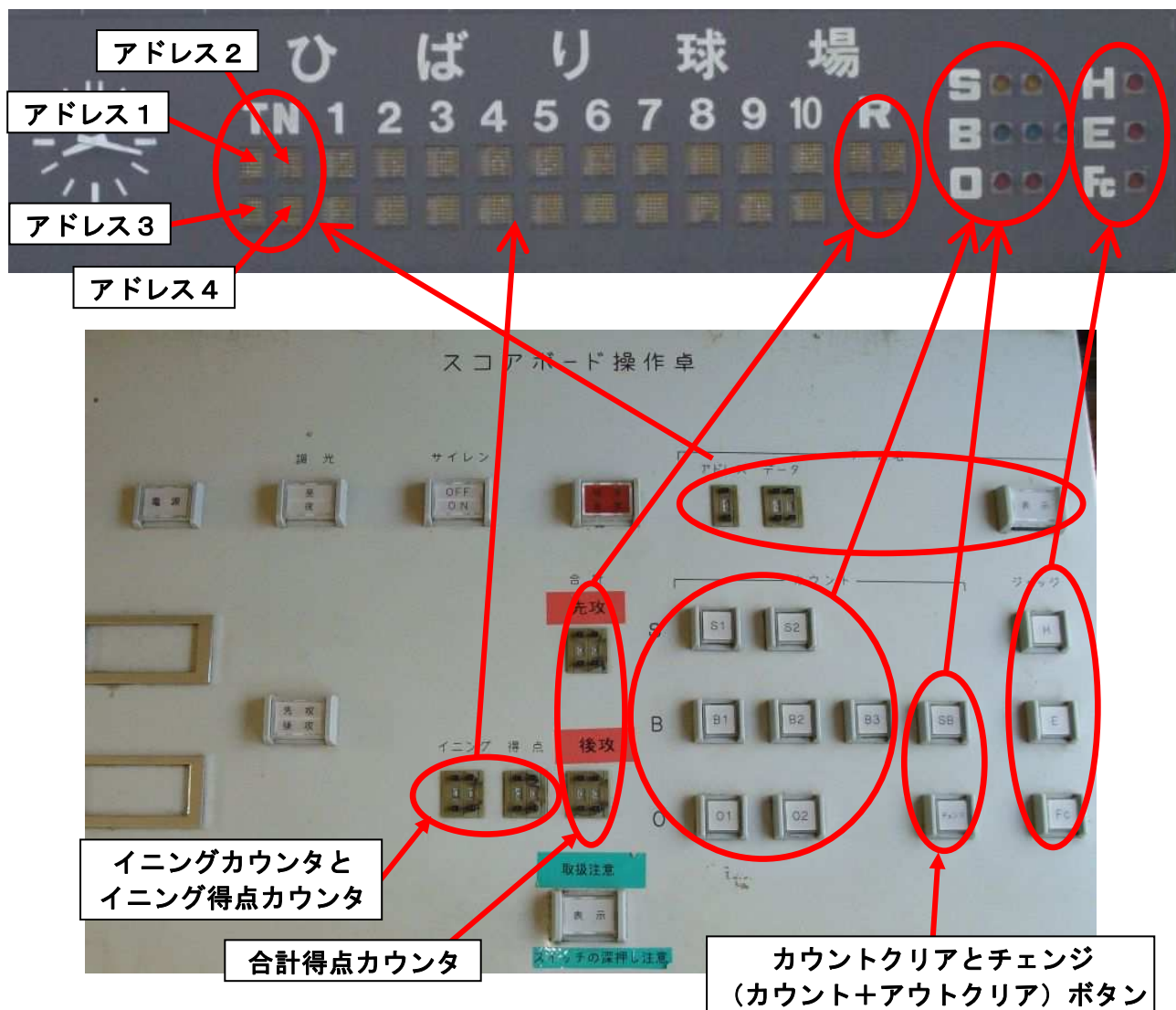




# ひばり球場スコアボード操作方法

< スコアボードと操作卓の対応 >





# <スコアボード表示文字とカウンタの対応 >

## <チーム（略称）名>

表示文字	カウンタ
A	01
B	02
C	03
D	04
E	05
F	06
G	07
H	08
I	09
J	0A
K	0B
L	0C
M	0D
N	0E
O	0F
P	10
Q	11
R	12
S	13
T	14
U	15
V	16
W	17
X	18
Y	19
Z	1A
消滅	1B
全灯	1C

## <イニング得点>

表示文字	カウンタ
0	00
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	00
11	11
12	12
.	.
19	19
X	0C
消滅	0A

## <合計得点>

表示文字	カウンタ
00	00
0	A0
1	A1
2	A2
3	A3
4	A4
5	A5
6	A6
7	A7
8	A8
9	A9
10	10
11	11
.	.
.	.
99	99
消滅	AA

## <イニング>

イニング	カウンタ
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09

合計得点は1桁目と2桁目を別々に設定します



## < 試合の前後 >

### 1. 試合開始前（準備）

- ①電源をON  
⇒前試合の結果が残っている場合は電源のON/OFFで全表示を消灯する
- ②チーム（略称）名を表示  
⇒「アドレスカウンタ」と「データ（表示文字）カウンタ」を操作し「表示」ボタンを押下  
表示は4ヶ所（先攻後攻それぞれ2文字）あるのでこの操作を4回繰り返す
- ③先攻/後攻ボタン・イニングカウンタ・イニング得点カウンタ・合計得点カウンタを初期化

<初期化（初期値）とは>

先攻/後攻ボタン	: 先攻に設定
イニングカウンタ	: 『01』に設定
イニング得点カウンタ	: 『00』に設定
合計得点カウンタ(2ヶ所)	: 『A0』に設定

### 2. 試合開始（プレーボール）時

- ①サイレンを鳴らす  
⇒「サイレン」ボタンを押下  
サイレンは自動では止まらないので再度押下し（元の位置に戻し）止める

### 3. 試合終了（ゲームセット）時

- ①カウントおよびアウトを消灯  
⇒「チェンジ」ボタンを押下
- ②最終回後攻の攻撃が無得点の場合はイニング得点（0）・合計得点を表示  
⇒「イニング得点カウンタ」を『00』にして「表示」ボタンを押下
- ③最終回後攻の攻撃が無い場合はイニング得点（X）・合計得点を表示  
⇒「イニング得点カウンタ」を『0C』にして「表示」ボタンを押下

### 4. 試合終了挨拶時

- ①プレーボール時と同様にサイレンを鳴らす

### 5. 次試合に備えて

- ①先攻/後攻ボタン・イニングカウンタ・イニング得点カウンタ・合計得点カウンタを初期化
- ②電源をOFFして全表示を消灯



# < 試合中 >

## 1. 打撃中（投球後）

- ①主審のコールに従いカウントを表示  
⇒「S 1～S 2（ストライク）」or「B 1～B 3（ボール）」ボタンを順次押下

## 2. 打撃終了時

- ①カウントを消灯  
⇒「S B（カウントクリア）」ボタンを押下
- ②打撃終了時打者がアウトの場合はアウトを表示  
⇒「O 1～O 2（アウト）」ボタンを順次押下
- ③打撃終了時打者が出塁の場合は必要に応じてジャッジを表示  
⇒「H（安打）」・「E（失策）」・「F C（野選）」何れかのボタンを押下（表示は数秒で消灯）

## 3. インプレー中

- ①走者がアウトになった場合はアウトを表示  
⇒「O 1～O 2（アウト）」ボタンを順次押下

## 4. 得点時

- ①イニング得点・合計得点を表示  
⇒「イニング得点カウンタ」・「合計得点カウンタ」を操作し「表示」ボタンを押下  
イニング得点は先攻/後攻共通で「先攻/後攻ボタンとイニングカウンタが表示す位置」に表示  
合計得点は先攻/後攻別々のカウンタで操作

## 5. チェンジ（3アウト）時

- ①カウントおよびアウトを消灯  
⇒「チェンジ」ボタンを押下
- ②無得点の場合はイニング得点（0）・合計得点を表示  
⇒「イニング得点カウンタ」・「合計得点カウンタ」を操作し「表示」ボタンを押下
- ③イニング得点カウンタを初期化  
⇒「イニング得点カウンタ」を『00』にする
- ④先攻の攻撃が終了の場合は攻守（先攻/後攻）を更新  
⇒「先攻/後攻」ボタンを操作
- ⑤後攻の攻撃が終了の場合は攻守（先攻/後攻）・イニング数を更新  
⇒「先攻/後攻」ボタン・「イニングカウンタ」を操作

## 6. 操作ミスの時

- ①カウント表示を間違えたら  
⇒「S B（カウントクリア）」ボタンを押下し正しいカウントを再度表示
- ①アウト表示を間違えたら  
⇒「チェンジ」ボタンを押下し正しいカウント・アウトを再度表示