



IANSEO スコアキーパー NG クイックスタートガイド  
バージョン 1.0

目次

1. Lite・Pro・Liveモード .....	2
2. 注意事項.....	2
3. ネットワーク構築.....	3
3-1. ローカル Wi-Fi 接続(主に貸出端末利用時).....	3
3-2. モバイルネットワーク接続(主に個人端末利用時) .....	3
4. ソフトウェアインストール .....	3
5. Ianseo サーバー側での準備(Lite モード) .....	4
5-1. 競技会情報★ .....	4
5-2. セッション管理★ .....	4
5-3. 部門/クラス設定.....	4
5-4. 距離設定 .....	5
5-5. ターゲット設定★ .....	5
5-6. 参加者インポート .....	5
5-7. QR コード印刷.....	5
5-7-1. スコアカード印刷★.....	5
5-7-2. 設定用 QR コード印刷.....	6
5-8. デバイスグルーピング.....	7
5-9. オンラインコードの取得 .....	7
5-10. 欠席者などの対応 .....	8
6. Ianseo スコアキーパーNG アプリ側での準備(Lite モード).....	9
6-1. 設定.....	9
6-2. 採点.....	10
6-3. 通信ステータス.....	10
7. 競技会中の Ianseo サーバー側での運用(Lite モード) .....	11
7-1. 素点入力管理★.....	11
7-2. Ianseo.net に送信★ .....	11
7-2-1. 速報管理 .....	12
7-2-2. リザルトヘッダー編集.....	13
7-3. スコアカードチェック★.....	13
7-4. ISK 端末入力規制の設定 .....	14
8. Ianseo スコアキーパーNG Pro モード(発展) .....	15
8-1. Proモードのライセンスキー取得 .....	15
8-2. デバイス管理.....	15
8-3. リザルト.....	16
9. Q&A .....	17

このガイドはスコアキーパーNG アプリを利用し始めるためのガイドです。このアプリの利用には、競技会情報を送受信するための Ianseo Archery ソフトウェアへのアクセスが必要になります。

アプリを利用するために、以下の準備が必要になります：

- ・ Android もしくは iOS を搭載した得点入力端末
- ・ 最新版のIanseoがインストールされたコンピューター、もしくは仮想のサーバー
- ・ 端末とコンピューターを接続可能にするローカルWi-Fi接続

## 1. Lite・Pro・Liveモード

Ianseoスコアキーパーアプリ(ISK)が ISK NG として新たにリリースされるにあたり、従来通りのLite・Proモードに加え、新しいオプションとしてLiveモードが加わりました。

モード	追加される機能の特徴
Lite	・通常の採点を実施できます
Pro	<ul style="list-style-type: none"> <li>・端末情報をIanseoサーバー側から直接確認・操作可能 (接続状況・GPS情報など)</li> <li>・採点時の各端末や各選手のリアルタイム入力状況を視覚的に確認可能</li> <li>・スポッティングモード</li> <li>・スコアリング中に素点のみ表示する機能(合計点を非表示)</li> <li>・触覚フィードバック(振動)機能</li> </ul> <p>ProコードはIanseoオンラインコード申請の承認メールから15ユーロで購入できます</p>
Live	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Wi-Fi接続の管理</li> <li>・競技終了後に合計点を選手に入力させる機能</li> <li>・選手サインを入力させる機能</li> </ul> <p>Liveモードは非常に高度な入力端末のコントロールが必要になります 特別なライセンスとWebSocketのための特別なモジュールが必要です 2024年8月現在、一般に公開されておらず、Liveモードを利用することはできません</p>

## 2. 注意事項

Ianseo ソフトウェアや Ianseo スコアキーパーNG アプリは「現状のまま」提供されるものであり、明示または黙示を問わず、いかなる保証もなされるものではありません。利用は自己責任でお願いします。

Ianseo は柔軟で高度に設定可能なシステムです。事前に NG アプリを利用したテストを実施してから、競技会で運用されることを強く勧めます。

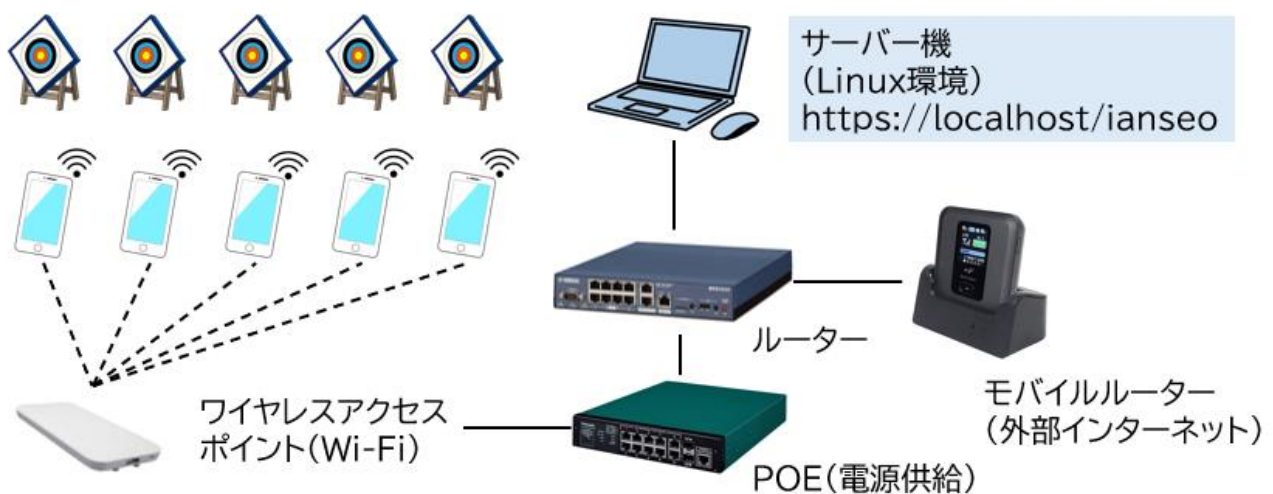
### 3. ネットワーク構築

NG アプリを機能させるためには、Ianseco サーバーへのアクセスが必要になります。入力端末と Ianseco サーバーの接続には2つの方法があります。

#### 3-1. ローカル Wi-Fi 接続(主に貸出端末利用時)

サーバー機にワイヤレスアクセスポイント(Wi-Fi アンテナ)を有線接続し、そのローカル Wi-Fi 環境を用いて入力端末と Ianseco サーバーを接続させます。ワイヤレスアクセスポイントやルーターの詳細については、各使用製品の取扱説明書を参照してください。

※2024年8月現在、NGアプリで入力端末から Ianseco サーバー側に自動で点数情報を送信するためにはローカル Wi-Fi 環境が外部インターネットに繋がっていることが必要です。(旧 ISK アプリからの変更点)



#### 3-2. モバイルネットワーク接続(主に個人端末利用時)

各端末のモバイルネットワークで、入力端末と Ianseco サーバーを接続させます。

※1 的 4 人・72 射の入力で約 150KB のモバイルデータ通信が必要になります



### 4. ソフトウェアインストール

Ianseco サーバー機ソフトウェアのインストール:<https://www.ianseco.net/Releases.php>

入力端末の Ianseco スコアキーパーNG アプリは Google Play と Apple Store から入手可能です。

Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=net.ianseco.scorekeeperng>

iPhone: <https://apps.apple.com/us/app/ianseco-scorekeeper-ng/id1631394400>

## 5. Ianseo サーバー側での準備(Lite モード)

Ianseo スコアキーパーを用いて競技会の点数集計を行う場合には、事前にサーバー側での大会情報設定が必要になります。競技会日程に余裕を持って準備を行うようにしてください。

### 5-1. 競技会情報★

競技会新規作成画面(もしくは”大会情報”→”大会情報を設定する”→”大会基本情報設定”)で、該当する競技会が ISK NG アプリを利用することをサーバー側に設定する必要があります。設定画面の最下部に ISK アプリに関する設定欄があります。

The screenshot shows a configuration interface with the following elements:

- Enable HHT System**:  Send Target assignment instead of Names
- Ianseoスコアキーパー (ISK) 使用**: Dropdown menu set to "ianseoスコアキーパー NG"
- Ianseo用サーバーURL**: Text input field containing "http://192.168.10.11/ianseo/"
- ISK用大会暗証番号**: Text input field containing "TEST|". A note below it says: "暗証番号は公開しないで下さい。ISKで大会にアクセスするための数字4桁の暗証番号を設定して下さい。暗証番号を設定すると、スコアカードのQRコードを読み込む場合のみ使用可能になります。ISKに手動入力する場合は、大会コードは以下の通りとなります。"
- Navigation links: セッション管理 - 大会役員管理 - 画像管理 - 部門/クラス管理 - サブクラス管理 - Advanced Parameters
- Buttons: 保存する, キャンセル
- Close button: 閉じる

ISK NG アプリの利用を有効化するためには、「Ianseo スコアキーパー(ISK)使用」のプルダウンから「Ianseo スコアキーパー NG」を選択してください。旧 ISK アプリとの互換性が無いことに留意してください。

また「Ianseo 用サーバーURL」欄には、Ianseo コンピューターに繋ぐためにワイヤレスルーターによって割り当てられた IP アドレスを入力します(仮想サーバーの場合には仮想サーバーの URL を入力します)。サーバーURL には http:// が自動で IP アドレスの前に付くようになっています

注意:Ianseo サーバーやルーターの割り当て IP アドレスを変更した場合には、必ずこの URL を最新の IP アドレスに変更することを忘れないでください！

### 5-2. セッション管理★

競技会の的数、1 的あたりの選手数、1 エンドあたりの行射数などを設定します。特に「セット/エンド数」や「矢/エンド」は ISK NG アプリ利用に直結しますので、競技会の進行と合致しているか確認をしてください。

ラウンド	セット/エンド数	矢/エンド	日
.1.	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="6"/>	<input type="text" value="2025/01/01"/>
.2.	<input type="text" value="12"/>	<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="2025/01/01"/>

参考:50/30 ラウンド競技会で前半 50m は 6 射/エンド、後半 30m は 3 射/エンドの進行とする場合は、上記画像のように設定を変更する必要があります。

### 5-3. 部門/クラス設定

参加者の全ての「部門」、「クラス」を適切に設定してください。参加者インポートを行う際には、部門コードやクラスコードがインポートファイルと合致していることを確認してください。

※この設定でリカーブを”RC”と設定し、インポートファイルで”R”となっていると上手く反映されません。

## 5-4. 距離設定

参加者のいる全ての部門・クラス(種別)に適切な距離設定が出来ていることを確認してください。

## 5-5. ターゲット設定★

ターゲットタイプ情報も非常に重要です。参加者のいる全ての部門・クラス(種別)に適切なターゲット設定が出来ていることを確認してください。

例)インドア競技会でリカーブ用三つ目標的面を使用している部門の設定が”インドア(1-大 10)”を選択した場合、入力端末にはM・1点~10点が入力できるようになってしまいます。この場合は”インドア(6-大10)”を選択する必要があります。

## 5-6. 参加者インポート

“参加者登録”→”参加者情報同期”→”参加者リストをインポート”から、Excel で作成した参加者リストを左空欄に貼り付け、インポートします。

また「5)的番号」を空欄のままインポートした場合には、“参加者登録”→”的番号設定”→”手動設定”または”自動設定”より選手の的番号を割り当てます。この際、5-2. セッション管理で設定した「的数/セッション」以上の的数は設定できませんので注意してください。

## 5-7. QR コード印刷

ISK NG アプリで競技会情報を読み込むためには”QR コードによる設定”と”手動設定”があります。”QR コードによる設定”で読み込む QR コードは 2 つの方法で Ianseo サーバーから出力することができます。

### 5-7-1. スコアカード印刷★

選手が利用するスコアカードに QR コードを載せて PDF 形式で出力することができます。

”ランキングラウンド”→”スコアカードを印刷”からスコアカード出力の詳細設定をします。

「Ianseo スコアキーパー NG 用 QR コードを印刷」のチェックボックスを選択することで、スコアカード印刷時に QR コードが出力されるようになります。

スコアカード印刷

スコアカードプリントアウト詳細設定

- ヘッダーを追加する
- 大会ロゴを追加
- 国旗・クラブ旗を追加
- 選手の生年月日、e-mailを表示
- スコアカードにバーコードを印字
- Ianseoスコアキーパー NG用QRコードを印刷
- 選手毎に全ての距離を1枚にまとめたスコアカード

セッション

セッション 1 ▼ 開始 1 終了 16  -空ターゲットを除外-

ラウンド

- No Distance  1  2
- 素点入力済みのスコアカードを印刷
- Print Stickers  Print Names

スコアカード印刷

「セッション」では出力したいセッションや的数範囲の指定を設定します。

また「ラウンド」では以下の2つの方法が選択できます。

- ・”No Distance”：QRコードにラウンド情報を載せず、ISK NG アプリ側でラウンド設定を行います。  
各的につき1枚のスコアカード PDF が出力されるため、複数ラウンド実施時(前半・後半など)には必要ラウンドの部数印刷を行ってください。
- ・ラウンド数指定：QRコードで特定のラウンドだけに採点を制限します。  
印刷したいラウンド数を選択(複数選択可)することで、競技会に必要なスコアカードが全て出力されます。  
※この方法のQRコードでは、ISK NG アプリで「距離」”全て”を選択できません。

個人決勝ラウンド・団体決勝ラウンド・ラウンドロビン・イリミネーションなどのスコアカード印刷設定でも、「詳細設定」や「セッション」を選択する方法はほぼ同様です。さらにスコアカードに出力されたQRコードを読み込んだ場合、ステージやセッションが変更になった場合には原則として再度新しいQRコードを読み込むことが必要になります。

※ラウンド数指定のQRコードのみを印刷したい場合、“端末設定”→”個別QRコード印刷”からセッション・ターゲット範囲・ラウンドを指定することでPDF形式での出力が可能になる機能もあります。

個別QRコード印刷		
ページ幅	210	
ページ高さ	297	
セッション	ターゲット	ラウンド
<input checked="" type="checkbox"/> 1	1-16	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input checked="" type="checkbox"/> 2
<input type="button" value="送信"/>		
ISK NG Liteを使用して必要なセッション・ターゲット・距離でスコアリングするためのターゲットのQRコードを印刷します。 これはスコアカードにあるQRコードと同じです。 印刷するセッションを選択し、ターゲットバットの範囲を選択します。 1-10はターゲット1から10のQRコードを印刷します 1,7,12-15はターゲット1、7、および12から15のQRコードを印刷します		

## 5-7-2. 設定用 QR コード印刷

競技会中に何度もステージやセッションなどを変更する場合には、Ianseor 用サーバーURL と大会コードのみ QRコードとして読み込み、それ以外の情報をISK NG アプリで手動選択する方法も可能です。

“端末設定”→”設定用 QRコード印刷”を選択するとQRコードが表示されたPDFが表示されます。



## 5-8. デバイスグルーピング

ISK NG アプリでは 1 つの入力端末で複数のターゲットの入力を行うことができます。この機能は競技会のために利用する端末の数を節約することが出来ます。また当日欠席などの理由で相互採点を行う人数が足りない場合にも、立順を変更することなく対応することができます。

“端末設定”→“デバイスグルーピング”から「デバイスグルーピングを有効にする」を“はい”に設定します。

グループ	ターゲット
デバイスグルーピングを有効にする	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
はい	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
1-4 9-10	1, 2, 3, 4 9, 10
一括グループ作成	次のターゲット数ごとにグループを作成 <input type="text"/> 開始 <input type="text"/> 終了 <input type="text"/>

適当なグループ名称を入力後、グルーピングしたいターゲットを選択し、保存アイコンを押して完了します。グルーピングしたいターゲットで同じ作業を繰り返します。1 つの入力端末で 1 つのターゲットのみの採点を実施する(グルーピングが必要ない)部分については、デバイスグルーピングを定義する必要はありません。

また「一括グループ作成」機能を用いてデバイスグルーピングを実施することも可能です。開始・終了ターゲットと 1 グループあたりのターゲット数を入力して「一括グループ作成」をクリックすると自動でグループが作成されます。

## 5-9. オンラインコードの取得

集計した記録を Ianse.net に送信するためには、事前にオンラインコードの取得が必要です。”大会情報”→”Ianse.net に送信”とするとオンラインコード設定画面が現れます。上の画面で「クリックしてオンラインコードを申請」をクリックすると下の画面に移ります。必要事項を入力し「クリックしてオンラインコードを申請」を押してください。

オンラインコードの申請は遅くとも競技会の 1 週間前には実施してください。また大会コードは日本国内の採番ルールに従ってください。

オンラインコードの設定

オンラインコード

パスワード

パスワード保存

OK Forget Passwords キャンセル

オンラインコード申請

大会コード申請に関して：大会情報をianseo.netに公開します。  
このサービスはIanse.netが無償で行いますが、その条件は予告なしに変更されることがあります。  
申請後、受付e-mailが送付されますが、受付承認には更に数日かかります。このサービスは予告無しに終了することがあります。  
大会終了後に情報がアップロードされない場合は、大会情報を削除する場合があります。  
Ianseへのサポートをご検討下さい：www.ianseo.netに入り、「Donate」をお願いします。

**クリックしてオンラインコードを申請**

オンラインコード申請

大会コード申請に関して：大会情報をianseo.netに公開します。  
このサービスはIanse.netが無償で行いますが、その条件は予告なしに変更されることがあります。  
申請後、受付e-mailが送付されますが、受付承認には更に数日かかります。このサービスは予告無しに終了することがあります。  
大会終了後に情報がアップロードされない場合は、大会情報を削除する場合があります。

大会コード TEST

大会名 テスト大会-Next Generation

主催者 JPN

主催者 JAPAN

会場 Tokyo

開始 2023-12-31

終了 2023-12-31

所属先 JPN-Japan

公開用パスワードの設定

e-mailアドレス

大会会場のロケーションを示す Google MapのURLをペーストする  CHECK

クリックしてオンラインコードを申請

申請が行われると、申請者宛に codes@ianseo.net より確認メールが届きます。この時点では Ianseo.net に情報を掲載することはできません。数日後に”Competition 大会コード has been activated”という件名で、オンラインコードの承認メールが届きます。これ以降、PDF ファイル(大会要項など)やリンクの掲載、記録のアップロードが可能になります。

注釈 1: PDF ファイル名に日本語を含めてアップロードすると、Ianseo サーバーから削除できません。

事前に英数のみを用いたファイル名に変更してからアップロードしてください。

注釈 2: 掲載した競技会の大会名や日程に誤りがあった場合には、承認メールに変更事項を記載して返信してください(英語のみ、日本語対応不可)。

## 5-10. 欠席者などの対応

競技会当日に選手が欠席した場合には、該当選手の IRM 情報を変更することで入力端末から欠席者情報を非表示にすることができます。“ランキングラウンド”→”点数管理”→”標準テーブルで編集”でセッションなど数値を入力し、「OK」ボタンを押すと標準テーブルが表示されます。この状態で左欄のIRM状況の「セット」ボタンを押すと、ポップアップが表示されます。IRM 状況欄を”欠席-DNS(Did not start)”や”途中棄権-DNF(Did not finish)”に変更をして完了です。

なお”参加者登録”→”IRM マネジメント”から IRM 情報を変更する際には「イベント」・「部門/クラス設定」の両方で IRM 情報の更新が必要になります。

さらに類似の機能として、“参加者登録”→”参加者リスト(標準)”で欠席者をダブルクリックし、左一番上の「ステータス」を”出場不可”にすることで、立ち順に”9-出場不可”として表示させることもできます。

※一度 ISK NG アプリで QR コードを読み込んでから欠席者を非表示にしたい場合は、QR コードの読み直しが必要で(設定画面に戻っただけでは、非表示が上手く反映されない場合もあります)。

ランキングラウンド							
Standard Input							
セッション	開始	終了	ラウンド	G/X	矢数		
1	1	16	1		いいえ	OK	チームを再構築
<input type="checkbox"/> オートセーブを停止 <input type="checkbox"/> Post-update							
IRM状況	的番号	登録番号	選手名	部門	Cl.	所属先	コード
セット	001A	A001	北海道 太郎 ホッカイドウ タロウ	R	M	UN1	
Unset DNS	001B	A002	宮城 次郎 ミヤギ シロウ	R	M	UN2	
セット	001C	A003	東京 三郎 トウキョウ サブロウ	R	M	UN3	
セット	001D	A004	愛知 四郎 アイチ シロウ	R	M	UN5	
Unset DNF	002A	A005	北海道 五郎 ホッカイドウゴロウ	R	M	UN1	
Unset DNS	002B	A006	北海道 六郎 ホッカイドウ ロクロウ	R	M	UN1	
Unset DNF	002C	A007	北海道 七郎 ホッカイドウ ナナロウ	R	M	UN1	
セット	002D	A008	北海道 八郎 ホッカイドウ ハチロウ	R	M	UN1	

### IRM状況

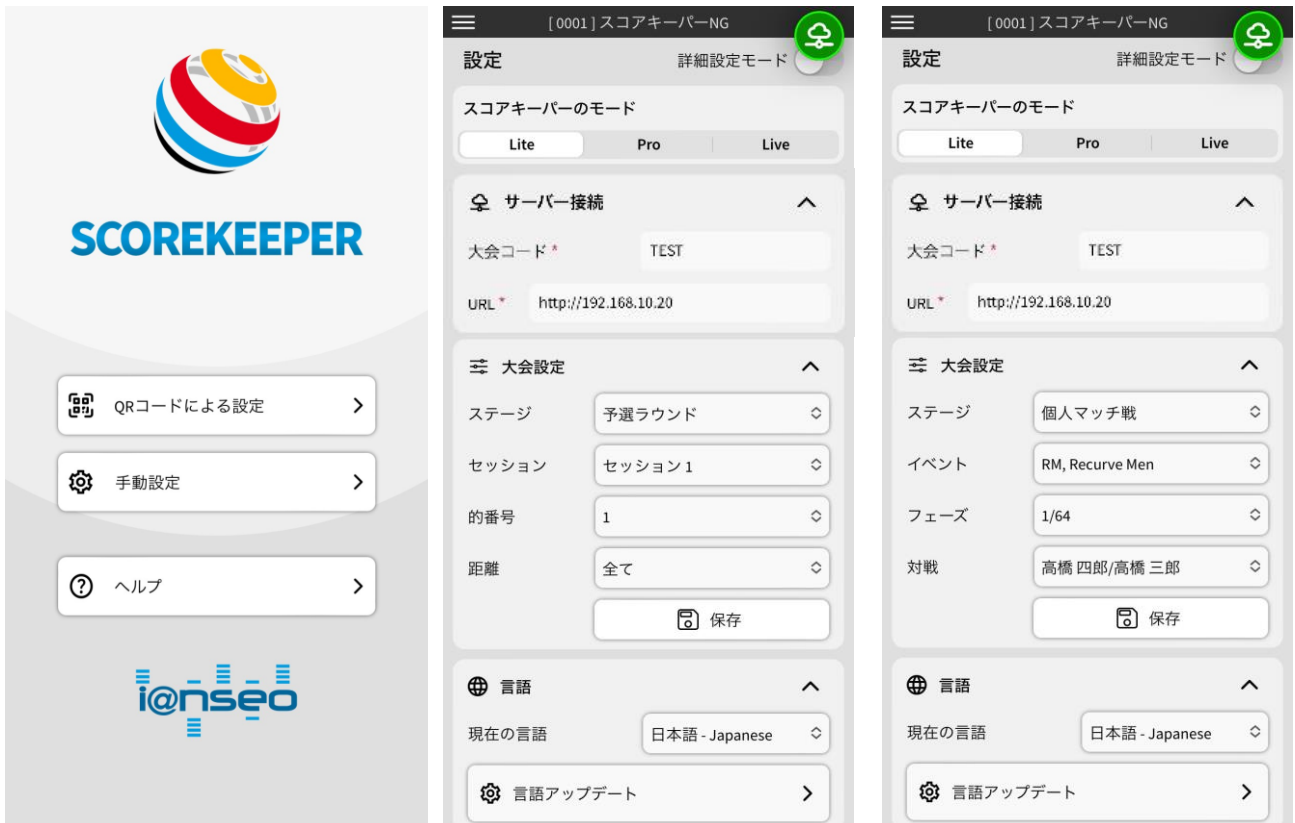


## 6. Ianseo スコアキーパーNG アプリ側での準備(Lite モード)

QR コードによる設定(自動)と手動設定の 2 つの設定方法があります。

### 6-1. 設定

「QRコードによる設定」を選択した場合は、「5-7. QRコード設定」で出力したQRコードを読み込みます。「手動設定」を選択した場合は、「サーバー接続」欄に入力します。下の画面例のように「大会コード」と「URL」の情報が Ianseo サーバー側と合致していれば、「大会設定」に進むことができます。



QR コードに距離情報まで含まれている場合には、「保存」ボタンを押すだけで設定は完了します。一方で、基本的な競技会情報のみ含まれた QR コードを読み取った場合や手動設定をした場合には、「大会設定」を手動で選択していく必要があります。「大会設定」に表示される内容は「ステージ」の種類(予選ラウンド、個人マッチ戦など)によって異なりますが、操作方法は同一です。

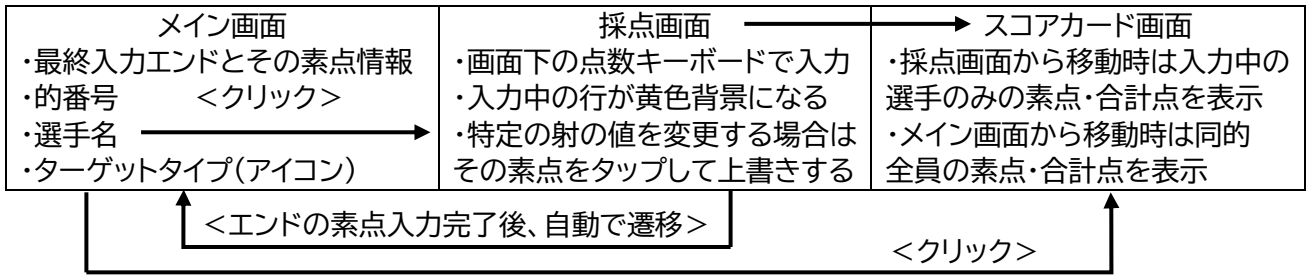
初期状態の言語は「英語-English」が設定されています。「言語アップデート」ボタンから追加可能言語の「日本語-Japanese」を外部ネットワーク接続環境下でダウンロードしてください。言語は定期的アップデートされるので確認の上、更新してください。

※ISK NG アプリ(ver1.4.1)からは任意の競技会情報の認証無しで言語アップデートが可能になりました。

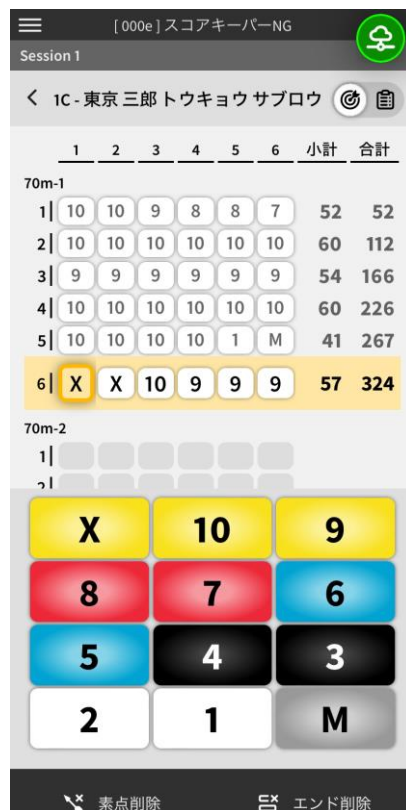


## 6-2. 採点

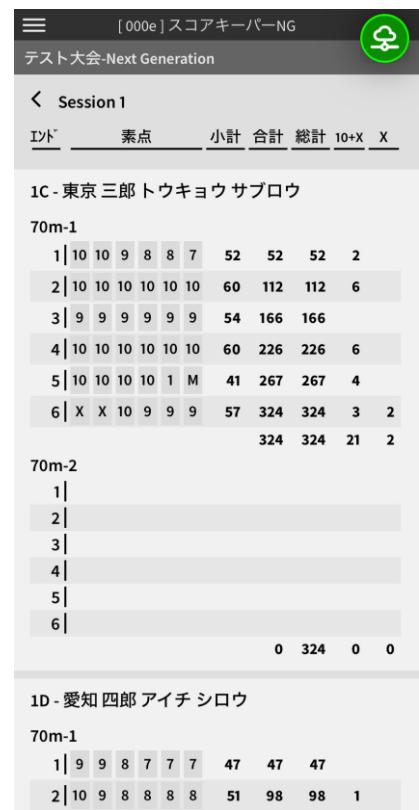
採点画面は Lite・Pro・Live の 3 つのモードで共通です。設定保存後、メイン画面が表示されます。  
 ※画面レイアウトは競技会形式(ターゲット/フィールド/3D)や利用する携帯端末の機種により異なります。



メイン画面



採点画面



スコアカード画面

## 6-3. 通信ステータス

ISK NG アプリの右上に表示されたステータスアイコンを確認することで、選手は通信ステータスを容易に把握することができます。以下に凡例を示します。



接続できません



接続準備中



データを送信しています



接続されました

注釈: ISK NG アプリでは Wi-Fi やネットワーク接続が中断された時のためにオフラインキャッチ機能があります。アイコンは赤色になりますが、この間に入力された素点は入力端末内(ローカル)に保存されています。再度 Wi-Fi やネットワークに接続した際に、アイコンをクリックし「サーバー再接続」ボタンを押すと、Ianseo サーバーに素点が送信されます(この機能はフィールド競技会などで活用できます)。

## 7. 競技会中の Ianseio サーバー側での運用(Lite モード)

選手の入力した得点を Ianseio サーバーで集計し、Ianseio.net に記録を送信することができます。

### 7-1. 素点入力管理★

ISK NG アプリでは基本的に各エンドの選手の点数入力完了すると、Ianseio サーバーへ素点が送信されます。”ランキングラウンド”→”点数管理”→”素点を編集(管理者用)”よりセッションなど素点を確認したい範囲を指定します。

- ・セッション:選択すると 5-2. セッション管理で指定したターゲット数が開始・終了に自動で反映されます
- ・開始・終了:表示したいターゲットを絞りたい場合には手動で数値を入力してください。
- ・エンド・矢数:「矢数」とは画面上に表示する 1 選手当たりの素点の数です。

「エンド」は矢数を 1 セットとしたときに何セット目を表示するかを数値で指定します。

例)1-18 射を表示…エンド”1”、矢数”18”

13-24 射を表示…エンド”2”、矢数”12”

20-30 射を表示…エンド”3”、矢数”10”

ランキングラウンド																													
素点編集																													
セッション	開始	終了	アクト	エンド	矢数	チームを再構築 - ラウンド順位を再計算 - 総計順位を再計算 - 結果を保存しスナップショットに反映																							
1	5	6	2	1	18	OK																							
<input type="checkbox"/> Post-update																													
約番号	登録番号	選手名	部門	CL	所属先コード	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	Score (2)	10+X (2)	X (2)	Score		
005A	A017	佐藤 太郎 サトウ タロウ	R	M	UN2																				0	0	0	126	
005B	A018	佐藤 次郎 サトウ シロウ	R	M	UN2																					0	0	0	92
005C	A019	佐藤 三郎 サトウ サブローウ	R	M	UN2																					0	0	0	36
005D	A020	佐藤 四郎 サトウ シロウ	R	M	UN2																					0	0	0	50
006A	A021	鈴木 太郎 スズキ タロウ	R	M	UN3	9	9	9	10	9	9	X	X	X	10	9	9	10	10	10	9	9	9	9	321	18	8	639	
006B	A022	鈴木 次郎 スズキ シロウ	R	M	UN3	X	10	10	10	9	9	10	10	10	X	X	X	X	X	X	10	10	10	10	332	27	12	671	
006C	A023	鈴木 三郎 スズキ サブローウ	R	M	UN3	10	9	9	9	9	9	10	9	9	10	9	9	10	9	9	9	9	9	9	325	14	3	663	
006D	A024	鈴木 四郎 スズキ シロウ	R	M	UN3	X	9	9	9	9	9	X	X	X	9	9	9	8	8	8	X	X	X	326	14	13	641		

選手が過本数入力をしていた場合には、該当の素点を選択して Backspace で削除することができます。

### 7-2. Ianseio.net に送信★

”大会情報”→”Ianseio.net に送信”の画面で、5-9. オンラインコードの申請で取得したオンラインコードと設定したパスワードを入力後、「OK」を押してアップデート画面に移ります。

※Ianseio サーバー機が外部インターネットに接続されていないと本機能は利用できません。

- ①ファイル削除:チェックボックスを入れた状態で、項目を選択すると Ianseio.net から削除できます
- ②大会情報:大会ロゴ(大会名や大会役員を含む)や立順、統計などを掲載できます
- ③部門・種別リザルトリスト:5-3. 部門/クラス設定で設定した種別ごとに全体の結果を掲載できます
- ④ランキングラウンド:”大会情報”→”個人/団体決勝ラウンド設定”→”基本設定”で設定したイベント別の結果を掲載できます
- ⑤イベント:”個人/団体決勝ラウンド”→”シュートオフ確認”実施後に対戦表とランキングを掲載できます
- ⑥ファイルアップロード:PDF(ファイル名は日本語不可、英数のみ)やリンクを掲載できます
- ⑦自動アップロード:この画面を開いている間は、タイマーをセットしてアップロードしたい項目を選択の上、「OK」を押すことで定期的に自動送信が可能です。

①  www.ianseonet.net上のファイルを削除 Show Records  ORIS標準形式

②  統計 (表彰・イベント)  大会のロゴ等のイメージ  統計 (クラブ別)

出場者リスト (イベント順)  出場者リスト (ターゲット順)  出場者リスト (所属別)  出場者リスト (アルファベット順)

③ **個人** **団体**

部門・種別リザルトリスト-全体  部門・種別リザルトリスト-全体

④ **ランキングラウンド**

ランキングラウンド - 個人

RM - リカーブ一般男子  
72 / 2024-08-25 02:11

RW - リカーブ一般女子  
72 / 2024-08-25 02:01

CM - コンパウンド一般男子  
72 / 2024-08-25 02:02

CW - コンパウンド一般女子  
72 / 2024-08-25 02:02

BB - ベアボウ一般男女  
72 / 2024-08-25 02:02

⑤ **イベント**

対戦表 - 個人  対戦表 - 団体

ランキング - 個人

RM - リカーブ一般男子  
 RW - リカーブ一般女子  
 CM - コンパウンド一般男子  
 CW - コンパウンド一般女子  
 BB - ベアボウ一般男女

⑥ **ファイルをアップロード (pdf)**

Files		Links	
<input type="checkbox"/> 全日程スケジュール	順番: <input type="text"/> 詳細: <input type="text"/>	URL: <input type="text"/>	順番: <input type="text"/> 詳細: <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> 射場レイアウト	順番: <input type="text"/> 詳細: <input type="text"/>		
<input type="checkbox"/> ファイルを選択	ファイル未選択 順番: <input type="text"/> 詳細: <input type="text"/>		

⑦  自動アップロードを有効にする。タイマーを設定して下さい。 2' 0

OK Refresh Page (no send)

個人/団体決勝ラウンドのイベントでは、④ランキングラウンドや⑤イベント掲載方法を変更できます。これらの変更後を Ianseo.net に反映するには、上記画面からの再アップロードが必要です。

### 7-2-1. 速報管理

”大会情報”→”個人/団体決勝ラウンド設定”→”速報設定”より、競技会の速報表示を変更できます。標準では「合計点順位リスト(標準)」となっていますが、クリックすると「平均点順位リスト」に変更できます。

大会速報設定			
イベント名	Text of the header	ランキングラウンド	
RM - リカーブ一般男子 (個人)		72	平均点順位リスト
RW - リカーブ一般女子 (個人)		72	平均点順位リスト
CM - コンパウンド一般男子 (個人)		72	合計点順位リスト (標準)
CW - コンパウンド一般女子 (個人)		72	合計点順位リスト (標準)
BB - ベアボウ一般男女 (個人)		72	合計点順位リスト (標準)

アップデート

これは複数のセッションに該当イベントの参加者がまたがる場合に、平均点順に順位を並び替えて掲載できるため、後のセッション参加者にとって順位が分かりやすいというメリットがあります。特に足切りなどのボーダーラインがある競技会では有効に利用できます。

## 7-2-2. リザルトヘッダー編集

“印刷”→”リザルトヘッダー編集”よりランキングラウンドやイベントのヘッダーを編集できます。ランキングラウンドで本設定を行わない場合、標準で「イベント名[〇〇射終了時]」とアップロードされます。異議申し立てを実施する際に、「確認用成績」・「確定成績」などを表示することができます。

リザルトヘッダー編集

Insert <|X\* [(pipe)(pipe)(Number of Arrows)] to print "UNOFFICIAL after X arrows" in all the Ranking and Elimination printouts  
 Insert <|!X\* [(pipe)(pipe)(exclamation point)(Number of Arrows)] to print "OFFICIAL after X arrows" in all the Ranking and Elimination printouts

-- Select --

イベント	Header Qualification
<input type="checkbox"/> RM リカーブ一般男子	確定成績
<input type="checkbox"/> RW リカーブ一般女子	確定成績
<input type="checkbox"/> CM コンパウンド一般男子	確定成績
<input type="checkbox"/> CW コンパウンド一般女子	確定成績
<input type="checkbox"/> BB ベアボウ一般男女	確定成績

PDF	リカーブ一般男子 [確定成績]
	Updated 25 Aug 11:11
PDF	リカーブ一般女子 [確定成績]
	Updated 25 Aug 11:01
PDF	コンパウンド一般男子 [確定成績]
	Updated 25 Aug 11:02
PDF	コンパウンド一般女子 [確定成績]
	Updated 25 Aug 11:02
PDF	ベアボウ一般男女 [確定成績]
	Updated 25 Aug 11:02

## 7-3. スコアカードチェック★

選手から紙のスコアカードを回収したら、“ランキングラウンド”→”点数管理”→”点数バーコードの読み込み”に進みます。バーコードセパレータを入力する画面に、“---”(半角マイナスを 3 つ)を入力するとスコアカードチェックの画面に進みます。

バーコードセパレータを確認

Read Separator

バーコードモジュールはBeiter Archery Products社及びMr.Andreas LorenzのサポートによりIanseolに無償提供されています。

ラウンド・セッションを選択し、バーコード欄に”@的番号”を入力して「Go」を押すと、該当的の選手の得点が下に表示されます。

スコアカードのチェック

テグアウト表示  Auto Edit  未確認のスコアカードを表示  フォント

バーコードセパレータ:    
 セッション

スコアカードに印字されたバーコードを読み込んで下さい。  
 バーコード欄に、#選手名、と入力することにより手動で選手を検索することが出来ます。  
 バーコード欄に、@的番号、と入力することによりその約を検索出来ます。ラウンド、セッションは必ず選択して下さい。  
 的番号は3桁(3桁未満の場合は頭に0を追加)で入力します。

選手名														
的#	距離	名前	ラウンド	総計	10+X	X	総計	10+X	X	矢数				
1A	1	北海道 太郎 ホツカイドウ タロウ	R M	285	6	1	399	12	1	36	CONFIRM	Edit arrows	Remove 10	
												Edit totals	Remove X/Nine	Reset both
													Remove both	
1B	1	宮城 次郎 ミヤギ ジロウ	R M	283	7	1	337	7	1	36	CONFIRM	Edit arrows	Remove 10	
												Edit totals	Remove X/Nine	Reset both
													Remove both	
1C	1	東京 三郎 トウキョウ サブロウ	R M	324	21	2	378	21	2	36	CONFIRM	Edit arrows	Remove 10	
												Edit totals	Remove X/Nine	Reset both
													Remove both	
1D	1	愛知 四郎 アイチ シロウ	R M	267	1	0	327	7	0	36	CONFIRM	Edit arrows	Remove 10	
												Edit totals	Remove X/Nine	Reset both
													Remove both	

未確認スコアカード  
 001A RM 北海道 太郎 赤  
 001B RM 宮城 次郎 ミヤ  
 001C RM 東京 三郎 トウ  
 001D RM 愛知 四郎 アイ  
 002A RM 北海道 五郎 赤  
 002B RM 北海道 六郎 赤  
 002C RM 北海道 七郎 赤  
 002D RM 北海道 八郎 赤  
 003A RM 東北 太郎 トウ  
 003B RM 東北 次郎 トウ  
 003C RM 東北 三郎 トウ  
 003D RM 東北 四郎 トウ  
 004A RM 東北 五郎 トウ  
 004B RM 東北 六郎 トウ  
 004C RM 東北 七郎 トウ  
 004D RM 東北 八郎 トウ  
 005A RM 佐藤 太郎 サト  
 005B RM 佐藤 次郎 サト  
 005C RM 佐藤 三郎 サト  
 005D RM 佐藤 四郎 サト  
 006A RM 鈴木 太郎 スズ  
 006B RM 鈴木 次郎 スズ  
 006C RM 鈴木 三郎 スズ

ラウンド総計・10+X 数・10数(インドア・フィールドの場合は異なる)を確認し、4 名すべてが正しければバーコード欄に再び”@的番号”を入力して「Go」を押すと、下の画面から表示が消え、右欄の「未確認スコアカード」からも消えます。もしも紙のスコアカードと異なる場合には、紙のスコアカードが優先されるため「Edit arrows」より Ianseol サーバー上の誤った素点を確認し修正してください。

決勝ラウンドのスコアカードチェックの際には、対戦が終了した分の「未確認スコアカード」が太字に変化するので、クリックすることでチェック画面に移ることが出来ます。

## 7-4. ISK 端末入力規制の設定

競技会データを不用意に変更されない無いように、セッション(予選ラウンド)やフェーズ(決勝ラウンド)ごとに入力端末からの操作を規制することができます。“端末設定”→”ISK 端末入力規制の設定”から競技会のセッション・フェーズ一覧を表示させます。

ISK 端末入力規制の設定

✖ 全てのセッションをロック

✔ 全てのセッションをアンロック

ランキングラウンド	距離: 1	距離: 2				
1. 予選ラウンド	✖	✖				
個人マッチ戦	1/8	1/4	1/2	アロウズ	ゴール	
リカーブ一般男子	✖	✖	✖	✖	✖	
リカーブ一般女子		✖	✔	✔	✔	
コンバウンド一般男子		✖	✔	✔	✔	
コンバウンド一般女子			✔	✔	✔	
ヘアポウ一般男女		✖	✔	✔	✔	

✔ アイコンは各々のセッションにおける端末の使用可否を示します。

初期状態では全てのセッション・フェーズが緑色(入力 OK 状態)になっています。競技が終了し、選手が入力しなくなったセッション・フェーズをクリックすると赤色(入力 NG 状態)に変わります。

またランキングラウンドの行の右側にある PDF マークをクリックすると、全参加者の入力射数を確認することができます。

※2024 年 8 月現在、ランキングラウンドのみ確認可能です。

## 8. Ianseo スコアキーパーNG Pro モード(発展)

基本的には Lite モードの設定と同様ですが、Ianseo サーバー側から入力端末のセッション情報などを自動送信するため QR コードをセッション/フェーズごとに再読み込みする作業を省略できます。また、選手の入力状況を可視化できるため、大規模競技会での運営を行う際に有用です。

### 8-1. Proモードのライセンスキー取得

5-9. オンラインコードの取得で届いた承認メールの中に、Pro モード購入用のリンクが掲載されています。Pro ライセンスコードは競技会ごとに異なり、購入者にはメールで通知されます。日本の場合、クレジットカードで15ユーロを決済することが可能です。またオンラインコード取得時に申請した競技会日まで有効です。

### 8-2. デバイス管理

“端末設定”→”設定用 QR コード印刷”より QR コードを読み込みます。ISK NG アプリが Ianseo サーバーに接続し、全ての情報が合致すると「端末を係員にご返却下さい」とメッセージが表示されます。ISK NG アプリは Ianseo サーバー側のデバイス管理画面で入力端末に競技会情報が割り当てられるまで要求を続けます。

デバイス管理											
端末情報インポート			端末情報エクスポート			端末情報削除					
ファイルの選択			ファイルが選択されていません			インポート			エクスポート		
コントロール											
グループ		有効か否か		バッテリー残量		大会進行予定		7777		送信	
A		オフ オン		15		□ 本日のスケジュール □ 終了したセッションを無く		R: 1 R: 1		キャンセル	
グループ	的番号	接続情報の接続	有効か否か	バッテリー残量	設定再送信	使用中	最終接続日時	アプリ情報	デバイスID	削除	
□	A	1	●	100		●	>03:30 m 2024-08-31 17:15:10 ISK NG lite	1.4.1 000e AAC2DCB2-71D1-4D88-B9DA-20B5F6DF0BEA	0003 14d01e1c83743eaa	削除	
□	A		●	0			>03:30 m 2023-08-10 14:34:58 ISK NG lite	1.0.0 0003 14d01e1c83743eaa		削除	

“端末設定”→”デバイス管理”より、QR コードを読み込んだ端末が一覧で表示されます。デバイス ID は ISK NG アプリのメニュー画面にも表示されているため、デバイス管理画面の対応する端末を確認することが出来ます。さらに、短いデバイス ID(例:000e,0003)も割り当てられています。

各入力端末は「競技会情報の接続」欄が赤色になっているはずで、「的番号」欄をクリックして割り当てたいターゲットを数値で入力してください。完了したら「競技会情報の接続」欄を再度クリックすると、緑色に変化します。

競技会で使用する各端末で上記の作業を繰り返してください。一度完了すると、入力端末はステージ情報を受け取る準備をします。全ての入力端末で割り当て作業が完了したら、「コントローラ」部分で送信したい競技会フェーズ(ランキングラウンドの場合はラウンドも対象)を選択し、「送信」ボタンを押します。「使用中」欄が赤色から緑色に変化します。

入力端末はすぐに更新された情報を取得します。接続がされている間は 30 秒ごとに情報を取得します。「最終接続日時」から Ianseo サーバーが入力端末に最後に情報を送信してから、どの程度の秒数が経過したか確認できます(この時間が長い場合には接続が切れている恐れがあります)。承認が完了すると ISK NG アプリにはメイン画面が表示され、Lite モードと同様に選手は入力できます。

### 8-3. リザルト

“端末管理”→”リザルト”より、Pro モードではリアルタイムで各入力端末や選手の採点状況を確認できる特別な機能が追加されています。ブラウザの別タブで表示することで、“デバイス管理”と”リザルト”をすぐに行き来できるようにしておくことが推奨されます。



上記のような画面表示で、各ターゲットのボックスの中に個々の選手のボックスが配置されています。選手が採点を始めるとボックスのカラーが自動的に変化していきます。色別の凡例が画面下部に記載されています。各ターゲットの①(info)マークをクリックすると、該当エンド/セットの選手の素点入力状況を管理できます。

選手が採点を終わると、ボックスが黄色(現エンドのインポート準備完了)になります。これは素点が入力端末内の仮テーブルにあり、Ianseo サーバー側には取り込まれていないことになります。各ターゲット内のボタンを押すことでインポートすることが出来ます。またコントローラの「インポート」ボタンを押すと全てのターゲットの素点をインポートできます。

この手動インポートを省略して自動インポート設定をすることも可能です。

- ・自動インポート: 仮テーブルに一時保存されることなく、自動で Ianseo サーバーにインポートする
- ・種別ごと自動インポート: 種別ごとに該当エンドの全ての素点が入力されたタイミングで、Ianseo サーバーにインポートする

全てのターゲットが採点を終了して結果が Ianseo サーバーにインポートされたら、コントローラの「エンド」数値を変更し、次のエンドの入力状況を確認できます。

注釈: 旧 ISK アプリの Pro モード時にはエンド/セットまで指定して情報送信をする必要がありましたが、ISK NG アプリではラウンドのみの指定となりました。



## 9. Q&A

以下には ISK NG アプリを利用時に発生すると想定される問題です。  
必要に応じて Ianseo スコアキーパーNG チェックリストの文書も参照してください。

- ・設定:QR コードをスキャンした後に ISK NG アプリが Ianseo サーバーに接続しません！  
Ianseo サーバーと入力端末の接続の問題です。
  - 入力端末は Wi-Fi に接続していますか？  
※自動接続の場合、入力端末に IP アドレスが適切に割り振られない場合があります。  
一度 Wi-Fi を切って、再度接続してみてください。
  - Ianseo サーバーと入力端末は同じネットワーク環境下にありますか？
  - “大会情報”の「Ianseo用サーバーURL」は現在の正しいIPアドレスになっていますか？
  - 同じIanseoサーバー内の他の競技会で接続が可能かテストしてみましょう。  
接続できればIanseoファイルの設定の問題です。  
接続できなければネットワーク構築の問題です。LAN ケーブル交換や PC 再起動などが有効です。
  
- ・設定:「この競技会では端末の利用が許可されていません。Ianseo サーバーの大会設定情報を確認するか、主催者に問い合わせてください。」と表示されてしまいます！  
モード選択の問題です。ISK NG アプリには Lite・Pro・Live の 3 つのモードがあります。
  - <Ianseoサーバー> “大会情報”の「Ianseosコアキーパー (ISK) 使用」が正しいモードを選択していますか？旧ISKアプリを選択した状態では、ISK NG アプリを利用できません。
  - <ISK NG アプリ> 手動設定の場合、ISK NG アプリ上の「詳細設定」で正しいモードを選択していますか？
  
- ・設定:ISK NG アプリでイベント(ラウンドロビンなど)を選択できません！  
該当イベントが実施されるとIanseoサーバー側で認識できていないためです。
  - <Ianseoサーバー> “個人/団体決勝ラウンド” → “シュートオフ確認”より該当イベントのシュートオフ確認を実施し、マッチ戦対戦表作成を行ってください。
  - <Ianseoサーバー> “大会情報” → “個人/団体決勝ラウンド設定” → “基本設定”より「初戦設定」を”---”以外にしてください。
  - <Ianseoサーバー> “大会情報” → “個人/団体決勝ラウンド設定” → “スケジュール設定”と”的番号設定”が全て完了していることを確認してください。
  
- ・設定:ISK NG アプリでイベントとフェーズは選択できますが、対戦が「/」となり選手名が表示されません！  
前のフェーズの勝者であると認識をされていないためです。
  - <Ianseoサーバー> “個人/団体決勝ラウンド” → “点数管理” → “点数バーコードの読み込み”より前のフェーズのスコアカードチェックを実施してください。

**【Ianseoトラブルの多くは事前の準備で回避できます！またトラブル時も落ち着いて対応しましょう！】**