



Smart League

入力手順マニュアル




Smart League

～スコア入力手順～

～事前準備編～

～事前準備編～

- | | |
|--------------------------------|---------|
| ①アプリインストール | P.3 |
| ②アカウント新規作成 [ログイン]～マイページ(TOP画面) | P.4 |
| ③権限順位/メンバー識別/グループ・チーム概念/大会概念 | P.5 |
| ④メニューキー [基本機能一覧] | P.6 |
| ⑤グループ(所属団体/学校)登録 | P.7 |
| ⑥選手招待～選手をグループに招待する | P.8～10 |
| ⑦グループ(所属団体/学校)[退会/削除] | P.11 |
| ⑦チーム登録 [自チーム登録/メンバー登録] | P.12～13 |
| ⑧大会管理 [大会一覧]～大会登録 | P.14 |



Smart League

①アプリインストール

さあ、はじめよう!!

★スマートフォン専用アプリです。タブレットでのご使用はできません。



片手でデータ集計
手のひらで始めるチームマネジメント



スマートフォン専用アプリ 【対応OS】 iOS11.0～ Android7.0～ ●インターネット通信料はお客様のご負担となります。



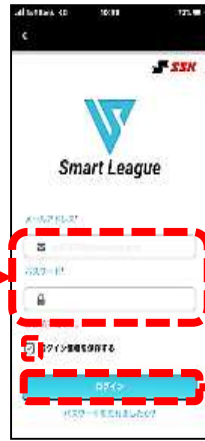
②アカウント新規作成 [ログイン]～マイページ (TOP画面)

アプリ立ち上げ



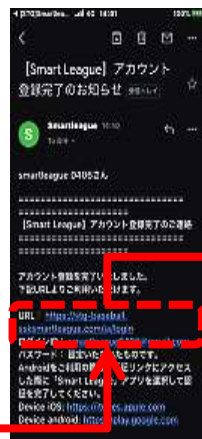
既に登録済みの場合
[ログイン]

新規登録の場合
[アカウントを新規
作成]



①ログイン画面
[メールアドレス][パスワード]入力
ログイン情報を保護する
[✓]
[ログイン]

マイページ



①メールアドレス入力
→[送信]

②メール受信
→URLタップ
→本登録へ

③ユーザー登録入力
→[登録]

④メール受信
アカウント登録完了
のお知らせ
→URLタップ

⑤ログイン
プライバシーポリシー・
利用規約同意[✓]
→[ログイン]

⑥ログイン画面
メールアドレス・パスワード
→ログイン情報を保護
[✓]→[ログイン]

③ 権限順位 / メンバー識別 / グループ・チーム概念 / 大会概念

権限順位

オーナー > グループ管理者 > スコア管理者 > 選手

| 【使える機能】 | オーナー | グループ管理者 | スコア管理者 | 選手 |
|---------------|------|---------|----------|----|
| グループ情報の編集 | ○ | ○ | × | × |
| グループの削除 | ○ | × | × | × |
| 選手招待 | ○ | ○ | × | × |
| 未連携選手作成 | ○ | ○ | ○ | × |
| チーム作成 | ○ | ○ | ○ | × |
| 試合作成 | ○ | ○ | ○ | × |
| スコア入力 | ○ | ○ | ○ | × |
| 【グループ内情報編集削除】 | オーナー | グループ管理者 | スコア管理者 | 選手 |
| オーナーの選手情報 | - | × | × | × |
| チーム管理者の選手情報 | ○ | ○ | × | × |
| スコア管理者の選手情報 | ○ | ○ | × | × |
| 選手の選手情報 | ○ | ○ | ○※種別編集不可 | × |

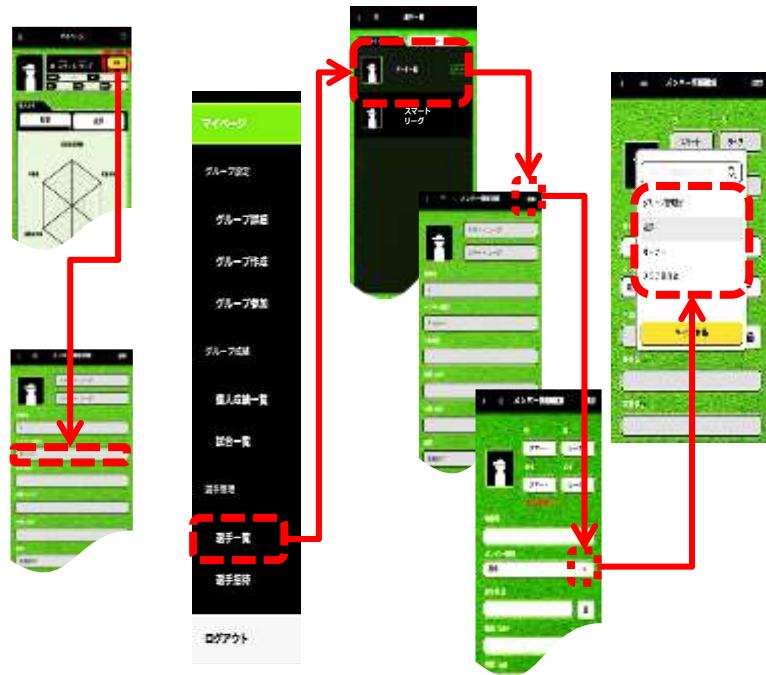
メンバー識別

【メンバー情報編集】管理者権限付与
※オーナー/グループ管理者のみ編集可能

【マイページ】→【詳細】

・メンバー識別確認

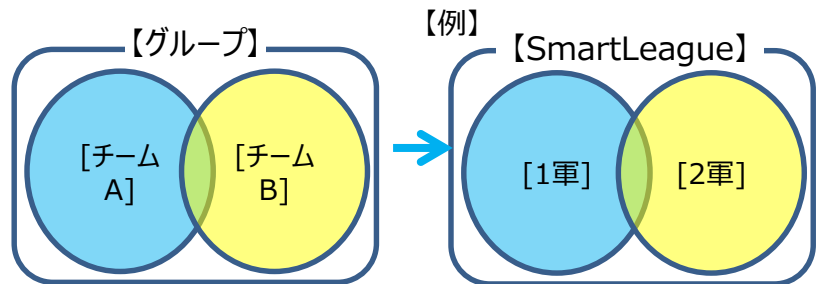
【マイページ】[選手一覧]→選手選択→[編集]→メンバー識別変更



グループ/チーム概念

【グループとは】
所属する団体(学校)。大分類。

【チームとは】
グループ内で分けられたメンバー。小分類。
A/Bチーム等に分けられている場合に登録。
メンバーはA/B両チームに所属可能。



大会概念

【大会とは】
公式戦春/公式戦夏/練習試合/紅白戦等で分類。
データ抽出、エクセル編集時に分けしやすくなります。

④メニューキー [基本機能一覧]

【マイページ】→【メニューキー】→メニュー画面へ



【グループ設定】

[グループ詳細] グループ作成内容が表記される。

[グループ作成] 新規グループ作成時使用。既に所属している場合はその旨表記されます。

[グループ参加] グループ参加のQRコード読み取り、グループID入力画面。

【グループ成績】

[個人成績一覧] 所属グループに参加しているメンバー成績表記。

打者/投手、試合数順/カナ五十音順切換え。

[試合一覧] 過去の試合(対戦)実績が表記される。

【選手管理】

[選手一覧] 登録されたメンバーが表記される。連携済み/未連携メンバー別に表記。

[選手招待] 選手をグループに招待する時に使用する。

グループID/メール招待/QRコードで招待/URLで招待の4種。

[選手登録] メンバーの情報を管理者が行う時に使用する。

【チーム管理】

[チーム一覧] 登録されたチームが表記される。自チーム/相手チーム別。

※対戦は自チームvs相手チームのみ可能。

【大会管理】

[大会一覧] 登録された大会が表記される。

【スコア管理】

[スコア登録] 試合入力中の場合スコア入力画面が表記される。

[試合一覧] 過去の試合(対戦)実績が表記される。

[試合データ出力] データ出力(エクセルデータ)の際使用する。期間、送信先アドレス入力。

【設定】

・アカウント設定 登録されたアカウントのメールアドレス、パスワード(…表記)、アカウント削除。

・利用規約

・プライバシーポリシー

・ヘルプ一覧 [マイページ][スコア入力]のFAQ(頻繁に尋ねられる質問)掲載。

[お問合せ]SmartLeague事務局へメールで問い合わせる。

・アプリ情報 アプリのバージョン表記。

【お知らせ一覧】 SmartLeagueからのお知らせ一覧掲載。

⑤グループ(所属団体/学校)登録

オーナー

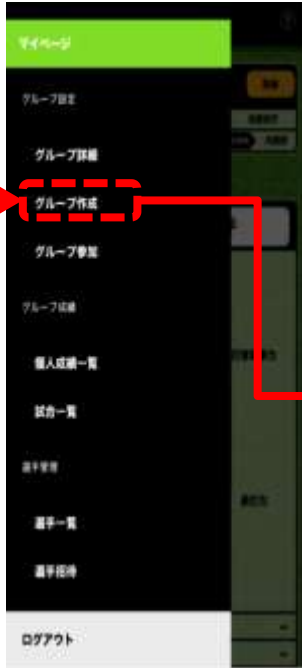
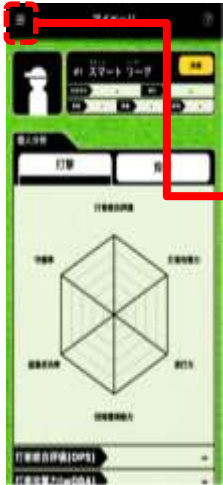
グループ管理

※グループ管理者は編集のみ

マイページ→
[左上]メニューキー

①メニュー一覧→[グループ作成] ②グループ作成→[登録]→[保存]

・修正がある場合
③グループ詳細 [編集]

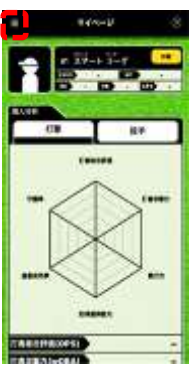


- ・グループ名
- ・グループ名(カナ)
- ・都道府県▼
- ・団体区分▼少年/中学/高校/大学/社会人/プロ/草野球
- ・競技区分▼硬式/軟式/準硬式
- ・設立日(任意)

⑥選手招待～選手をグループに招待する

- オーナー
- グループ管理

マイページ→
[左上]メニューキー



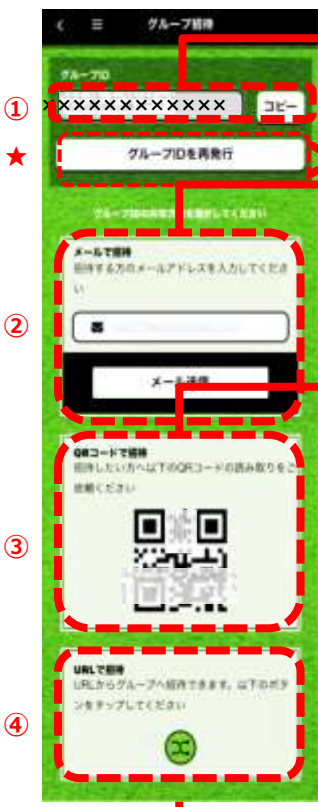
①【グループ詳細】/[選手招待]



②【グループ詳細】→[メンバー招待]



③4種類の招待方法



①グループID
【選手がアプリをインストール済み】
・グループIDをコピーして選手を招待

※何かの理由で既存チームから切替える場合。
[グループIDを再発行]
※既存のグループを停止

②メールで招待
【選手がアプリをインストールしていない】
・選手にメールを送りアプリのインストールを行う

③QRコードで招待
【選手がアプリをインストール済み】
・選手アプリ[グループ参加]で読み取る

④URLで招待
【選手がアプリをインストールしていない】
・URLを発行し選手にメール配信

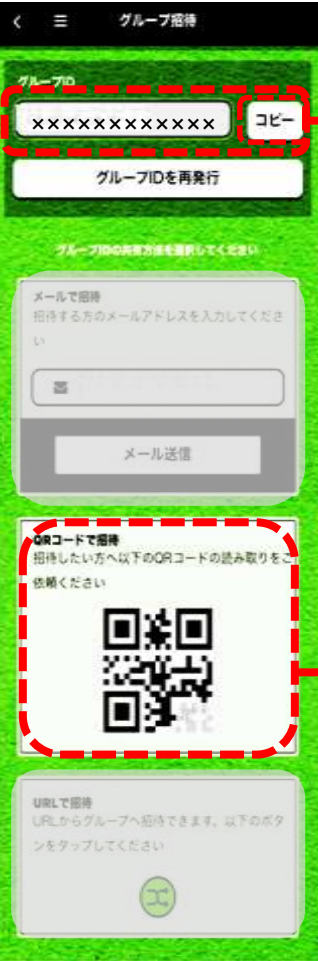
[選手がアプリをインストール済み] P.10へ
[選手がアプリをインストールしていない場合] P.11へ

【選手がアプリをインストール済みの場合】

【オーナーアプリ】
マイページ→[左上]メニューキー
→グループ招待

①グループIDをお知らせする

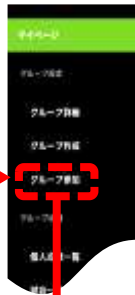
【オーナーアプリ】
・グループIDを選手に連絡
・メール/LINEに貼付け→送信



メール本文に張り付けて
選手へ配信

③QRコードで招待する

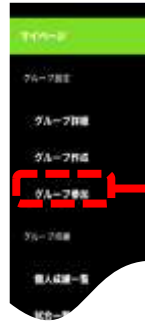
【選手アプリ】 [グループ参加]



【選手アプリ】
オーナーのQRコードを読み取り



【選手アプリ】
グループID入力→[グループに参加]



【選手アプリ】[参加する]



【選手アプリ】[OK]



【選手アプリ】登録完了



【選手がアプリをインストールしていない場合】

【オーナーアプリ】
マイページ [左上]メニューキー
→グループ招待

【iPhone】の方
<https://itunes.apple.com>

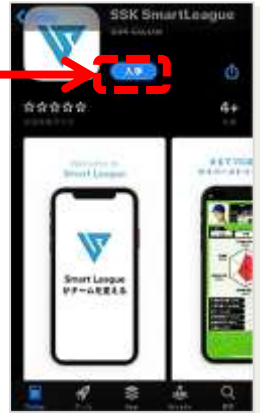
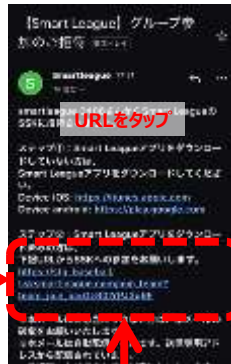


②メールで招待する
【オーナーアプリ】→メールアドレス入力→[送信]



メール配信

【選手スマホ】
メール受信→URLタップ



【Android】の方
<https://play.google.com>

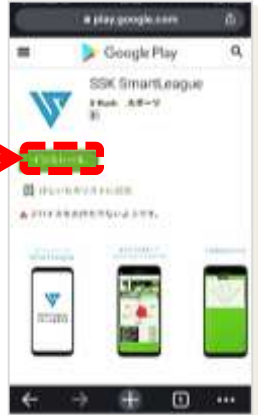
④URLで招待する
【オーナースマホ】→送信方法選択→URL送信



送信方法選択



メール配信



⑦グループ(所属団体/学校)[退会/削除]

オーナー

グループ
管理

スコア
管理

選手

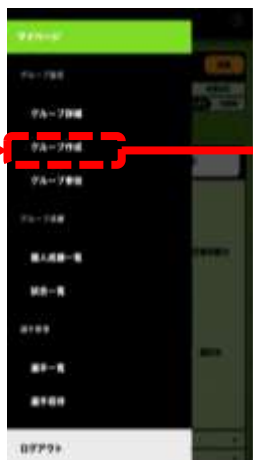
※グループ削除はオーナーのみ

マイページ→
[左上]メニューキー

①メニュー一覧→[グループ作成]

②グループ作成→[登録]

③グループ詳細 [グループ退会][グループ削除]



[グループ退会]
登録したグループから
退会する場合。

[グループ削除]
登録したグループを
削除する場合。
※オーナーのみの権限



⑧ チーム登録 [自チーム登録/メンバー登録]

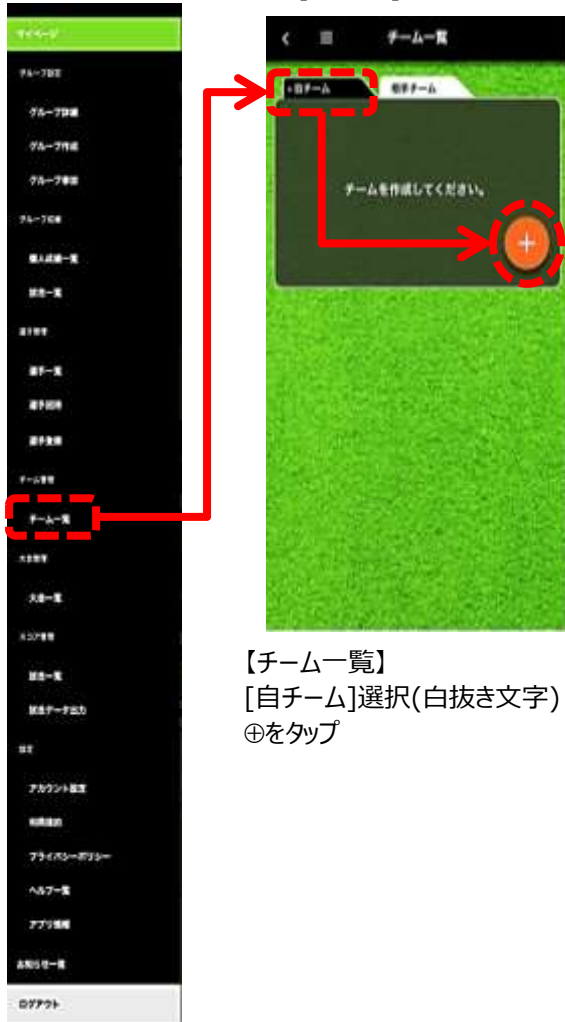
オーナー

グループ
管理

スコア
管理

【メニュー】→【チーム一覧】

① [自チーム] → ⊕



【チーム一覧】
[自チーム] 選択(白抜き文字)
⊕ をタップ

② [チーム登録] → [チーム名]



【チーム登録】
[チーム名] 空欄タップ
キーボードでチーム名入力

2020春公式戦等、ベンチ入り
メンバーによって複数作成可能

既に選手が登録されている場合
#1から選手名が表示される。
上図では#1スマートリーグ選手
が登録済み選手として表示。

③ [チーム登録] → [出場メンバー選択]



【出場メンバー選択】
⊕ を登録人数タップ(9名以上)
#1 選手1から順に登録される。

↓
次ページへ

前ページより



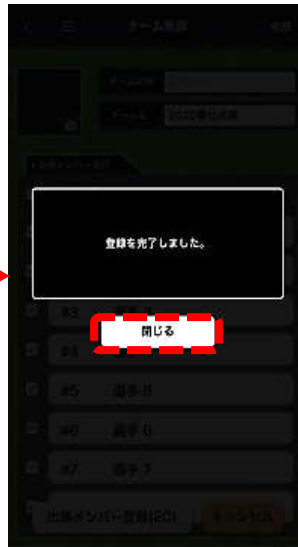
④【チーム登録】→[✓]



⑤【チーム登録】→[出場メンバー登録]



⑥【チーム登録】→[閉じる]



⑦【チーム登録】→[相手チーム]



【チーム登録】
[選手選択]
登録された選手からベンチ入り
メンバーを選択
左の□に✓
全員の場合は[一括選択]
※最大40名選択可能

【チーム登録】
出場メンバーの選択終了後
[出場メンバー登録(人数)]
又は[登録]をタップ

【チーム登録】
[登録完了]
[閉じる]

【チーム登録】
自チーム登録終了

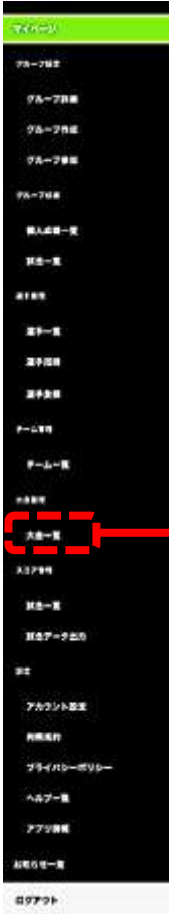


続いて[相手チーム]の登録へ
※登録方法は自チーム同様

⑨大会管理 [大会一覧]～大会登録

- オーナー
- グループ管理
- スコア管理

【メニュー】→[大会一覧]

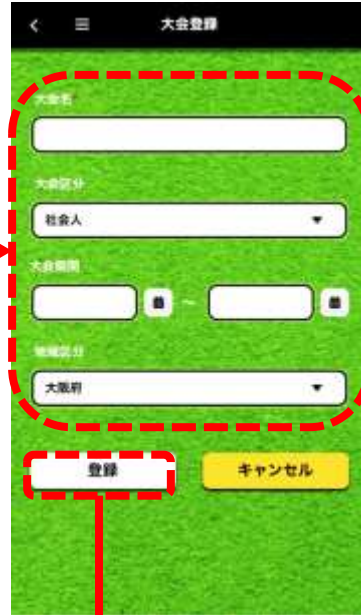


①【大会一覧】→[+]



【大会一覧】
[+]タップ

②【大会登録】 [登録]



【大会登録】
[大会名]※必須
[大会区分]少年/中学/高校/大学
/社会人/プロ/草野球
[大会期間]カレンダーから選択
[地区区分]都道府県入力/選択
↓
[登録]

③【大会登録】 [OK]



④【大会一覧】登録終了





Smart League

～スコア入力手順～

～試合開始直前編～

～試合開始直前編～

- ①スコア管理 [試合一覧]～試合登録 P.3
- ②スコア管理 [チームオーダー(打順設定)] P.4～5
- ③スコア管理 [チームオーダー(守備位置設定)] P.6

Smart League

①スコア管理 [試合一覧]～試合登録

オーナー

グループ管理

スコア管理

[メニュー]→[スコア管理]
→[試合一覧]

①【大会一覧】→[+]

②【試合登録】→[登録]



【試合一覧】 [⊕]タップ



[対戦チーム]先行/後攻 **チーム選択**
[インング]9回/7回/5回 **選択必須**
[タイブレイク方式]あり/なし **設定必須**
[DH制]あり/なし **設定必須**
[大会情報]選択/入力 **任意**
[試合日程][開始時間][球場名] **任意**
[天候]晴/雲/雨[風]無/強/弱 **任意**
[風向]8方向より選択 **任意**
[審判情報] **任意**
[登録]

②スコア管理 [チームオーダー(打順設定)]


オーナー

グループ管理

スコア管理

【メニュー】→【スコア管理】
→【試合一覧】

①【試合一覧】→試合選択

②【試合詳細】→[]

③【先攻チームオーダー】→打順設定



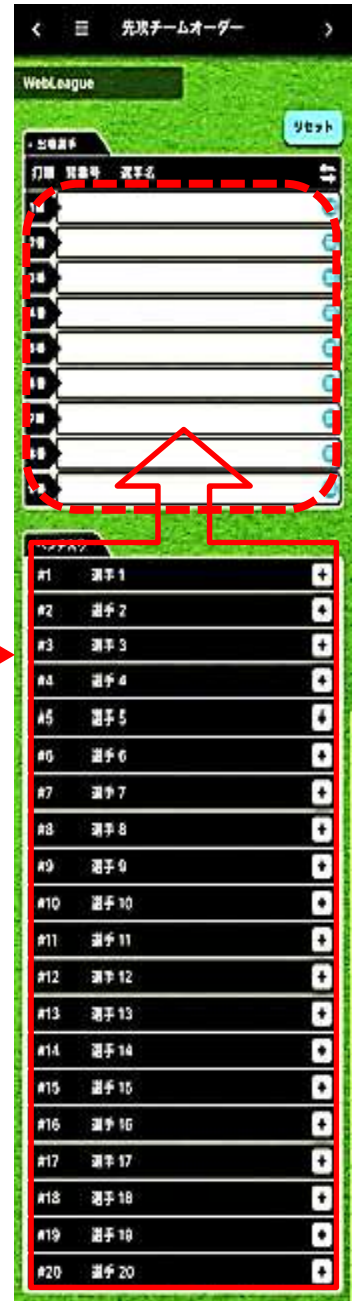
【試合一覧】
登録済みの試合から選択タップ



【試合詳細】
先発出場選手を選択
[先攻チーム]or[後攻チーム]
🖋️タップ



【スコア入力】ボタン
準備段階は文字がグレー



[ベンチ入り]から選手を選択
打順を設定する



次ページへ

前ページより



④【先攻チームオーダー】→打順設定



[リセット]
全ての選択をクリア

[切換え]
・打順入替え
・選手入替え



> 決定後次へ

#3選手3が5番に
#4選手4が3番に
入替え



> 決定後次へ

#9選手9の [選手入替え] をタップ
削除
#9選手9はベンチへ
ベンチ入りから選手選択

[切換え]
打順入替えと選手
入替えの切換え

[打順入替え]
選手を選択→スライドして入替え

[選手入替え]
マークアップッシュ→[ベンチ入りへ]戻る

③スコア管理 [チームオーダー(守備位置設定)]

- オーナー
- グループ管理
- スコア管理

【先攻チーム守備設定】→[ポジション/選手]



[先攻チーム守備設定]
ポジションをタップ後
[出場選手]から選手選択

【先攻チーム守備設定】→[ポジション入替え]



[出場選手]
守備位置が選択された選手は網掛け、
右端に✓マークが入る→[>]で次に進む



[ポジション入替え](例)

- #7 選手7 をタップ
 - #9 選手9 をタップ
 - ↓
 - #7 選手7 がライト
 - #9 選手9 がレフト
 - に入れ替る
- #3 選手3 をタップ
 - #5 選手5 をタップ
 - ↓
 - #3 選手3 が1塁
 - #5 選手5 が3塁
 - に入れ替る

> 決定後
先行チームオーダー同様
後攻チームオーダーへ



※先行チーム設定同様の手順で入力
※選手名が分からない場合は選手1、2、3で進める。



Smart League

～スコア入力手順～

～スコア入力編～

～スコア入力編～

| | | | |
|--------|-------|---|---------|
| ①スコア管理 | スコア入力 | [TOP] | P.3 |
| ②スコア管理 | スコア入力 | [投球/打者結果]～ストライク/ファール/ヒット/ボール | P.4 |
| ③スコア管理 | スコア入力 | [打撃結果]～ゴロ/フライ/ライナー/バント | P.5 |
| ④スコア管理 | スコア入力 | [打者走者記録]～盗塁 | P.6 |
| ⑤スコア管理 | スコア入力 | [走者の処理]～進塁/守備記録 | P.7～8 |
| ⑥スコア管理 | スコア入力 | [打者走者記録]～一連のプレー/併殺 | P.9～10 |
| ⑦スコア管理 | スコア入力 | [選手交代]～攻撃中/守備中選手交代 | P.11 |
| ⑧スコア管理 | スコア入力 | [設定]～試合経過確認/試合中断/規定回終了/点差によるコールド/ 天候によるコールド/ノーゲーム/タイブレーク開始 | P.12～14 |



Smart League

①スコア管理 スコア入力 [TOP]

【試合詳細】

【スコア入力】

文字が黒色になっていれば
試合前準備完了

【スコア入力】

ボタンタップで進む



【スコアボード】

スライドで6インング以降表示

【BSOカウンター】

【?】 ヘルプボタン

この画面のヒントが表示されます

【投手】

#背番号
球数
選手名

【打者】

打順
打ち方(右/左/亮)
#背番号
選手名

【入力履歴】

1球毎の履歴
が表示される

【1つ戻す】

1球毎に戻る

【ダイヤモンド】

ランナー表示
※ランナーに動きがあった場合ランナーをタップ
【走者記録】画面へ

【設定】⊕

[試合経過確認]
[試合中断]
[規定回終了]
[点差によるコールド]
[天候によるコールド]
[ノーゲーム]
[タイブレーク開始]



【ストライク】

見逃/空振/バント空振

【ファウル】

ヒッティング/バント

【ボール】

次ページで詳しく説明

【牽制球】

【その他】

[死球] [敬遠球] [申告敬遠]
[打撃妨害] [ボーク]
[打順間違えアウト]

【選手交代】

守備側チーム

【守備中選手交代】

攻撃側チーム

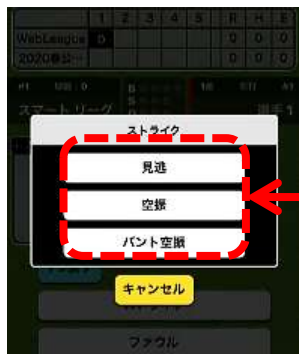
【攻撃中選手交代】



[守備中選手交代] [攻撃中選手交代]

②スコア管理 スコア入力 [投球/打者結果]

- オーナー
- スコア管理
- グループ管理
- ストライク
- ファウル
- ヒッティング
- ボール



- ①【ストライク】
 [見逃]
 [空振]
 [バント空振]

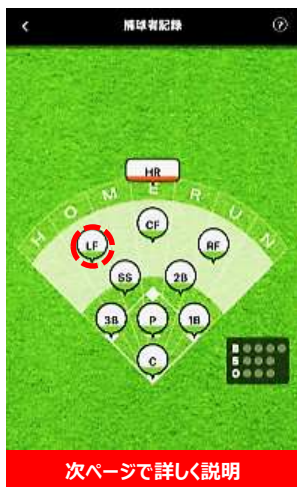


- ②【ファウル】
 [ヒッティング]
 [バント]



- ③【ヒッティング】
 [捕球者記録]へ

- ④【ボール】
 カウント表示



- 【スコア入力】
 ①【ストライク】
 ②【ファウル】
 ③【ヒッティング】
 ④【ボール】



25

③スコア管理 スコア入力 [打撃結果]

ゴロ

フライ

オーナー

ライナー

バント

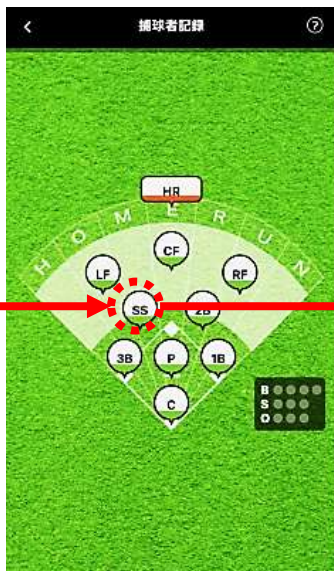
スコア管理

グループ管理

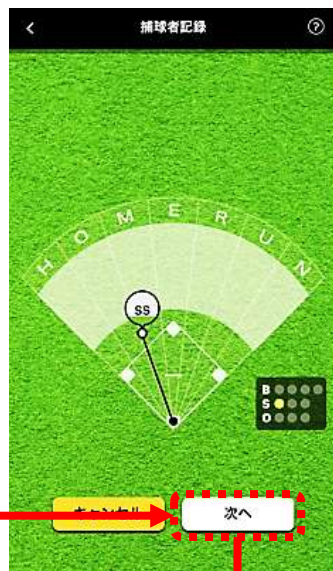
①[ヒッティング]



②【捕球者記録】→【捕球者選択】



③【捕球者記録】→【次へ】



④打撃結果選択へ



オーナー

スコア管理

グループ管理

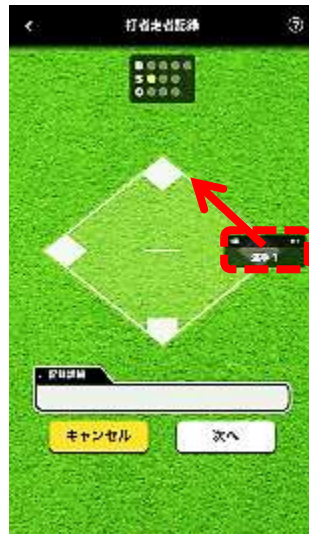
④スコア管理 スコア入力 [打者走者記録]～盗塁

【スコア入力】



ランナーをタップ

①【打者走者記録】→[ランナー]スライド



[ランナー]をスライドさせ2塁へ

②【アウトセーフ判定】→[アウト/セーフ]



[アウト]or[セーフ]選択

③-1【進塁理由】(セーフ)



進塁理由選択 (セーフ)

③-2【アウト理由】



アウト理由選択

オーナー

スコア管理

グループ管理

⑤スコア管理

スコア入力 [走者の処理]～進塁/守備記録

【スコア入力】
ノーアウトランナー1塁



①【ヒッティング】
打者結果 [ヒッティング]



②【捕球者記録】
捕球者選択 [SS]



③【捕球者選択】
捕球者記録 [次へ]



④【打撃結果】
打撃結果 [ゴロ][アウト]



⑤【打者走者記録】→[1塁ランナー]
[1塁ランナー]を2塁へスライドさせる



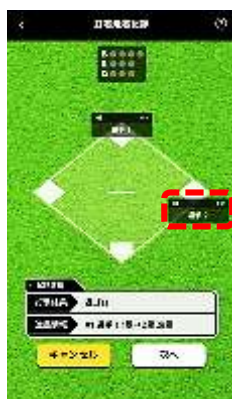
⑥【アウトセーフ判定】[セーフ]
[アウト]or[セーフ]を選択



⑦【進塁理由】(セーフ)[進塁]
進塁理由選択 (セーフ)
→打者走者記録へ進む



⑧【打者走者記録】[打者走者タップ]
1塁ランナーは2塁生還
[打者走者]をタップして結果入力に進む



⑨【アウトセーフ判定】[アウト]
[アウト]選択
→アウト理由入力に進む



次ページへ

⑩【アウト理由】→【フォースアウト】
 【アウト理由】選択
 →守備記録入力に進む

⑪【守備記録】→【打球処理者タップ】
 【捕球者】の選択
 下記では【ショート】を選択
 →【次へ】

⑫【守備記録】【ショート】を選択
 【捕球者】点灯
 下記では【ショート】が点灯
 送球順序表示
 上記では【6】ショート表示
 →【次へ】



⑬【守備記録】【送球先】→【次へ】
 送球先【1塁】をタップ→点灯
 送球記録表示(6→3)
 →【次へ】

⑭【打者走者記録】→【次へ】
 打者走者消滅
 記録詳細表示
 →【次へ】

⑮【次打者情報】→【OK】
 次打者が表示されます
 →【OK】



⑯【スコア入力】に進む
 1アウトランナー2塁
 3番打者のスコア入力へ進む



オーナー

スコア管理

グループ管理

⑥スコア管理

スコア入力 [打者走者記録]〜一連のプレー/併殺

【スコア入力】
ノーアウト
ランナー1塁



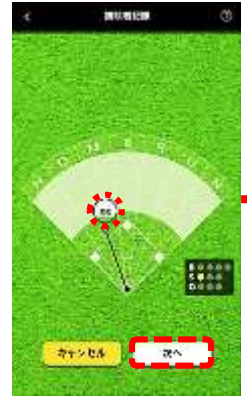
①【打撃内容タップ】
打者
ヒッティング



②【捕球者記録】
ショートゴロ



③【捕球者選択】
[次へ]



④【打撃結果】→[ゴロ]→[併殺]
結果選択
[併殺] 走者記録へ



⑤【打者走者記録】[1塁走者]スライド
[1塁ランナー]をタップする



⑥【アウトセーフ判定】→[アウト]
1塁走者の結果
[アウト]or[セーフ]選択



⑦【アウト理由】→[フォースアウト]
アウト理由を選択



⑧【守備記録】[打球処理者]選択
打球処理者選択
→選択後、送球先を選択に進む



⑨【守備記録】[送球先]→[次へ]
送球先2塁手をタップ
[送球順序]6→4表示→[次へ]

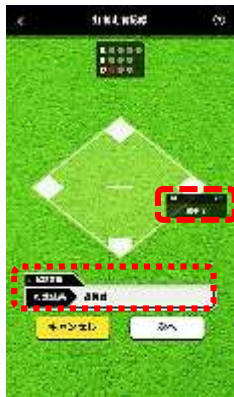


次ページへ



⑩【打者走者記録】[打者走者]タップ

1塁走者消滅 アウトカウント点灯
【打撃結果】遊併殺
【打者走者】タップ



⑪【アウトセーフ判定】→【アウト】

打者走者の判定
【アウト】or【セーフ】選択



⑫【アウト理由】→【フォースアウト】

【アウト理由】を選択



⑬【守備記録】[一連のプレー]→【次へ】

【送球順序】この段階ではblank
【一連のプレー】で直前のプレーと繋ぐ
→【次へ】



⑭【一連のプレー】→【6→4】選択

【一連のプレー】により直前のプレー表示
【6→4】をタップ



⑮【守備記録】[2B]→【次へ】

【送球順序】6→4が表示される
直前のプレー最後の守備者[2B]点灯



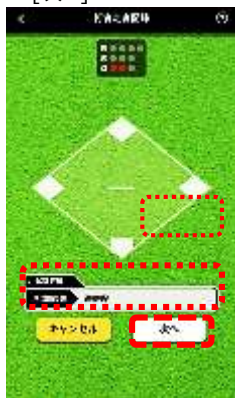
⑯【守備記録】[1B]選択→【次へ】

送球先[1B]をタップ
【送球順序】6→4→3が表示される



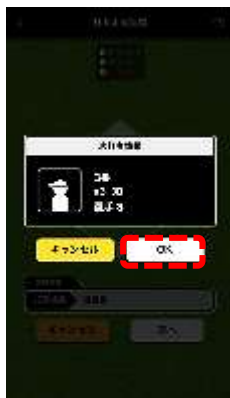
⑰【守備記録】【打撃結果】→【次へ】

【打者走者】消滅 アウトカウント点灯
【打撃結果】遊併殺
→【次へ】



⑱【次打者情報】→【OK】

次打者が表示されます



⑲【スコア入力】→次打者の入力

【スコア入力】次打者の入力へ



オーナー

スコア管理

グループ管理

⑦スコア管理

スコア入力 [選手交代]～攻撃/守備中選手交代

【スコア入力】→[選手交代]
[選手交代]タブ



【選手交代】→[チーム選択]
[攻撃中チーム]or[守備中チーム]選択



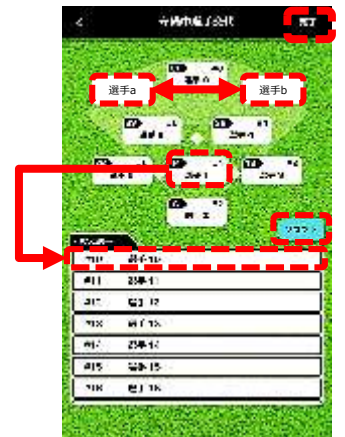
【攻撃中選手交代】
[代打]
フィールド上[打者]タップ
[控え選手]より交代選手選択
→選手入替え
→完了orリセット

【代走】
フィールド上[走者]タップ
[控え選手]より交代選手選択
→選手入替え
→完了orリセット



【守備中選手交代】
[守備交代-1]
・控え選手との交代
フィールド上[守備者]タップ
[控え選手]より交代選手選択
→選手入替え
→完了orリセット

[守備交代-2]
・フィールド内選手の入替え
フィールド上[選手a]タップ
フィールド上[選手b]タップ
→守備位置入替え
→完了orリセット



⑧スコア管理 スコア入力 [設定☉]

- 試合経過確認
- 点差によるコールド
- 試合中断
- 天候によるコールド
- 規定回終了
- ノーゲーム
- タイブレイク開始
- オーナー
- グループ管理
- スコア管理

【スコア入力】→設定☉

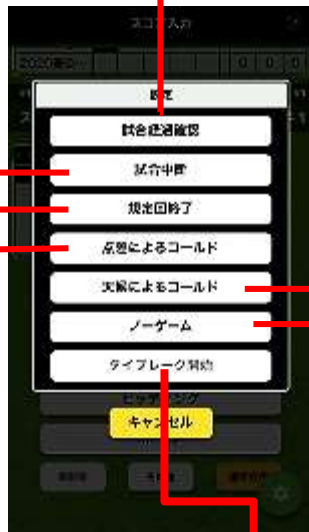


P.13で詳しく説明

P.14で詳しく説明



【スコア入力中断】
【OK】成績に反映されていません



【規定回終了】
【OK】入力完了/修正不可
成績に反映されます

【タイブレイク】
試合登録時に設定している
場合有効



【天候によるコールド】
【OK】入力完了/修正不可
成績に反映されます



【点差によるコールド】
【OK】入力完了/修正不可
成績に反映されます



【ノーゲーム】
【OK】入力完了/修正不可
成績に反映されません



入力完了すると成績に反映され修正、取り消しができなくなります。修正、取り消しの可能性がある場合試合中断して下さい。

【試合経過確認】 【試合詳細】

責任投手/本塁打 試合登録時に入力した内容が表示されます。

【メニュー】→【スコア管理】
→【試合一覧】

【試合選択】

【スコア入力】→設定○



【試合経過確認】



【試合詳細】



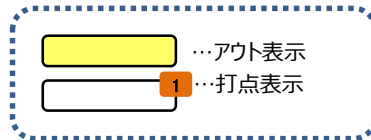
【試合経過確認】 [試合経過]

1回表から試合終了までの試合経過が表示されます。

【メニュー】→【スコア管理】
→【試合一覧】

[試合選択]

[試合経過]



【試合経過確認】 [試合経過]





Smart League

～スコア入力手順～

～その他の機能編～

～その他の機能編～

- | | |
|-------------------------|-----|
| ①スコア管理 試合データ出力[エクセルデータ] | P.3 |
| ②情報詳細 [アバター編集(個人/グループ)] | P.4 |
| ③アカウント設定 [アカウント削除] | P.5 |



Smart League

②情報詳細 [アバター編集(個人/グループ)]

オーナー

グループ管理

スコア管理

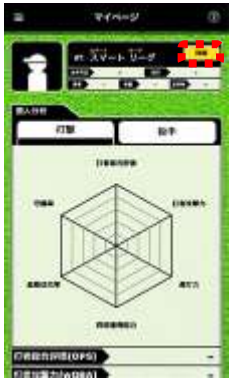
選手※

※個人アバターのみ変更可



個人

【マイページ】→【詳細】



①【メンバー情報詳細】【編集】



②【📷】タップ



③【データ出力】【出力期間】



④-1
スマホのカメラ機能



④-2
スマホの写真機能



グループ

【マイページ】→【詳細】



①【メンバー情報詳細】【編集】



②【📷】タップ



③【データ出力】【出力期間】



④-1
スマホのカメラ機能



④-2
スマホの写真機能



②アカウント設定 [アカウント削除]

オーナー

グループ管理

スコア管理

選手※

【メニュー】→【設定】
→【アカウント設定】

①【アカウント設定】[?]

②【アカウント設定】[アカウント削除]

③【アカウント削除】[いいえ]or[はい]



[アカウント削除]の際はご注意ください。



アカウントを削除すると「SSK SmartLeague」の全サービスが利用できなくなります。

以前に使用されたメールアドレスは、アカウントデータの引継ぎができないためご利用頂けません。

削除すると別のメールアドレスを準備し、別アカウントとして新規登録が必要になりますのでご注意ください。



Smart League

～スコア入力手順～

～マイページ閲覧編～

～マイページ閲覧編～

| | |
|--|------|
| ①マイページ [分析] | P.3 |
| ②マイページ [打撃/守備/投手/打球方向] | P.4 |
| ③マイページ [ヘルプ一覧] マイページ [個人分析とグループ分析の表示切替え] | P.5 |
| ④マイページ [ヘルプ一覧] マイページ [レーダーチャートの評価基準] | P.6 |
| ⑤マイページ [ヘルプ一覧] スコア入力 [入力手順マニュアル(ebook)] | P.7 |
| ⑥マイページ [ヘルプ一覧] スコア入力 [捕球者と方向の記録] | P.8 |
| ⑦マイページ [ヘルプ一覧] スコア入力 [打撃結果の記録方法] | P.9 |
| ⑧マイページ [ヘルプ一覧] スコア入力 [走塁結果の記録方法] | P.10 |
| ⑨マイページ [ヘルプ一覧] スコア入力 [守備結果の記録方法] | P.11 |
| ⑩マイページ [ヘルプ一覧] スコア入力 [スコアの記録方法] | P.12 |
| ⑪マイページ [ヘルプ一覧] お問い合わせ [その他のお問い合わせ] | P.13 |



Smart League

①【マイページ】 [分析]

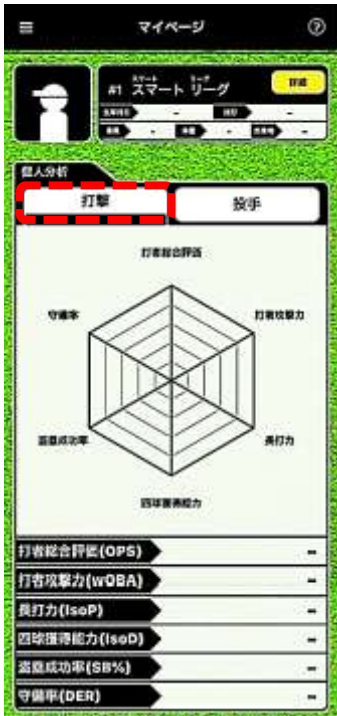
オーナー

グループ管理

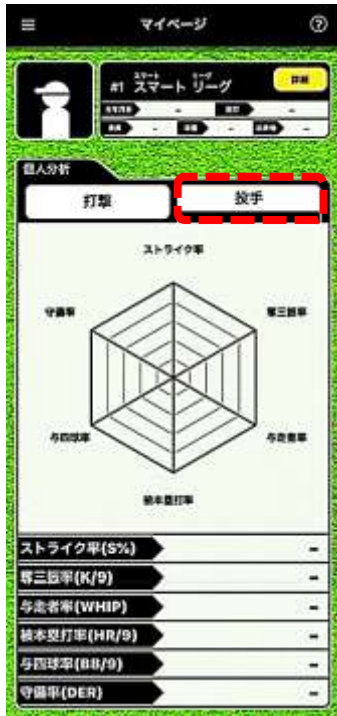
スコア管理

選手※

【マイページ】 [個人分析] <<打撃分析>>

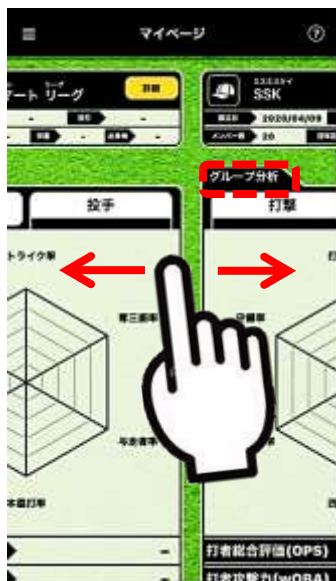


【マイページ】 [個人分析] <<投手分析>>

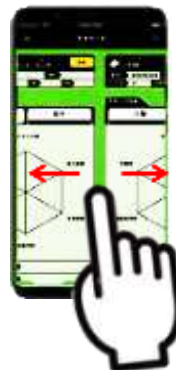


[個人]と[グループ]の切替え

※グループが登録されていない場合は個人のみ表示



[左右にスワイプで切替え]



②【マイページ】 [打撃/守備/投手/打球方向]

オーナー

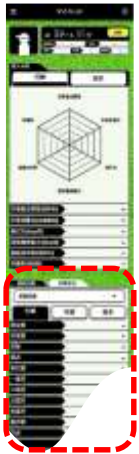
グループ管理

スコア管理

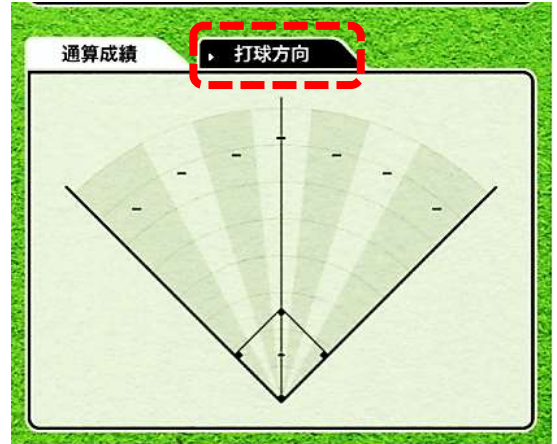
選手※

【マイページ】通算成績の集計/打球方向の比率が表示されます。

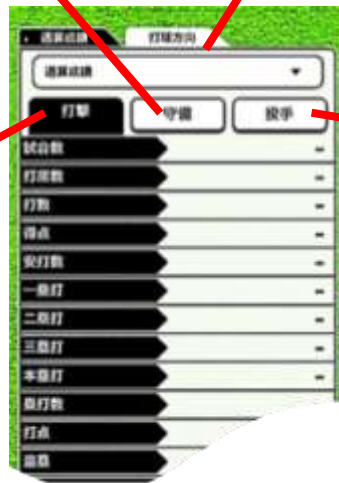
【マイページ】



[打球方向]



[通算成績]→[打撃]



[通算成績]→[投手]

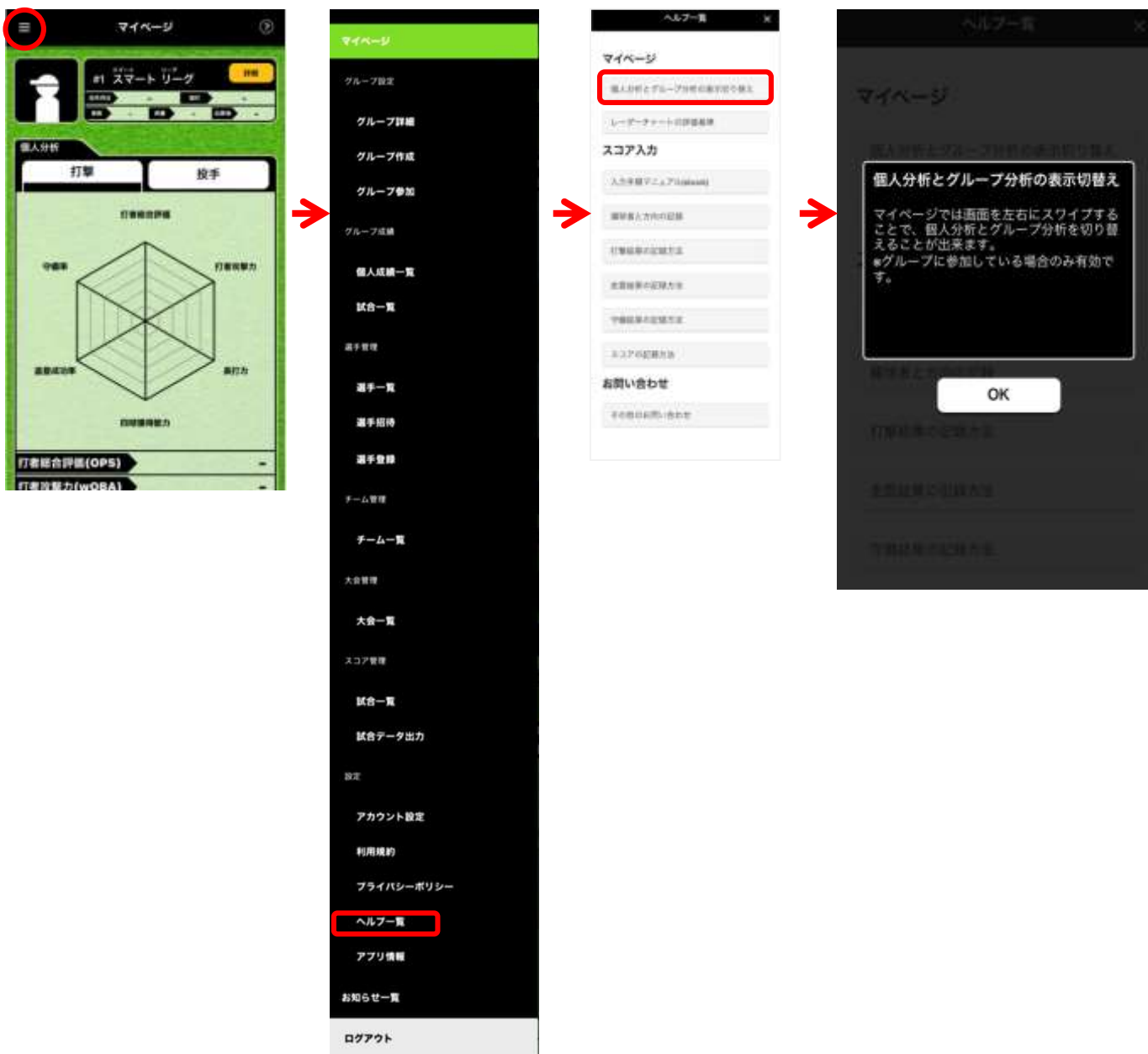


③【マイページ】 [ヘルプ一覧] マイページ[個人分析とグループ分析の表示切替え]

個人分析とグループ分析の表示切替え

マイページでは画面を左右にスワイプすることで、個人分析とグループ分析を切り替えることができます。
※グループに参加している場合のみ有効です。

【マイページ】→【ヘルプ一覧】→マイページ[個人分析とグループ分析の表示切替え]



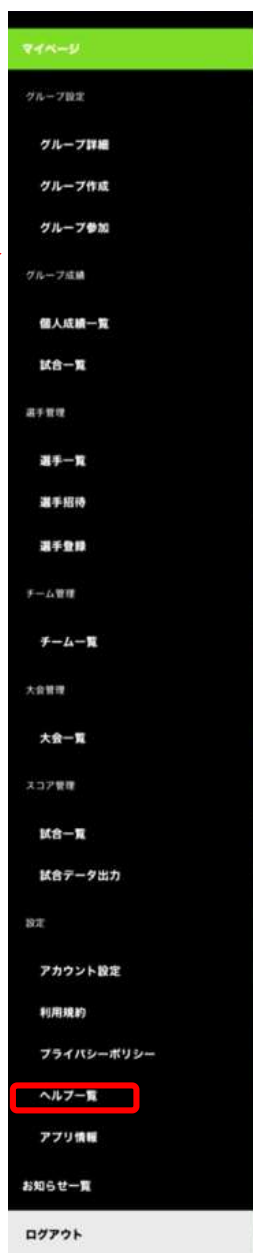
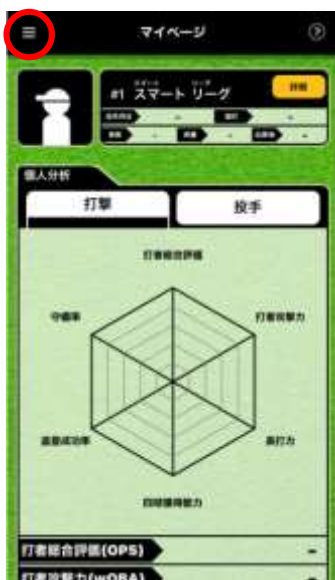
④【マイページ】 [ヘルプ一覧] マイページ[レーダーチャートの評価基準]

レーダーチャートの評価基準

マイページ内のレーダーチャートの評価基準は下記の基準にて評価されます。

★のついているレベル3はSSKが独自に算出した平均値となります。

[マイページ]→[ヘルプ一覧]→マイページ[レーダーチャートの評価基準]



レーダーチャートの評価基準

マイページ内のレーダーチャートの評価基準は下記の基準にて評価されます。
★のついているレベル3はSSKが独自に算出した平均値となります。

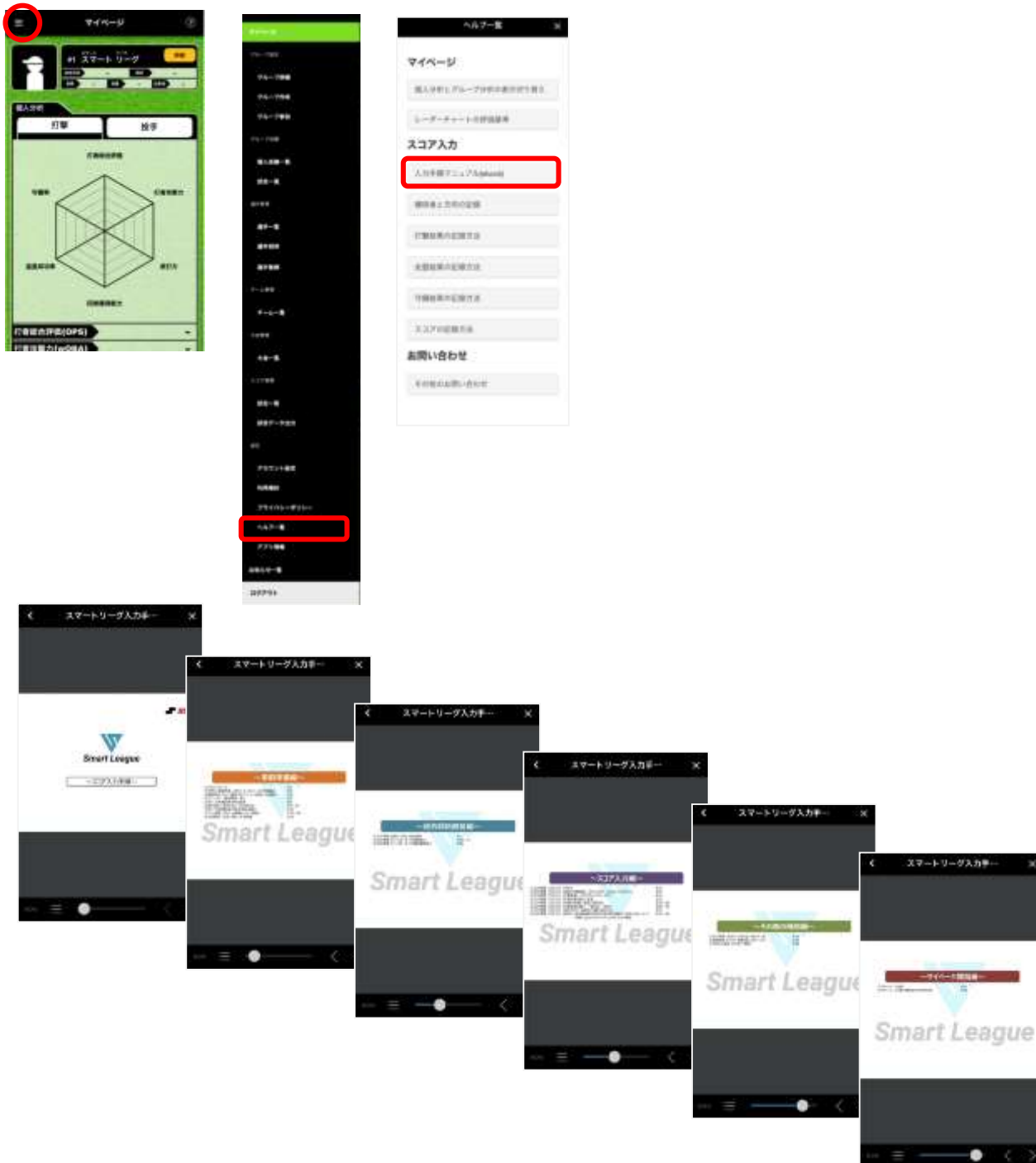
| | レベル1 | レベル2 | レベル3 | レベル4 | レベル5 |
|----------------------|--------|------|-------|------|--------|
| <野手データ> | | | | | |
| 打者総合評価 | .550以下 | .650 | .750★ | .850 | .950以上 |
| 打者攻撃力 | .300以下 | .315 | .330★ | .345 | .360以上 |
| 盗塁成功率 | .100以下 | .150 | .200★ | .250 | .300以上 |
| 四球獲得能力 | .020以下 | .040 | .060★ | .080 | .100以上 |
| 盗塁成功率 | 20%以下 | 40% | 60%★ | 80% | 100% |
| 守備率 | .920 | .940 | .960★ | .980 | 1.00 |
| <投手データ> | | | | | |
| ストライク率 | 40%以下 | 50% | 60%★ | 70% | 80%以上 |
| 奪三振率 | 2.0以下 | 4.0 | 6.0★ | 8.0 | 10.0以上 |
| 与走者率 | 1.4以上 | 1.3 | 1.2★ | 1.1 | 1.0以下 |
| 被本塁打率 | 1.0以上 | 0.8 | 0.6★ | 0.4 | 0.2以下 |
| 与四球率 | 5.0以上 | 4.0 | 3.0★ | 2.0 | 1.0以下 |
| 守備率 | .920以下 | .940 | .960★ | .980 | 1.00以上 |

⑤【マイページ】 [ヘルプ一覧] スコア入力[入力手順マニュアル(ebook)]

入力手順マニュアル

事前準備編/試合開始直前編/スコア入力編/その他の機能編/マイページ閲覧編
入りに困ったときのためのマニュアルです。ebookで閲覧可能です。

【マイページ】→【ヘルプ一覧】→スコア入力[入力手順マニュアル]



⑥【マイページ】 [ヘルプ一覧] スコア入力[捕球者と打球方向の記録]

捕球者と打球方向の記録

この画面では捕球した守備側の選手と攻撃側の打球方向を記録します。

【マイページ】→[ヘルプ一覧]→スコア入力[捕球者と打球方向の記録]



捕球者と打球方向の記...

この画面では捕球した守備側の選手と攻撃側の打球方向を記録します。

最初に捕球した選手を軽くタッチしてください。

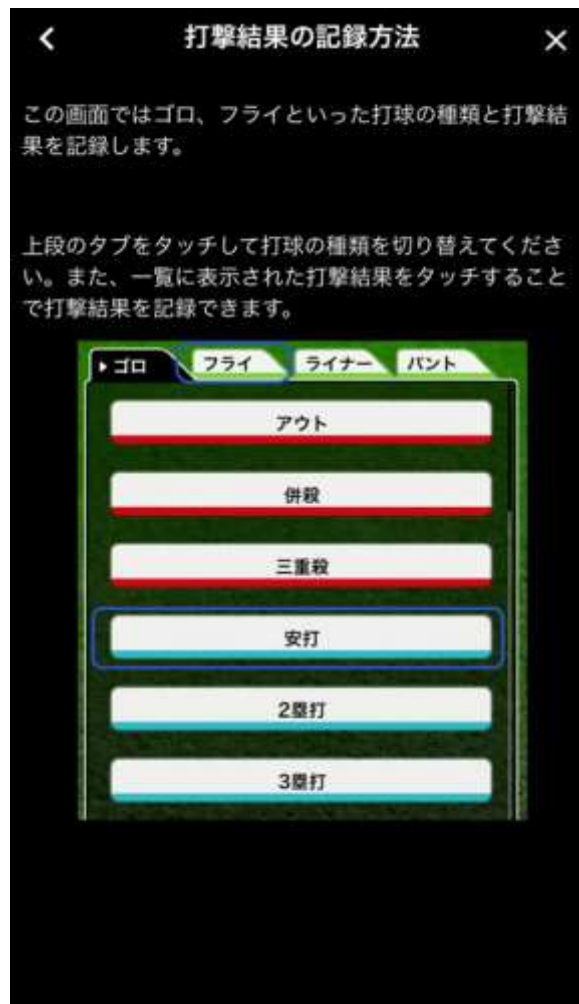
選手が一人に絞られますので、その選手をドラッグ&ドロップで打球の落下地点に移動させることで打球方向を記録できます。打球方向はフィールドを線で区切った7方向から指定できます。

⑦【マイページ】 [ヘルプ一覧] スコア入力[打撃結果の記録方法]

打撃結果の記録方法

この画面ではゴロ、フライといった打球の種類と打撃結果を記録します。

【マイページ】→【ヘルプ一覧】→スコア入力【打撃結果の記録方法】



⑧【マイページ】 [ヘルプ一覧] スコア入力[走塁結果の記録方法]

走塁結果の記録方法

この画面では打者の打撃結果の確認と打者と走塁結果を記録します。

【マイページ】→【ヘルプ一覧】→スコア入力[走塁結果の記録方法]



走塁結果の記録方法

この画面では打者の打撃結果の確認と打者と走者の走塁結果を記録します。

打者と走者が進塁または帰塁した塁上にドラッグアンドドロップしてください。

操作後のポップアップ画面で打者と走者のアウト、セーフ判定をタッチして選択してください。

アウトセーフ判定

アウト

セーフ

キャンセル

打撃記録の確認と全ての走塁記録を完了したら、[次へ]ボタンをタッチして次の打者の記録を開始してください。

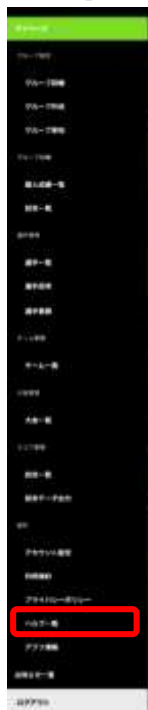
⑨【マイページ】 [ヘルプ一覧] スコア入力[守備結果の記録方法]

守備結果の記録方法

この画面では守備結果を記録します。

なお、守備結果は入力をスキップすることができます。

【マイページ】→[ヘルプ一覧]→スコア入力[守備結果の記録方法]



この画面では守備結果を記録します。なお、守備結果は入力をスキップすることができます。

守備物のチームでプレーに関与した選手を順番にタッチしながら、一連の送球順序を入力してください。

プレーの途中で選手が失策した、ベースを踏んだ、またはタッチプレーを行った場合、当該行為を行った選手をタッチした後に、プレーに対応するボタンをタップしてください。

打者走者画面で別の打者走者がすでに入力した同じプレー内で、異なる進塁などが発生した場合、「一連のプレー」から、該当するプレーを選択することもできます。

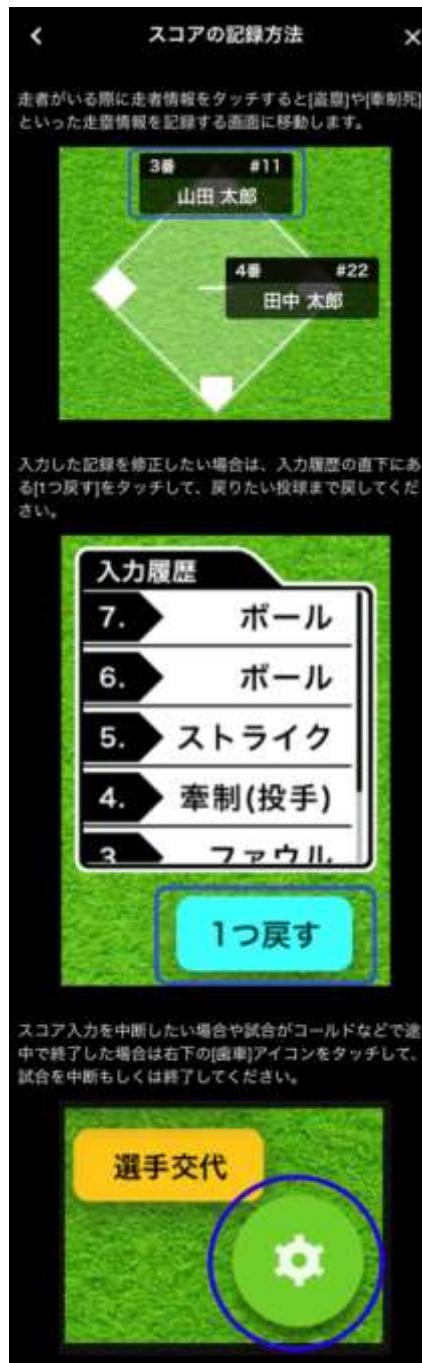
⑩【マイページ】 [ヘルプ一覧] スコア入力[スコアの記録方法]

スコアの記録方法

この画面はスコア入力のホーム画面です。

1球単位で試合の進行状況を記録してください。

【マイページ】→【ヘルプ一覧】→スコア入力【スコアの記録方法】



⑪【マイページ】 [ヘルプ一覧] お問い合わせ[その他のお問い合わせ]

メールで問い合わせる

[メールで問い合わせる]ボタンよりメール入力画面へ移行します。

【マイページ】→【ヘルプ一覧】→お問い合わせ[その他のお問い合わせ]





Smart League

～分析データの活用～

～グループ連携編～

～グループ連携編～

- | | |
|-------------------|------|
| ①グループで繋がる | P.3 |
| ②マイページ[個人・グループ分析] | P.7 |
| ③個人成績一覧 | P.12 |
| ④連携手順 | P.15 |



Smart League

①グループで繋がる データを共有しよう

グループで繋がり分析データを共有しよう!!

スコアカードを データ化

- ・スコアカードの情報を網羅
- ・申告敬遠、タイブレイクにも対応



記録を 集計/分析

- ・試合データを蓄積集計
- ・チーム/個人を分析チャート表示
- ・集計表はエクセルデータで抽出可能



グループで 繋がる

- ・グループと自身のデータがいつでも閲覧可能



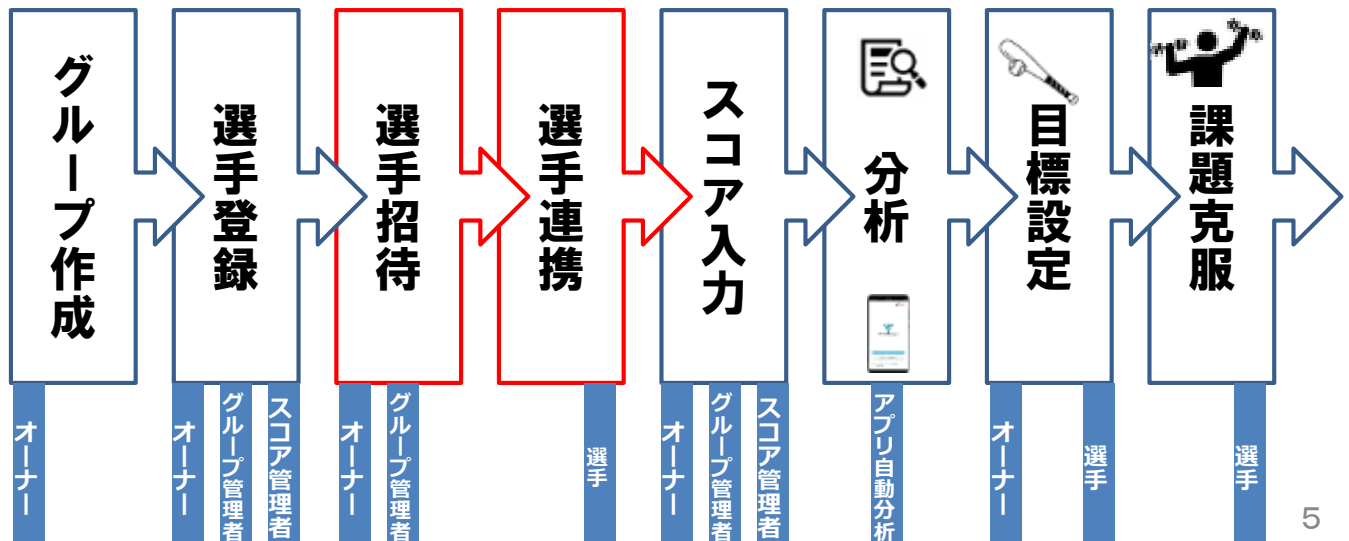
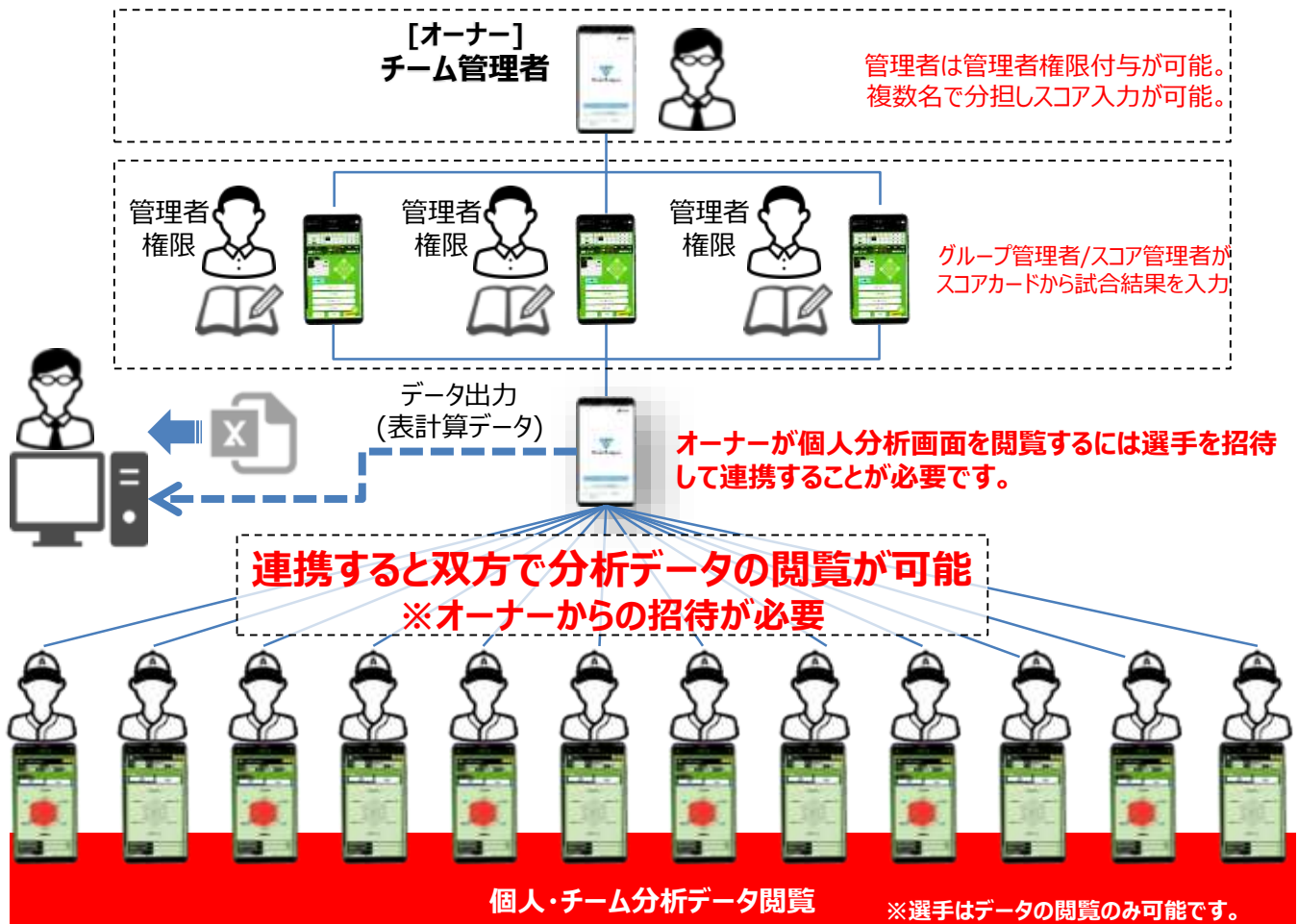
【管理者と選手が連携してチームカアアップにつなげよう】

- ・スコアブックに眠っていた記録がデータ化される事でチーム/個人の傾向が把握可能。
- ・チームと個人の試合データがいつでもそれぞれのスマートフォンから確認が可能。
- ・管理者が連携済み選手の分析チャートを閲覧することが可能。
- ・管理者と選手が分析データを共有することで目指す方向性を明確にできます。

| 【野手分析データ】 | |
|-----------|--|
| 打者総合評価 | 出塁率と長打率を合わせた指数。得点への貢献度を評価する。 |
| 打者攻撃力 | 出塁率と得点力を合わせた指数。得点への貢献度を評価する。 |
| 長打力 | 2塁打以上の指数。単純に打者の長打力を評価する。 |
| 四球獲得能力 | 四球による出塁の指数。選球眼、被投球数獲得を評価する。 |
| 盗塁成功率 | 盗塁成功率の指数。盗塁の数ではなく成功率を評価する。 |
| 守備率 | 守備成功率の指数。ディフェンス面での貢献度を評価する。 |
| 【投手分析データ】 | |
| ストライク率 | 投球数の内ストライク獲得の指数。ストライクゾーンでの勝負、投球数制限を評価する。 |
| 奪三振率 | 打者から三振を奪う指数。投手が安全にアウト獲得できる力を評価する。 |
| 与走者率 | 1イニングあたりに失策以外で走者を出す確率の指数。相手に得点機会を与えない事を評価する。 |
| 被本塁打率 | 1試合あたりの被本塁打率の指数。単純に投手の被本塁打率を評価する。 |
| 与四球率 | 1試合あたりに四球を与える率の指数。投手の制球力を評価する。 |
| 守備率 | 守備成功率の指数。ディフェンス面での貢献度を評価する。 |

①グループで繋がる 管理者と選手の連携

管理者と選手が連携することで分析されたデータを把握。
データを共有する事でチームカアップにつなげます。



①グループで繋がる

グループ・チーム・権限・大会について

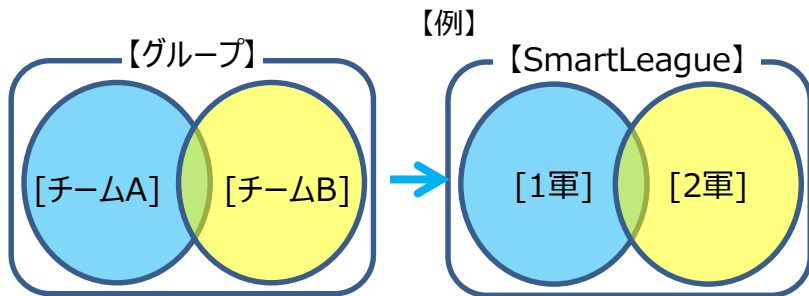
グループ/チーム概念

[グループとは]

所属する団体(学校)。大分類。

[チームとは]

グループ内で分けられたメンバー。小分類。
A/Bチーム等に分けられている場合に登録。
メンバーはA/B両チームに所属可能。



権限順位

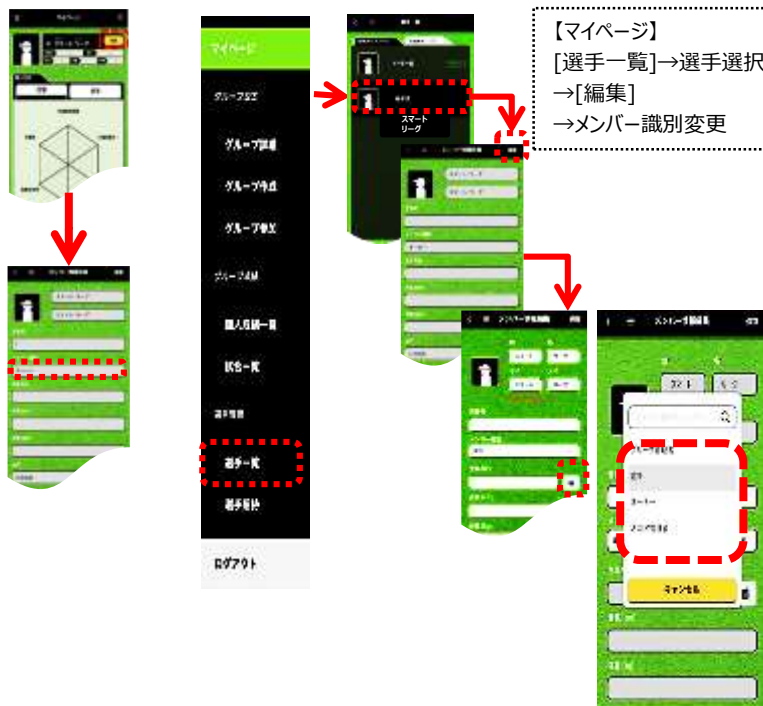
オーナー > グループ管理者 > スコア管理者 > 選手

メンバー識別

[メンバー情報編集] 管理者権限付与
※オーナー/グループ管理者のみ編集可能

[メンバー識別確認]

[メンバー識別変更]



大会概念

[大会とは]

公式戦春/公式戦夏/練習試合/紅白戦等で分類。
データ抽出、エクセル編集時に分けしやすくなります。

②マイページ[個人/グループ分析] [野手][通算成績/打撃]

アプリを開くとマイページが表示される



アプリ登録者

所属グループ

個人分析

グループ分析

左右のスワイプで個人とグループを切替え

⇐【個人分析】 **野手** 【グループ分析】⇒

[レーダーチャート]

- ・6項目の分析データを抽出しバランスを表示
- ・チームへの貢献力が確認できます。

- ・打者総合評価(OPS) 出塁率&長打率を評価
- ・打者攻撃力(wOBA) 打者の攻撃力を評価
- ・長打力(IsoP) 2塁打以上の確率を評価
- ・四球獲得能力(IsoD) 選球眼を評価
- ・盗塁成功率(SB%) 走塁での評価
- ・守備率(DER) デフィンス面での評価

⇐【個人分析】 **打撃** 【グループ分析】⇒

【通算成績/打撃】

試合数/打席数/打数/得点/安打数/一塁打/
二塁打/三塁打本塁打/塁打数/打点/盗塁/
盗塁死/犠打/犠飛/四球/死球/三振/併殺打/
三重殺打/打率/出塁率/長打率/
得点圏打率/本塁打率/ゴロ率/フライ率/犠打
成功率/三振率

レーダーチャートの評価基準

マイページ内のレーダーチャートの評価基準は下記の基準にて評価されます。
★のついているレベル3はSSKが独自に算出した平均値となります。

| <野手データ> | レベル1 | レベル2 | レベル3 | レベル4 | レベル5 |
|---------|--------|------|-------|------|--------|
| 打者総合評価 | .550以下 | .650 | .750★ | .850 | .950以上 |
| 打者攻撃力 | .300以下 | .315 | .330★ | .345 | .360以上 |
| 長打力 | .100以下 | .150 | .200★ | .250 | .300以上 |
| 四球獲得能力 | .020以下 | .040 | .060★ | .080 | .100以上 |
| 盗塁成功率 | 20%以下 | 40% | 60%★ | 80% | 100% |
| 守備率 | .920 | .940 | .960★ | .980 | 1.00 |



②マイページ[個人/グループ分析] [投手][通算成績/守備]

アプリを開くとマイページが表示される



レーダーチャートの評価基準

マイページ内のレーダーチャートの評価基準は下記の基準にて評価されます。
★のついているレベル3はSSKが独自に算出した平均値となります。

| <投手データ> | レベル1 | レベル2 | レベル3 | レベル4 | レベル5 |
|---------|--------|------|-------|------|--------|
| ストライク率 | 40%以下 | 50% | 60%★ | 70% | 80%以上 |
| 奪三振率 | 2.0以下 | 4.0 | 6.0★ | 8.0 | 10.0以上 |
| 与走者率 | 1.4以上 | 1.3 | 1.2★ | 1.1 | 1.0以下 |
| 被本塁打率 | 1.0以上 | 0.8 | 0.6★ | 0.4 | 0.2以下 |
| 与四球率 | 5.0以上 | 4.0 | 3.0★ | 2.0 | 1.0以下 |
| 守備率 | .920以下 | .940 | .960★ | .980 | 1.00以上 |

②マイページ[個人/グループ分析] [通算成績/打撃]

アプリを開くとマイページが表示される



左右のスワイプで個人とグループを切替え

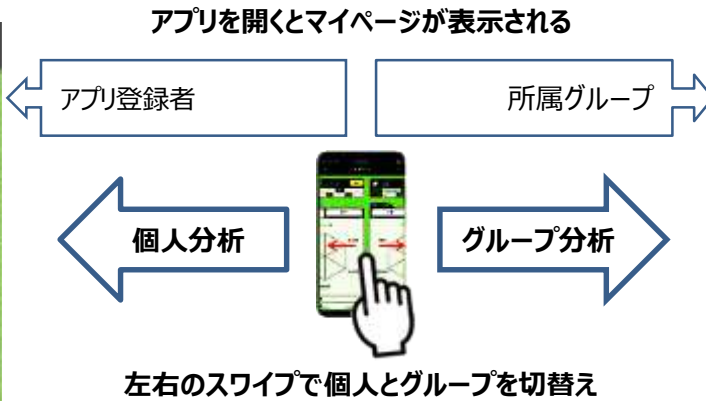


⇐【個人分析】 **投手** 【グループ分析】⇒

【通算成績/投手】

投球数/自責点/失点/防御率/勝数/敗数/
勝率/ホールド/ホールドポイント/セーブ/奪三振
/与四球/与死球/対戦打者/被安打/被本塁
打/先発数/完投数/完封数/無四球試合/
暴投/ボーク/先発試合創出力/被安打率/
奪三振・四死球率/ゴロ率/フライ率/
ゴロ・フライ率

②マイページ[個人/グループ分析] [打球方向]



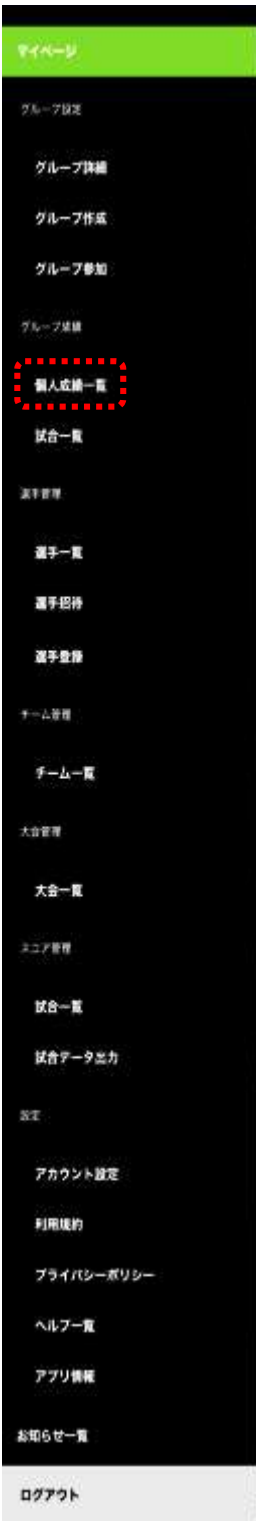
⇐【個人分析】 **打球方向** 【グループ分析】⇒

【打球方向】
打球の方向を7つのエリアで表示
打球方向の傾向が確認できます
※ファウルは含まれません

③個人成績一覧 表示順の選択

[メニュー]

[個人成績一覧]



個人成績掲載順
[試合数順(多い順)]
[カナ五十音順]
の選択が可能

| | 選手 | 試合 | 打率 | 本塁打 | 打点 |
|----|-------|----|------|-----|----|
| 1 | 丸 浩樹 | 7 | .174 | 0 | 2 |
| 2 | 松本 龍人 | 7 | .136 | 0 | 1 |
| 3 | 亀井 健斗 | 7 | .067 | 1 | 1 |
| 4 | 大塚 健太 | 6 | .200 | 0 | 0 |
| 5 | 佐藤 健太 | 6 | .125 | 0 | 1 |
| 6 | 野村 聖一 | 6 | .111 | 1 | 4 |
| 7 | 佐藤 龍也 | 5 | .182 | 0 | 0 |
| 8 | 中島 龍也 | 5 | .167 | 0 | 0 |
| 9 | 山崎 龍也 | 5 | .071 | 0 | 0 |
| 10 | 佐藤 龍也 | 5 | .071 | 0 | 0 |
| 11 | 大塚 健太 | 5 | 0 | 0 | 0 |
| 12 | 佐藤 龍也 | 4 | .286 | 0 | 0 |
| 13 | 佐藤 龍也 | 3 | 0 | 0 | 0 |

管理者と未連携の場合は個人成績確認はここまで。
連携している選手は個人成績をさらに詳しく見ることが可能。
詳しくは次ページ↓

③個人成績一覽 連携済選手の分析データ

管理者と選手が連携すると個人成績の詳しい分析まで確認することが可能になります。

**連携することで管理者が選手の成績分析を把握。
共通の認識でチームカアツプにつなげます。**

[メニュー]

[個人成績一覽]

連携していない選手の個人成績はここまで。

[連携済選手分析データ]



| 選手 | 試合 | 打率 | 本塁打 | 打点 |
|----|----|------|-----|----|
| 1 | 7 | .174 | 0 | 2 |
| 2 | 7 | .136 | 0 | 1 |
| 3 | 7 | .067 | 1 | 1 |
| 4 | 6 | .200 | 0 | 0 |
| 5 | | .126 | 0 | 1 |
| 6 | | .111 | 1 | 4 |
| 7 | | .182 | 0 | 0 |
| 8 | | .167 | 0 | 0 |
| 9 | 5 | .071 | 0 | 0 |
| 10 | 5 | .071 | 0 | 0 |
| 11 | 5 | 0 | 0 | 0 |
| 12 | 4 | .286 | 0 | 0 |
| 13 | 3 | 0 | 0 | 0 |



連携済みの選手をタップすると
管理者の画面で選手の個人分析
が確認できます。

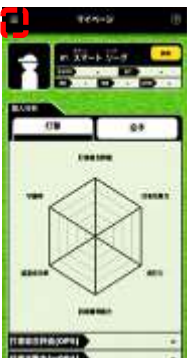
連携方法については
次ページで詳しく説明↓

④連携手順 4種類の連携(招待)方法

管理者と選手の連携説明 連携(招待)方法は4種類

マイページ→
[左上]メニューキー

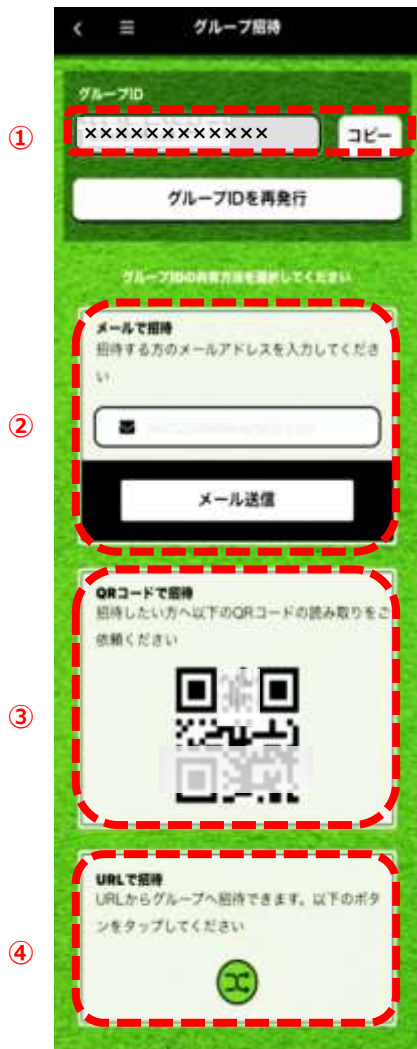
①[グループ詳細]
又は[選手招待]



②【グループ詳細】→【メンバー招待】



4種類の招待方法



- ①グループIDで連携(招待)
 - ②メールで連携(招待)
 - ③QRコードで連携(招待)
 - ④URLで連携(招待)
- 詳しくは次ページへ↓

④連携手順

グループIDを選手が入力して連携(招待)

選手が既にアプリをインストール済みの場合①

【オーナーアプリ】



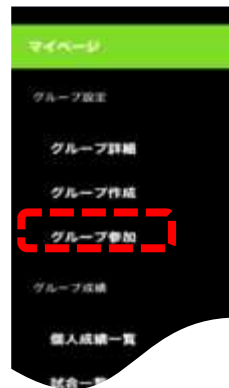
- ・グループIDを選手に連絡
- ・メール/LINEに貼付け→送信



【選手アプリ】



[グループ参加]



[グループIDを入力]



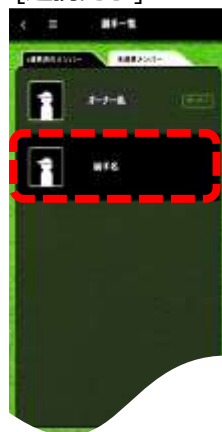
[参加する]



[OK]



[連携完了]



④連携手順

QRコードを選手が読取って連携(招待)

選手が既にアプリをインストール済みの場合②

【オーナーアプリ】



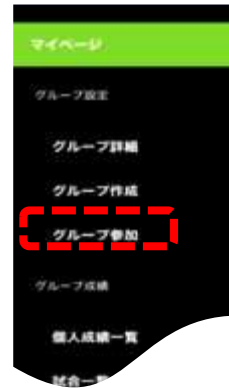
- ・管理者のQRコードを表示
- ・選手のアプリで読取り



【選手アプリ】



[グループ参加]



[管理者のQRコードを読取り]



[参加する]



[OK]



[連携完了]



④連携手順

アプリから選手にメール配信して連携(招待)

選手がアプリをインストールしていない場合①

【オーナーアプリ】



- ・選手のメールアドレスを入力
- ・アプリから招待メール配信



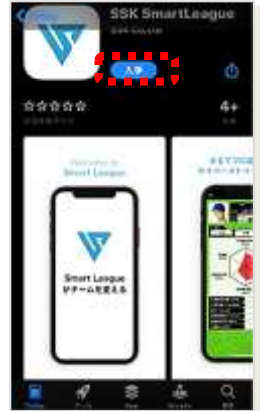
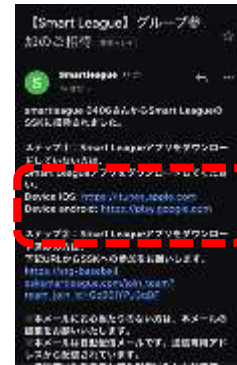
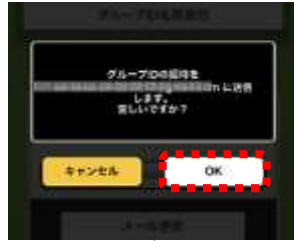
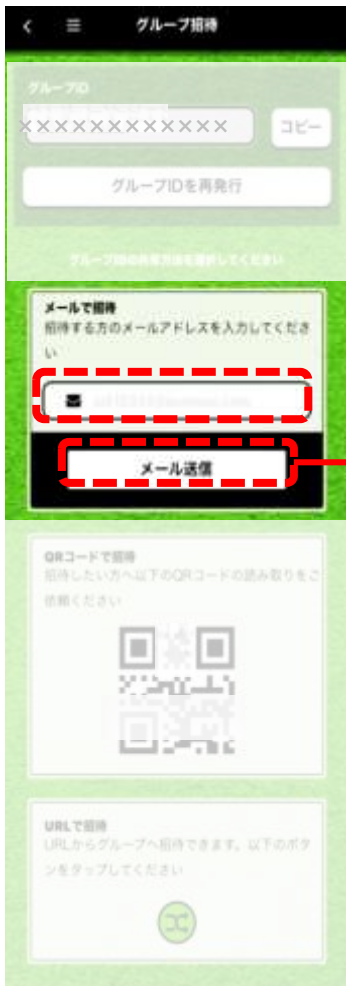
【選手スマホ】



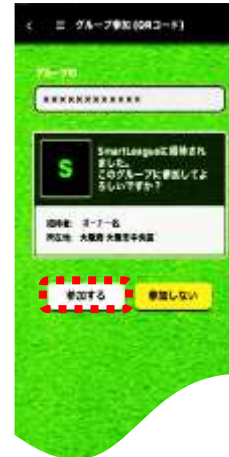
[URLをタップ]

[アプリをインストール]

[iPhone]の方
<https://itunes.apple.com>



[参加する]



[Android]の方
<https://play.google.com>



[OK]



[連携完了]



④連携手順

URLを選手にメール、LINEで配信し連携(招待)

選手がアプリをインストールしていない場合②

【オーナーアプリ】



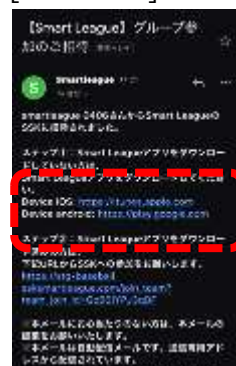
- ・送信方法選択
- ・選手にURL送信



【選手スマホ】

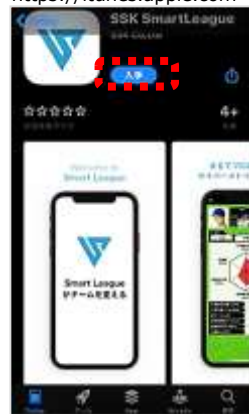


[URLをタップ]

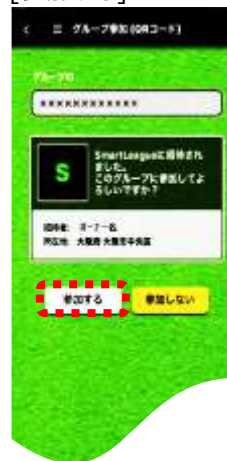


[アプリをインストール]

【iPhone】の方
<https://itunes.apple.com>



[参加する]



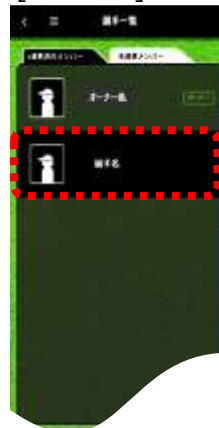
【Android】の方
<https://play.google.com>



[OK]



[連携完了]





Smart League

～スコア入力～

～試合終了編～

～試合終了編～

○スコア入力を終了する

P.3



Smart League

○スコア入力を終了する 投手成績を入力

【投手の成績を入力します】

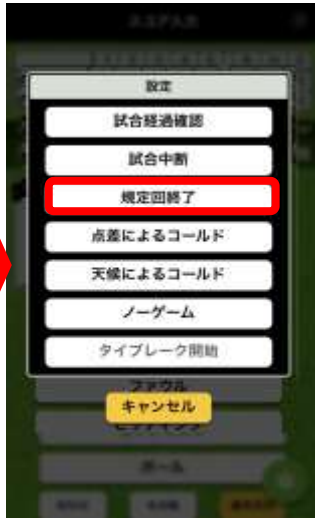
- ・スコア入力を終了する前に投手の戦績を入力することができます。
- ・勝利/敗戦投手/ホールド/セーブを選択してください。

①【スコア入力】

②【設定】→【規定回終了】

③【試合詳細】

④【試合詳細】 >



【スコア入力】
○【設定】をタップ

【設定】
【規定回終了】をタップ

【試合詳細】
※この段階では空欄です

【試合詳細】→【>】をタップ
※入両区画面へ移動

⑤【試合詳細】 ▼

⑥【責任投手/自責点設定】 選択

⑦【責任投手/自責点設定】 登録

⑧【試合詳細】



【責任投手/自責点設定】
▼をタップ

【責任投手/自責点設定】
戦績を選択

【責任投手/自責点設定】
戦績を選択完了→【登録】
※登録後の変更はできません。

【試合詳細】
入力完了




Smart League

～スコア入力手順～

～タイブレイク設定編～

～タイブレーク設定編～

| | |
|------------|-----|
| ①試合登録 | P.3 |
| ②試合ルール | P.4 |
| ③タイブレークへ突入 | P.5 |
| ④試合終了 | P.6 |



Smart League

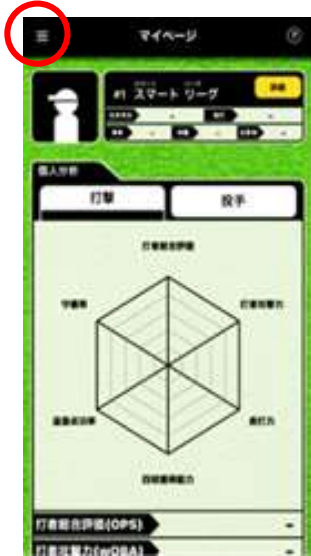
①試合登録

オーナー

グループ管理者

スコア管理者

マイページ→
[左上]メニューキー



①メニュー一覧
【スコア管理】→【試合一覧】



②試合一覧
⊕ をタップ



②試合ルール

オーナー

グループ管理者

スコア管理者

【試合登録】

[対戦チーム]選択→[試合ルール]
→タイブレーク方式【あり】



【OK】

試合登録完了



【先攻チームオーダー】

打順/選手選択 → >

【後攻チームオーダー】

打順/選手選択 → >



【先攻チーム守備設定】
守備位置/選手選択 → >



【後攻チーム守備設定】
守備位置/選手選択 → >



③タイブレークへ突入

オーナー

グループ管理者

スコア管理者

【スコア入力】

1回裏の攻撃終了

2回表以降いつでもタイブレークが開始可能。

[タイブレークへ突入]→タイブレーク設定へ

[OK]→タイブレークではなく次の回に進む。

【設定】

[アウトカウント]設定

[走者]設定



タイブレークは4種類の設定が可能

[アウトカウント] 0:ノーアウト

[走者] 1,2塁

[アウトカウント] 0:ノーアウト

[走者] 満塁

[アウトカウント] 1:ワンアウト

[走者] 1,2塁

[アウトカウント] 1:ワンアウト

[走者] 満塁



④試合終了

オーナー

グループ管理者

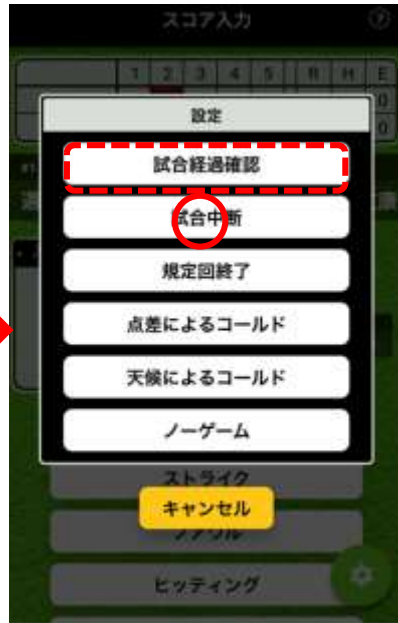
スコア管理者

【試合終了】

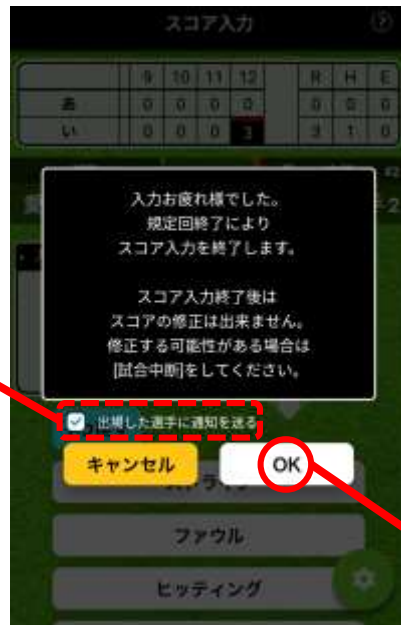
イニング数の制限はありません。
任意の回で終了することができます。

【設定】

[試合中断]→入力可能な状態で保存される(成績に加味されない)。
[規定回終了]→スコア入力完了(修正不可/成績に反映される)。



[出場した選手に通知を送る]
成績が更新された選手へ通知。
連携済みの選手へメール配信されます。



[OK]
スコア入力終了。
出場選手への通知配信。




Smart League

～画面操作マニュアル～

～マイページ3画面表示編～

～マイページ画面表示編～

- | | |
|---------------------------|-----|
| ①TOPページ/【マイページ】/画面切替え | P.3 |
| ②TOPページ/【マイページ】/個人成績 | P.4 |
| ③TOPページ/【マイページ】/グループ内個人成績 | P.5 |
| ④TOPページ/【マイページ】/グループ成績 | P.6 |



Smart League

オーナー

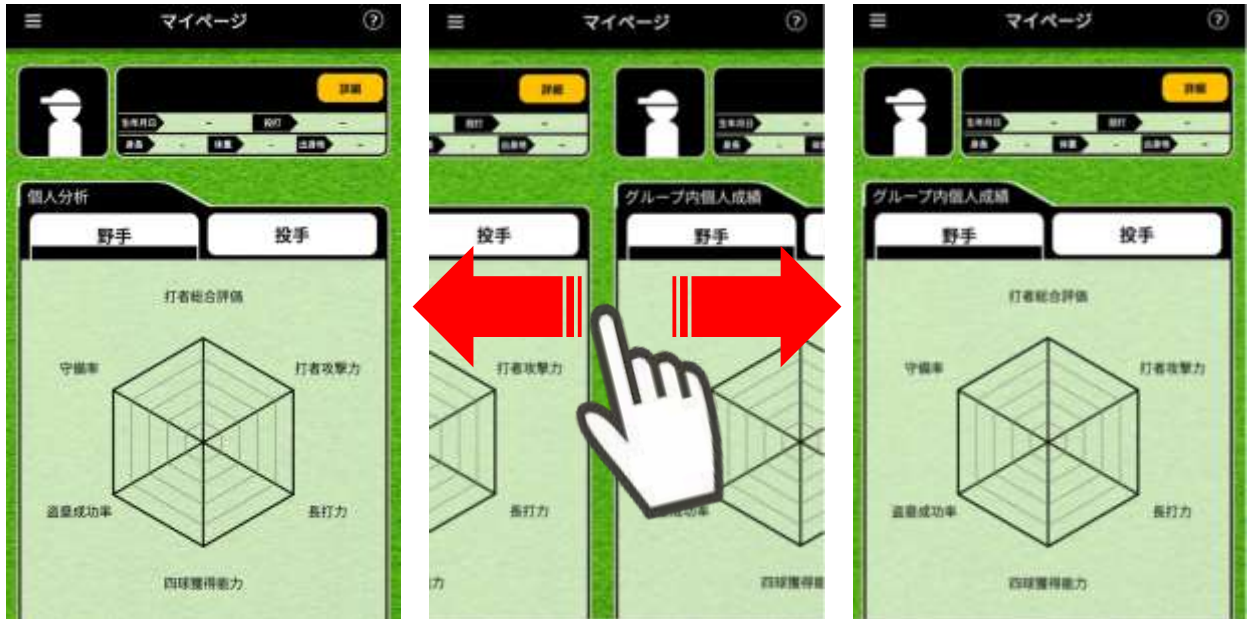
グループ管理者

スコア管理者

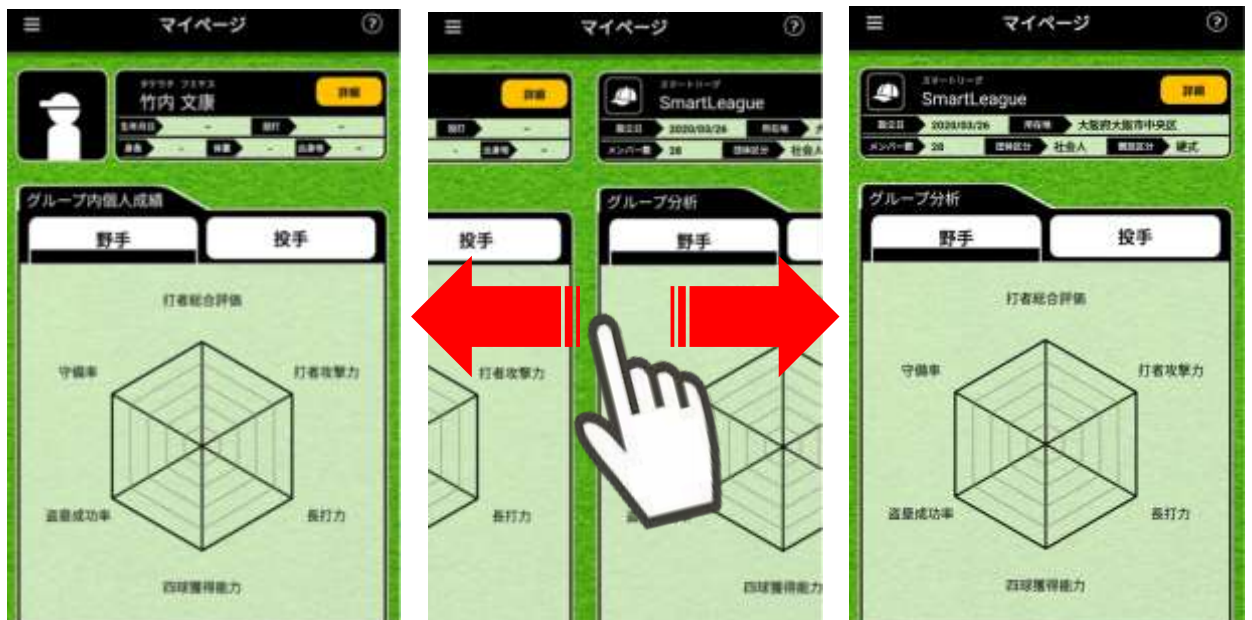
①TOPページ/【マイページ】/表示切替え

マイページ→左右にスワイプで3画面を切替え

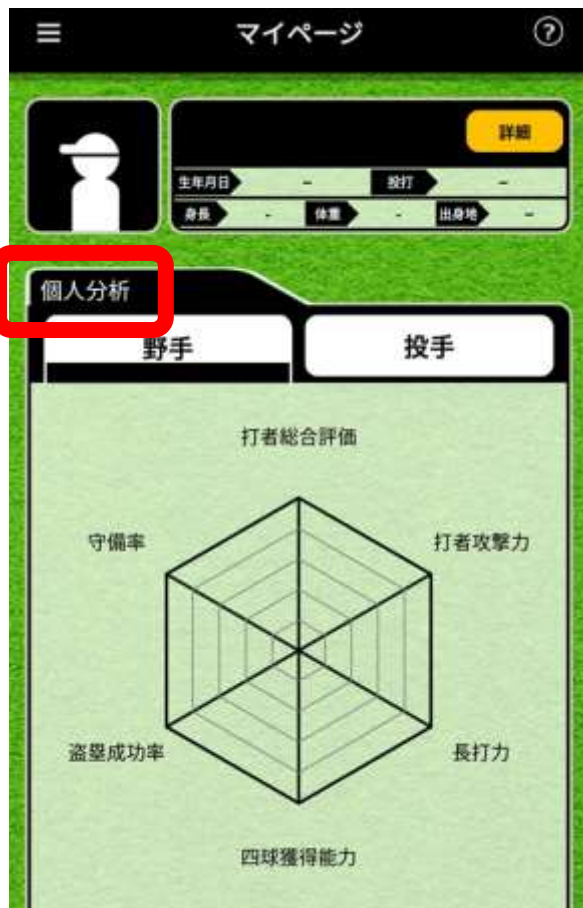
①[個人成績]→[グループ内個人成績]



②[グループ内個人成績]→[グループ成績]



アプリ立ち上げ→【マイページ】表示



①[個人分析]

- ・個人登録情報
- ・個人分析

[個人分析]

- ・自身の通算成績をデータ化。
- ・通算成績が表示されます。

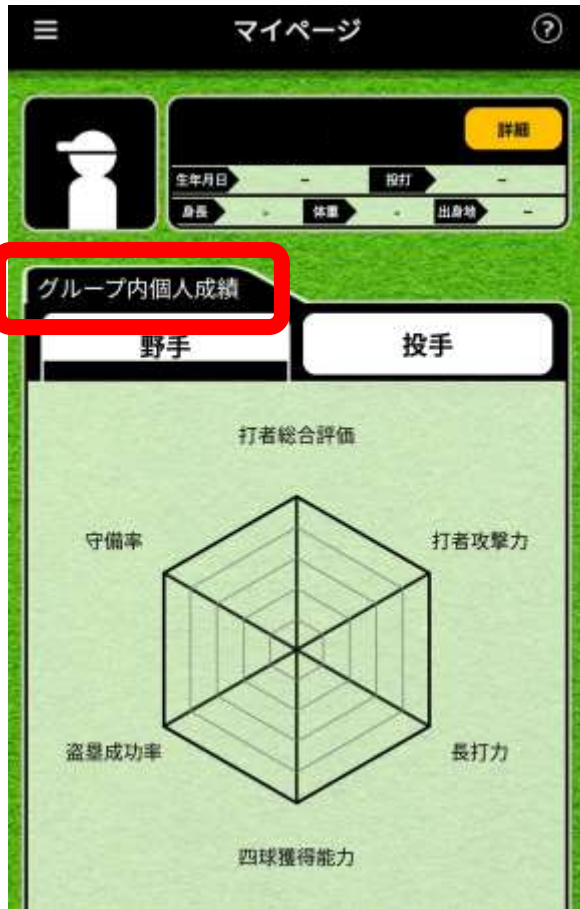
③TOPページ/【マイページ】/[グループ内個人成績]

オーナー

グループ管理者

スコア管理者

アプリ立ち上げ→【マイページ】表示



②[グループ内個人成績]

- ・個人登録情報
- ・グループ内個人成績

[グループ内個人成績]

- ・自身の所属しているグループ成績をデータ化。
- ・グループでの個人通算成績が表示されます。

④TOPページ/【マイページ】/[グループ分析]

オーナー

グループ管理者

スコア管理者

アプリ立ち上げ→【マイページ】表示



②[グループ分析]

- ・グループ登録情報
- ・グループ成績

[グループ分析]

- ・自身が所属中グループの成績をデータ化。
- ・グループの通算成績を分析表示。




Smart League

～画面操作マニュアル～

～ナビゲーションメニュー追加編～

～ナビゲーションメニュー追加編～

- | | |
|----------------------------------|-----|
| ①ナビゲーションメニュー | P.3 |
| ②[リンク一覧]/SSK | P.4 |
| ③[リンク一覧]/SSK Baseballウェブサイト | P.5 |
| ④[リンク一覧]/プロエッジオーダークラブシミュレーションサイト | P.6 |
| ⑤[リンク一覧]/昇華カスタムオーダーシミュレーションサイト | P.7 |



Smart League

①ナビゲーションメニュー

- オーナー
- グループ管理者
- スコア管理者

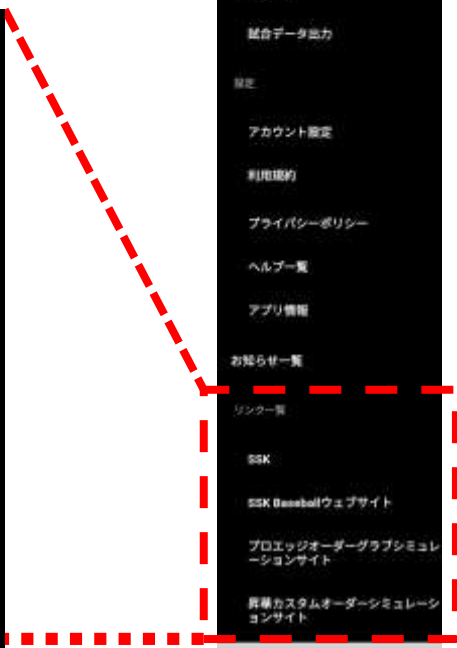
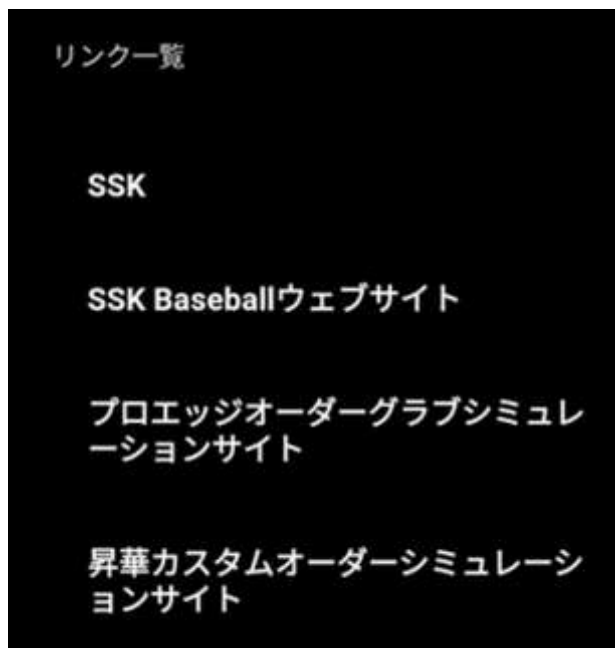
・マイページ→
[左上]ナビゲーションメニュー

・ナビゲーションメニュー表示

メニュー 一覧



・追加メニュー [リンケ一覧]



②[リンク一覧]/SSK

オーナー

グループ管理者

スコア管理者

・マイページ→ナビゲーションメニュー
→[リンク一覧]

メニュー 一覧



[SSK]

総合スポーツ用品のSSK Webサイト

<https://www.sksports.com/>



③[リンク一覧]/SSK Baseballウェブサイト

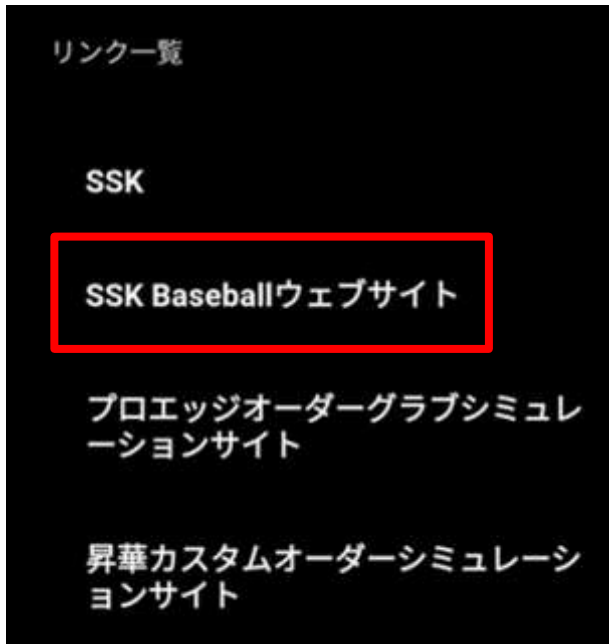
オーナー

グループ管理者

スコア管理者

・マイページ→ナビゲーションメニュー
→[リンク一覧]

メニュー 一覧



[SSK Baseballウェブサイト]

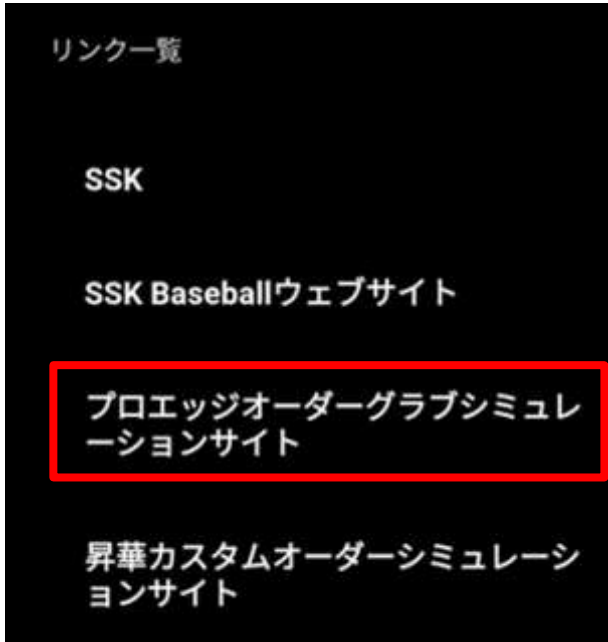
野球用品・ソフトボール用品のエスエスケ・ベースボールWebサイトへ



④ [リンク一覧]/プロエッジオーダーグラブシミュレーションサイト

・マイページ→ナビゲーションメニュー
→[リンク一覧]

メニュー 一覧



[プロエッジオーダーグラブシミュレーションサイト]
世界に一つだけ！あなただけのオリジナルグラブを作ろう！



⑤ [リンク一覧]/昇華カスタムオーダーシミュレーションサイト

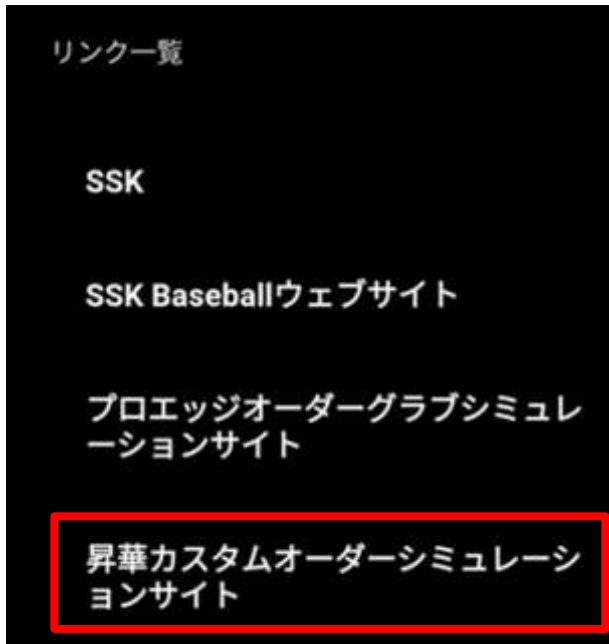
オーナー

グループ管理者

スコア管理者

・マイページ→ナビゲーションメニュー
→[リンク一覧]

メニュー 一覧



[昇華カスタムオーダーシミュレーションサイト]

いつでもどこでも、昇華シミュレーション！オリジナルユニフォーム・ウェアを作ろう！

SSK SHOKA CUSTOM ORDER 3D SIMULATION

Information

ユニフォーム

| | |
|------------|--------------------|
| ユニフォーム | 8,580円 (税抜き7,800円) |
| チェックユニフォーム | 8,580円 (税抜き7,800円) |
| 帽子 | 2,860円 (税抜き2,600円) |

Tシャツ

| | |
|----|--------------------|
| 半袖 | 5,260円 (税抜き4,800円) |
| 長袖 | 5,830円 (税抜き5,300円) |

昇華 カスタムオーダーシミュレーション

昇華オーダーについて