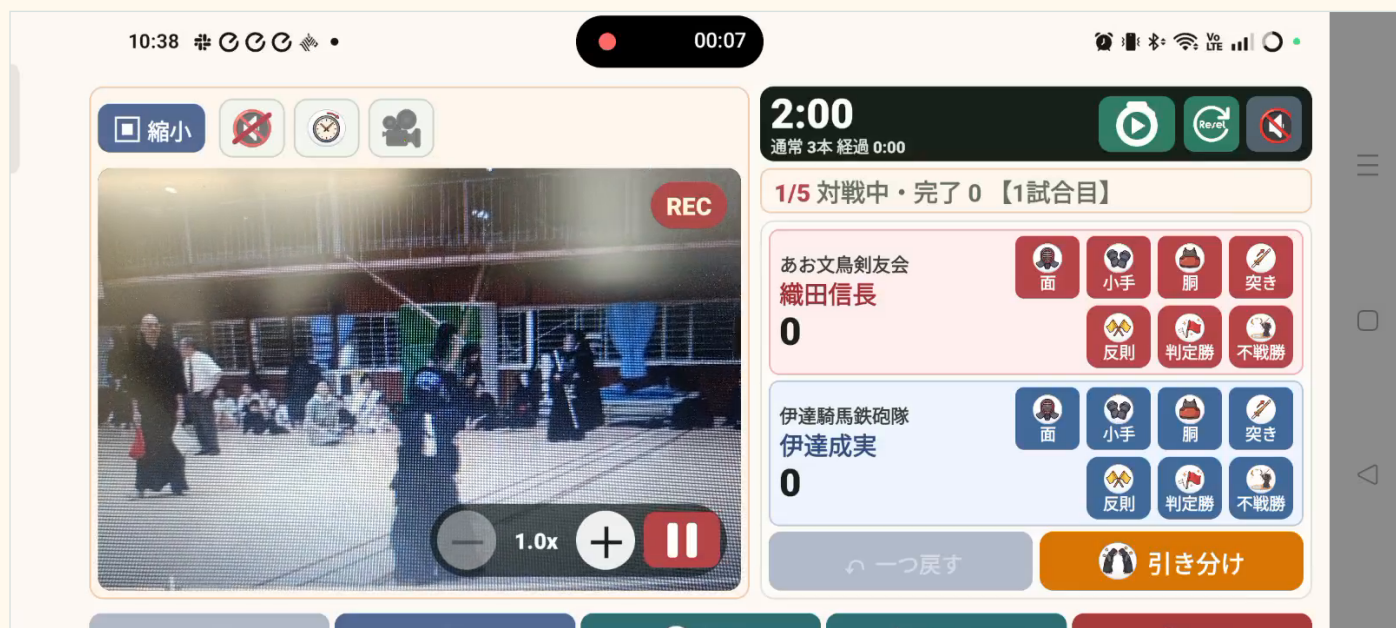


剣道スコア

操作マニュアル

大切な一本を、記録に。
次の一戦に、つなげよう。



準備する / 記録する / 共有する / 振り返る

戦国武将の画面例と、番号付きの手順で。
仲間の試合データの取込から、選手の統合・動画・成績まで。

2026年9月3日版・アプリ 0.1.3 をもとに作成

画面・試合結果は説明用の架空データです。録画画面は既存の紹介動画の素材を使用しています。

やりたいことから探す

項目名を押すと、そのページへ移動します。

- | | | | |
|----|-----------------|----|-----------------|
| 03 | 剣道スコアでできること | 16 | 重複した選手・所属をまとめる |
| 04 | ホーム画面と最初の準備 | 17 | 保存した試合を後から修正する |
| 05 | パンフレットから文字を読む | 18 | 個人戦の結果表を共有する |
| 06 | 読み取った名簿を登録する | 19 | 団体戦の結果表を共有する |
| 07 | 個人戦を作る | 20 | リーグ戦の成績を一覧で共有する |
| 08 | 団体戦のチームと順番を決める | 21 | 順位を確認・登録する |
| 09 | 一本と試合結果を記録する | 22 | 選手ごとの成績と勝率を見る |
| 10 | 録画しながらスコアを付ける | 23 | 得意技と取られやすい技を知る |
| 11 | タイマーと終了ブザーを使う | 24 | 対戦に残した動画を見返す |
| 12 | 記録した試合データを相手へ渡す | 25 | 剣道ポイントを確認する |
| 13 | 受け取った試合データを取り込む | 26 | バックアップを保存・復元する |
| 14 | 大会と同名選手を確認する | 27 | よくあるつまづき |
| 15 | 選手名・よみがな・所属を直す | 28 | 操作早見表 |

最新版のWebマニュアル

<https://aobuncho2024-beep.github.io/kendo-score/manual/>

剣道スコアでできること

試合前の準備から、試合後の振り返りまで。記録をつなげて活用しましょう。

準備 → 記録 → 共有 → 振り返り

1 仲間の記録を取り込む

別の会場で記録した試合も、自分の履歴に。大会を選び、選手を確認して取り込めます。

2 名前と所属を整える

誤字は修正。重複は統合。同じ選手の記録をまとめ、振り返りやすくします。

3 録画しながら一本を残す

カメラ映像とスコアを一緒に確認。タイマーとブザーで試合の進行を支えます。

4 パンフレットを文字にする

カメラOCRで選手名・所属名を読み取り。確認してから一覧に登録できます。

5 結果表をみんなへ届ける

個人戦・団体戦の結果表、リーグ戦の勝敗数と順位を、LINEなどへ画像で共有できます。

6 成績から次の一戦へ

勝率、決め手、取られた決め手。たまった試合と動画から、練習の課題を見つけます。

本書の選手・団体・試合結果は、戦国武将を使った説明用の架空データです。実際の人物の競技成績を示すものではありません。

ホーム画面と最初の準備

最初は「新しい試合」。記録が増えたら「履歴」「統計」を使います。

アプリを開く → ホーム

1 新しい試合

大会や日付、時間、形式などの条件から試合を作ります。前回の設定を使うときは「試合を追加」へ。

2 記録を見る

「履歴」で結果、「順位」で入賞記録、「統計」で選手ごとの成績を確認します。

3 名簿を準備する

「選手」「所属」で登録内容を管理します。先に登録すると対戦者を選びやすくなります。

4 保存先と音を確認する

「ツール」の設定ウィザードや各設定から、バックアップ、スコア入力の表示、効果音を確認します。



画面例（押すと拡大）

初回はデータ保存に関する説明と利用規約を確認します。画面の配置は端末やアプリの版によって変わることがあります。

パンフレットから文字を読む

大会の名簿をカメラで読み取り、名前を打ち込む手間を減らします。

ツール → 選手・所属取込・出力 → 選手一括登録

1 カメラを開く

「カメラから文字列取込」を押します。初回に求められたらカメラの使用を許可します。

2 必要な範囲を撮影する

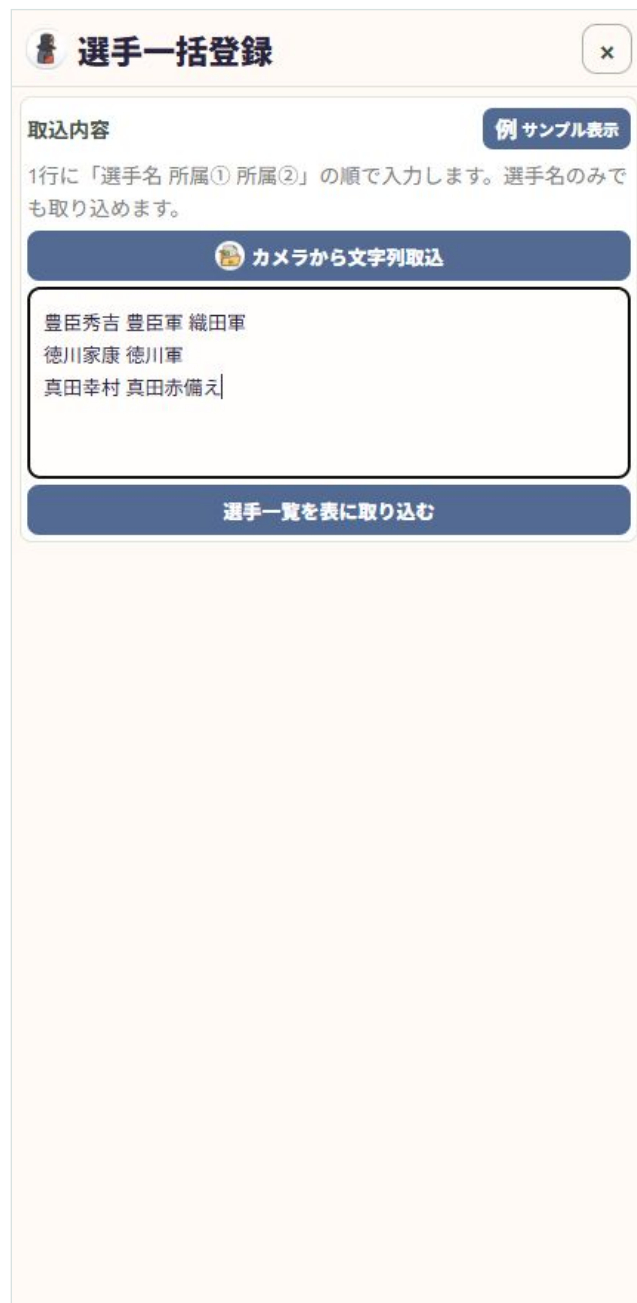
選手名と所属が読みやすい大きさになるように写し、「撮影して取込」を押します。

3 認識結果を確認する

漢字、改行、不要な見出しを見直します。読みにくければ撮り直し、文字を確認して「確定」します。

4 選手と所属を整える

入力欄で、1行を「選手名 所属① 所属②」の順に整えます。次のページの表で登録内容を確認します。



選手一括登録

取込内容 例 サンプル表示

1行に「選手名 所属① 所属②」の順で入力します。選手名のみでも取り込めます。

カメラから文字列取込

豊臣秀吉 豊臣軍 織田軍
徳川家康 徳川軍
真田幸村 真田赤備え

選手一覧を表に取り込む

画面例（押すと拡大）

画面例は認識後の文字の整理例です。パンフレットの表組みや段組みまで自動で整うとは限りません。氏名の途中にスペースを入れないでください。

読み取った名簿を登録する

文字を読み取っただけでは登録は完了しません。表で確認してから取り込みます。

選手一括登録 → 選手一覧を表に取り込む

1 一覧を表にする

入力した文字を確認し、「選手一覧を表に取り込む」を押します。

2 氏名と所属を確認する

豊臣秀吉の所属が「豊臣軍」「織田軍」のように、正しい欄に分かれているか確認します。表の中でも修正できます。

3 重複候補を見直す

「重複の可能性があります」と出た行は、初期状態で取込対象から外れます。既存の選手と同じ人か確認します。

4 対象を選び、登録する

取り込む行のチェックと件数を確認し、「取込実施」へ進みます。完了後は選手一覧で確認します。

選手取込一覧（取込対象 1/3）	
☒	名前 1 豊臣秀吉 所属 豊臣軍 織田軍
☐	名前 2 徳川家康 所属 徳川軍 重複の可能性があります
☐	名前 3 真田幸村 所属 真田赤備え 重複の可能性があります

取込実施

画面例（押すと拡大）

団体名だけを準備するときは「所属一括登録」。1行に1つの所属名を入力します。選手は複数の所属を持てます。

個人戦を作る

最初に試合の条件をそろえると、後の検索や集計が楽になります。

ホーム → 新しい試合

1 種別と個人戦を選ぶ

公式戦・練習試合・練成会など、目的に合う種別を選び、形式を「個人戦」にします。

2 日付・大会・会場を入力する

同じ大会を分担して記録するときは、大会名と日付をそろえておくとりまとめやすくなります。

3 時間とモードを決める

制限時間と「通常／流し」を設定します。一本でタイマーを止めたいときは通常モードを使います。

4 勝敗形式と対戦者を設定する

一本勝負・三本勝負などを設定し、赤・白の選手を選びます。氏名と所属を確認してスコア入力へ進みます。

画面例（押すと拡大）

登録してある選手を選ぶと、後から統計をまとめやすくなります。同姓同名の場合は所属も確認してください。

団体戦のチームと順番を決める

人数、方式、選手の順番を、実際のオーダーに合わせます。

新しい試合 → 団体戦 → チームと選手

1/5 先鋒

織田軍

選択 入力

織田信長
あお文鳥剣友会

クリア 選択

チームや選手は未設定のまま進めます。未設定の内容は後から修正できます。

武田軍

選択 入力

武田信玄
武田騎馬軍団

クリア 選択

対戦相手の選択

試合操作

← スコア画面へ → スコア入力へ

1 / 5

✓ 保存・終了

... その他

画面例 / 画像を押すとWebで拡大できます

1 人数と方式を確認する

団体戦を選び、人数と勝者数法・勝抜き法などの方式を設定します。

2 両チームを選ぶ

自分側と相手側のチーム名・所属を確認します。同じ所属のA・Bチームはチーム名で区別します。

3 オーダー順に選手を配置する

先鋒から大将まで、各対戦の赤・白が正しいかを確認します。選手の入れ違いに注意します。

4 各対戦を記録する

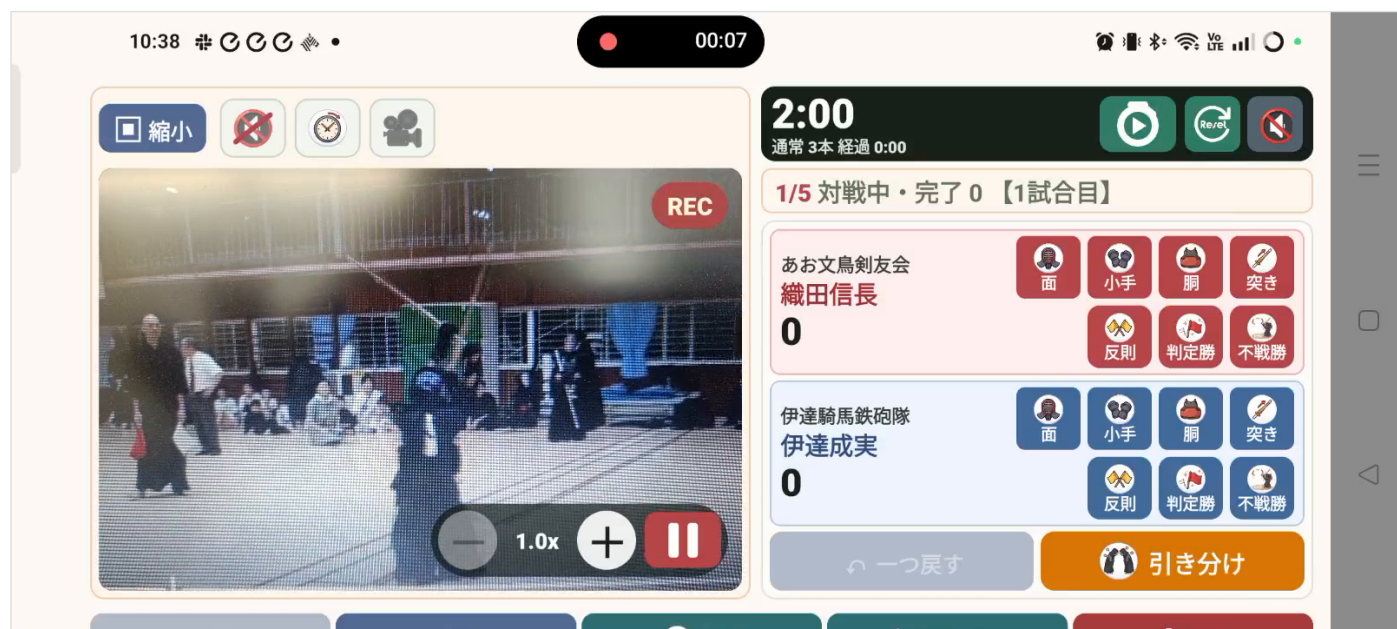
対戦を進め、団体結果の勝者数・取得本数を確認します。保存前にチーム全体の結果も見直します。

「所属」は選手が属する道場・学校など、「チーム名」はその試合で出場するチームの呼び名です。

一本と試合結果を記録する

一本を取った側の決め手を押します。入力を間違えたら、その場で戻せます。

対戦者の設定 → スコア入力



画面例 / 画像を押すとWebで拡大できます

1 赤・白の選手を確認する

試合開始前に、氏名・所属と実際の赤白を照合します。

2 決め手を入力する

面・小手・胴・突きのボタンを使います。反則・判定勝・不戦勝・引き分けも状況に応じて入力します。

3 間違いを戻す

直前の入力は「一つ戻す」で戻し、正しい内容を入れ直します。保存済みの場合は履歴から修正できます。

4 結果を確認して保存する

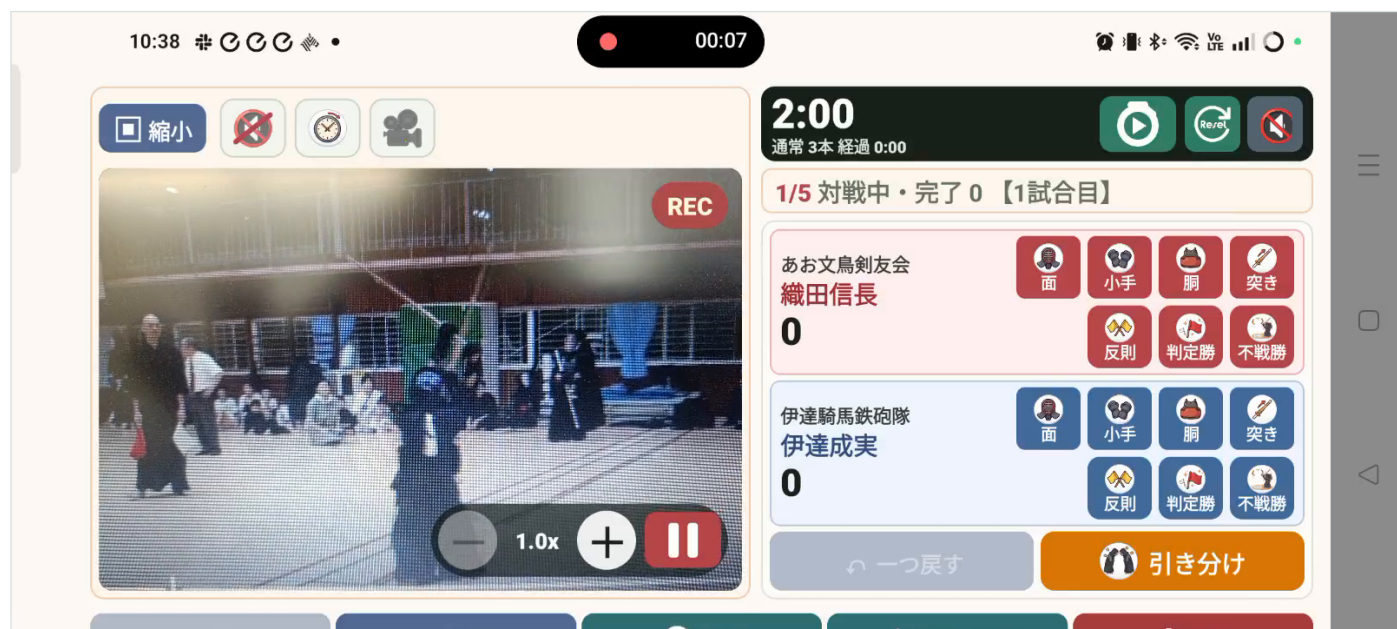
規定本数や試合時間、延長の扱いを確認し、結果を確定・保存して次の対戦へ進みます。

記録は操作者が入力します。カメラ映像から一本や技を自動判定する機能ではありません。

録画しながらスコアを付ける

大切な試合を、結果と映像の両方で残します。

スコア入力 → カメラ／録画



画面例 / 画像を押すとWebで拡大できます

1 端末を安定させる

試合全体が入る位置に端末を固定し、カメラ映像を確認します。

2 録画を開始する

録画ボタンを押し、「REC」表示を確認します。
音声も残す場合はマイクの権限を確認します。

3 映像を見ながら記録する

タイマーを開始し、一本や反則を入力します。
録画の中断・再開はカメラ側の操作で行います。

4 録画を終了し、保存を待つ

試合後の挨拶まで撮影できたら終了します。動画の保存が終わってから、次の対戦へ進みます。

録画とタイマーは別の操作です。タイマーが止まっても録画が自動で中断されるとは限りません。動画は対戦に関連付けて保存されます。

タイマーと終了ブザーを使う

通常モードでは、一本を入力した後に試合の進行を落ち着いて再開できます。

試合設定 → 通常／流し / ツール → 効果音



一本後の停止案内



効果音の設定

1 モードを確認する

「通常」はタイマー実行中の一本入力で一時停止します。「流し」は一本ごとの同じ自動停止をせず、時間まで継続します。

2 一本の後に再開する

勝敗が未確定なら「タイマー停止中」の案内が出ます。試合再開に合わせて「再開」を押します。案内中はスコア入力も一時停止します。

3 ブザーを選ぶ

「ツール」→「効果音」から終了ブザーの種類・音量を設定します。「音なし」とON/OFFの状態も確認します。

4 会場で音を確認する

停止音・再開音も設定できます。試合前に試聴し、端末のメディア音量を確認します。

一本の訂正入力や、勝敗が決まった場面では進み方が異なります。実際の試合の合図に合わせて操作してください。

記録した試合データを相手へ渡す

離れた会場で分担して記録した試合を、あとで一つにまとめられます。

ツール → 試合データの取込・出力 → 出力

1 出力を開く

「試合データの取込・出力」のメニューから「出力」を選びます。

2 渡したい大会を選ぶ

対象の大会をチェックします。複数の大会も選択できます。件数と日付を確認します。

3 出力へ進む

「選択した○大会を出力」を押して出力内容へ進み、「共有」を押します。ポイント利用の確認が出たら内容を確認します。

4 LINEなどで渡す

端末の共有画面で送信先を選びます。相手には「剣道スコアの試合データ」と伝えておくとうりやすくなります。

出力する大会を選択

表示 186大会 / 選択中 1大会

複数選択できます。選択中: 1大会

☐ すべてを選択

2026-08-03 天下一武将個人リーグ	☒
公式戦 個人戦 安土城記念武道館	
2:00 流し 3本勝負 (28試合)	
2026-08-02 戦国六将団体リーグ	☐
公式戦 団体戦 岐阜城下総合体育館	
5人制 勝者数法 2:00 流し 3本勝負 (15試合)	
2026-07-28 天下布武剣道大会 個人の部	☐
公式戦 個人戦 県立武道館	
2:00 通常 3本勝負 (12試合)	
2026-07-27 戦国武将交流大会 個人の部	☐
公式戦 個人戦 城下町総合体育館	
2:00 通常 3本勝負 (12試合)	
2026-07-26 城下町剣道選手権 個人の部	☐
公式戦 個人戦 市民剣道場	
2:00 通常 3本勝負 (12試合)	
2026-07-25 名将錬成大会 個人の部	☐
公式戦 個人戦 中央体育館	
2:00 通常 3本勝負 (12試合)	
2026-07-24 春日山剣道大会 個人の部	☐
公式戦 個人戦 武道交流館	
2:00 流し 3本勝負 (12試合)	
2026-06-23 関ヶ原記念大会 個人の部	☐
錬成会 個人戦 総合スポーツセンター	

選択した1大会を出力

画面例（押すと拡大）

画像の結果表は見るための共有。相手の履歴・統計で使うときは、この「試合データ」を渡します。動画ファイルの受け渡しは別です。

受け取った試合データを取り込む

ファイルでもテキストでも、内容と取込先を確認して取り込みます。

ツール → 試合データの取込・出力 → 取込

1 データを用意する

受け取ったファイルを端末に保存します。テキストの場合は内容をコピーします。

2 取込先を選ぶ

「データに記載された大会」を使うか、「既存大会を取込先に指定」を選びます。

3 内容を読み込む

「ファイル選択」で保存したデータを選ぶか、取込内容へ貼り付けます。内容が入ると「取り込む」を押せます。

4 大会・選手を確認する

取り込む大会を選択し、重複する選手の確認が出たら次のページの判断に従います。完了後は履歴で結果を確認します。

試合データの取込

取込先

☒ データに記載された大会

☐ 既存大会を取込先に指定

取込先: データに記載された大会

取込内容

例 サンプル表示

20260903 戦国合同稽古
#詳細 種別=練習試合 形式=個人戦 会場=安土城武道館 時間=2 タイマー=通常 勝負=3
あお文鳥剣友会 | 武田騎馬軍団
1 織田信長 1×2コ
1 武田信玄

ファイル選択

取り込む

画面例（押すと拡大）

他の人の試合を追加するときは「試合データの取込」を使います。「バックアップから復元」は自分の記録を戻すための別操作です。

大会と同名選手を確認する

名前が同じでも、別の大会・別の選手かもしれません。確認してからまとめます。

試合データの取込 → 大会選択・重複確認

1 必要な大会を選ぶ

取り込む大会をチェックします。同名大会がある場合は、既存大会への統合か別大会としての取込かを確認します。

2 選手の名前と所属を比べる

「重複する選手を確認」が表示されたら、取込データと登録済み候補の両方を見ます。

3 同じ人なら統合先を選ぶ

同一人物と確認できた場合だけ「この選手に統合」を選びます。同姓同名だけでは判断しません。

4 別人なら分けて取り込む

「別の選手として取り込む」を選びます。判断できない場合は「取り込みをやめる」で確認し直せます。

画面例（押すと拡大）

例：「武田信玄」という名前が一致していても、本人と所属を確認します。同名選手は自動では統合されません。

選手名・よみがな・所属を直す

誤字を直す操作と、二つの登録をまとめる操作を使い分けます。

ホーム → 選手 → 対象選手 → 修正

1 選手を開く

選手一覧から修正する本人を選び、「修正」を押します。

2 氏名・よみがなを直す

正しい表記に修正します。氏名とよみがなの途中にはスペースを入れません。

3 所属を確認する

必要な所属を追加・削除し、登録する所属を確認します。同じ選手に複数の所属を設定できます。

4 更新して確認する

「更新」を押し、選手一覧と関連する履歴の表示を確認します。

 **選手修正** ×

氏名（スペース不可）
武田信玄

よみがな（任意・スペース不可）
例：おだのぶなが

お気に入り順位
★ 1位 ★ 2位 ★ 3位

お気に入り未設定

追加する所属（任意）
所属未設定の場合は空欄
入力した所属を追加 所属表から追加

登録する所属	順番	削除
武田騎馬軍団	▲ ▼	×

更新 削除

画面例（押すと拡大）

ある試合だけ対戦者を間違えた場合は、その選手の名前全体を変えず、履歴の「試合の修正」で対戦者を変更します。

重複した選手・所属をまとめる

同一人物として登録した「真田信繁」と「真田幸村」をまとめる説明例です。

選手 → 統合元の選手 → 統合

1 まとめる元の選手を開く

この例では「真田信繁」を開き、「統合」を押します。

2 残す選手を探す

統合先として「真田幸村」を検索します。両者を同一人物として扱う登録であること、所属が正しいことを確認します。

3 最終確認で向きを見る

「真田信繁」から「真田幸村」へ、という向きを確認して「統合する」を押します。迷ったらキャンセルします。

4 履歴と統計を確認する

統合元の試合履歴の参照が統合先へまとまります。重複が解消し、目的の選手で記録を見られるか確認します。



画面例（押すと拡大）

対戦したことがある選手同士は統合できません。所属の表記ゆれは「所属」の修正・統合で整理します。別人や別団体はまとめないでください。

保存した試合を後から修正する

対戦者、チーム、一本の入力に気付いた間違いは、履歴から見直せます。

ホーム → 履歴 → 大会・対戦 → 試合の修正

1 対象の大会を探す

日付・大会・所属などで絞り込み、修正したい対戦を開きます。

2 試合の修正を選ぶ

対象の対戦の操作メニューから「試合の修正」を選びます。通常の記録画面で修正します。

3 間違えた項目を直す

対戦者や決め手を確認して修正します。団体のオーダーを直す場合は「対戦チームの修正」を使います。

4 保存し、表を確認する

修正後の結果を保存します。履歴・結果表・統計の表示を確認し、共有済みの画像に訂正があれば送り直します。



画面例（押すと拡大）

一度送った結果表の画像は、自動では更新されません。試合データを渡した相手にも、修正があったことを伝えます。

個人戦の結果表を共有する

対戦と決め手を見やすい表で伝えます。

履歴 → 大会／試合 → 結果表 → 共有

1 結果表を開く

履歴で大会や試合を選び、結果表を開きます。

2 表の内容を確認する

選手名、対戦相手、決め手、勝敗を確認します。
小さい場合は拡大し、横に続く表も確認します。

3 共有先を選ぶ

「共有」を押します。端末の共有画面でLINEやメールなどを選び、送る相手を確認します。

4 読みやすさを確認する

受け取る人が拡大して読めるよう、画面のスクショではなくアプリの共有機能を使います。



画面例（押すと拡大）

共有先はインストールされているアプリや端末によって異なります。共有時にポイント利用の確認が出る場合があります。

団体戦の結果表を共有する

先鋒から大将までの結果と、チーム全体の勝敗をまとめて届けます。

履歴 → 団体戦の大会／試合 → 結果表

2025-12-25 城下町剣道選手権 団体の部 公式戦 団体戦 市民剣道場 5人制 勝者数法 2:00 通常 3本勝負 8試合						
1試合目 あお文鳥剣友会 - 毛利両川						
チーム名	先鋒	次鋒	中堅	副将	大将	本/勝
あお文鳥剣友会	織田信長 ド ×	森蘭丸 ド ツ	羽柴秀吉 コ コ	柴田勝家 コ 一本勝	明智光秀 ツ 一本勝	8 - 5
毛利両川	毛利元就	吉川元春 コ	小早川隆景	毛利輝元	穂井田元清	1 - 0

画面例 / 画像を押すとWebで拡大できます

1 団体戦を選ぶ

履歴から対象の大会・団体戦を選び、結果表を開きます。

2 各対戦を確認する

順番と選手名、決め手、勝敗を見ます。対戦の入力漏れがないか確認します。

3 チームの集計を見る

チームの勝者数と取得本数を確認します。代表戦などがある場合は、その結果も確認します。

4 画像で共有する

共有ボタンからLINEなどへ送ります。複数試合の表は全体を確認し、必要な範囲が含まれているか見直します。

結果表の列数などは「ツール」→「結果表設定」で調整できます。

リーグ戦の成績を一覧で共有する

リーグ戦の勝ち・負け・引き分けと、本数・順位をまとめて確認します。

履歴 → 大会の操作（縦の3点）→ 勝敗数解析

1 対象の大会を選ぶ

同じ大会として記録したリーグ戦を選び、操作メニューの「勝敗数解析」を開きます。

2 確定した試合を確認する

「結果確定 ○／○試合」の件数を見ます。試合が抜けていたら先に履歴の内容を確認します。

3 勝敗と順位を読む

順位、チーム（個人戦は選手）、勝・負・分、本数、試合数を確認します。表の下に順位の判定順が表示されます。

4 画像で共有する

「共有」からLINEなどを選びます。入賞記録にも残すときは「順位登録」へ進みます。

勝敗数解析 共有 順位登録

2本指で拡大・縮小 100%

2026-08-02 戦国六将団体リーグ
公式戦 団体戦 岐阜城下総合体育館
5人制 勝者数法 2:00 流し 3本勝負
結果確定 15/15試合 ・ 順位（同勝数は直接対決を優先）

順位	チーム	勝	負	分	本	試合
1	あお文鳥剣友会	5	0	0	40	5
2	伊達騎馬鉄砲隊	3	2	0	22	5
3	徳川四天王	2	3	0	16	5
4	武田騎馬軍団	2	3	0	16	5
5	越後上杉軍	2	3	0	21	5
6	豊臣五奉行	1	4	0	18	5

暫定順位は 勝数 → 同勝数内の直接対決（勝数・本数） → 勝者数 → 総取得本数 の順で判定します。

あお文鳥 剣道スコア Google Play

画面例（押すと拡大）

現行画面は「勝敗数解析」です。以前の紹介素材にある対戦マトリクス形式のリーグ表とは表示が異なります。順位は大会独自の規則・正式結果と照合してください。

順位を確認・登録する

順位の記録と、順位付きの勝敗数解析を使い分けます。

ホーム → 順位 → 大会 → 勝敗数解析

1 大会を選ぶ

「順位」で対象の大会を開きます。

2 勝敗数を解析する

「勝敗数解析」で選手・チームの勝敗数と順位を確認します。この一覧は共有ボタンから画像で共有できます。

3 1～3位を登録する

実際の大会結果に合わせて1～3位を選択します。解析結果を使う場合は「この順位を登録」から進みます。

4 更新する

登録内容を確認して更新します。選手の個人統計にも順位記録として表示されます。

順位登録

2026-08-02 戦国六将団体リーグ
公式戦 団体戦 岐阜城下総合体育館
5人制 勝者数法 2:00 流し 3本勝負

勝敗数解析

② 順位を選択

順位	チーム	操作
1位	あお文鳥剣友会	☒ ☐
2位	越後上杉軍	☒ ☐
3位	武田騎馬軍団	☒ ☐

更新

画面例（押すと拡大）

「順位登録」画面そのものと、共有できる「勝敗数解析」は別画面です。同じ選手・チームを複数の順位には登録できません。

選手ごとの成績と勝率を見る

試合が増えるほど、期間や条件で絞って振り返ると役立ちます。

ホーム → 統計 → 選手

1 選手を探す

「統計」で選手・所属を確認し、対象の選手を開きます。

2 集計範囲を決める

期間や大会などの条件を絞り、比べたい範囲をそろえます。

3 勝敗と勝率を見る

勝ち・負け・引き分けを確認します。勝率は「勝ち数 ÷ (勝ち数 + 負け数)」です。

4 個別の試合を見返す

選手別の試合履歴で、相手やスコアを確認します。詳しく見るときは「個人統計・詳細解析」へ進みます。

統計

ホーム

絞り込み すべて

100名

前へ

1~50

51~100

次へ

好▽ 選手	所属	勝敗
★ 織田信長	あお文鳥剣友会	888勝 48敗 5分 / 95%
留守政景	伊達騎馬鉄砲隊	13勝 30敗 1分 / 30%
立花闇千代	立花雷神隊	19勝 32敗 2分 / 37%
立花道雪	立花雷神隊	19勝 31敗 3分 / 38%
立花宗茂	立花雷神隊	14勝 22敗 3分 / 39%
由利鎌之助	六文銭真田隊	12勝 25敗 2分 / 32%
由布惟信	立花雷神隊	16勝 33敗 4分 / 33%
矢沢頼綱	真田赤備え	12勝 24敗 3分 / 33%
毛利元就	毛利両川	48勝 70敗 10分 / 41%
		57勝 71敗 17分 /

画面例（押すと拡大）

引き分けは勝率の分母に含めず、小数点以下は四捨五入します。勝ち・負けがともに0のときは0%表示です。

得意技と取られやすい技を知る

結果だけでなく、どの技で取れたか、取られたかを見ます。

統計 → 選手 → 個人統計・詳細解析

1 決め手を見る

面・小手・胴・突きなど、記録した決め手の内訳を確認します。よく取れている技が、得意技を考える手掛かりになります。

2 取られた決め手も見る

相手に取られた技を確認します。勝率だけでは分からない課題を見つけます。

3 動画と合わせて振り返る

同じ技でも状況はさまざまです。該当する対戦の動画を見て、間合いや動きと合わせて考えます。

4 期間をそろえて比較する

直近の試合と以前の試合など、条件をそろえて変化を確認します。入力漏れや誤りに気付いたら履歴を修正します。



画面例（押すと拡大）

記録したデータから傾向を確認する機能です。AIが技を認識したり、選手の能力を自動判定したりする機能ではありません。

対戦に残した動画を見返す

スコアと映像を行き来して、一本の場面を振り返ります。

履歴 → 対戦の動画 / ツール → 動画



画面例 / 画像を押すとWebで拡大できます

1 対戦から動画を開く

履歴で対象の対戦を開き、関連付けられた動画を再生します。

2 動画リストを使う

「ツール」→「動画」→「動画リスト」から、保存済み動画を探すこともできます。

3 外部の動画を関連付ける

必要なら対戦の操作メニューの「動画リンクの追加」で、端末にある動画を関連付けます。

4 移動・削除の違いを知る

リンク解除は対戦との関連を外す操作です。ファイル削除は動画本体を消す操作なので、表示された内容を確認します。

試合データを別端末へ送っても、動画ファイルまで自動で移るとは限りません。動画の保存先とファイルも別途確認してください。

剣道ポイントを確認する

対象機能を使う前に、ポイントの残高と利用内容を確認できます。

ホームのポイント表示 / ツール → 剣道ポイント

1 残高を確認する

ホームとツールに所持ポイントが表示されます。

2 利用確認を読む

特殊機能を使うとき、機能名と1ポイントの利用確認が表示されます。実行する場合だけ進みます。

3 ポイントをためる

ツールの「剣道ポイント」から「ポイントをためる」へ進みます。CMを最後まで見ると1ポイント貯まります。

4 オフライン利用を準備する

所持ポイントは端末に保存されます。会場へ行く前に残高を確認しておくで安心です。



画面例（押すと拡大）

CMが読み込めなかった場合や、最後まで視聴しなかった場合はポイントが付与されません。画面の数値は説明用です。

バックアップを保存・復元する

取りためた記録を、端末内だけに置かないようにしましょう。

ツール → バックアップ

1 手動で保存する

「バックアップ保存」を選び、案内に従ってファイルを保存します。保存先とファイル名を確認します。

2 自動保存を設定する

「自動バックアップ保存先を指定」から保存先を選びます。「今すぐ自動バックアップを作成」で保存も確認できます。

3 保存状況を見る

手動・自動の保存先、最終実施日時、ファイルを確認します。端末の外にも控えを保管します。

4 必要なときに復元する

「ファイルから復元」または「自動バックアップから復元」を使います。現在の記録と置き換える内容を、確認画面でよく確認します。



画面例（押すと拡大）

試合データを追加する操作とは異なります。復元前にも現在のデータを保存してください。動画本体は別途保管・移行を確認します。

よくあるつまずき

画面の状態と設定を確認すると、解決しやすくなります。

症状から確認する

1 一本で時間が止まった

通常モードでは一本の記録時にタイマーが一時的に停止します。勝敗未確定なら案内の「再開」を押します。

2 ブザーが鳴らない

終了ブザーのON/OFF、「音なし」の選択、サウンド設定、端末のメディア音量を確認します。

3 OCRで漢字が違う

確定前の文字を修正します。光の反射を避け、必要な範囲を大きく撮り直すと読みやすくなります。

4 同じ選手が2人いる

同一人物か確認して「統合」します。別人や判断できない場合は分けて保持します。

5 LINEが共有先に出ない

端末の共有先一覧とLINEのインストール状態を確認します。利用できる共有先は端末によって異なります。

6 受け取った試合に動画がない

試合データと動画ファイルは別です。送信者に動画本体の受け渡しも確認します。

不具合や要望は「ツール」→「ご意見・不具合を送る」から、起きた画面と操作の順序を添えて連絡できます。

操作早見表

やりたいことから、アプリの入口を探せます。

目的 → 操作経路

1 試合を記録する

ホーム → 新しい試合 → 条件・選手 → スコア入力

2 OCRで名簿を読む

ツール → 選手・所属取込・出力 → 選手一括登録

3 相手の試合を取り込む

ツール → 試合データの取込・出力 → 取込

4 名前を修正・統合する

選手 → 対象選手 → 修正／統合

5 結果表を共有する

履歴 → 大会・試合 → 結果表 → 共有

6 得意技・勝率を見る

統計 → 選手 → 個人統計・詳細解析

7 記録を保存しておく

ツール → バックアップ → バックアップ保存

最新版のWebマニュアルとPDFは、剣道スコアの紹介ページで確認できます。