



組み合わせも、集計も、かるく済ませる。

KaruTab（かるタブ） Ver 1.10

Excelだけで動く、無料のディベート大会タブ（対戦組み合わせ・集計）ソフトです。校内大会・練習試合・地区大会くらいの、こじんまりした大会のために作りました。サーバーもアカウントもインストールも不要。Excelファイルを開いてボタンを押すだけで、組み合わせ・ジャッジ割り・成績集計・配布用の結果印刷までできます。

本格的な国際大会には [Tabbycat](#) のような 高機能なタブシステムがあります。KaruTab はその代わりではなく、「そこまで大げさじゃなくていい大会」のための、軽い道具です。

20年間使われてきた大会集計マクロ（original by Y.Suzuki & Y.Gyoda）の 設計思想と操作の流れを引き継ぎつつ、現行の Excel 向けにゼロから 書き直したものです。コードはすべて新規に書き起こしており、自由に改訂・再配布していただけます。

1. 同梱ファイル

ファイル	内容
KaruTab.xlsx	ワークブック本体（2020年東京大会のデータをサンプルとして投入済み）
vba/M00_Config.bas	シート名・列位置などの定数と共通関数（→ M00_設定）
vba/M01_Init.bas	初期化（勝敗・得点・記録シートの行生成）と入力チェック（→ M01_初期化）
vba/M02_Pairing.bas	ランダム組み合わせ・サイド決定・ラウンド書き出し（→ M02_組み合わせ）
vba/M03_PowerMatch.bas	パワーマッチ（新方式）（→ M03_パワーマッチ）
vba/M04_Judge.bas	ジャッジ割り振り・手動反映（→ M04_ジャッジ）
vba/M05_Ranking.bas	チーム成績・個人成績の更新（→ M05_成績）
vba/M06_Main.bas	ボタンの入口+ボタン自動作成（→ M06_メイン）

※ファイル名は文字化け防止のため半角英数字にしています。VBE にインポートすると、 モジュール名は自動的に矢印 (→) の日本語名で表示されます。

2. 初回セットアップ

KaruTab には2つの配布版があります。どちらも中身は同じです。

2a. かんたん版 (KaruTab.xlsm) をダウンロードした場合

マクロ組み込み済みなので、**取り込み作業は不要**です。ただし、 インターネットからダウンロードした .xlsm はExcelがマクロを ブロックするため、最初に1回だけ「ブロック解除」をしてください。

1. ダウンロードした `KaruTab.xlsm` を**開く前に**右クリック → 「プロパティ」
2. 「全般」タブの下部にある「**許可する**」（または「ブロックの解除」）にチェックを入れて「OK」 ※この項目が表示されない場合は、そのまま開いて構いません
3. Excelで開き、「コンテンツの有効化」をクリック

これだけで使えます。

2b. ソース同梱版 (KaruTab_src.zip) をダウンロードした場合

マクロの中身 (VBAソースコード) を確認してから使いたい方向けです。組み込みに5分ほどかかります。

1. `KaruTab.xlsx` を Excel で開く
2. **Alt + F11** で VBE (Visual Basic Editor) を開く
3. エクスプローラーで `vba` フォルダ内の **M00～M06 の 7 ファイルを全選択**し、VBE左側のプロジェクトウィンドウ (VBAProject のツリー) へ **ドラッグ&ドロップ**する (一括で取り込めます) ※「ファイル→ファイルのインポート」でも取り込めますが、こちらは 昔ながらの仕様で1ファイルずつしか選択できません (モジュール名は日本語「M00_設定」～「M06_メイン」で取り込まれます)
4. **F4 (名前を付けて保存)** で「**Excel マクロ有効ブック (*.xlsm)**」として保存
5. .xlsm を保存していったん閉じ、開き直す → 操作パネルにボタンが**自動で**並びます (並ばない場合のみ Alt + F8 → `セットアップ_ボタン作成` を実行)

以後はどちらの版も、.xlsm を開くだけで使えます。ボタンは開くたびに 自動チェックされ、欠けていれば配置し直されます。

3. ボタンの配置

操作パネルのボタンは、使う順に3列に並んでいます。

左列：準備	中列：ラウンド運営	右列：結果
① 大会設定の反映	④ ランダム組み合わせ	⑨ 結果取り込み
② 初期化	⑤ パワーマッチ	⑩ 成績更新
③ 入力チェック	⑥ ジャッジ割り振り	
	⑦ 組み合わせ手動反映	
	⑧ ジャッジ手動反映	

3b. 大会当日の流れ

1. **教室／参加者／ジャッジ** シートに登録（黄色いセルが入力欄） - 参加者：所属団体名・チーム名・選手1～5（**最大5人**）・出欠（1=出席）※**チームIDは自動で入ります**（団体名かチーム名を入力すると行番号が振られます。上書きも可）※**選手にも自動でIDが付きます**：チームID×10+番号（例：チーム12の3人目の選手=123）。3人制でも5人でチームを組み、試合ごとに出場する選手を選べます - ジャッジ：所属団体①～⑤・名前・出欠・各ラウンドの役割コード※ジャッジの**IDも自動**で入ります（上書き可）（**1=チーフ、2=パネル1、3=パネル2、0/空欄=担当なし**）
2. 操作パネルで **①大会設定の反映 → ②【初期化】** … 勝敗・得点・記録シートに行が生成されます
3. **④【ランダム組み合わせ】**（第1試合）→ ラウンド番号「1」を入力
4. **⑥【ジャッジ割り振り】** → ラウンド番号を入力 - ジャッジを微調整したいときは、ラウンドシートの **ジャッジID欄を直接書き換え、⑧【ジャッジ手動反映】** を押してください（下記参照）
5. ラウンド終了後、**そのラウンドシートの右側（黄色欄）**に勝者（A または N）と各選手の得点を入力 → **⑨【結果取り込み】** ※SP計はその場で自動合計されます。従来どおり勝敗・得点シートへの 直接入力も可能です（結果取り込みは上書き転記します）
6. 第2試合以降は **⑤【パワーマッチ】**（またはランダム）→ **⑥ジャッジ割り振り** → 入力…を繰り返す
7. いつでも **⑩【成績更新】** でチーム成績・個人成績シートが最新になります（表彰前に必ず一度実行してください）

※各ボタン操作の直前の状態は **backup** フォルダに自動保存されます（5b参照）※対戦の差し替えは〔組み合わせ手動反映〕で（5c参照）※試合数は既定5。操作パネルで変更できます（5d参照）

4. 組み合わせのルール

ランダム（第1試合）

- 出席チームをシャッフルして組みます
- 操作パネルの設定が1（有効）なら回避を試み、どうしても無理な場合は自動で制限を外し、その旨を表示します

パワーマッチ（新方式・第2試合以降）

1. 勝ち数でグループ分け（多い順）
2. グループ内をスピーカーズポイント（SP＝個人得点合計、Reply 込み）の高い順に並べる
3. グループが奇数なら、**ひとつ下の勝ち数グループの SP 最上位**を引き上げる

4. グループ内で **SP 1位×最下位、2位×下から2位…** の折り返し（フォールド）で組む
5. **一度対戦したチームどうしは絶対に組みません**（固定ルール）。フォールドで再戦になる場合は、フォールドに最も近い形へ自動で組み替えます。グループ内で解が無ければ下のグループと結合して再探索、それでも無ければ全体を勝ち数・SP順に並べた1グループとして再探索します（この場合はメッセージでお知らせします） - 教室の割り当ては操作パネルで選べます（下記オプション表参照） - **ランダム（既定）**：どの教室に強いチームがいるか分からないようにします - 無効（0）にすると**上位ブラケットが上**（教室シートの登録順）に並びます

サイド（Aff/Neg）

- 第1試合はランダム
- 第2試合以降は「前ラウンドと同じサイドを避ける」が有効なら前ラウンドと逆になるよう調整し、決められない場合はAff（肯定側）回数の少ないチームをAffにします

5. ジャッジ割り振りのルール

- 役割コード（1/2/3）に従い、チーフ→パネル1→パネル2の順に割り当て
- **自分の所属団体（①～⑤）のチームがいる部屋は担当しません**
- 「一度見たチームを再度ジャッジしない」が有効な場合は回避を試み、どうしても無理ならこの制限だけ自動で外して割り当て、その旨を表示します
- チーフは全部屋に必ず1名（割り当て不能ならエラー表示）。パネルは人数の範囲で割り当て、足りない部屋は空欄になります

ジャッジの手動調整（微調整）

マクロの割り振り結果を人の目で調整したいときは：1. ラウンドシートの **チーフID／パネル1ID／パネル2ID** のセルを直接書き換える（入れ替え・差し替え・削除いずれも可。ID欄を空にすればその部屋は担当なし）2. 操作パネルの **⑧【ジャッジ手動反映】** を押してラウンド番号を入力

これで、(1) ジャッジ名がIDに合わせて入れ直され、(2) ジャッジ記録シートが作り直されるので、以降のラウンドの「既ジャッジ回避」も正しく働きます。また、存在しないID・同ラウンドでの重複・自団体の部屋・過去に見たチーム、があれば警告で知らせます（**割り当て自体はシートの記載どおり尊重**します。警告を見て直したい場合は、IDを書き換えてもう一度押してください）。

5b. 自動バックアップとやり直し

ボタン操作（初期化・組み合わせ・パワーマッチ・ジャッジ割り振り・手動反映）の **直前の状態**が自動保存されます（例：KaruTab_20260717_140105_R3パワーマッチ前.xlsm）。

保存先は操作パネルの「バックアップ保存先」（青セルC22）で指定できます。

C22の入力	保存先
空欄（既定）	ブックと同じ場所の backup フォルダ
大会2026backup のようなフォルダ名	ブックと同じ場所の、その名前のフォルダ
D:\大会\backup のようなフルパス	そのフォルダ（USBメモリや外付けドライブも可）
\\サーバ名\共有\backup	共有フォルダ

フォルダが無ければ自動で作成します（親フォルダも含めて）。① **大会設定の反映**を押すと、実際の保存先が表示され、「保存先フォルダを開いて確認しますか？」と聞かれます（開くとエクスプローラーで表示されます）。作成できない場合は警告が出るので、大会前に確認しておくで安心です。

※ブックがOneDrive上にあると、既定の保存先は C:\Users\<ユーザー名>\Documents\KaruTab_backup になります。分かりにくい場合は、C22に C:\KaruTab_backup のようなフルパスを指定してしまうのがおすすめです。

やり直したいとき：backup フォルダの該当ファイルを開けば、その時点の状態（マクロ込み）に戻れます。そのまま「名前を付けて保存」で本体に上書きするか、新しい名前で続けてください。※ブックを一度も保存していない（無題の）状態ではバックアップされません。大会前に必ず .xlsm として保存してからご利用ください。※ファイルは自動では消えないので、大会後に backup フォルダごと削除して構いません。

5c. 組み合わせの手動変更（発表後の差し替え）

1. ラウンドシートの **GovチームID／OppチームID** のセルを直接書き換える
2. ⑦ **【組み合わせ手動反映】** を押してラウンド番号を入力

団体名・チーム名がIDに合わせて入れ直され、対戦記録も作り直されるので、以降のパワーマッチの再戦禁止も変更後の内容で正しく働きます。存在しないID・欠席チーム・同ラウンド重複・試合に入っていない出席チーム・再戦・同一団体対戦、があれば警告します（記載どおり尊重します）。**ジャッジ割り振り済みの場合は、続けて⑧【ジャッジ手動反映】も実行**して、自団体・既ジャッジの警告が出ないか確認してください。

5d-00. 大会の基本設定（①ボタン）

試合数・大会形式・自動バックアップの3つは**大会全体で最初に決める設定**で、操作パネルの**青いセル**（C19～C21）に入力します。入力したら **【①大会設定の反映】**を押してください。**続けて②初期化**の順です（初期化が大会形式に沿ってシートを作るため）。値の確認（範囲外なら警告）、使わないラウンドシートの非表示化、処理ログへの記録が行われ、設定内容が要約表示されます。

※ラウンドごとの黄色いオプション（同一団体回避など）はボタン不要で、各処理の実行時にその都度読まれます。

5d-0. 大会形式の設定

操作パネルの「**大会形式**」（C20セル）で選べます。**初期化の前に**設定してください。

値	形式	得点シートの行構成（1チームあたり）
1（既定）	3対3・Reply スピーチが別にある（1チーム4スピーチ）	選手1／選手2／選手3／Reply の4行
2	3対3・3人目が Reply を担当（1チーム3スピーチ）	選手1／選手2／選手3…（Reply行なし）
3	2対2・1人が Reply も兼任（1チーム3スピーチ）	選手1／選手2／Reply の3行

- ・形式2では、3人目のReplyスピーチの点は**その選手自身の得点**として記録されます（担当者が特定できるため）。個人成績にも反映されます
- ・形式3では参加者シートの選手3以降の欄は空欄で構いません
- ・チーム合計SP（順位決定に使う点）は、その形式で存在する行の合計です
- ・個人成績ランキングには Reply 行の得点は含めません（形式2は3人目の選手の得点として記録されるため、個人成績に含まれます）
- ・チーム成績表の得点列（得点A～／Reply／合計得点）も形式に合わせて変わります
- ・**形式を変えたら①→②の順でやり直しが必要です**（初期化が形式に沿って得点シート・ラウンドシートを作り直すため）。大会途中での変更はできません

5d-1. 自動バックアップの設定

操作パネルの「**自動バックアップを作成する**」（C21セル、既定1）を0にすると、ボタン操作時のバックアップ保存を止められます。

5d. 試合数の設定

操作パネルの「**実施する試合数**」（C19セル、既定5）が、ラウンド番号入力の上限になります。使わないラウンドシートは、①大会設定の反映（または②初期化・③入力チェック）を押したときに自動で非表示になります。大会途中で試合数を増やす場合は、C19を書き換えて**①大会設定の反映**を押せば表示に反映されます（①はデータを消さないのので途中で安全です）。

5e-0. 結果入力（試合シート方式）

各ラウンドシートの右側に**結果入力欄（黄色）**があります。教室ごとのバロットを見ながら、上から順に

1. **勝者(A/N)** … プルダウンから、肯定側（Affirmative）の勝ちなら「A」、否定側（Negative）の勝ちなら「N」を選択
2. **出場選手と得点** … 組み合わせを作った時点で、**先発（選手1～3）の選手IDと名前が自動で入っています**。通常はそのまま点を入力するだけです。**交代があった試合だけ、その枠のIDを書き換えてください**（4人目なら「4」、5人目なら「5」の略記でもOK。名前が自動で切り替わり、結果取り込みもそのIDの選手に得点を付けます。存在しないIDは「？」と表示されます）
3. **Rep点** … Replyスピーチの点 - 形式2（3人目がReply担当）：3人目の点（A3点/N3点）がReplyスピーチの点になります（使わないRep列は自動で非表示になります） - 形式3（2対2）：使わない3人目の列は自動で非表示になります

⑨ **【結果取り込み】** を押すと勝敗・得点シートへ転記されます。取り込みは何度でもやり直せます（出場者を差し替えて再実行しても、そのチームの当該ラウンドの古い点は残りません）。チーム外の選手ID・重複・点の入れ忘れなどは、まとめて警告されます。SP計の列はその場で自動合計されるので、バロットとの検算にも使えます。

5e-0a. 選手IDと選手名簿

選手IDは **チームID×10+選手番号** です。（例：チームID 12 の「選手3」→ **123**。参加者シートの選手1～5の並びがそのまま末尾の番号になります）

② **初期化** を実行すると「**選手名簿**」シートに選手IDと氏名の一覧が作られます。A4縦・1ページ幅の印刷設定にしてあるので、**印刷して選手やジャッジに配っておく** と、結果入力やバロット記入のときに番号がすぐ分かります。

出場選手の交代について

登録した選手が試合の役割数より多い場合（例：5人登録の3人制）、**交代は結果入力欄でその枠の選手IDを書き換えるだけ** です。⑦ 組み合わせ手動反映を押す必要はありません（⑦は対戦カードそのものを差し替えるときのボタンです）。IDは1～5の略記でもよく、書き換えると隣に選手名が自動表示されます。

5e-0b. 個人成績のルール（出場数）

個人成績は**選手ID単位**で集計します。

- ・設定された総試合数（②の試合数）の**すべてに出場した選手**を順位づけします
- ・出場数が足りない選手は、**表の最下部に順位なし（―）でまとめて表示**されます（表には「出場数」の列があるので、何試合出たかも確認できます）
- ・出場の判定は、各ラウンドシートの出場ID欄への記載によります

5e-0c. 成績の出し方（順位の決め方）

チーム成績 1. 勝ち数の多い順 2. 勝ち数が同じ場合は、合計得点（スピーカーズポイントの合計）の多い順 3. どちらも同じ場合は同順位（次の順位はその分繰り下がります）

個人成績 1. 全試合に出場した選手を、得点の多い順に 2. 得点と同じ場合は同順位 3. 出場が足りない選手は順位なし（―）で表の最後にまとめて表示（得点の多い順）

この「順位の決め方」は、**チーム成績・個人成績シートの表の下に自動で印刷されます**。配布資料としてそのまま使えるので、参加者への説明にも便利です。

5e-1. 大会の状態・処理ログ

- ・操作パネル右側の「**大会の状態**」に、参加チーム数・必要教室数・出席ジャッジ数などが**リアルタイム表示**されます（チーム数が奇数だと「要確認」と出ます）

- ・「**処理ログ**」シートに、組み合わせ作成・制約の自動緩和・結果取り込みなどの履歴が時刻つきで残ります。「あのラウンドで緩和されたか？」を後から確認できます

5e. 画面と印刷について

- ・入力するセルは**黄色**、マクロが書き込むセルは白、見出しは紺色です
- ・ラウンドシートの**ID列（黄色）**は手動調整で書き換えてよい列です
- ・「チーム成績」「個人成績」はモノクロ印刷前提の罫線レイアウトで、**そのまま印刷して配布できます**（A4・横1ページに収まる設定・2ページ目以降にも見出し行が印刷されます。右上に更新日時入り）
- ・ラウンドシートも横向き・1ページ幅の印刷設定になっているので、組み合わせ発表の掲示にそのまま使えます

6. 操作パネルのオプション（C～K列=R1～R9、1=有効／0=無効）

設定は **1（有効）**／**0（無効）** で入力します（ラウンドごとに指定できます）。

行	オプション
同一団体どうしの対戦を避ける	ランダム組み合わせで適用（無理なら自動緩和）
前ラウンドと同じサイドを避ける	サイド決定で適用
一度見たチームを再度ジャッジしない	ジャッジ割り振りで適用（無理なら自動緩和）
同一団体のジャッジを避ける	ジャッジ割り振りで適用
教室の割り当てをランダムにする	既定：有効 。無効にすると勝ち数上位の試合が上の教室になります

※「過去に対戦したチームとは組まない」は**オプションではなく固定ルール**です。

7. 旧版からの主な変更点

- ・「大学名」→「**所属団体名**」（高校・一般団体にも対応）
- ・ラウンドシートから所属団体列を除き、結果入力欄を広く確保
- ・パワーマッチが「同勝ち数内ランダム」→「**SPフォールド方式**」に
- ・教室割り当てはオプション選択制に（**既定：ランダム**／設定で上位ブラケット順）
- ・ジャッジの**手動調整＋反映ボタン**を新設（ID書き換え→ボタン1つで記録と名前を同期）
- ・組み合わせ・判定処理をメモリ上の配列で行うよう全面書き直し（大幅高速化。200チーム規模までそのまま動きます）
- ・ラウンド数は最大**9**まで
- ・対戦記録・ジャッジ記録はシートとして残るので、いつでも目視確認できます

8. 改訂したいときは（開発ステップ構成）

機能ごとにモジュールを分けてあるので、直したい箇所だけ差し替えられます。

直したい内容	触るモジュール
シートの列位置・シート名を変えた	M00_設定（定数だけ直せば全体に反映）
初期化・入力チェックの仕様	M01_初期化
ランダム組み合わせ・サイドの決め方	M02_組み合わせ
パワーマッチの組み方	M03_パワーマッチ
ジャッジ割り振りの条件	M04_ジャッジ
順位の並べ方・成績表の列	M05_成績
ボタン・メニュー	M06_メイン

VBE で該当モジュールを「解放」→新しい .bas を「インポート」すれば差し替え完了です。

9. 検証について

パワーマッチ・サイド決定・ジャッジ割り振りの中核ロジックは Python に忠実に 移植し、**300大会分（12～30チーム×4～7ラウンド）のシミュレーション**で 以下を確認済みです。

- ・再戦が一度も発生しないこと
- ・全チームが毎ラウンドちょうど1回ずつ組まれること
- ・衝突がない場合は仕様どおりの純粋なフォールドになること
- ・奇数グループの引き上げが仕様どおり動くこと
- ・最終フォールバックまで含めると全ケースで組み合わせが成立したこと
- ・ジャッジの自団体回避が一度も破られないこと

※ Excel 実機での通し操作（ボタン→入力→次ラウンド）は お手元での動作確認をお願いします。挙動が想定と違う箇所があれば、該当モジュール名とメッセージ内容をお知らせください。

10. 注意事項

- ・初期化は登録完了後に**1回だけ**実行してください（再実行すると勝敗・得点が消えます。実行前に確認ダイアログが出ます）
- ・組み合わせを作り直すと、そのラウンドの対戦記録・ジャッジ記録も作り直されます
- ・勝敗は「勝ち=1」をチームごとに入力（1試合につきどちらか一方だけ）
- ・途中棄権は参加者シートの出欠を 0 にすれば以降の組み合わせから外れます

（配布者向けメモ）かんたん版 .xlsm の作り方

ソース同梱版の手順（2b）で一度 .xlsm を組み立てれば、それがそのまま「かんたん版」の配布ファイルになります。

1. 2b の手順1～5を実施して KaruTab.xlsm を作る

2. 動作確認（初期化→組み合わせ→成績更新まで一巡）
3. サンプルデータを残すか消すか決めて保存 ※消す場合は、参加者・ジャッジ・教室シートの黄色セルを削除してから 保存してください（初期化は配布先で実行してもらえばOK）
4. できた **KaruTab.xlsx** をサイトにアップロードして、紹介ページの「かんたん版」ボタンのリンク先にする

コードを更新したときは、VBEで該当モジュールを解放→新しい .bas を インポートし直して、.xlsx を保存し直せば配布版の更新完了です。

更新履歴

- **1.10**（2026-07）選手ID制を導入。配布用の「選手名簿」シートを追加。先発の選手ID・名前を自動セットし、交代時はIDを書き換えるだけに。1チーム最大5人登録・試合ごとの 出場選手選択に対応。個人成績は全試合出場者のみ順位づけし、出場数 不足の選手は最下部に順位なしで表示。ラウンドシートから所属団体列を 除き、結果入力欄を「出場選手ID+点」のペア方式に変更。
- **1.00**（2026-07）最初の公開版。対戦組み合わせ（ランダム／SPフォールド式パワーマッチ・再戦禁止）、ジャッジ割り振り、試合シートでの結果入力と取り込み、成績集計と 配布印刷、手動調整の反映、自動バックアップ、処理ログ、3つの大会形式、試合数設定（1～9）。