	MBS S	済	◎	-	-	◎	◎	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	有	19	19	6	OK				
10	ミドルシニア B級戦 ラテン	MBL L	済	-	-	-	-	-	-	◎	◎	◎	-	-	-	-	-	-	有	5	5	5	OK				
11	グラッド世代戦 スタンダード	XGS S	済	-	◎	-	◎	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	11	11	0	-				
12	グラッド世代戦 ラテン	XGL L	済	-	-	-	-	-	-	-	◎	◎	-	-	-	-	-	-	-	6	6	0	-				
13	ビギナー戦 スタンダード	FBS S	済	◎	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	2	0	-				
14	ビギナー戦 ラテン	FBL サ	済	◎	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	16	16	0	-				

▷ 印刷処理が出来る内容は以下の通りです。

1. 入賞者名簿 : 実施された全ての競技区分の決勝進出者の、入賞者一覧表を印刷します。
2. 納付書 : 競技参加の確定したエントリー数に応じた、
 - ① J D S F 公認料納付書
 - ② システム運用分担金納付書
 が印刷可能です。

尚、本システムでは、公認申請料を事前に支払っている場合に於いては、納付書印刷ボタンの下に有る、『公認申請料支払い済み』にチェック【レ】を入れて印刷を実行すると、公認申請料が含まれない納付書を印刷することが出来ます。

3. 開催報告書 : 実施した競技の本部宛報告書の印刷をすることが出来ます。

▷ 一括出力

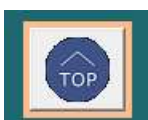
一括出力ボタンを押下すると、← で示されている、入賞者名簿 + 納付書 + 開催報告書、これら全ての書類の印刷を実行します。

▷ H t m l 作成

本ボタンを押下すると、競技データを格納しているフォルダーに、「HPdat」と言う名前のフォルダーが作成され、競技結果のHTMLファイルが作成されます。

▷ 戻りボタン

印刷が終了した場合、画面左隅の『TOP 画面』ボタンをクリックして下さい。TOP 画面に戻ることが出来ます。



▷ ↑ 競技一覧 内容確認



開催報告書及び納付書に関しては、その内容を画面にて参照することが可能です。

画面下部右側にある、『内容確認』ボタンを順次クリックすれば、内容が逐次変わります。

開催報告書 ⇐

⇐ 公認料納付書

システム運用分担金 ⇐

⇐ メディカルレポート

報告処理 (ファイル作成 / 印刷処理)

HTML作成 入賞者名簿 納付書 開催報告書 メディカルR 一括出力

内容確認

← 公認申請料支払済みはチェックを入れる

【システム管理-02】印刷枚数設定

◀ 印刷枚数設定 ← [TOP] 印刷枚数

▷ 本画面では、印刷処理に必要な印刷枚数を設定します。



▷ 以下の帳票類の、印刷処理に必要な印刷枚数を設定します。

- | | | |
|------------|-----------|------------|
| 1) 出場者連絡票 | 2) 得点一覧表 | 3) 決勝出場者名簿 |
| 4) 決勝入賞者名簿 | 5) 昇級資格名簿 | 6) 競技結果一覧 |
| 7) 競技会報告 | | |

▷ 印刷枚数設定

本システムで出力する各帳票類の印刷枚数を、▲▼ボタンを用いて設定します。

この際数字キー等での入力はありません。数値枠右側のボタンを使用して下さい。

尚、印刷枚数数値の左側に表示されている黄色い表示は、それぞれの帳票の配布する宛先に成ります。

▷ 審査表印刷枚数

設定内容の内、審査票については無条件に、審査員人数×競技種類分の枚数が出力されます。

更に、チェッカー用・研修審査員用に審査票が必要な場合には、審査員設定画面にて、予備の審判員として登録すると、余分に印刷されます。

▷ 戻りボタン

内容設定が終了した場合、画面左隅の『戻り』ボタンをクリックして下さい。

間違えて設定してしまった場合や元の数値に戻したい場合等、設定内容を破棄したい場合には、マウスの右ボタンを使用して押下して下さい。元の数値に戻す事が出来ます。

【システム管理-03】 賞状作成処理

◀ 賞状作成処理 ← [TOP] 賞状作成

▷ 本画面では自動印刷する賞状の内容を作成することが出来ます



▷ 設定出来る内容は、以下の項目です。

1) 用紙サイズ (用紙方向は縦方向で固定、文字の縦横選択で対応可能)

2) 印刷項目

- | | | | |
|------------------------------|-----------|---------|------|
| ① タイトル | ② サブタイトル | ③ 競技種目 | ④ 順位 |
| ⑤ リーダー氏名・パートナー氏名 (氏名分離/均一表示) | ⑥ 敬称 | ⑦ 本文 | |
| ⑧ 日付 | ⑨ 主催者 | ⑩ 競技会名称 | ⑪ 予備 |
| ⑫ 肩書き (3種) | ⑬ 氏名 (3種) | | |

※ 尚、③~⑤の項目に関しては、自動的に当てはめて印刷されます。

3) 補助機能 (各項目の用紙内位置を明白にする目的で使用します。)

- ① メッシュ ② 項目枠

▷ 個別内容設定項目

上記印刷項目の各々については、以下の内容が設定出来ます。

- | | |
|----------------------------|-------------------------|
| ① 用紙内の印刷横・縦位置 (用紙左上済み基準) | ② センタリング機能 |
| ③ 使用フォント (フォント種類・サイズ・太字設定) | ④ 印刷内容 (複数行の場合、行間隔設定可能) |

※ 尚、内容が複数行に跨る場合、各々の印刷行幅は、最大文字の行幅と成ります。

▷ 戻り処理

内容設定が終了した場合、画面左隅の『TOP画面』ボタンを押下して下さい。設定された内容が、『賞-XXXXXX.txt』と言う名称で、データフォルダーに保存されます。(尚、このXXXXXXは、競技会認定コードです。)



間違って設定してしまった場合や、元の内容に戻したい場合等、設定内容を破棄したい時には、マウスの右ボタンを使用して押下して下さい。元の内容に戻す事が出来ます。

▷ 印刷の設定

賞状印刷は、右に示す枠内の18項目について、印刷することが出来ます。

これらの印刷項目は、各々の項目の左側に有る
 チェックマークを付けることで、任意に選ぶことが可能です。
 これらの項目の中で、(競技、順位、氏名)については、
 印刷する競技内容によって自動的に内容が反映されます

▷ 項目内容の設定

各々の項目は、表示位置・使用するフォント及び
 複数行の場合の行間隔を設定しておきます。
 設定の場合には、枠内下部にある ↑・↓ ボタンを
 押下するか、項目名称をクリックしてください。
 項目名称が黄色く示されている項目が、
 編集対象と成り、内容を設定出来ます。
 設定中は、画面左側に枠線で該当位置の配置が表示されます。
 この中で、赤色で表示されている枠が、現在設定中の項目です。
 枠の長さは、設定してある文字列によって定義されています。
 (但し、枠有り指示の場合)。

① 印刷位置

各項目の表示位置を、用紙左上を基準にmm単位で設定します。
 中央に揃えるチェックをしておく、指定位置を中心に文字が
 表示されます。
 ※ 敬称付加に於けるこのチェックは、敬称位置優先を表します。

② フォント

各々の項目についてそれぞれ別のフォントが設定できる様
 になっています。
 使用フォント横にある『 ←選択 』ボタンをクリックして下さい。
 使用するプリンターによって使えるフォントは変わります。
 従って、実際使用するプリンターと接続した後に、フォントを決定してください。
 また、フォントは、それ自体が縦向き・横向きに設定してある場合があるので、サンプル文字を参照して、適合する適切なフォントを
 選んでください。尚、縦書きの場合は、フォントの先頭に@の表示のあるものを選んでください。

右記下部にあるフォント設定処理で、

新たにフォントを選択した場合は『 適用 』ボタンに依り、
 使用するフォントを確定した後、『 OK 』ボタンを押下してください。

③ 行間設定

各々設定する内容は、複数行に渡っても構いません。
 その場合に、行の間を開けて印刷することの出来る設定も用意されています。

▷ フォントコピー

各項目の使用フォントをいちいち設定する手間を省くため、コピー機能を用意してあります。
 項目名を右クリックすると、←C マークが移動します。他の項目へ選択枠を移動後、『フォントコピー』ボタンを押下すると、
 ←C マークの付いている項目のフォント内容が、コピーされます。



▷ テスト印刷

作成した賞状の内容を試し印刷する機能です。

各々の項目の描画位置を調整するための目安として枠付きと、最終的に枠を外した印刷を選ぶことができます。

各々の項目の枠内に表示されている + 印が、項目の基準印刷位置と成ります。

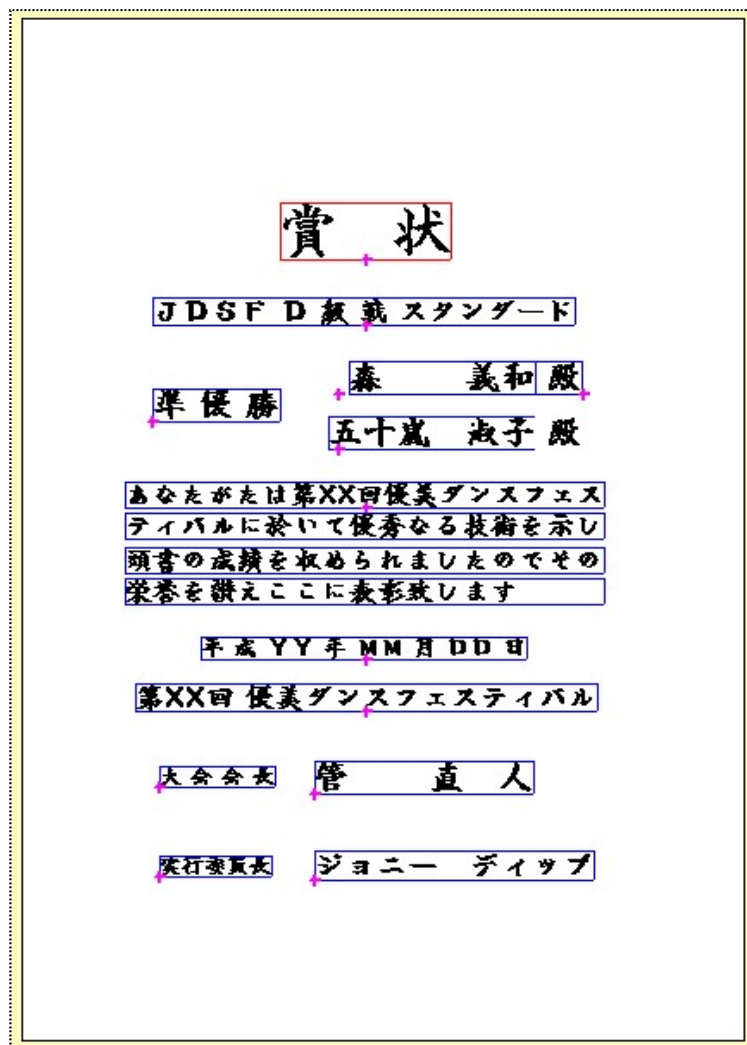


▷ データ読込・保存

賞状データは作成の都度、『賞-ZZZZZZ.txt』という名称で、保存されます。

別途保存したい場合には、名称枠下部に有る、『データ保存』ボタンを押下した後、任意の名称で、作成した賞状データを保存することが出来ます。また同様に、既に作成した賞状データを読み込むことも可能です。

▷ サンプル



【 システム管理-00 】 データ送付 or 質問

◀ データ送付 or 質問 ← [TOP] データ送付

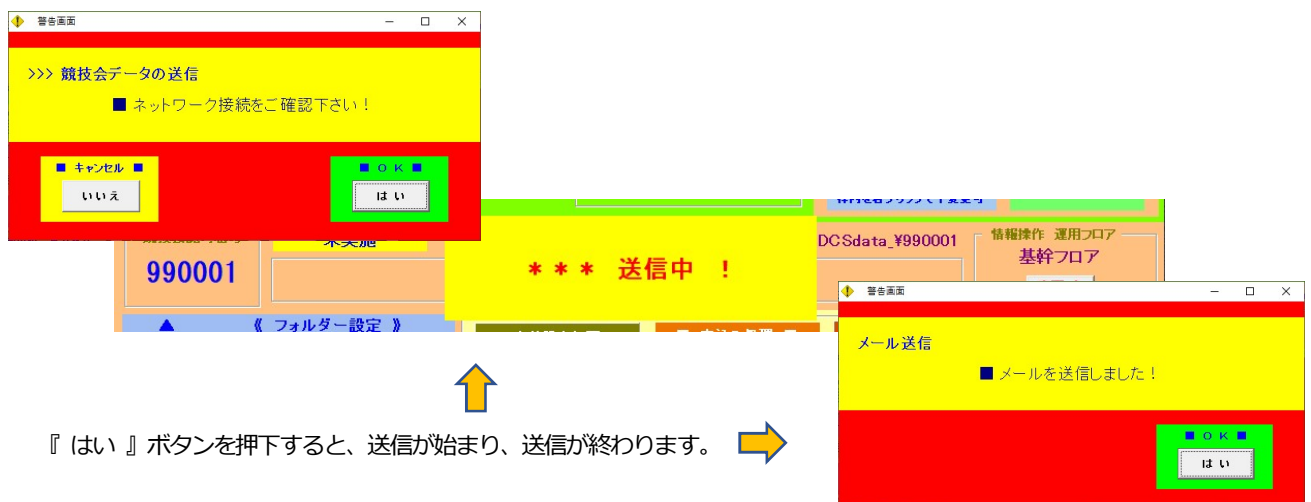
▷ データ送付機能を使うと、データ付きで、競技会データを送ることが出来ます。



- ▽ 『データ送付』ボタンを押下すると、上記のようにシステム操作枠上に、コメント記述欄が表示されます。競技データ（事前・事後）の送付では、競技会での報告事項があった場合、コメントを付けて送信下さい。無しでもOKです。システム運用上の質問や疑問については、質問内容をコメントに書いて送付下さい。出来れば速やかに、回答致します。



- ▽ ■送信■ 『はい』ボタンを押下すると、次のように聞いてきます。



『はい』ボタンを押下すると、送信が始まり、送信が終わります。 ➡

<< お願い事項 >>

運用上起こったトラブルに関して、ご報告頂けると助かります。
 自動的にデータも送信されますので、状況が判りやすいかと思ます。
 出来るだけ不具合の無い様、操作しやすい様にと考えておりますが、まだまだ至らぬ所が多数見つかるかと思ます。
 申し訳ありませんが、それらについてもご報告頂けると、幸いです。

【 システム管理-00 】 Save Data

[◀ ← \[TOP \] Save Data](#)

▷ Save Data のボタンを押下すると、強制的にデータ (SSS__I.dat・SSS__MEM.dat) を保存します。



【 システム管理-00 】 Save Data

[◀ ← \[TOP \] 競技番号](#)

▷ 「※入力」・「次入力」ボタンを押下すると、データ入力画面（リアルの場合は、審判員チェック数画面）に遷移します。

「△前」・「次▼」押下で、表示されている、現在取り扱い競技番号を、変える事が出来ます。画面切り替えの際、便利に使えます！



《 Memo 》