

# *Badminton Manager*

Ver 1.0

## 目 次

### このアプリについて

#### ★Badminton Managerの目的について

#### ★Badminton Managerを活用した競技力向上 「競技者」向け

#### ★Badminton Managerを活用した指導 「指導者」向け

#### ★Badminton Managerを活用した観戦 「観戦者」向け

#### ★Badminton Managerの操作方法について

##### ◆試合の記録

##### ◆試合結果:「Data」の閲覧

##### ◆試合記録の応用編

##### 個人に着目した記録の仕方

##### ・前衛中盤後衛

##### ・ネットレシーブスマッシュクリアー

##### ◆データの保存先とバックアップ

##### ◆仲間とのデータ共有「Premium版」

##### ◆FAQ

#### ★利用上の注意について

#### ★本マニュアルについて

#### ★利用規約

## このアプリについて

「Badminton Manager」は、バドミントン「競技者」の競技能力向上並びに「指導者」のコーチング能力向上のために開発しました。

「観戦者」が、試合のラリー結果をデータ化して、「競技者」及び「指導者」に客観的なデータとして提供する利用方法も想定しています。

試合記録のデータ化、試合途中の「画面」のキャプチャ、指導者の「音声」の録音、試合履歴の保存、データの閲覧などの各種機能を備えています。

# ★Badminton Managerの目的について

- ◆ ラリーポイント制のバドミントンは、「エース」であっても、「ミス」であっても、どちらかの得点となるため、この2つの要素が試合結果を左右します。Badminton Managerでは、試合中の「エース」と「ミス」を、それぞれ3種類、計6種に分類し、記録します。「エース」は、Good(グッド)・Nomal(ノーマル)・Lucky(ラッキー)。「ミス」は、Bad(バッド)・Nomal(ノーマル)・Unlucky(アンラッキー)に分類します。分類の基準は、「競技者」「指導者」や「観戦

者」によってことなるかもしれません。試合を記録することを通じて、チーム内や「競技者」と「指導者」の間で話し合い、エースとミスの基準を合わせることも、重要なことになります。

この6種類に記録することで、試合を客観的なデータとして、記録していきます。記録をすることで、自己分析や競技指導に必要な、視覚的な情報にします。お手持スマートホンの画面操作で「即座」に記録し、その場で記録を閲覧できるように開発しています。従来の紙での記録とはことなり、いつでもどこでも、振り返ることができます。作成され

たデータは、Badminton Managerをインストールした他のスマートフォンに複写し、閲覧することが可能です。指導者から競技者へ、観戦者から競技者へ、友人どおし、サークル内、部活内などいろいろな共有が可能です。全日本総合などトッププレイヤーの試合の記録を行い、仲間で共有することも可能です。

◆ Badminton Managerは、試合展開の早いバドミントンを、試合観戦中にデータ化するため、観戦を通じてデータ化が可能な、エースとミスの記録に着目しました。全日本優勝経験者などのアドバイスから、6

種類の「エース」と「ミス」の分類として  
います。

- ◆ 試合の「得点の流れ」を、3点単位で振り返ることをおすすめします。3点6点9点12点15点18点、どちらかのプレーヤーが、3の倍数の得点をしたタイミングで、「エース」「ミス」の回数を把握することで、序盤からのゲームメイクの力や分析力を養うことになります。
- ◆ Badminton Managerは、使い方次第で、試合中の1名の競技者の3種類のストローク別にエース、ミスを記録するなど、工夫次第で記録方法を応用することも可能です。

# ★ Badminton Managerを活用した 競技力向上 「競技者」向け

◆ 強い選手は、試合の経過を鮮明に記憶し、詳細にプロセスを振り返る能力があります。

強いスポーツ選手全般に見られる特徴です。テレビのインタビューで、一流の野球選手サッカー選手などが、試合の詳細な場面を自分の言葉で振り返りながら1つ1つのプレーを解説する力に、驚いたことはありませんか。過去の試合を詳細に記憶している選手が、あなたの周囲にいませんでしたか。たとえ



ば、「去年の県大会のシングルス。9対11で負けていた場面での、相手のクロスのスマッシュがサイドアウトになったときから、流れが変わった。」「2000年の実業団選手権の第二ダブルス。11対12の場面で、あの時のスマッシュのレシーブミスから流れが変わった」など。古い試合の記憶を鮮明に覚えている、強い選手のコメントを聞いたことがあると思います。

- ◆ このソフトは、競技者が、各種試合を記録することで、試合のエースとミスによる得点の流れを視覚的に捉え、かつゲームを記憶し、ゲー

ムの流れを学ぶことで、「脳」の競技力の向上を目指しています。

## ★ Badminton Manager を活用した 指導 「指導者」向け

- ◆ 試合が終わったあと、具体的に試合を振り返って指導ができていますか？。指導者として、21点3ゲームの試合を振り返ったとき、「今日はミスが多かった。」「スマッシュミスが多くて勝てなかった」など、定性的なアドバイスになっていませんか？「今日はミスが、6回あった」や「11点目から連続3回ミスをして流れが変わった」と、より具体的な指摘をすれば、「次回は、5回以内にミスを抑える」「連続3回

のミスをしないう」など、選手本人が、試合途中の目標を自らに課す手助けができます。試合の目標を分割し、小さい目標を作ることが、最終的な勝利へと結びつきます。3の倍数の得点での状況を把握することも、基本的な分析方法の一つです。

- ◆ Badminton Managerは、記録している画面を途中で、キャプチャーする機能を備えています。ゲームの流れの大切なエースやミスでの得点は、すぐに保存できます。
- ◆ Badminton Managerは、指導者の「声」を保存する機能があります。「Rec」ボタンを押下することで、

ゲーム中の指導内容を声で保存できます。「12対11 スマッシュサイドアウト。リスクをおかさずセンター狙いだった。」など、とっさの具体的なコメントを音声で保存できます。

# ★ Badminton Manager を活用した 観戦 「観戦者」向け (競技者へのアドバイスなど)

◆ お子供の試合の観戦のあと、  
「ミスが多すぎ。だから負けたん  
だ。次回はミスを少なく」と、アドバ  
イスしてませんか？ お子様は、  
きっと、「そんなのわかってる」「うる  
さい」と心のなかでつぶやくでしょ  
う。

バドミントン未経験の親御さん、経  
験はあってもついつい自分の経験  
で語ってしまう親御さんは、どうして

も定性的に試合全体を自分の経験に基づいたイメージで伝えてしまいます。負けた理由を納得できる形で伝えることもできなければ、結局は子供さんの競技能力は向上しません。試合の流れをデータ化し、「試合を視覚的に見せること」で、子供さんに貢献してはいかがでしょうか。データ化された試合の情報を提供し、自ら振り返ることを手助けできます。競技力の向上には、映像で振り返ることも必要です。しかし、自宅に帰ってからリビングのソファでゆっくり試合を見ますか？それよりもスマホの画面にデータ化された記録を試合後に

見せて、記憶が鮮明な時間に「記憶の映像」から学ぶほうが、確実に試合の「カン」が養われると思います。

- ◆ このソフトは、試合中に、記録を作成し、すぐにフィードバックすることを目的に開発しました。



## ★ Badminton Manager を活用した ビデオの観戦・振り返り 「競技者」「指導者」「観戦者」向け

- ◆ 撮りためた試合ビデオ。なんとなく観戦してませんか？ あるいは、トマス杯やユーバー杯、全日本総合、自分の試合のビデオ、子供さんのビデオ。見ていないビデオをたくさんためていませんか？ 試合の結果がわかっているビデオを見るのは、以外と億劫なもの。スマホを使って試合全体の流れをカウントしながら、自分で分析しながら試合が観戦しませんか。ただ単純

に観戦するより、データを作成するほうが観戦のモチベーションが高まると思います。

◆ 強い選手は、ビデオ観戦からたくさんの気づきを得ています。ラリーの1本1本の意味を感じとり、試合の全体の流れを理解しています。そして、その記憶をいつでも呼び出すことができます。このソフトを使って、ビデオ観戦しながらラリーの結果を記録することで、試合の流れを「分析する」という新しいモチベーションが生まれます。記録しながら観戦することで試合を分析する力を養います。

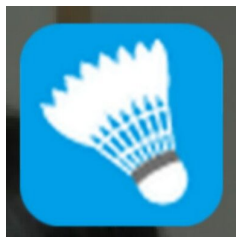
◆ このソフトは、過去の試合を観戦しながら記録することで、試合の流れを把握し、そのデータをいつでも、振り返ることができます。

## ★Badminton Managerの操作方法について

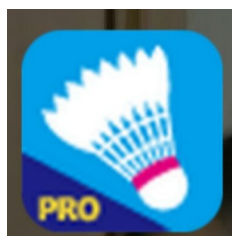
Badminton Managerは、「FREE版」「Premium版」の2種類があります。「FREE版」は、複数の試合記録は可能ですが、1試合しか、履歴を閲覧することができません。

「Premium版」は、制限なくすべての機能がご利用できます。

◆FREE版



◆Premium版



## ◆試合記録画面の入力

### ●初めから、GameName Team1 Team2

Player1 Player2 Player3 Player4 が入力されています。

「GameName」が試合名で、保存されるデータのディレクトリ名、ファイル名になります。同じファイル名では保存できません。「同じデータが存在します」と表示されたら、すでに「GameName」に入力された試合名が使われています。別の試合名を使ってください。

### ●「GameName」:

わかりやすく試合名を入力します。

例: 2015 全日本総合男子ダブルス

\* データ保存用のファイル名になります。

### ●「Team1」: チーム名を入力します。

・「Player1」「Player2」

シングルは、Player1のみ、ダブルスは、Player2も、選手名を入力します。

・ユニフォームの色を選択します。

「黒」「白」「青」「緑」「橙」「桃」「紫」 から選択します。

●「Team2」: チーム名を入力します。

・「Player3」「Player4」

シングルは、Player3のみ、ダブルスは、Player4も、相手チーム選手名を入力します。

・ユニフォームの色を選択します。

「黒」「白」「青」「緑」「橙」「桃」「紫」 から選択します。

・選手の名前が、わからない場合、Player1 Player2 Player3 Player4を、そのまま利用するか、「長身」「赤パン」など、その時の特徴を記入します。入力されたデータは、あとから修正が可能です。「Data」「Overview」にて、修正します。



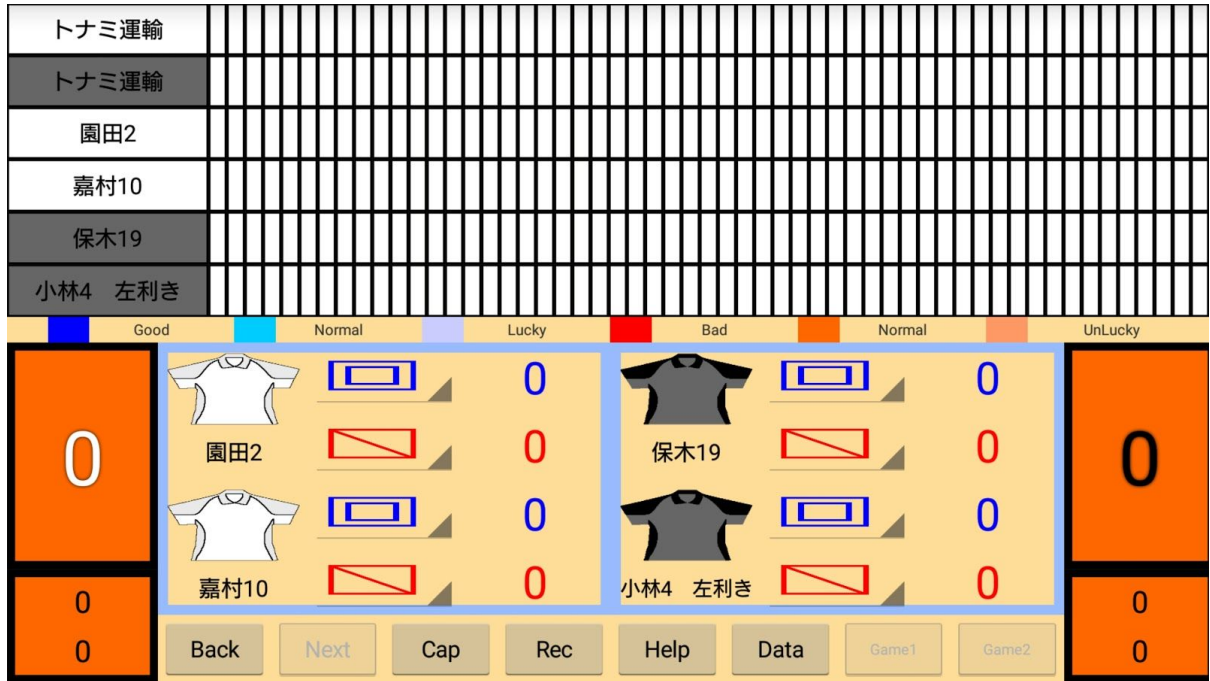
- 「Singles」「Doubles」のいずれかを選択します。
- 「11Point」「15Point」「21Point」のいずれかを選択します。
- 「1Game」「3Game」のいずれかを選択します。
- 「Start」を押します。情報を入力しないで途中で終了する場合は「Stop」を押します。

●入力例は次のとおり。

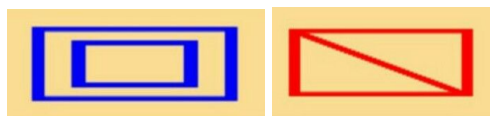
2015 全日本総合男子ダブルス	
トナミ運輸	トナミ運輸
園田2	保木19
嘉村10	小林4 左利き
White <input type="text"/>	Black <input type="text"/>
<input type="radio"/> Singles <input checked="" type="radio"/> Doubles	<input type="button" value="Start"/> <input type="button" value="Stop"/>
<input type="radio"/> 11Point <input type="radio"/> 15Point <input checked="" type="radio"/> 21Point	<input type="radio"/> 1Game <input checked="" type="radio"/> 3Game <input type="button" value="Data"/>



## ●試合の記録画面



●「エース」「ミス」カウント、次の画面をタッチします。



- ・ 画面を触ると、以下のとおり 3 つの選択肢が表示されます。

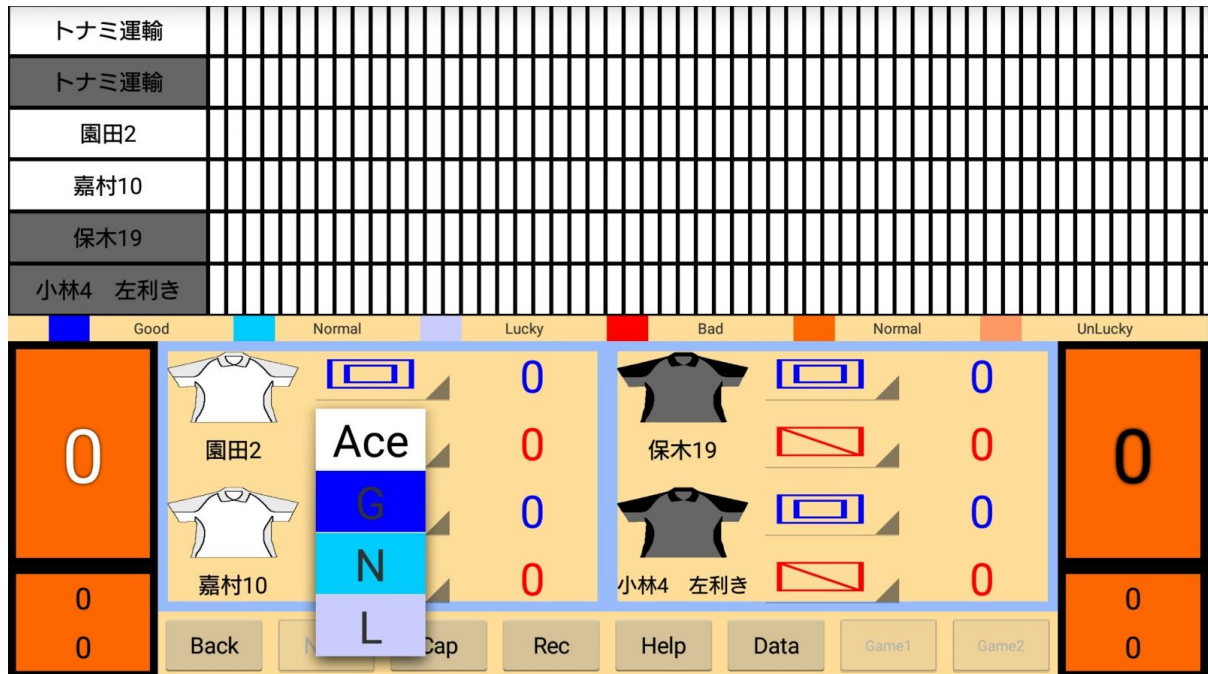
Ace	Miss
G	B
N	N
L	UL

- ・ 青「エース」からは、Good、Normal、Lucky
  - ・ 赤「ミス」からは、Bad、Normal、Unlucky
- のいずれかを選択します。

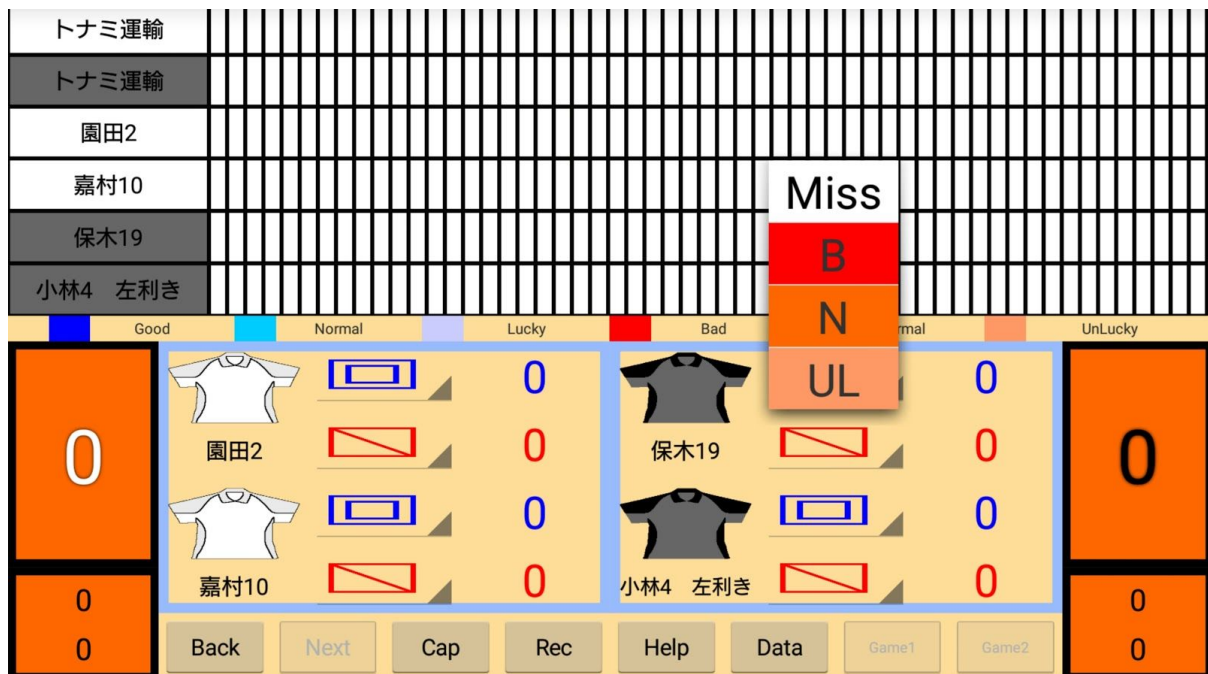


- ・ 何度も連続で、入力できますが、ラリー1回につき、「1回」だけカウントすることを、おすすめします。

## ● 「エース」 入力中の画面



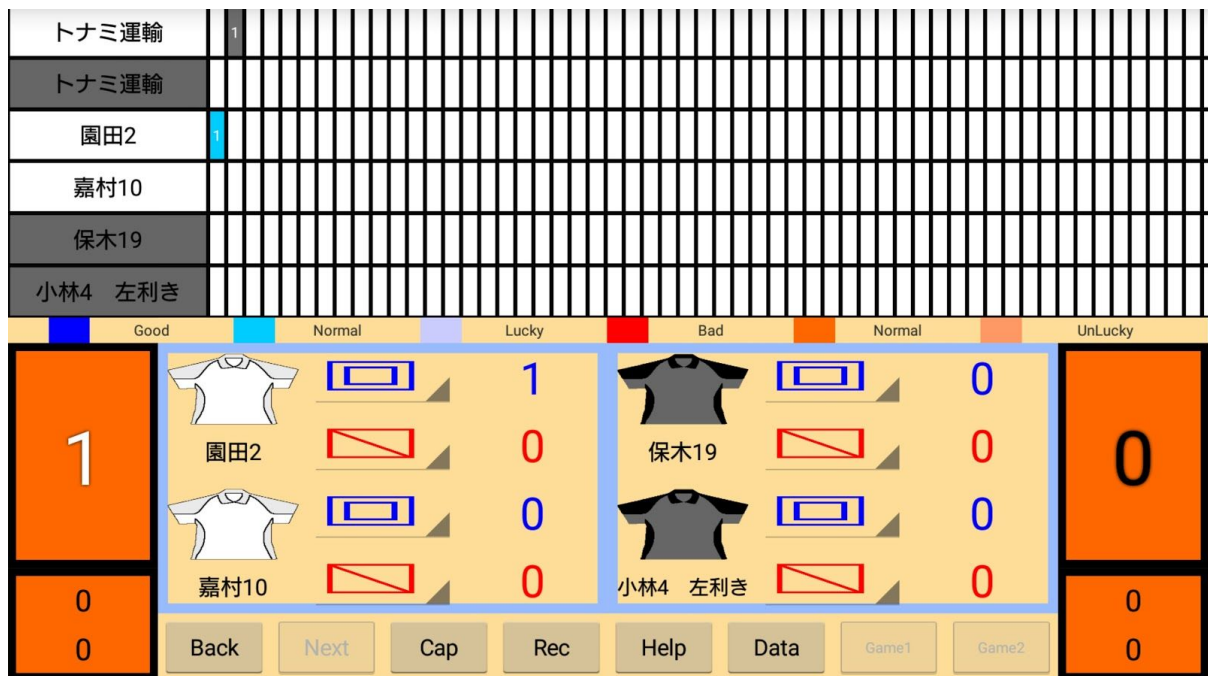
## ● 「ミス」 入力中の画面





## ● 「得点」 加算

- ・ 得点の数字の上を触ると、1点ずつ加算されていきます。



↓得点ボタン















- ・ ボタンを押すと得点が加算されます。
- ・ 21点で終了します。
- ・ 20点でセッティングして 30点まで加算できます。

●以下の例は、保木選手が、赤「ミス・Nomal」を1回して、園田嘉村組に1点が入った状態です。

トナミ運輸	1
トナミ運輸	
園田2	
嘉村10	
保木19	1
小林4 左利き	

Good
Normal
Lucky
Bad
Normal
UnLucky

1	  <span style="color: blue; font-size: 24px;">0</span>	  <span style="color: blue; font-size: 24px;">0</span>	0
	園田2  <span style="color: red; font-size: 24px;">0</span>	保木19  <span style="color: red; font-size: 24px;">1</span>	
	  <span style="color: blue; font-size: 24px;">0</span>	  <span style="color: blue; font-size: 24px;">0</span>	
	嘉村10  <span style="color: red; font-size: 24px;">0</span>	小林4 左利き  <span style="color: red; font-size: 24px;">0</span>	

Back
Next
Cap
Rec
Help
Data
Game1
Game2

0  
0

0  
0

●次の例は、以下の流れを表しています。

- 1.保木選手 赤「ミス・ノーマル」
- 2.園田嘉村組 1点獲得。ポイント1-0
- 3.保木選手 青「エース・ノーマル」
- 4.保木小林組 1点獲得。ポイント1-1
- 5.嘉村選手 青「エース・ノーマル」
- 6.園田嘉村組 1点獲得。ポイント2-1
- 7.保木選手 青「エース・グッド」
- 8.保木小林組 1点獲得。ポイント2-2

[illegible]



## ●機能ボタン



### ●「Back」ボタン

- ・ 1 ゲーム内であれば、戻るボタンで、1 つ前に戻ることができます。戻るのみで、先には進めません。一度にたくさん戻りすぎないように注意してください。

### ●「Next」ボタン

- ・ 1 ゲーム、2 ゲーム終了時に押してください。
- ・ 1 ゲームが終了したら、「Next」ボタンを押すと、2 ゲーム目に進み、1 ゲーム目が保存されます。
- ・ ゲーム終了時には、「保存」ボタンになります。
- ・ 「保存」ボタンを押すと試合が保存されます。

(注意) 保存ボタンまで行わないと試合は、正常に保存されません。



## ●「Cap」ボタン

- ・ゲームの途中で、入力中の画面のキャプチャーが可能です。何度でもキャプチャーができます。
- ・キャプチャされた画面のデータは、フォルダーに格納されます。

## ●「Rec」ボタン

- ・記録中に「Rec」ボタンを押すと音声記録が可能となります。
- ・もう一度押すと、録音が停止されます。

## ●「Help」ボタン

- ・使い方の簡易な説明となります。

## ●「Data」ボタン

- ・保存してあるファイルを呼び出して、過去のゲームデータを表示することが可能です。FREE版は1試合のみ表示できます。Premium版では、「Data」ボタン押したときに、過去の試合の履歴が表示されます。



## ● 「1 Game」 ボタン


- ・ 1 ゲームが終了し、2 ゲーム目を記録中に1 ゲーム目の結果を再度閲覧できます。
- ・ 3 ゲーム目を記録中に1 ゲーム目の結果を再度閲覧できます。

## ● 「2 Game」 ボタン

- ・ 1 ゲーム、2 ゲームが終了し、3 ゲーム目を記録中に2 ゲーム目の結果を再度閲覧できます。

## ◆試合結果 「Data」の閲覧

- 以下の画面から、「Data」ボタンを押下することで、保存された、試合履歴を表示できます。

2015 全日本総合男子ダブルス	
トナミ運輸	トナミ運輸
園田2	保木19
嘉村10	小林4 左利き
White 	Black 
<input type="radio"/> Singles <input checked="" type="radio"/> Doubles	Start Stop
<input type="radio"/> 11Point <input type="radio"/> 15Point <input checked="" type="radio"/> 21Point	<input type="radio"/> 1Game <input checked="" type="radio"/> 3Game Data

## ●「Data」を押下したときの表示例

2015全日本総合男子ダブルス
2015全日本総合女子ダブルス
H28東京都実業団春ダブルス
H28実業団春第二シングルス
H28実業団春第一試合2ダブルス
H28実業団春第一ダブルス
西荻窪6

## ●「概要」表示の、例は以下のとおり。

2015全日本総合男子ダブルス				
トナミ運輸	トナミ運輸			
園田 2	保木19			
嘉村10	小林左 4			
<p>同じチームの対戦。1 ゲーム11点まで相互に点を取り合う展開。後半の嘉村のミスで保木小林勝利。試合としては、小林選手のミスが勝敗を分けた。特に3ゲーム目6点まに小林選手ケアレスミス3回。保木選手2回。ミスで6点を献上。これでは勝てない。保木選手のパフォーマンスが1 ゲーム目有効。しかし、2ゲーム3ゲームともに園田選手の</p>				
Score	Larry	Gallery	Save	Stop

- ・チーム名、選手をこの画面で、上書き修正することが可能です。
- ・コメントを適宜入力し、保存(Save)することが可能です。
- ・試合で感じたこと、次に生かすことなど、記入しておくことで、試合を思い出す手がかりになります。

## ●機能ボタンは以下のとおり。












- 「Score」  
1試合全体のエースとミスのカウント
- 「Larry」  
ゲーム毎の得点とエースとミスの流れ
- 「Gallery」  
キャプチャー画面の表示
- 「Save」  
「Overview」に記載した内容を保存します。
- 「Stop」  
保存せず。中止します。



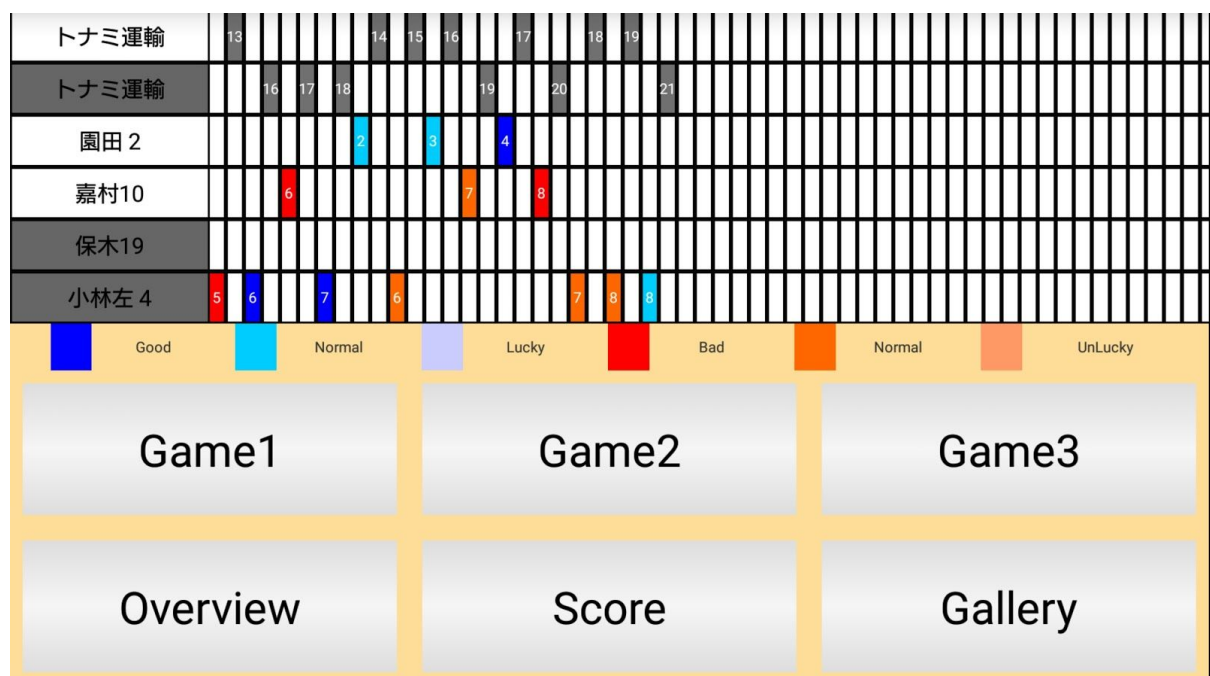
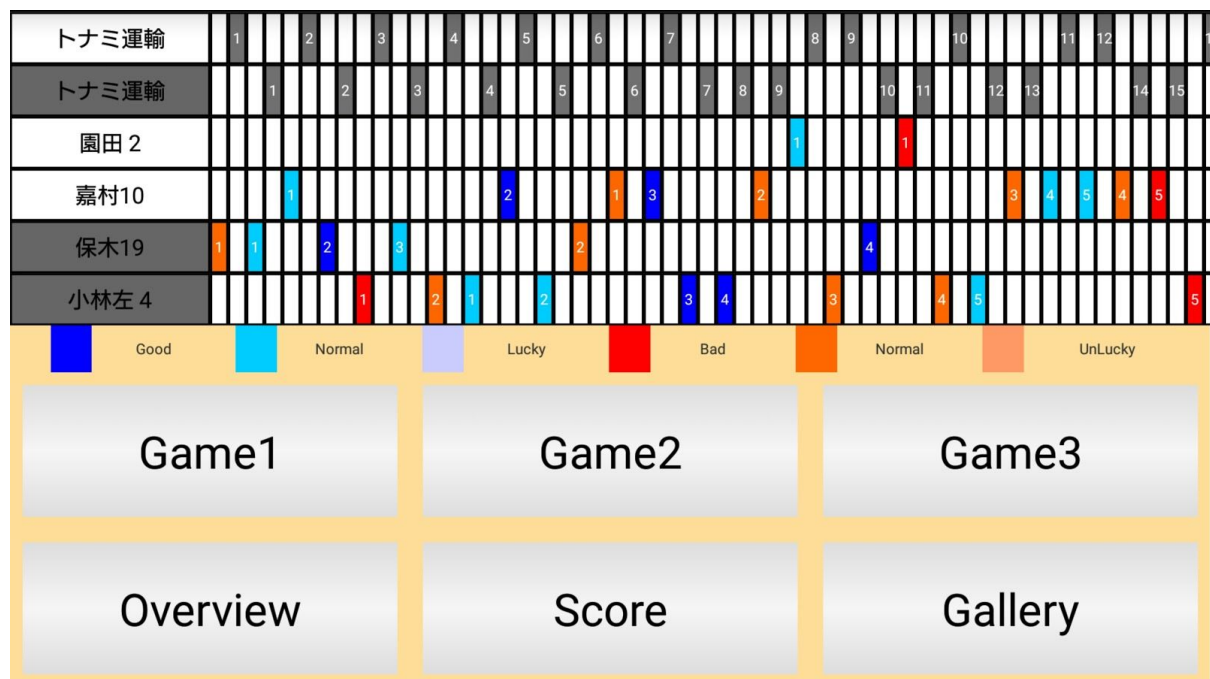
## ●「Score」

- ・スコアー表は、1試合全体のエースとミスの状況が一覧で見ることが可能です。

2015全日本総合男子ダブルス															
1Game					2Game				3Game						
		4	1	3	0	4	3	1	0	6	3	3	0	Overview	
園田 2		1	1	0	0	5	1	4	0	1	0	1	0		
		5	2	3	0	6	3	3	0	2	0	2	0		
嘉村10		8	3	5	0	7	2	5	0	1	0	1	0		
トナミ運輸		19				21				21					Larry
		4	2	2	0	0	0	0	0	3	3	0	0		
保木19		2	0	2	0	4	2	2	0	7	5	2	0		
		8	4	4	0	3	2	1	0	3	1	2	0		
小林左 4		8	2	6	0	7	2	5	0	6	3	3	0	Gallery	
トナミ運輸		21				15				8					
	Good		Normal		Lucky		Bad		Normal		UnLucky				

## ●「Larry」

- ・ラリーは、記録した得点毎のエースとミスの状況を振り返ることができます。左右にスクロールして表示が可能です。
- ・以下は、1ゲーム目 2スクロール分



## ・以下は、2ゲーム目 2スクロール分

トナミ運輸	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17				
トナミ運輸				1	2			3	4					5	6		7	8	9	10	11
園田 2							1	1		2				2							3
嘉村10	1			1	2	2		3			3				4		4		5	6	5
保木19			1		2										3	4					
小林左 4	1	2					3		4	5		6	1					2			
<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>	<div></div>
Good	Normal					Lucky		Bad				Normal					UnLucky				
Game1							Game2							Game3							
Overview							Score							Gallery							

トナミ運輸	18	19	20	21																
トナミ運輸	11	12	13	14	15															
園田 2	3	4		5	4															
嘉村10		7	6																	
保木19																				
小林左 4		7	3																	
	Good	Normal			Lucky		Bad			Normal			UnLucky							
Game1							Game2							Game3						
Overview							Score							Gallery						

## ・以下は、3ゲーム目 2スクロール分

トナミ運輸		1		2	3	4	5	6	7		8	9		10	11	12		13	14	15	16	17	18	19	20				
トナミ運輸	1		2						3	4			5	6		7	8												
園田 2								1						1				2				3	4	5	6				
嘉村10														1			1												
保木19	1	1	2	2	3				3		4			5							6	7							
小林左 4					1	2	3			1		4	2			5	3			6									
	Good	Normal				Lucky			Bad				Normal			UnLucky													
Game1			Game2			Game3																							
Overview			Score			Gallery																							

トナミ運輸	20	21																														
トナミ運輸																																
園田 2																																
嘉村10		2																														
保木19																																
小林左 4																																
	Good	Normal				Lucky			Bad					Normal			UnLucky															
Game1			Game2			Game3																										
Overview			Score			Gallery																										

- ・「Gally」は、スクリーンショットした、「Larry」を表示できます。

2015全日本総合男子ダブルス:15_18_21.jpeg		
2015全日本総合男子ダブルス:15_19_9.jpeg		
2015全日本総合男子ダブルス:15_22_39.jpeg		
2015全日本総合男子ダブルス:15_31_22.jpeg		
2015全日本総合男子ダブルス:15_37_51.jpeg		
2015全日本総合男子ダブルス:15_51_5.jpeg		
Overview	Score	Larry

- ・以下は、2対2の場面を、スクリーンショットしたLarry画面です。

[illegible]

●「Badminton Manager」のダブルス入力画面を応用して、ある特定個人の記録だけ収集することが可能です。

ポジションでの個人のパフォーマンスを記録します。  
以下のとおり設定を実施します。

Player4 : 対戦相手(エースミス履歴)

[illegible]

- ・ネットレシーブスマッシュクリアー

個人のショットを記録します。

以下のとおり設定を実施します。

Team1 : 嘉村10

Team2 : 対戦相手(得点)

Player1 : ネット (嘉村)

Player2 : レシーブ (嘉村)

Player3 :スマッシュ (嘉村)

Player4 : クリアー (嘉村)

[illegible]



## ◆データの保存先とバックアップ

- ・「Badminton Manager」は、Androidの内部ストレージ内の

「BadmintonManager」にデータが保存されます。

- ・各試合は、試合名のフォルダーが作成されます。
- ・フォルダー内には、試合結果（csvファイル）、画面キャプチャ（jpegファイル）、音声キャプチャ（3gppファイル）が保存されます。
- ・バックアップの際は、「試合名」のフォルダー全体を保存してください。

（注意）

試合名の変更がどうしても必要な場合

- ・個人の責任でバックアップを行ってから実行してください。フォルダー名と試合結果（csvファイル）を同一に変更することで試合名を変更できます。





## ◆仲間とのデータ共有 「Premium版」

- ・バックアップした「試合名のフォルダー」を、仲間のBadmintonManagerのフォルダーにコピーすることで、簡単に共有ができます。

「BadmintonManager」のフォルダーに、コピー・保存しましょう。

- ・コピー方法は、クラウドサービスの利用、ファイルシェアアプリの利用、など個人の責任で実施してください。

(例) アプリ : Send Anywher

## ◆FAQ

Q：履歴表示が、うまくいきません

A：過去データが、Android上保存されている可能性があります。BadmintonManagerを完全に終了し、再度起動してください。

Q：戻るボタンが、うまく動きません。

A：過去データが、Android上保存されている可能性があります。BadmintonManagerを完全に終了し、再度起動してください。

入力途中のデータは、保存されていません。

Q：音声ファイルを確認するにはどうしたらいいですか？

A：音声ファイルは、BadmintonManagerのフォルダーに保存されたものを直接起動してください。

Q：バックアップ操作はどうするのですか？

A：ご自身で操作のうえ、定期的にバックアップをお願いします。このアプリにはバックアップ機能はありません。

Q：仲間にデータを共有したい。

A：試合名で作成されたフォルダーを、アプリ等を活用して共有してください。操作は、自己責任で実施願います。あらかじめバックアップ操作を実施してください。

Q：このソフトは個人情報の取得など行いますか？

A：このソフトは試合を記録するために開発してお

り、スマートフォン内の個人情報にはアクセスしません。

## ★ご利用上の注意

### ～FREE版の注意点～

★FREE版は、試合履歴は、1件だけデータを表示することができます。保存されたデータがあっても、表示が可能は1件のみクリックできます。

### ～Premium版 FREE版の注意点～

★「試合履歴」や「画面」は、定期的にご自身でバックアップしてください。

★再インストールする場合、試合履歴のファイル、キャプチャーした画面・音声は、バックアップを行ってから実施してください。

★履歴の表示がうまくいかない場合、このアプリケーションがバックグラウンドで動いている場合があります。一度完全にアプリケーションを「完全」に終了してから、お試しください。

★過去の試合履歴のファイルがうまく表示されない事象が、機種によって生じる場合が

あります。その際は、データをバックアップし、「設定」の「アプリ」からバドミントンマネージャーの「メモリー」と「キャッシュ」を削除し、予めバックアップしたファイルを再度移動して、ご利用ください。

★その他、利用規約をご参照ください。

## ★本マニュアルについて

- このマニュアルは、Badminton Managerを活用していただくために作成しました。
- 著作権、著作者人格権、その他一切の権利は、bunooboi に帰属します。

## ★利用規約

### ★本マニュアル並びにBadminton Manager の利用規約について

#### ～利用規約～

この規約は(以下「本規約」という)、お客様にbunooboi(以下「bunooboi」という)が提供する「Badminton Manager Free版及びPremum版並びに本マニュアル(以下「本アプリ」という)をご利用頂く際の取扱いにつき定めるものです。本規約に同意した上で本アプリをダウンロード、インストール又は利用してください。本規約にご同意いただけない場合、本アプリを利用することはできませんので、その場合は直ちに本アプリのダウンロード、インストール又は利用を中止してください。本アプリをダウンロード、インストール又は利用する場合、本規約に同意したものとみなします。

#### 1.サービス概要

本アプリは、お客様のAndroid搭載端末にダウンロードされたアプリ「Badminton Manager Free版及びPremum版」を使用して、bunooboiのサービスをご利用いただくものです。

#### 2.本アプリを利用できる対象機種・対象OSは、bunooboiが所定のものに限られます。

#### 3.知的財産権

本アプリで提供される情報（以下「情報等」という）及び本アプリの著作権等の知的財産権は、bunooboiまたは正当な権利を有する第三者に帰属します。お客様は、本アプリの利用に限り本アプリを利用頂けます。また、お客様は本アプリ及び情報等の情報の転載・複製・改変、および本アプリのリコンパイル・リバースエンジニアリングならびにこれに類する行為を行うことはできません。

#### 4.不保証

bunooboiが提供する情報等については、その内容を保証するものではありません。提供される情報に基づいてお客様が不利益を被った場合であっても、bunooboiおよび情報提供元は一切責任を負いません。

#### 5.免責事項



本アプリのご利用に関して、お客様の損害について、bunooboiは一切の責任を負わないものとします。(a)本アプリの不具合(表示情報の誤謬・逸脱、取引依頼の不能等)による損害

(b)本アプリがお客様の携帯電話機器に与える影響・損害

(c)お客様が本アプリを正常に利用できないことにより生じた損害

(d)通信回線及びシステム機器等の瑕疵または障害(天災地変等不可抗力によるものを含みます)、コンピュータウィルスや第三者からなされる請求により生じた損害

(e)bunooboiが、他に定める約款、取引説明書等により免責事項として定める損害

(f)その他、一切の損害

お客様は、本規約に定めるところに違反した場合、bunooboiは直ちにお客様の本アプリ利用を停止できるものとします。

## 6.規約変更

bunooboiは、お客様の承諾およびお客様への通知なしに、いつでも本アプリの中止・内容変更、本アプリのバージョンアップ、本規約の変更を行うことができるものとします。

## 7.準拠法及び裁判管轄

本アプリ利用に関し紛争が生じた場合には、東京地方裁判所を第一審の専属的合意管轄裁判所とします。また、本規約は日本国法に準じて解釈されます。

以上

平成28年3月22日制定