

# リーグ&トーナメント マネージャー バージョン2

## 導入説明書



# 目次

1、使う前の準備	5
1-1、使用許諾契約事項	6
1-2、インストールの仕方	8
1-3、起動の仕方	18
1-4、終了の仕方	20
1-5、説明書について	21
1-6、アンインストールの仕方	26
2、データの保存と読み込み	29
2-1、データをファイルに保存する	30
2-2、データをファイルから読み込む	34
3、タイトル画面	39
4、リーグ表の作成	41
4-1、各画面の主な機能	42
4-2、作成方式を選択する（タイトル画面）	44
4-3、参加者リストを作成する（自動抽選準備画面）	46
4-4、リーグ表の参加者数などを指定（作成条件指定画面）	59
4-5、参加者の入力や調整などをする（大会前入力画面）	67
4-6、試合結果を入力する（試合結果入力画面）	79
4-7、設定の変更	86
5、トーナメント表の作成	87
5-1、各画面の主な機能	88
5-2、作成方式を選択する（タイトル画面）	91
5-3、参加者リストを作成する（自動抽選準備画面）	93
5-4、トーナメント表の形などを指定（作成条件指定画面）	106
5-5、参加者の入力や調整などをする（大会前入力画面）	123
5-6、試合結果を入力する（試合結果入力画面）	136
5-7、設定の変更	149
6、予選表と本戦表の連携	151
6-1、本戦表を作成する	152
6-2、本戦表と予選表を移動する	157

6-3、本戦表での参加者入力.....	158
6-4、連携元の表示 .....	159
6-5、予選から連携してくる場所の変更 .....	160
6-6、予選順当イメージ.....	162
6-7、本戦表・予選表を削除する .....	164
<b>7、印刷とファイル作成 .....</b>	<b>167</b>
7-1、印刷する .....	168
7-2、PDF ファイルを作成する .....	171
7-3、Excel ファイルを作成する.....	176
7-4、PNG ファイルを作成する .....	180
<b>8、名簿の作成と管理 .....</b>	<b>185</b>
8-1、登録者名簿の編集.....	186
8-2、登録者情報の入力.....	189
8-3、名簿の管理.....	194
<b>9、補足情報.....</b>	<b>195</b>
9-1、参加者の一括取り込みの仕方 .....	196
9-2、トーナメント表の各場所の順位の振られ方 .....	200
9-3、トーナメント表での「bye」の扱い.....	206
9-4、トーナメント表の段を変更する .....	207
<b>10、お問い合わせ先 .....</b>	<b>210</b>



# 1、使う前の準備

リーグ&トーナメントマネージャーをお客様が使用するには、使用許諾契約（内容は一般的なソフトウェアの使用許諾契約事項と基本的に同じです）に同意していただく必要があります。

リーグ&トーナメントマネージャーをお使いのパソコンで使用するには、まずお使いのパソコンにリーグ&トーナメントマネージャーをインストールする必要があります。

リーグ&トーナメントマネージャーを起動するときには毎回、お使いのパソコンにリーグ&トーナメントマネージャーCDがセットされている必要があります。

## <動作環境>

OS	: Microsoft Windows 11・10・8・7
CPU	: Intel Pentium200MHz 以上
メモリ	: 128MB 以上
HDD 空き容量	: 100MB 以上
ディスプレイ	: 解像度 800×600 以上
ディスクドライブ	: CD-ROM ドライブ(インストール時、毎回起動時 ブに必要)

※PDF ファイルを閲覧するには、Adobe Reader などのソフトウェアが必要です。

※Excel ファイル作成を行うには、Microsoft Excel 2007 以降が必要です。

1-1、使用許諾契約事項.....	6
1-2、インストールの仕方.....	8
1-3、起動の仕方.....	18
1-4、終了の仕方.....	20
1-5、説明書について.....	21
1-6、アンインストールの仕方.....	26

# 1 - 1、使用許諾契約事項

本使用許諾契約は、和田システムソフトウェア製品(以下「本ソフトウェア」といいます)に関して、お客様と株式会社和田システムとの間に締結される法的な合意です。本ソフトウェアをインストール、使用されることによって、お客様は本使用許諾契約に同意することになります。本使用許諾契約に同意されない場合は、未使用の本ソフトウェアを速やかに購入元へご返品ください。なお、システムケース開封後の返品はできません。

## 1. 著作権

お客様は以下の条件に基づき、和田システムより本ソフトウェアの日本国内での使用権を得ることはできますが、著作権がお客様に移転するものではありません。本ソフトウェアの著作権は、和田システムが所有します。

## 2. 使用できる範囲

本ソフトウェア一つにつき、一時に一台のコンピュータにおいてのみの使用することができます。本ソフトウェア一つで、同時に複数台のコンピュータで使用することはできません。同時に複数台のコンピュータで使用する場合は、使用する台数分本ソフトウェアが必要です。

## 3. 第三者の使用

有償あるいは無償を問わず、本ソフトウェアおよびそのコピーしたものを第三者に譲渡、頒布、貸与あるいは使用などをさせることはできません。

## 4. コピーの制限

本ソフトウェアのコピーは保管（バックアップ）の目的のために必要な場合に限り、機械読みとり可能な形式で1部のみを行うことができます。本ソフトウェアの複製物上には本ソフトウェアに表示されているものと同じの著作権表示を行ってください。

## 5. 解析、変更および改造

本ソフトウェアの全部または一部をリバース・エンジニアリング、逆コンパイルまたは逆アセンブル、修正、改変等することはできません。また第三者にこのような行為をさせてはなりません。

## 6. ネットワーク

ネットワーク上で、本ソフトウェアを使用したり別のコンピュータへ伝送することはできません。

## 7. 免責

本ソフトウェアのご使用にあたり生じたハードウェアなどの不具合を含むお客様の損害および第三者からのお客様に対する請求については、和田システムおよび販売店等に重過失がない限り、和田システムおよび販売店等はその責任を負いません。

## 8. アフターサービス

本ソフトウェアに不具合が発生した場合、和田システムの指定する窓口までお問い合わせください。お問い合わせの本ソフトウェアの不具合に関して、和田システムが知り得た内容の誤り（バグ）や使用方法の改良など必要な情報をお知らせいたします。

## 9. 輸出管理

本ソフトウェアを日本国外に持ち出される場合、日本国内外の輸出管理に関連する法規を順守してください。

## 10. 使用条件に違反した場合

お客様が上記使用条件に違反した場合、本ソフトウェアの使用権の許諾は自動的に終了いたします。この場合、お客様は本ソフトウェアを廃棄するものとします。

以上

## 1-2、インストールの仕方

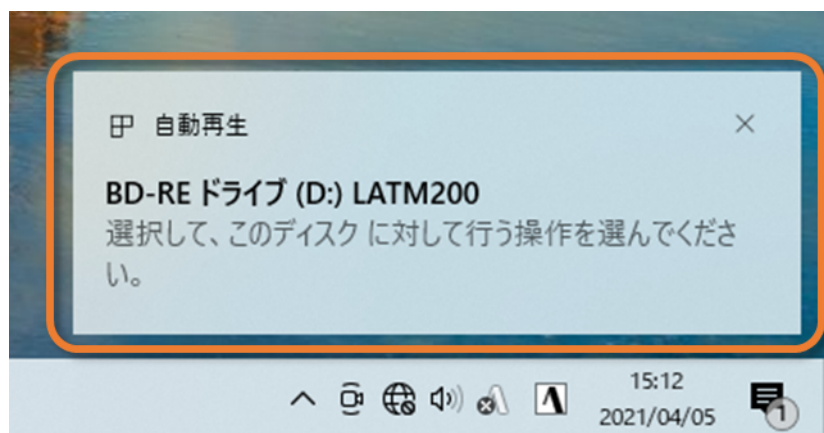
### 手順1：リーグ&トーナメントマネージャーの CD を CD-ROM ドライブにセットする

- リーグ&トーナメントマネージャーCDを、インストールするパソコンの CD-ROM ドライブにセットしてください。

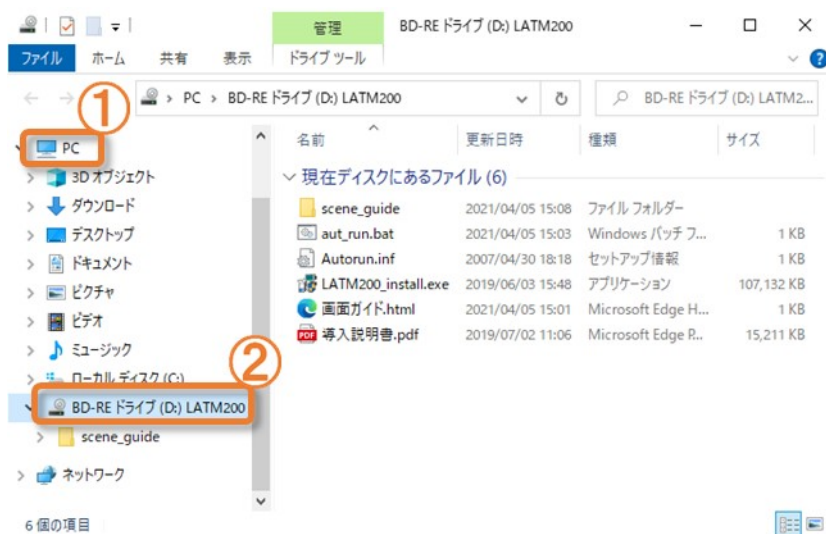




※[ディスクの操作]などの画面が出た場合は、[aut\_run.bat の実行]または[フォルダーを開いてファイルを表示]などをクリックしてください。

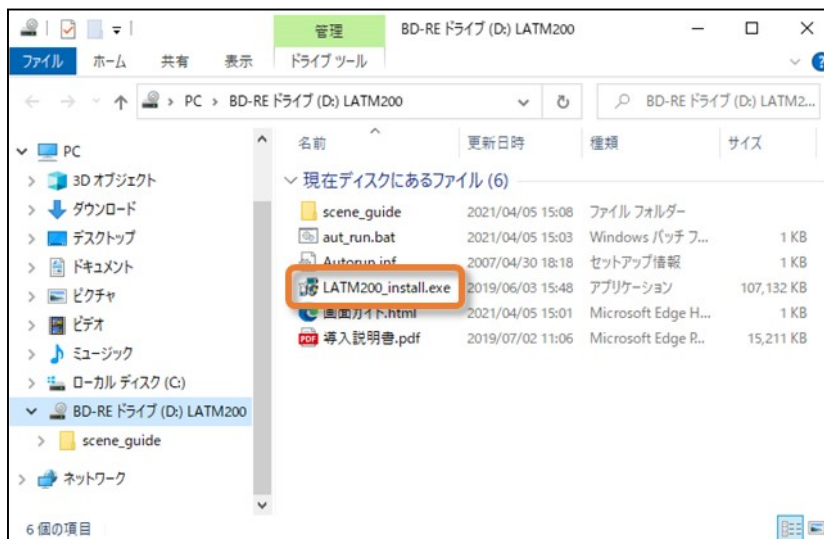


※[ディスクの操作]などの画面が出ない場合などは、[エクスプローラー]などからどこかのフォルダを開き、[PC] → [BD-RE ドライブ] → [BD-RE ドライブ..LATM200]などをクリックし、CDの中を表示させてください。



## 手順2 : [LATM200\_install.exe] を実行する

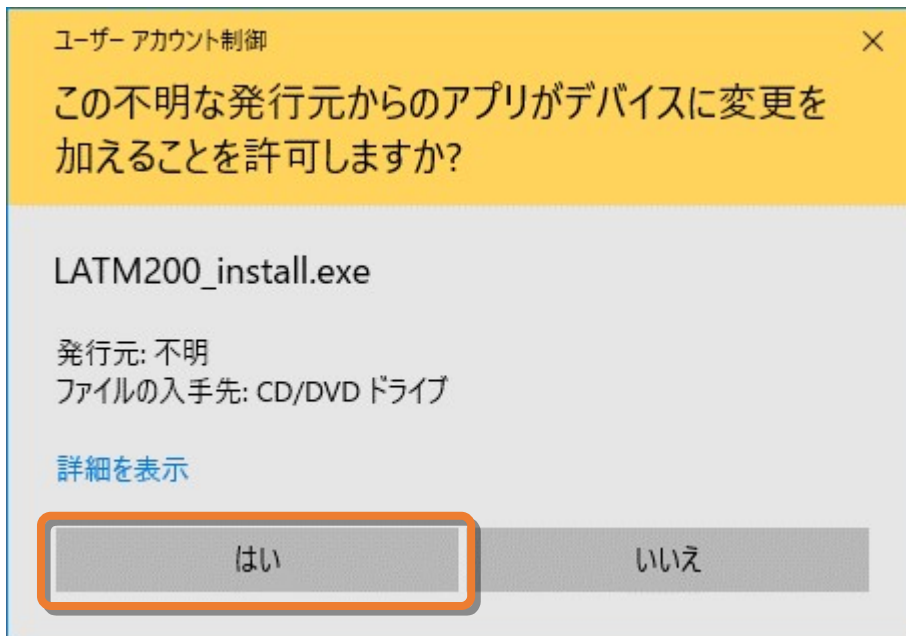
- CDの中身が表示されたら、[LATM200\_install.exe]をダブルクリックなどで実行してください。



### 手順3：インストール開始画面が出るまで待つ

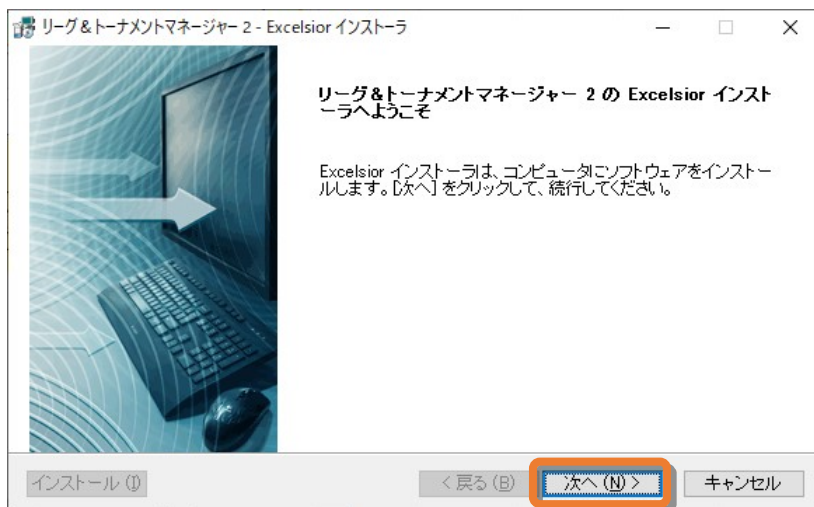
- インストール開始画面が出るまで、数秒から数十秒ほどお待ちください。

※セキュリティ警告の画面などが出たら、**【実行】**ボタンなどを押して実行してください。



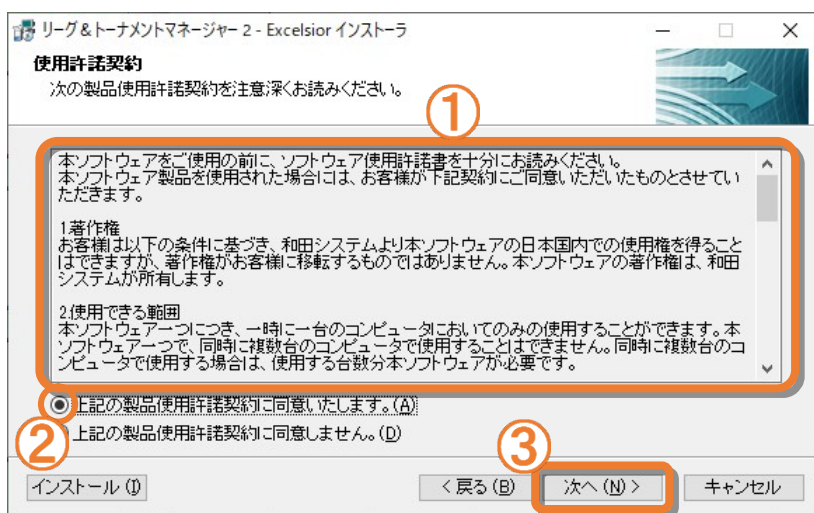
## 手順4：インストール開始画面が出現します

- ・ インストーラが起動し、インストール開始画面が出現します。
- ・ [次へ (N) >]ボタンを押してください。



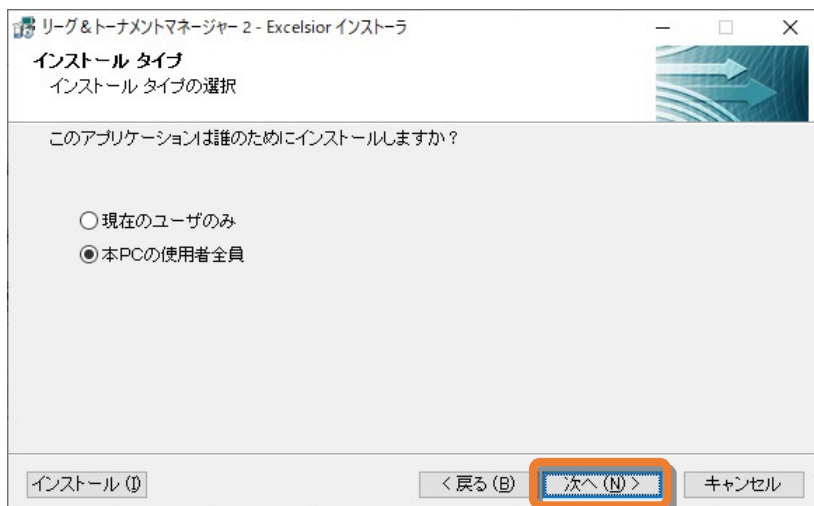
## 手順5：使用許諾契約を確認する

- ・ 使用許諾契約の画面が表示されます。
  - ・ 使用許諾契約事項をご確認の上、[上記の製品使用許諾契約に同意いたします。(A)]と書いてある左のチェックサークルにチェックを入れ、[次へ (N) >]ボタンを押してください。
- ※ 使用許諾契約に同意していただけない場合は、リーグ&トーナメントマネージャーを使用することはできません。



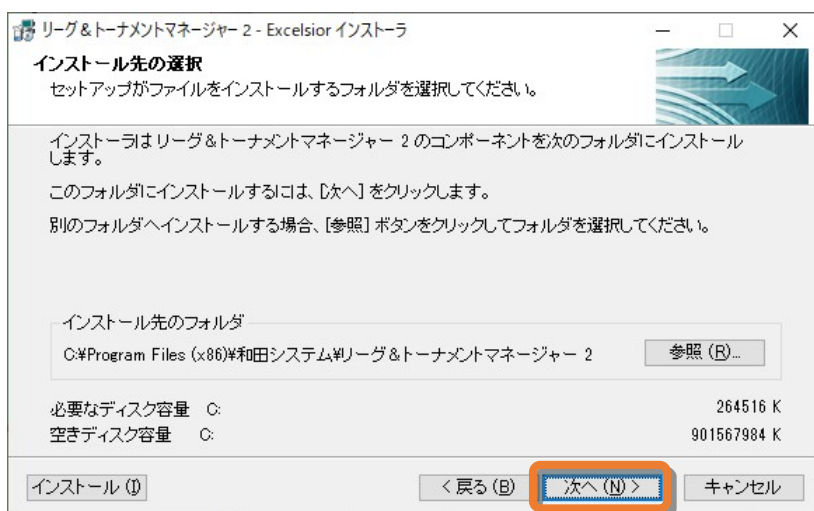
## 手順6：インストールタイプを選択する

- インストールタイプを選択する画面が表示されます。
- インストールタイプを選択し、[次へ (N) >]ボタンを押してください。
- 通常、インストールタイプは変更する必要はありません。



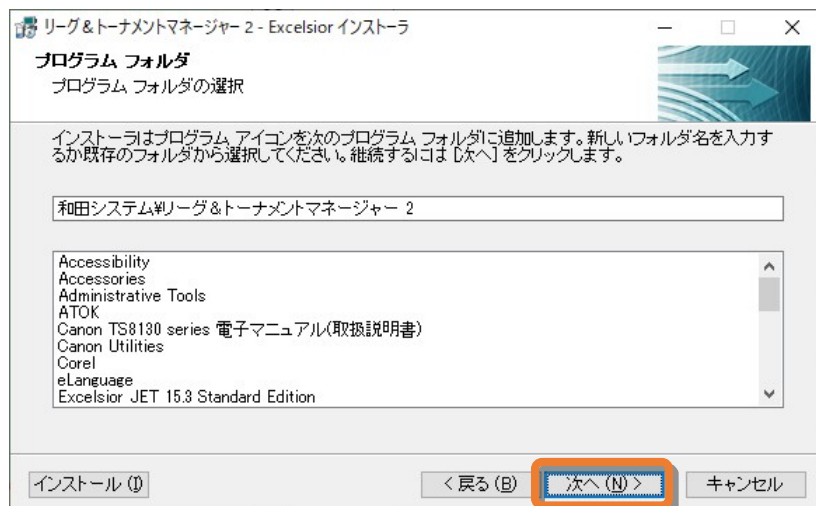
## 手順7：インストール先を選択する

- インストール先を選択する画面が表示されます。
- インストール先を選択し、[次へ (N) >]ボタンを押してください。
- 通常、インストール先は変更する必要はありません。



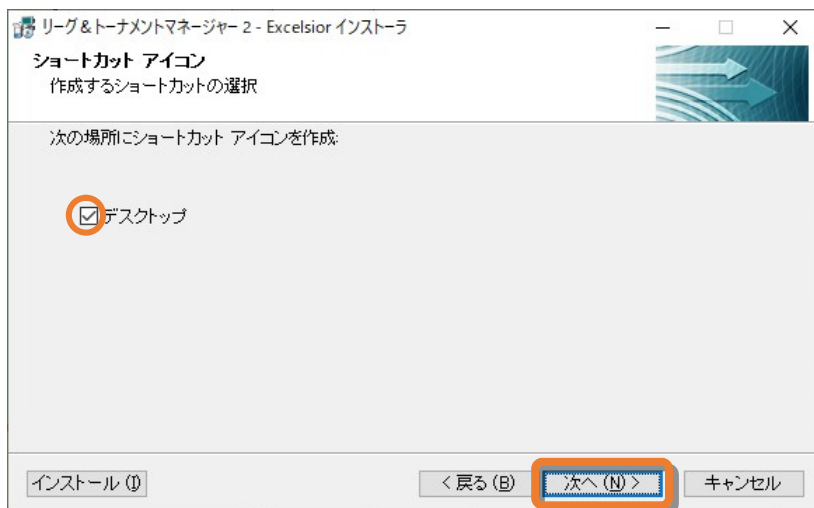
## 手順8：プログラムフォルダを選択する

- プログラムフォルダを選択する画面が表示されます。
- プログラムフォルダを選択し、**[次へ (N) >]**ボタンを押してください。
- 通常、プログラムフォルダは変更する必要はありません。



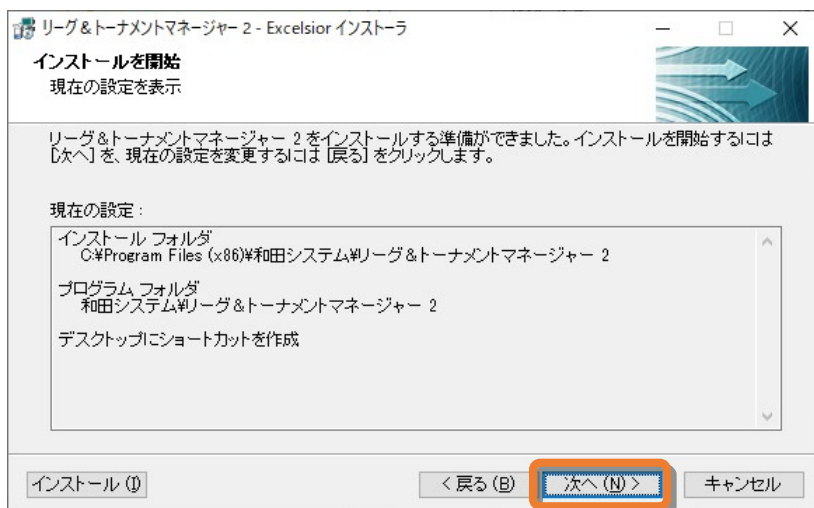
## 手順9：デスクトップにショートカットアイコンを作成するかを指定する

- デスクトップにショートカットアイコンを作成するかを選択する画面が表示されます。
- デスクトップにショートカットアイコンを作成するかを指定し、**[次へ (N) >]**ボタンを押してください。
- デスクトップにショートカットアイコンを作成する場合は、**[デスクトップ]**と書いてある左のチェックボックスにチェックを入れたままにしておきます。デスクトップにショートカットアイコンを作成しない場合は、**[デスクトップ]**と書いてある左のチェックボックスのチェックをはずしておきます。
- 通常、デスクトップにショートカットアイコンを作成しておいた方が便利です。



## 手順 10: ここまでで指定したインストール設定を確認する

- インストール設定の確認画面が表示されます。
- インストール設定を確認し、[次へ (N) >] ボタンを押してください。インストールが開始されます。





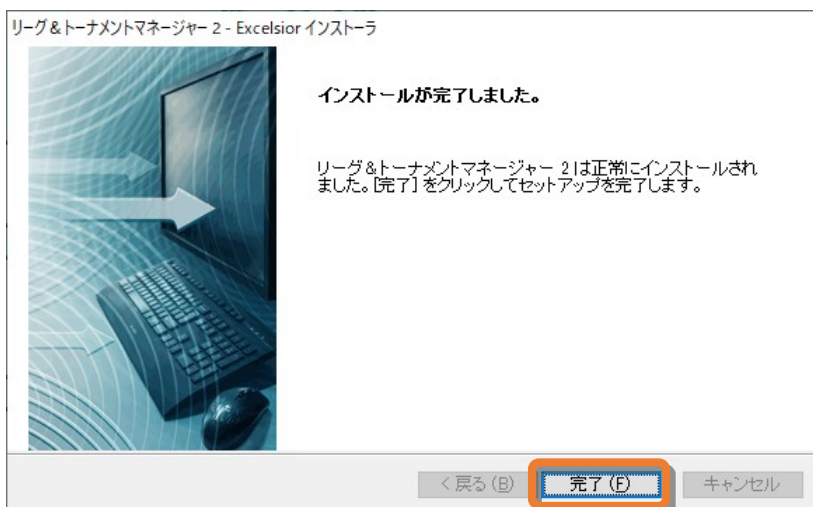
## 手順 1 1 : インストールが完了するまで十数秒から数分程度待つ

- インストールが完了するまで、十数秒から数分程度お待ちください。



## 手順 1 2 : インストールが完了したことを確認する

- インストールが完了すると、インストール完了の画面が表示されます。
  - **[完了 (F)]** ボタンを押してください。
  - 以上でインストールの手順は完了です。
- ※ インストール後、パソコンを再起動したりする必要はありません。



## 1-3、起動の仕方

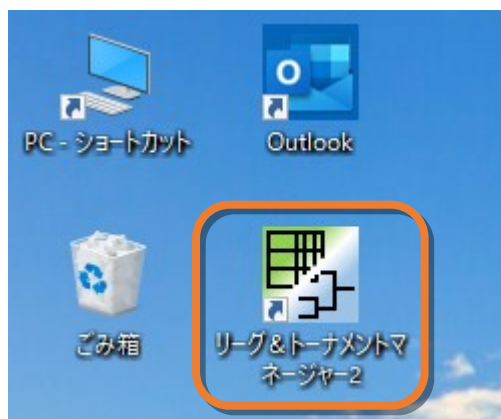
### 手順1：リーグ&トーナメントマネージャーの CD を CD-ROM ドライブにセットする

- リーグ&トーナメントマネージャーCDを、パソコンの CD-ROM ドライブにセットしてください。
- ※ お使いのコンピューターにインストールしたリーグ&トーナメントマネージャーの正規の CD がパソコンの CD-ROM ドライブにセットされていないと、リーグ&トーナメントマネージャーを起動できません。起動後は、CD を取り出してもかまいません。



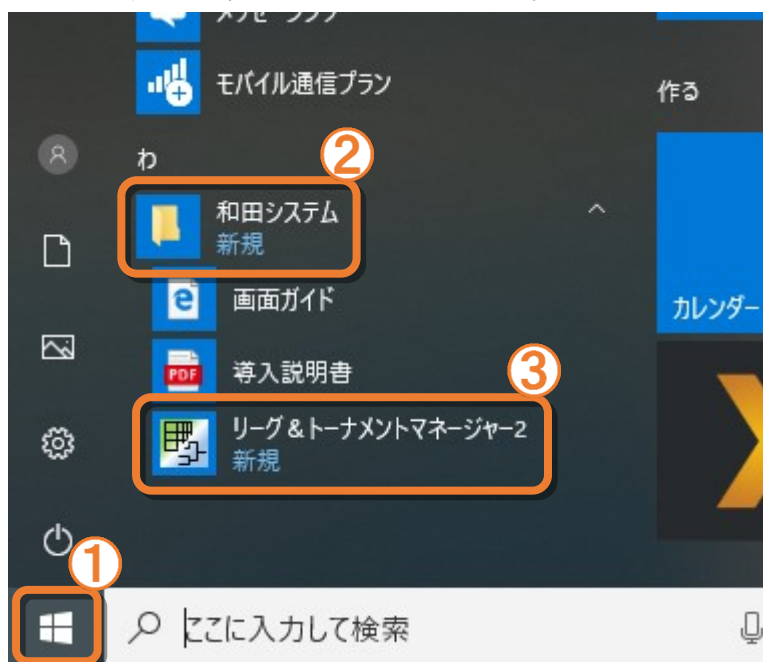
## 手順2ー方法1：ショートカットアイコンを実行する

- デスクトップにリーグ&トーナメントマネージャーのショートカットアイコンを作成している場合は、ショートカットアイコンを実行します。



## 手順2ー方法2：スタートメニューなどからプログラムを探して実行する

- お使いのコンピューターにインストールされているプログラムを探して実行する手順で起動します。例えば Windows10 の場合、**Windows** メニュー → [和田システム] → [リーグ&トーナメントマネージャー 2] を実行します。

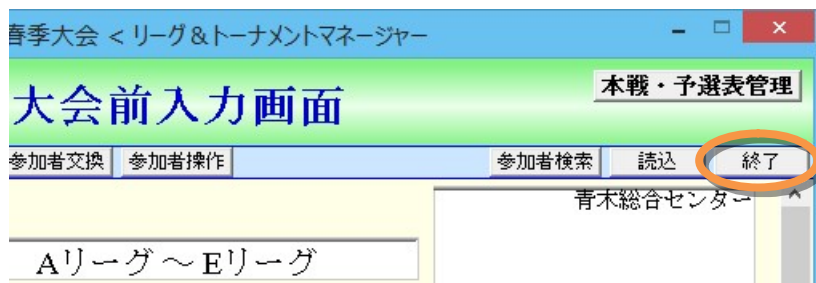
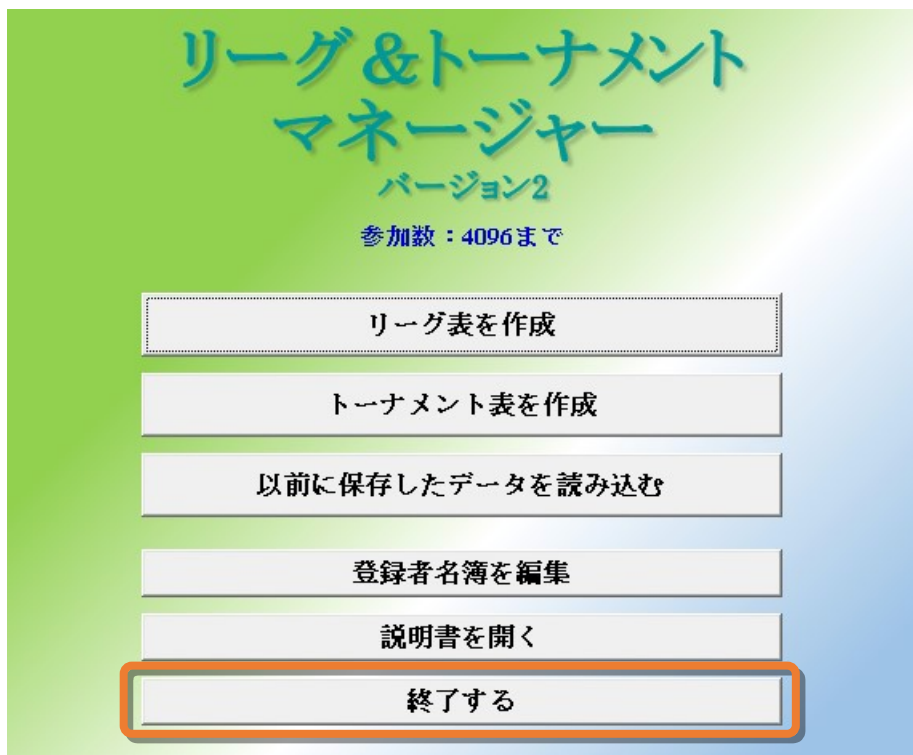


- ※ 複数の種目を同時に運営する場合などは、リーグ&トーナメントマネージャーを複数起動しておくとも便利かもしれません。

## 1-4、終了の仕方

リーグ&トーナメントマネージャーを終了するには、リーグ&トーナメントマネージャーの画面上にある、**[終了する]**ボタンまたは**[終了]**ボタンを押してください。

- ※ リーグ&トーナメントマネージャーを終了すると、作業中のデータは失われてしまいますので、必要に応じて、終了する前にデータをファイルに保存（→「2-1、データをファイルに保存する」30 ページ）しておいてください。



## 1 - 5、説明書について

リーグ&トーナメントマネージャーには、  
導入説明書（PDF ファイル）＜本書＞  
画面ガイド（HTML ファイル）  
の2つの説明書があります。

### ◆導入説明書（PDF ファイル）＜本書＞

リーグ&トーナメントマネージャーのインストールの仕方や基本的な使い方などが書いてあります（今ご覧になっているこの説明書です）。約 210 ページあります。リーグ&トーナメントマネージャーを初めて使う場合は、これを見ながら操作してみるとよいでしょう。

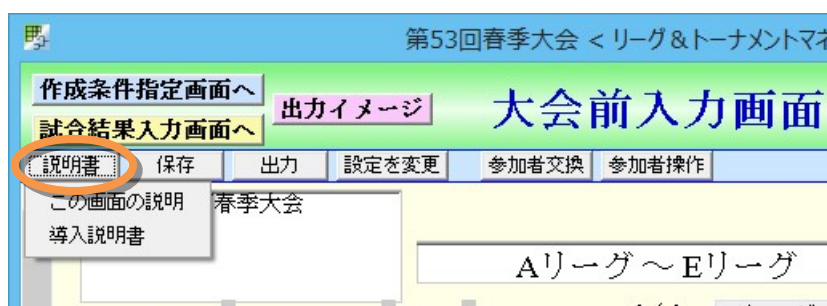
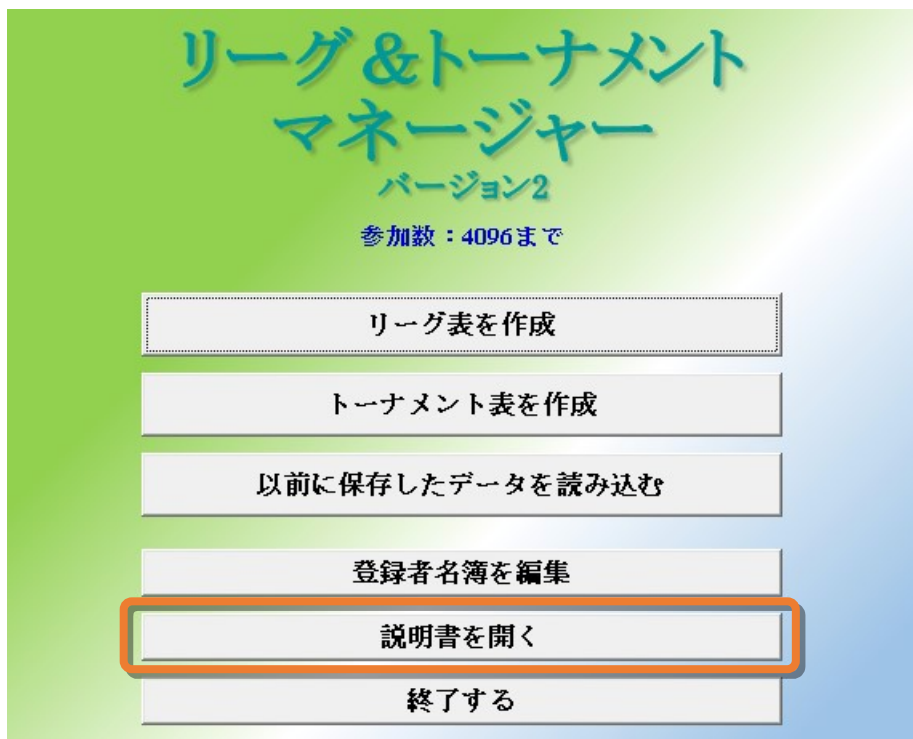
### ◆画面ガイド（HTML ファイル）

画面や機能ごとに、画面や機能の使い方が詳しく書いてあります。導入説明書よりも情報量が多くなっています。リーグ&トーナメントマネージャーを実際に使いながら、必要に応じて必要な部分を読むことを想定して作られています。リーグ&トーナメントマネージャーの各画面から、その画面や機能の説明ページを開くことができるようになっています。

リーグ&トーナメントマネージャーの説明書を見る方法は、主に3つあります。

## 方法1：リーグ&トーナメントマネージャーから開く

- リーグ&トーナメントマネージャーの画面で、[説明書を見る]ボタンまたは[説明書]ボタンを押します。どの説明書を開くか選択して、説明書を開いてください。
- [この画面の使い方]ボタンまたは[この機能の使い方]ボタンを押すと、画面ガイドの該当するページが開きます。



参加者名の設定

この画面の説明

## 参加者名の設定 (全般)

全般	一括で設定	番号	名前	所属	場所順位	付属 1
	付属 2	付属 3	付属 4	付属 5	付属 6	付属 7

使用する項目にチェックを入れてください。

番号   
  名前   
  所属   
  場所順位  
 付属 1   
 付属 2   
 付属 3   
 付属 4   
 付属 5   
 付属 6   
 付属 7

参加名の項目の並び順を指定してください。

1 番号   
 2 名前   
 3 所属   
 4 付属 1   
 5 場所順位

各項目の長さを指定してください。

名前 8    所属 10    付属 1 5    付属 2 8    付属 3 8  
 付属 4 8    付属 5 8    付属 6 8    付属 7 8

名簿から入力 する

参加者をまとめて削除

この機能の説明

参加者をまとめて削除します。  
削除する条件を指定してください。

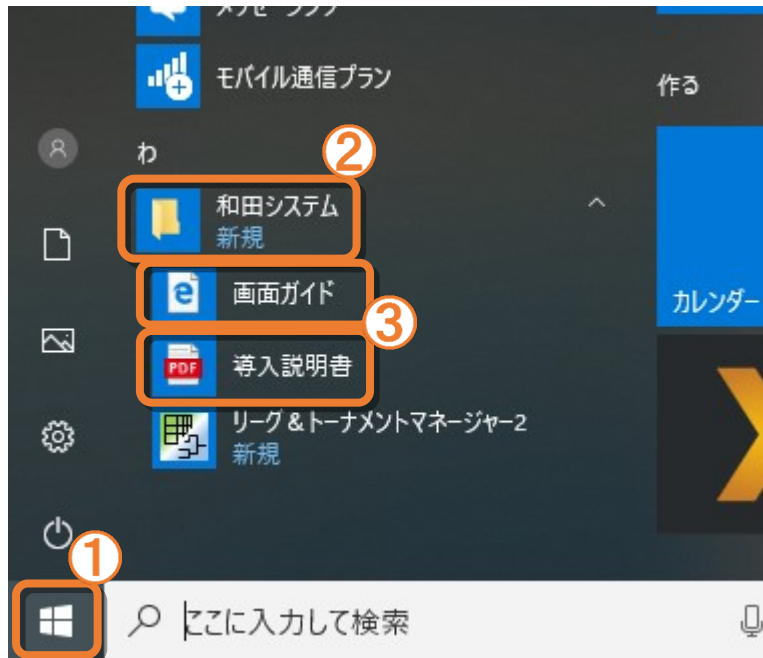
削除する範囲 全範囲

参加者の横にある枠について 無視する

(削除後、元に戻す機能はありません。必要に応じて、保存をしておいてください。)

## 方法2: スタートメニューなどからプログラムを探して実行する

- お使いのコンピューターにインストールされているプログラムを探して実行する手順で起動します。例えば Windows10 の場合、**Windows** メニュー → **【和田システム】** → で、**【導入説明書】** または **【画面ガイド】** を選択します。





## 方法3：リーグ&トーナメントマネージャーCD から開く

1. リーグ&トーナメントマネージャーCD を、お使いのパソコンの CD-ROM ドライブにセットします。



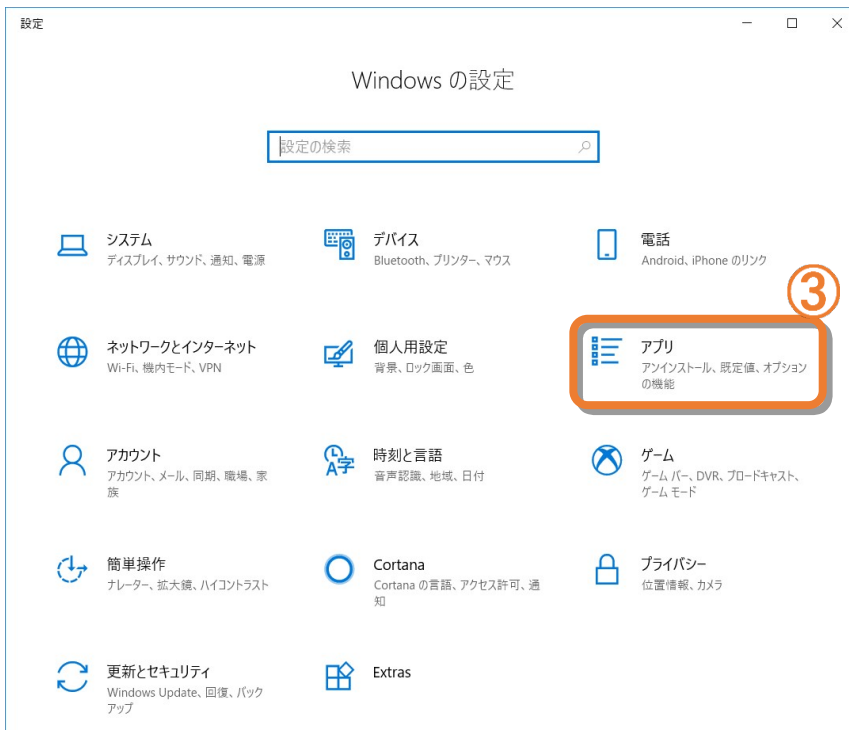
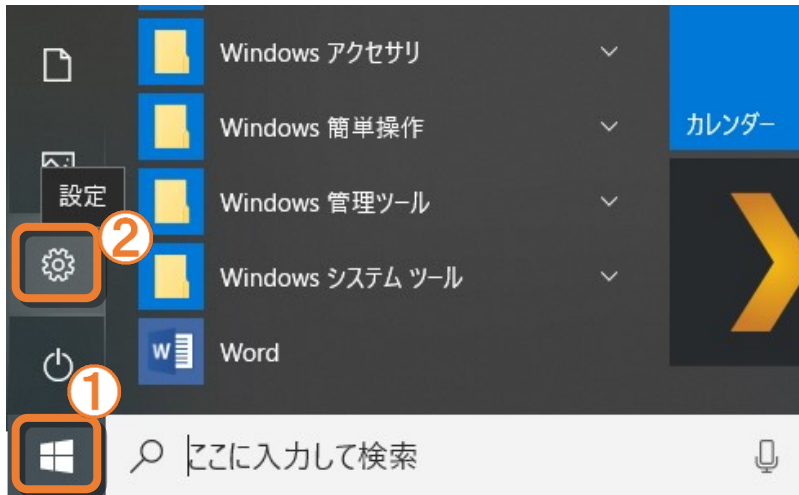
2. CD の中を開いたら、[導入説明書] または [画面ガイド] のファイルを開きます。

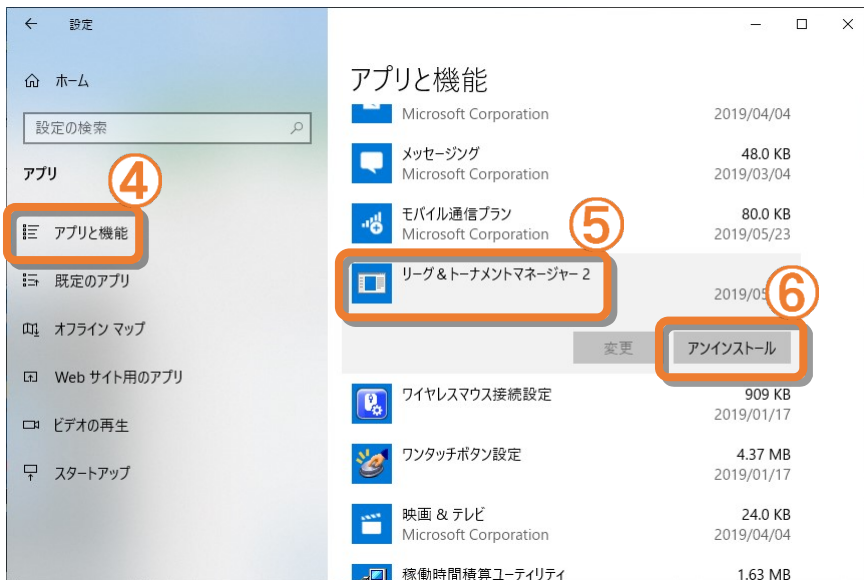


# 1-6、アンインストールの仕方

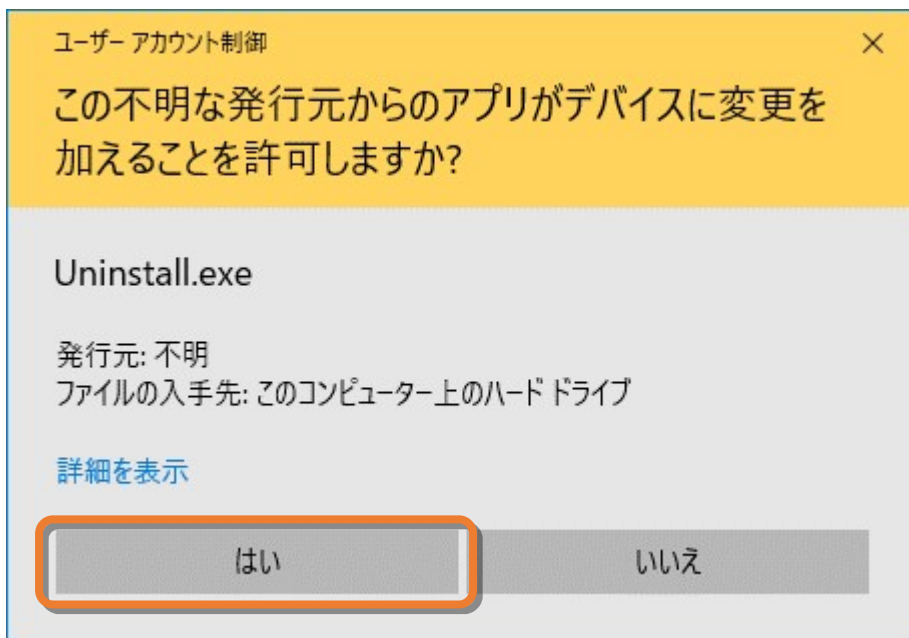
## 手順1：Windows のアプリアンインストール機能などでアンインストールする

- Windows のアプリアンインストール機能などで、プログラムを探してアンインストールしてください。例えば Windows10 の場合、Windows メニュー → [設定] → [アプリ] → [アプリと機能] → [リーグ&トーナメントマネージャー 2] → [アンインストール] を実行します。



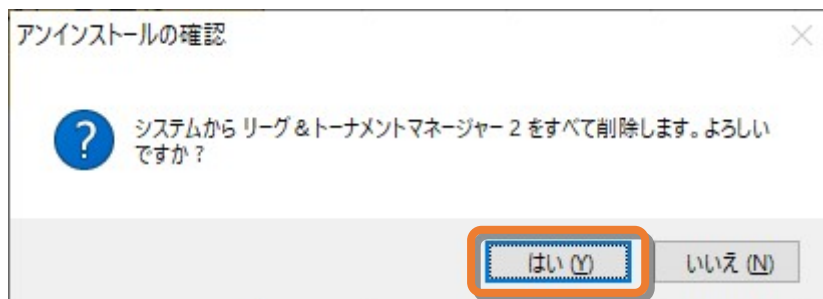


※「ユーザーアカウント制御」などの画面が出た場合は、**【はい】**ボタンなどを押して実行してください。



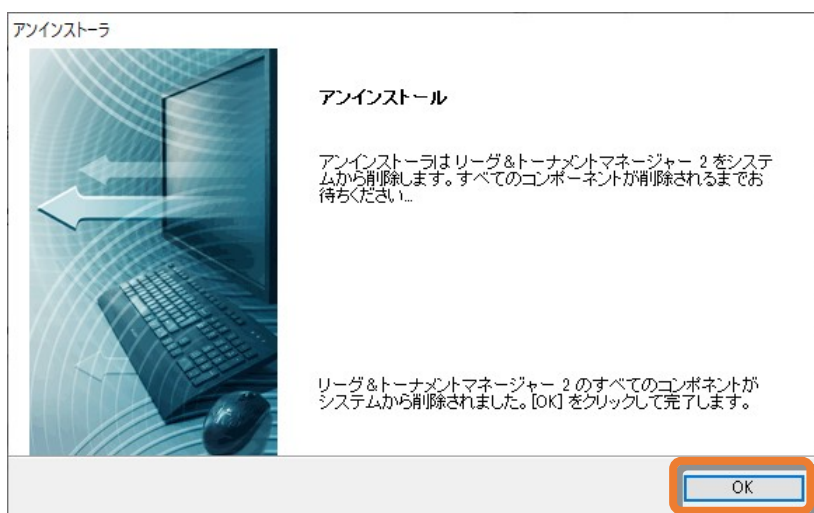
## 手順 2 : 確認画面で確認する

- アンインストールしてよいか確認の画面が出現します。
- **[はい(Y)]**ボタンを押してください。



## 手順 3 : アンインストールが完了するまで数秒から数十秒程度待つ

- アンインストールが完了するまで、数秒から数十秒程度お待ちください。
- アンインストールが完了すると、画面の下の方に、アンインストールが完了した旨のメッセージが表示され、**[OK]**ボタンが押せるようになります。
- **[OK]**ボタンを押してください。
- 以上でアンインストールの手順は完了です。



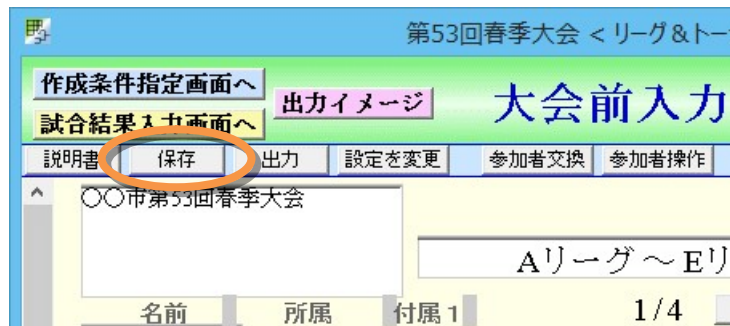
## 2、データの保存と読み込み

リーグ&トーナメントマネージャーのデータは、ファイルに保存しておくことができます。作業を終了するときなどは、データをファイルに保存しておいてください。

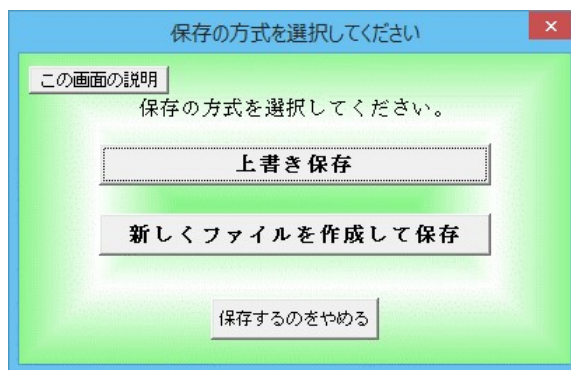
2-1、データをファイルに保存する .....	30
2-2、データをファイルから読み込む.....	34

## 2-1、データをファイルに保存する

- データの保存は、**タイトル画面**以外のメイン画面で行うことができます。
- メイン画面の左上の方にある**[保存]**ボタンを押してください。



すでにファイルからデータを読み込んでいる場合や、すでにファイルに保存をしている場合は、保存方式を選択する画面が出現します。そうでない場合は、新しくファイルを作成して保存する手順に進みます。

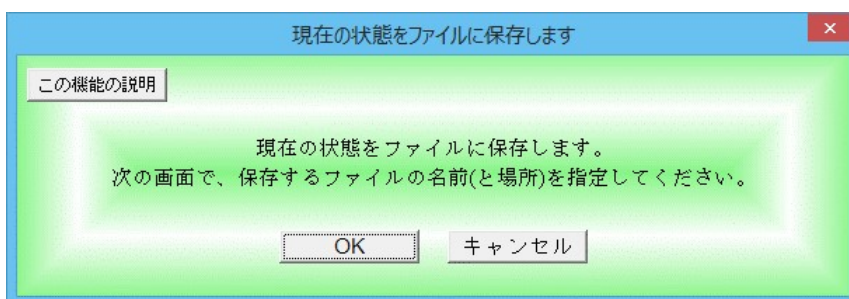


- 一番直近に保存した（もしくは読み込んだ）ファイルに上書きするか、新しくファイルを作成して保存するか、選択してください。

新しくファイルを作成して保存する場合は、ファイル名（と保存する場所）を指定する手順に移ります。

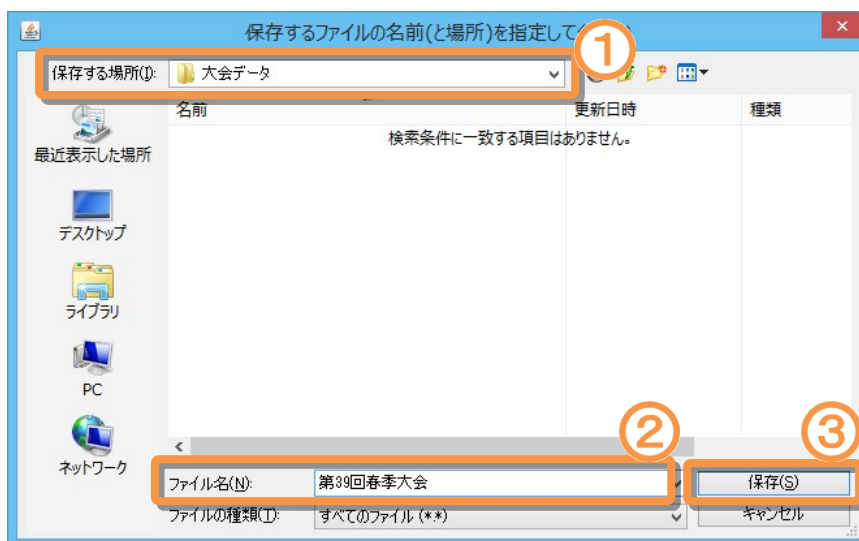
## 手順1：案内画面でこの後の操作を確認する

- 新しくファイルを作成して保存する場合、まずこの後の操作を案内する画面が出現します。



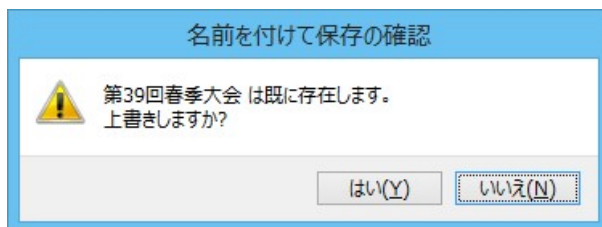
- 案内の内容を確認して、**[OK]**ボタンを押してください。ファイルを保存する場所とファイル名を指定する画面が出現します。
- ※ 保存するのをやめる場合は、**[キャンセル]**ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

## 手順2：ファイルを保存する場所とファイル名を指定する



- ファイルを保存する場所を選択し、ファイル名を入力して、**[保存(S)]**ボタンを押してください。保存ファイルの作成が開始されます。

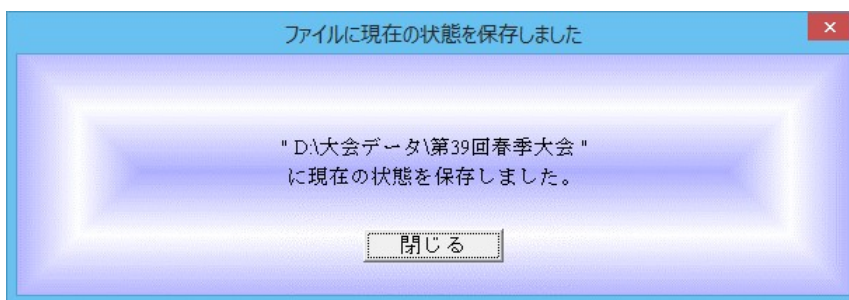
- ※ 保存するのをやめる場合は、**[キャンセル]**ボタンを押してください。元の画面に戻ります。
- ※ 指定したファイル名と同じ名前のファイルが既に存在する場合は、上書きしてよいか確認の画面が出現します。



- 上書きする場合は、**[はい(Y)]**ボタンを押してください。上書きしない場合は、**[いいえ(N)]**ボタンを押してください。

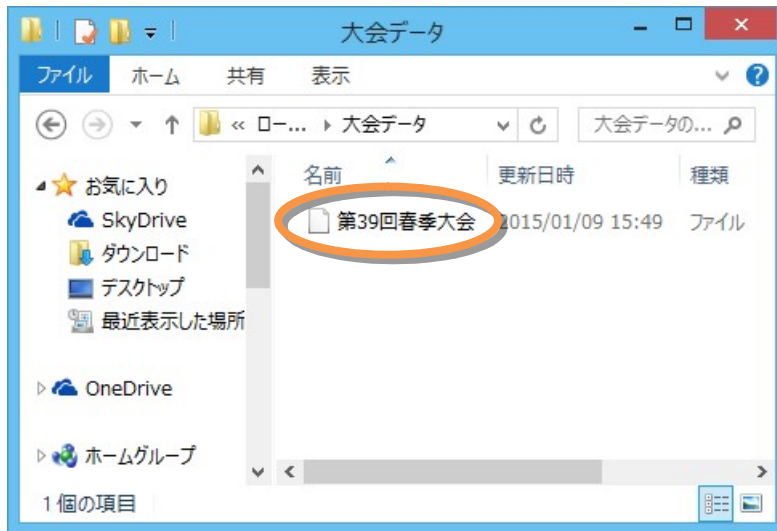
### 手順3：保存ファイルの作成が完了するまで 0.1 秒から 5 秒程度待つ

- 保存ファイルの作成完了まで、0.1 秒から 5 秒程度お待ちください。（データの参加者数が多いほど時間がかかります。また、お使いのコンピューターによってかかる時間が異なります。）
- 保存ファイルの作成が完了すると、保存ファイルの作成が完了したことを知らせる画面が出現します。



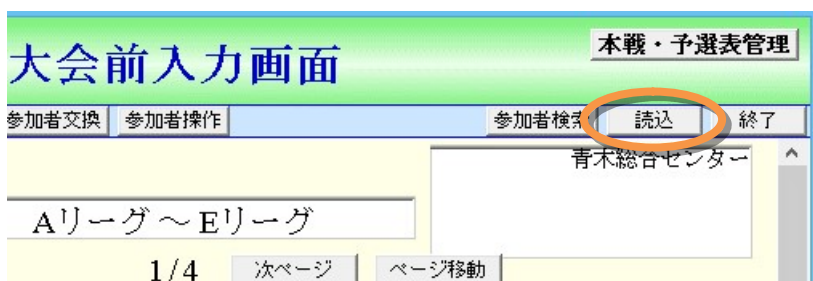
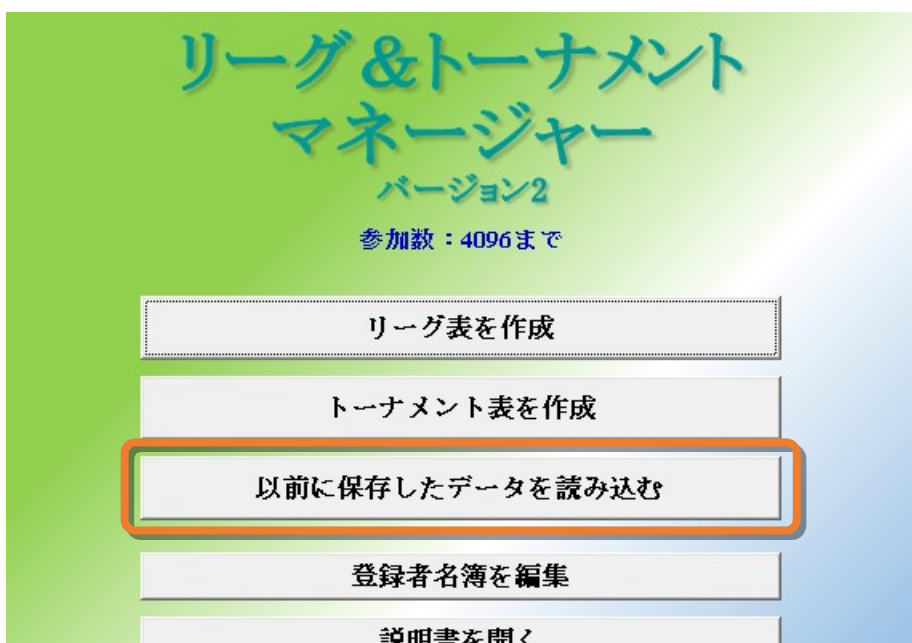
- 内容を確認して、**[閉じる]**ボタンを押してください。以上でデータをファイルに保存する手順は完了です。





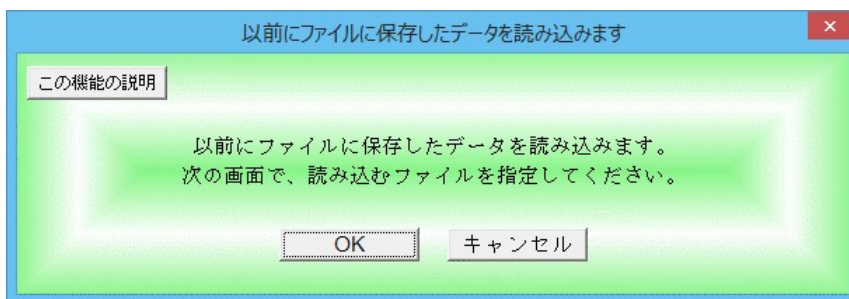
## 2-2、データをファイルから読み込む

- ファイルに保存したデータの読み込みは、すべてのメイン画面で行うことができます。
  - **タイトル画面**では、画面の中央のあたりにある、**[以前に保存したデータを読み込む]**ボタンを押してください。その他の画面では、画面の右上の方にある、**[読込]**ボタンを押してください。
- ※ データを読み込むと、現在作業中の状態は失われてしまいます。必要に応じて、読み込む前に保存（→「2-1、データをファイルに保存する」30ページ）を行っておいてください。



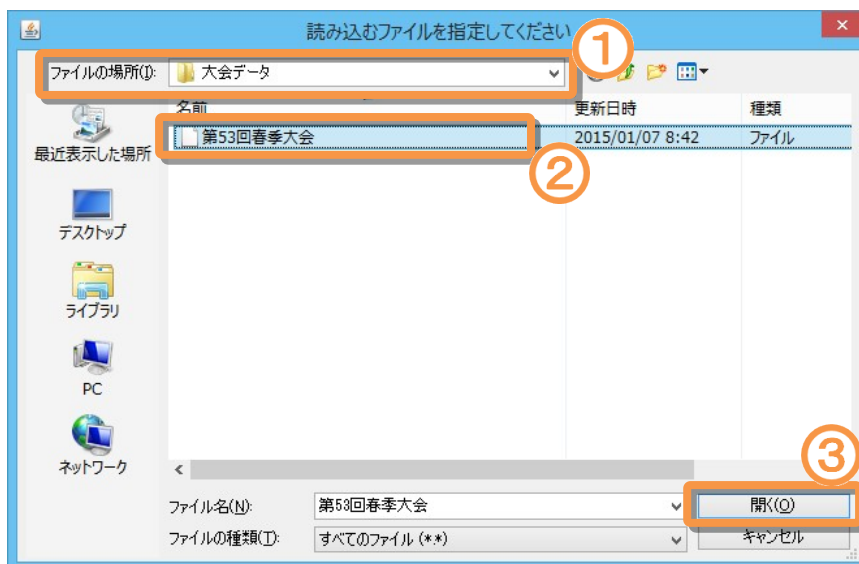
## 手順1：案内画面でこの後の操作を確認する

- [以前に保存したデータを読み込む]ボタン または[読込]ボタンを押すと、この後の操作を案内する画面が出現します。



- 案内の内容を確認して、[OK]ボタンを押してください。読み込むファイルを指定する画面が出現します。
- ※ データを読み込むのをやめる場合は、[キャンセル]ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

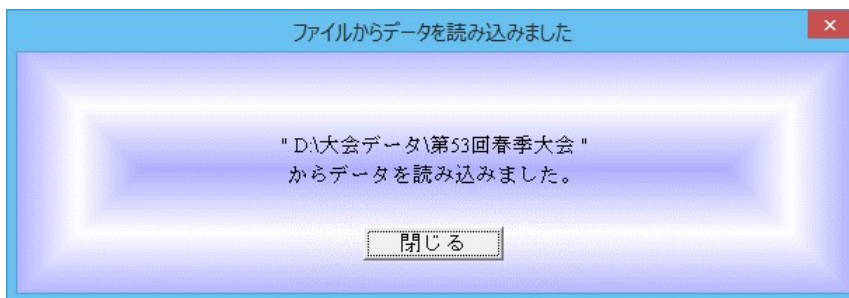
## 手順2：読み込むファイルを指定する



- 読み込むファイルがある場所を選択し、読み込むファイルを選択してください。データの読み込みが開始されます。
- ※ データを読み込むのをやめる場合は、[キャンセル]ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

### 手順3：読み込みが完了するまで0.1秒から10秒程度待つ

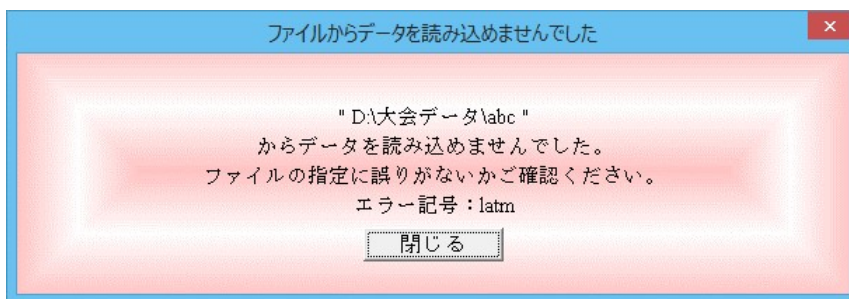
- 読み込むファイルを指定すると、データの読み込みが開始されます。データの読み込みが完了するまで、0.1秒から10秒程度お待ちください。（読み込むデータの参加者数が多いほど時間がかかります。また、お使いのコンピューターによってかかる時間が異なります。）
- データの読み込みが完了すると、読み込みが完了したことを知らせる画面が出現します。



- 内容を確認して、**【閉じる】**ボタンを押してください。以上でファイルからデータを読み込む手順は完了です。

## 手順※：ファイルが読み込めなかった場合

- 指定したファイルが正常に読み込めなかった場合は、ファイルが読み込めなかったことを知らせる画面が出現します。

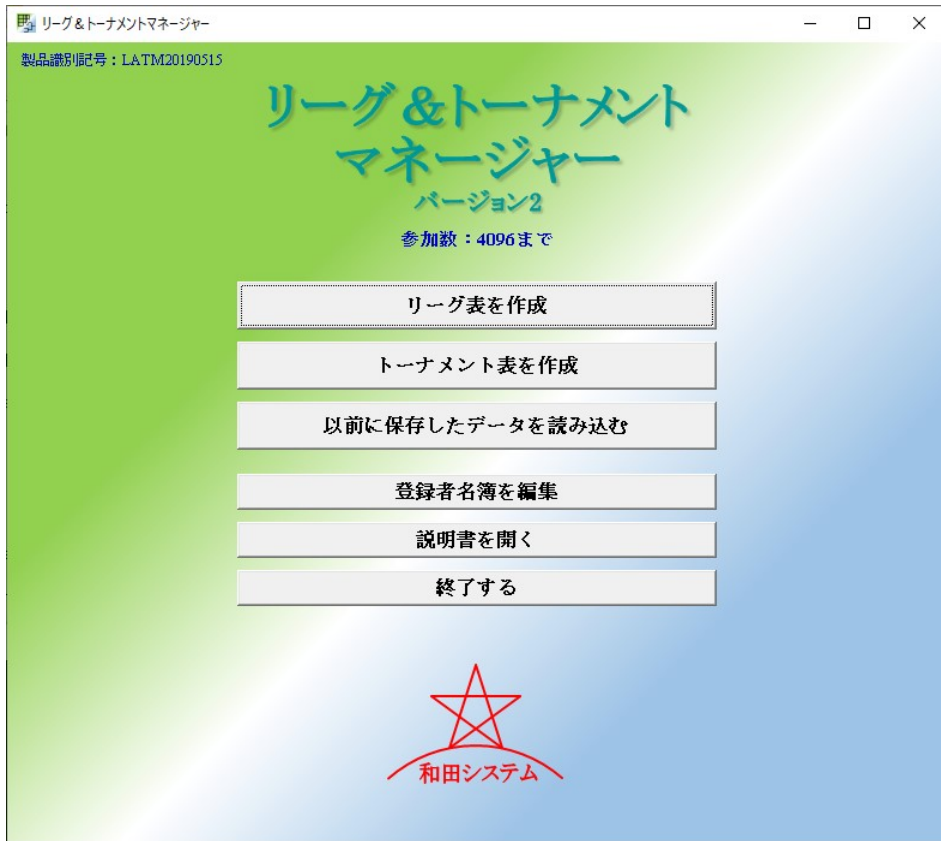


- 内容を確認して、**【閉じる】**ボタンを押してください。元の画面に戻ります。
- ファイルが読み込めない原因としては、以下のことなどが考えられます。
  - [リーグ&トーナメントマネージャー]で保存したデータファイルではない
  - [リーグ&トーナメントマネージャー]のバージョンが違うデータで、保存したバージョンのデータが読み込めないケースに該当している
  - ファイルが何らかの理由で壊れてしまっている



### 3、タイトル画面

リーグ&トーナメントマネージャーを起動すると、タイトル画面が表示されます。



何を行うかによって、それぞれのボタンを押してください。

予選表と本戦表を連携したデータを作成するには、まず予選表を作成してください。

**[リーグ表作成]**ボタンを押すと、リーグ表作成の手順に進みます。(→「4、リーグ表の作成」41 ページ)

**[トーナメント表作成]**ボタンを押すと、トーナメント表作成の手順に進みます。(→「5、トーナメント表の作成」87 ページ)

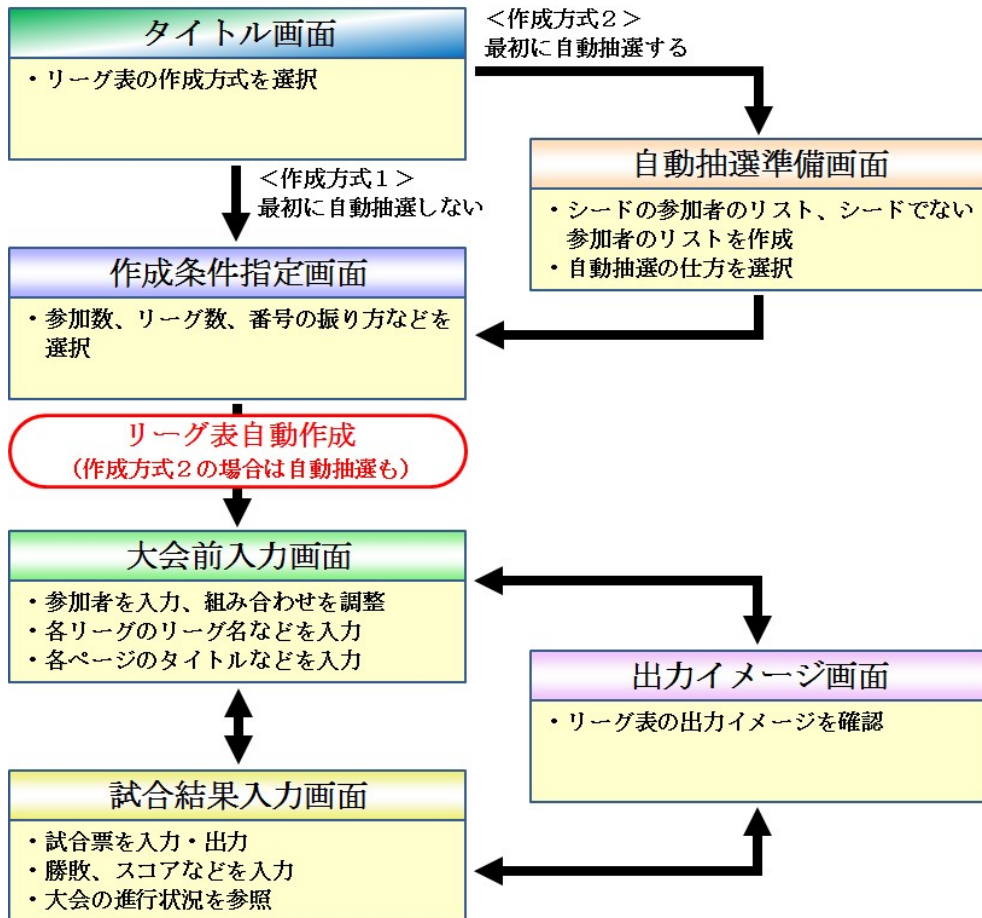




# 4、リーグ表の作成

リーグ&トーナメントマネージャーでは、いくつかの段階を踏んでリーグ表を作成していきます。各段階のために、それぞれ専用の画面が用意されています。

## 〔 リーグ表作成の流れと各画面での主な機能 〕



4-1、各画面の主な機能.....	42
4-2、作成方式を選択する（タイトル画面）.....	44
4-3、参加者リストを作成する（自動抽選準備画面）.....	46
4-4、リーグ表の参加者数などを指定（作成条件指定画面）.....	59
4-5、参加者の入力や調整などをする（大会前入力画面）....	67
4-6、試合結果を入力する（試合結果入力画面）.....	79
4-7、設定の変更.....	86

## 4-1、各画面の主な機能

リーグ表の作成には、主に以下の6つの画面があります。

1. タイトル画面
2. 自動抽選準備画面
3. 作成条件指定画面
4. 大会前入力画面
5. 試合結果入力画面
6. 出力イメージ画面

### 1. タイトル画面

- リーグ&トーナメントマネージャーを起動すると最初に表示される画面です。
- 新しくリーグ表を作成する場合は、**[リーグ表を作成]**ボタンを押してください。リーグ表の作成方式（リーグ表を作成と同時に自動抽選を行うかどうか）を選択する画面が出現します。

### 2. 自動抽選準備画面

- リーグ表を作成と同時に自動抽選を行う方式の場合に使用する画面です。
- シードの参加者（リーグ表を作成した段階で、シード順の位置に配置されます）のリストと、シードでない参加者（リーグ表を作成した段階で、自動で抽選されて配置されます）のリスト作成してください。
- シードでない参加者の自動抽選の仕方について（同じ所属の参加者はばらけるように考慮するか、同じ所属の中での順位を考慮するか）選択してください。

### 3. 作成条件指定画面

- リーグ表の参加数やリーグ数などを指定する画面です。
- **[リーグ表作成]**ボタンを押すと、リーグ表が自動で作成され、**大会前入力画面**に移動します。リーグ表を作成と同時に自動抽選を行う方式を選択している場合は、同時に自動抽選も行われます。

#### 4. 大会前入力画面

- 主に、大会前のリーグ表作成作業の際に使用する画面です。
- 参加者の入力や組み合わせの調整、リーグ名の入力、各ページのタイトルの入力などができます。
- 2つの参加者の位置を簡単に交換したり、参加者を一括操作（一括取り込み、一括削除、など）したり、同じ所属どうしが同じリーグにいないか自動でチェックすることなどもできます。
- 特定の参加者はリーグ表上で直接入力し、他の参加者は一括で自動抽選して取り込むということもできます。

#### 5. 試合結果入力画面

- 主に、大会中および大会後に使用する画面です。
- 勝敗やスコアなどの入力ができます。各試合の試合票を印刷したり入力したりすることも可能です。
- 大会進行状況（残り試合数など）が自動で計算され、参照することができます。
- 参加者の成績一覧を参照・出力することもできます。

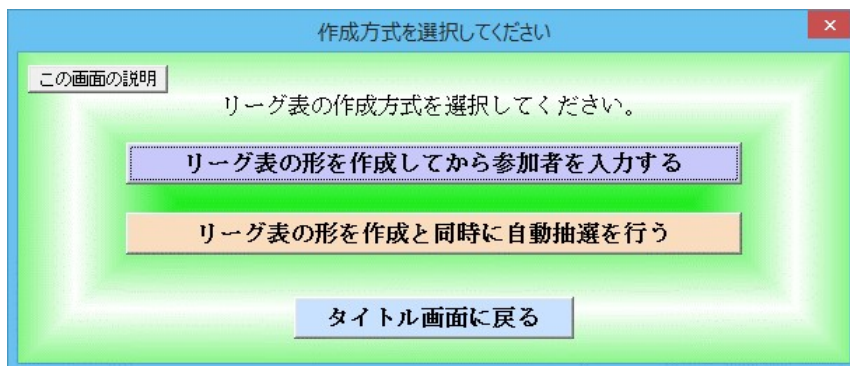
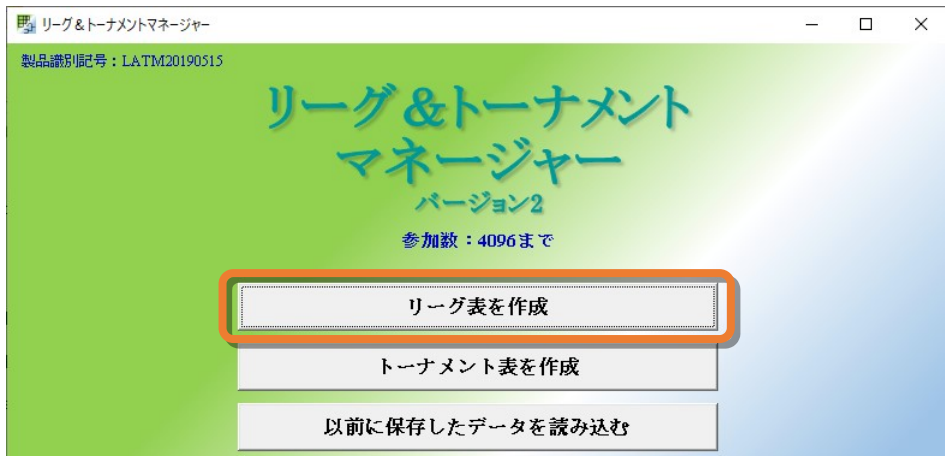
#### 6. 出力イメージ画面

- A4用紙に縦に印刷するときのイメージで、リーグ表が表示されます。
- リーグ表の見た目などの設定を変更することもできます。

- **大会前入力画面**、**試合結果入力画面**、**出力イメージ画面**の間は自由に行き来することができます。
- **大会前入力画面** から **作成条件指定画面** へ移動すると、リーグ表を新しく作り直すことになるので、作成してあったリーグ表のデータは失われます。リーグ表を作成と同時に自動抽選を行う方式を選択している場合は、自動抽選もやり直しになります。

## 4-2、作成方式を選択する (タイトル画面)

タイトル画面（リーグ&トーナメントマネージャーを起動すると最初に表示される画面）で、**[リーグ表を作成]**ボタンを押すと、リーグ表の作成方式（リーグ表を作成と同時に自動抽選をするかどうか）を選択する画面が出現します。



- 選択するリーグ表の作成方式のボタンを押してください。

## 作成方式1：[リーグ表の形を作成してから参加者を入力する]

- まず参加数を指定してリーグ表の形を作成し、それから参加者を入力していく方式です。

### 作成方式1の特徴

- リーグ表の形を見ながら、参加者を好きな場所に配置していくことができます。
- 特定の参加者は好きな場所に配置した後で、残りの参加者は自動抽選で取り込むということもできます。(最初に入力した参加者も考慮したうえで、同じ所属はばらけるように自動抽選で取り込むこともできます。)

## 作成方式2：[リーグ表の形を作成と同時に自動抽選を行う]

- まずシードの参加者のリストとシードでない参加者のリストを作成し、リーグ表の形を作成と同時に、参加者を自動で配置する方式です。

### 作成方式2の特徴

- シードの参加者は自動でシード順の位置に配置されます。
- シードでない参加者は自動で抽選して配置されます。
- 自動抽選は、同じ所属の参加者はばらけるようにしたり、所属内の順位を考慮したりすることもできます。
- 最初から自動抽選で、一気にリーグ表を完成させてしまうことができます。(自動抽選後に参加者を変更することも可能です。)

---

[リーグ表の形を作成してから参加者を入力する]ボタンを押した場合は、**作成条件指定画面**に移動します。

[リーグ表の形を作成と同時に自動抽選を行う]ボタンを押した場合は、**自動抽選準備画面**に移動します。

## 4-3、参加者リストを作成する (自動抽選準備画面)

リーグ表の作成方式で、【リーグ表の形を作成と同時に自動抽選を行う】を選択した場合は、自動抽選準備画面で参加者のリストを作成してください。また、自動抽選の仕方などについても選択してください。

The screenshot shows the '自動抽選準備画面' (Automatic Selection Preparation Screen) in the 'リーグ&トーナメントマネージャー' (League & Tournament Manager) application. The interface includes a top navigation bar with 'タイトル画面へ戻る' (Return to Title Screen) and a main menu with '説明書' (Manual), '保存' (Save), '参加者名の選定' (Participant Selection), '同名調査' (Check for Duplicates), '参加者検索' (Participant Search), '読み込' (Load), and '終了' (End).

The left sidebar contains several settings:

- シードの参加者の数 (Number of seeded participants): 4
- シードでない参加者の数 (Number of non-seeded participants): 51
- 1参加者の行数 (Number of rows per participant): 1行
- 同じ所属はばらけるよう考慮するか (Consider spreading same affiliations): 所属を考慮する
- 所属内順位を考慮するか (Consider ranking within affiliation): 考慮する
- 次の手順に進む (Proceed to next step)

The main area is divided into two sections:

**<シードの参加者>** (Seeded Participants)

名前	所属	付属1
1位 和田 志学	(大地の星)	< A75805 >
2位 高橋 耳順	(C · G)	< A48759 >
3位 曾根 御	(山口信用金庫)	< A98008 >
4位	( )	< >

**<シードでない参加者>** (Non-seeded Participants)

名前	所属	所属内順位	付属1
1. 崎田 克己	(大地の星)	3	< A43760 >
2. 横尾 之規	(大地の星)	6	< A35559 >
3. 寺尾 会友文	(大地の星)	7	< A28004 >
4. 鶴田 地理	(中庸大学)	2	< A20650 >
5. 林 公門	(中庸大学)	3	< A29370 >
6. 野末 九鼎	(中庸大学)	4	< A55034 >
7. 増田 成人	(薩合大学)	1	< A69570 >
8. 馬渡 知命	(薩合大学)	1	< A11938 >
9.	( )	1	< >
10.	( )	1	< >

## 手順1：参加者の数を選択する

春季大会 <リーグ&トーナメントマネージャ>

タイトル画面へ戻る

自動抽選準備画面

説明書 保存 参加者名の設定 参加者操作

シードの参加者の数  
4

シードでない参加者の数  
51

1参加者の行数  
1行

<シードの参加

	名前	所属	付属1
名簿	1位 和田 志学	(大地の星)	<A758>
名簿	2位 高橋 耳順	(C・G)	<A487>
名簿	3位 設楽 絶好調	(C P A)	<A145>
名簿	4位	( )	< >

<シードでない参

- 「シードの参加者の数」と「シードでない参加者の数」を選択してください。それぞれ選択した数だけ、画面の右側に、参加者の入力欄が出現します。
- ここで選択した参加者全体の数（シードの参加者の数+シードでない参加者の数）で、リーグ表が作成されます。
- 参加者全体の数（シードの参加者の数+シードでない参加者の数）が、ご購入された製品で扱える最大参加数を超えない範囲で選択できます。

## 手順2：1参加者の行数を選択する

シードでない参加者の数  
51

1参加者の行数  
1行

同じ所属はばらけるよう考慮するか  
 所属を考慮する

名簿 3位 設楽 絶好調 (C P A) <A145>

名簿 4位 ( ) < >

<シードでない参

名前	所属	所属内順位	付
1. 横尾 之規 (大地の星)		2	<1
2. 崎田 克己 (大地の星)		3	<1

- 1参加者の行数を、1行にするか2行にするか選択してください。主にダブルス種目の場合に2行にすることを想定している機能です。
- ※ 1参加者の行数は、リーグ表作成後でも、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で、[設定を変更]ボタン → [1参加者の行数の設定] で変更することができます。
- ※ ダブルス種目などの場合でも、「和田・佐竹 (大宮高校)」などのように、1参加者を1行で書く場合には、2行にする必要はありません。
- ※ 1行目に漢字氏名を書き、2行目にふりがなを書く、などの使い方も可能です。



[1行]の場合

B		5
5	森 上 徳(鴻 鵠 の 志)	
6	前 川 高 志(球 本 主 義)	
7	新 井 慎 終(太 公 望 大 学)	
8	仁 井 谷 貴 貨(C P A)	

[2行]の場合

B		5
5	森 上 徳(鴻 鵠 の 志) 辻 漂 浮 舟(鴻 鵠 の 志)	
6	前 川 高 志(球 本 主 義) 大 江 混 沌(球 本 主 義)	
7	新 井 慎 終(太 公 望 大 学) 黒 田 追 遠(太 公 望 大 学)	
8	仁 井 谷 貴 貨(C P A) 入 澤 啓 莞(太 公 望 大 学)	

### 手順3: 同じ所属の参加者はばらけるようにするかを選択する

	名前	所属	所属内順位	付
名簿	1. 横尾 之規	(大地の星)	2	<A
名簿	2. 崎田 克己	(大地の星)	3	<A
名簿	3. 寺尾 会友文	(大地の星)	4	<A
名簿	4. 戸張 双頭	(山口信用金庫)	1	<A

- シードでない参加者は、リーグ表作成時に、自動で抽選されて配置されます。抽選の際に同じ所属の参加者どうしはできるだけばらけるように考慮するか、選択してください。
- [所属を考慮する]**にすると、
  - 同じ所属の参加者はできるだけ別々のリーグに配置されます。シードの参加者との兼ね合いも考慮されて調整されます。
  - 各所属に割り当てられる場所について、リーグ表上の場所の順位もできるだけばらけるように調整されます。（例えばある所属の参加者が3人の場合は、抽選で配置可能な場所の中で、できるだけ、上位3分の1に1人と、下位3分の1に1人と、その真ん中に1人、となるように調整されます。）
- ※ **[所属]**欄に完全に同じ文字列が入力されている参加者どうしが、同じ所属の参加者として認識されます（**[1参加者の行数]**を**[2行]**にしている場合は、1行目の**[所属]**で認識されます）。ただし、**[所属]**が空白（またはスペースのみ）の参加者どうしは、すべて異なる所属の参加者として認識されます。
- ※ リーグ表上に表示するチーム名などが異なっても同じ所属として認識させたいという場合などは、**[所属]**欄には同じ文字列を入力し、**[付属1]**などの項目に、表示するチーム名などを入力し、あとで**[所属]**の項目を非表示にすれば、表示上のチーム名とは異なる条件で抽選するということができます。

- **【所属>付属1】** にすると、**【所属を考慮】**にした場合からさらに、各所属の中で同じ付属1 どちらの参加者はできるだけばらけるように考慮されます。

※ **【付属1】** ～ **【付属7】**という項目は、初期状態では表示されない設定になっています。**【付属1】**などを使用したい場合は、画面上部の**【参加者名の設定】**ボタンを押して参加者名の変更する画面を出し、**【付属1】**などを表示するように設定を変更してください。

- **【所属>付属1>付属2】** にすると、**【所属>付属1】**にした場合からさらに、各所属の中の各付属1 の中で同じ付属2 どちらの参加者はできるだけばらけるように考慮されます。

## 手順4：所属内順位を考慮するかを選択する

The screenshot shows a software interface with a dropdown menu on the left and a list of participants on the right. The dropdown menu has two options: '所属を考慮する' (Consider affiliation) and '所属内順位を考慮するか' (Consider ranking within affiliation). The second option is circled in orange. Below the dropdown is a button labeled '次の手順に進む' (Proceed to the next step). The list of participants is as follows:

名簿	順位	所属	順位	備考
1. 横尾 之規	2	大地の星	<A>	
2. 崎田 克己	3	大地の星	<A>	
3. 寺尾 会友文	4	大地の星	<A>	
4. 戸張 双頭	1	山口信用金庫	<A>	
5. 曾根 御	3	山口信用金庫	<A>	
6. 富田 泰静	2	山口信用金庫	<A>	
7. 仁井谷 貴貨	5	C P A	<A>	

- シードでない参加者は、リーグ表作成時に、自動で抽選されて配置されます。抽選の際に同じ所属の参加者の中での順位を考慮するか、選択してください。
  - [考慮する]**を選択すると、同じ所属の参加者の中で、所属内順位のより高い参加者は、リーグ表上の場所順位がより高い位置に配置されます。
- ※ **[所属]**欄に完全に同じ文字列が入力されている参加者どうしが、同じ所属の参加者として認識されます（**[1参加者の行数]**を**[2行]**にしている場合は、1行目の**[所属]**で認識されます）。ただし、**[所属]**が空白（またはスペースのみ）の参加者どうしは、すべて異なる所属の参加者として認識されます。
- ※ 同じ所属の中で同じ順位を指定した場合は、どの参加者がリーグ表上の順位が高い位置に配置されるかはランダムになります。記入された順番などは考慮されません。
- ※ **所属内順位**は、その順番のみが認識されます。例えば同じ所属の参加者が3人いる場合、1位・2位・3位としても、30位・50位・90位としても変わりはありません。
- ※ ある所属の**所属内順位**は、他の所属の**所属内順位**とは関係しません。例えば所属Aで1位・2位とした参加者がいて、所属Bで5位・6位とした参加者がいた場合、所属Aの二人の方がリーグ表上の順位が高い位置に配置されるというような調整はされません。

## 手順5：参加者名を入力する

リーグ&トーナメントマネージャー

タイトル画面へ戻る

### 自動抽選準備画面

説明書 保存 参加者名の設定 同名調査 参加者検索 読込 終了

シードの参加者の数  
4

シードでない参加者の数  
51

1参加者の行数  
1行

同じ所属はばらけるよう考慮するか  
所属を考慮する

所属内順位を考慮するか  
考慮する

次の手順に進む

<シードの参加者>

参加者取り込み用Excelファイル  
取り込み 書き出し 削除

名前	所属	付属1
1位 和田 志学	(大地の星)	< A75805 >
2位 高橋 耳順	(C . G)	< A48759 >
3位 曾根 御	(山口信用金庫)	< A98008 >
4位	( )	< >

<シードでない参加者>

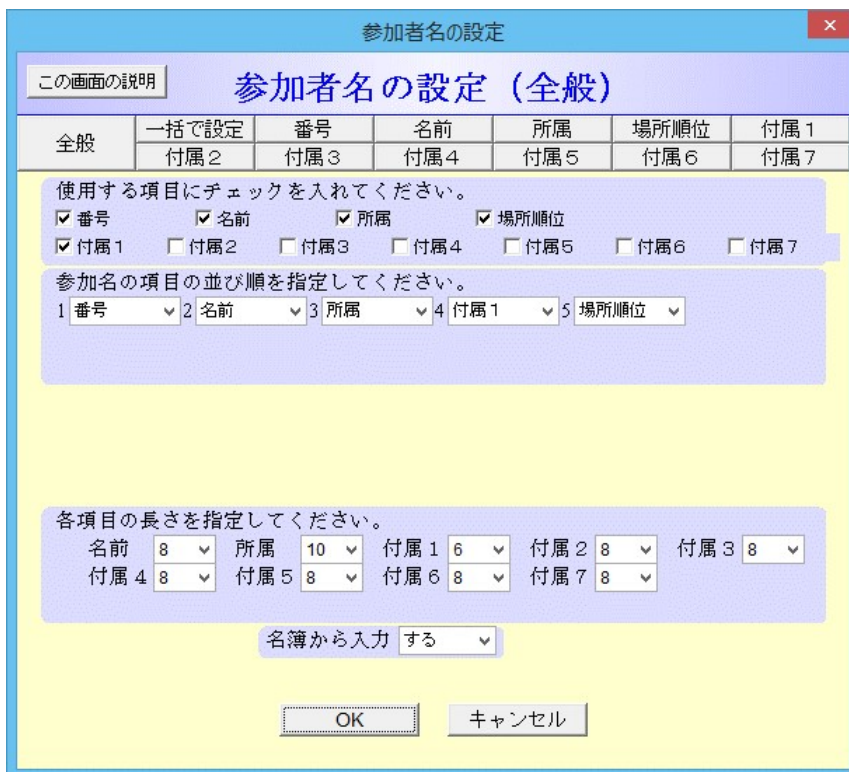
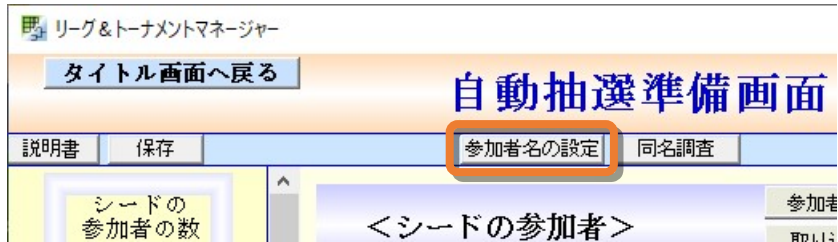
参加者取り込み用Excelファイル  
取り込み 書き出し 削除

名前	所属	所属内順位	付属1
1. 崎田 克己	(大地の星)	3	< A43760 >
2. 横尾 之規	(大地の星)	6	< A35559 >
3. 寺尾 会友文	(大地の星)	7	< A28004 >
4. 鶴田 地理	(中康大学)	2	< A20650 >
5. 林 公門	(中康大学)	3	< A29370 >
6. 野末 九鼎	(中康大学)	4	< A55034 >
7. 増田 成人	(落合大学)	1	< A69570 >
8. 馬渡 知命	(落合大学)	1	< A11938 >
9.	( )	1	< >
10.	( )	1	< >

- 参加者名を入力欄に入力してください。
- シードの参加者はシード順に入力してください。リーグ表作成時に、自動で、リーグ表上の場所順位の高い場所から順に配置されます。
- シードでない参加者について、自動抽選の際に所属内順位を考慮する場合は、同じ所属の中での順位を入力してください。
- 文字の大きさや配置（左寄せ、均等割り、・・・）などを変更したい場合は、画面上部の[参加者名の設定]ボタンを押して参加者名の設定を変更する画面を出し、設定を変更してください。
- 各項目の長さは、メイン画面上で長さ変更用のバーをドラッグすることでも変更できます。



- 参加者名として、[名前]、[所属]のほか、[付属1]～[付属7]という項目を使用することができます。[付属1]～[付属7]という項目は、初期状態では表示されない設定になっています。[付属1]などを使用したい場合は、画面上部の[参加者名の設定]ボタンを押して参加者名の設定を変更する画面を出し、[付属1]などを表示するように設定を変更してください。



- 登録者名簿を作成している場合は、[名簿]ボタンを押して、名簿から選択して参加者を入力することもできます（→「8、名簿の作成と管理」185 ページ）。

自動抽選準備画面

参加者名の設定 同名調査

参加者取り込み  
取り込み

<シードの参加者>

	名前	所属	付属 1
<b>名簿</b>	1位	( )	< >
名簿	2位	( )	< >
名簿	3位	( )	< >

参加者を登録者名簿から選択

この画面の使い方

### 登録者名簿から選択

選択する登録者の左にある選択ボタンを押してください。

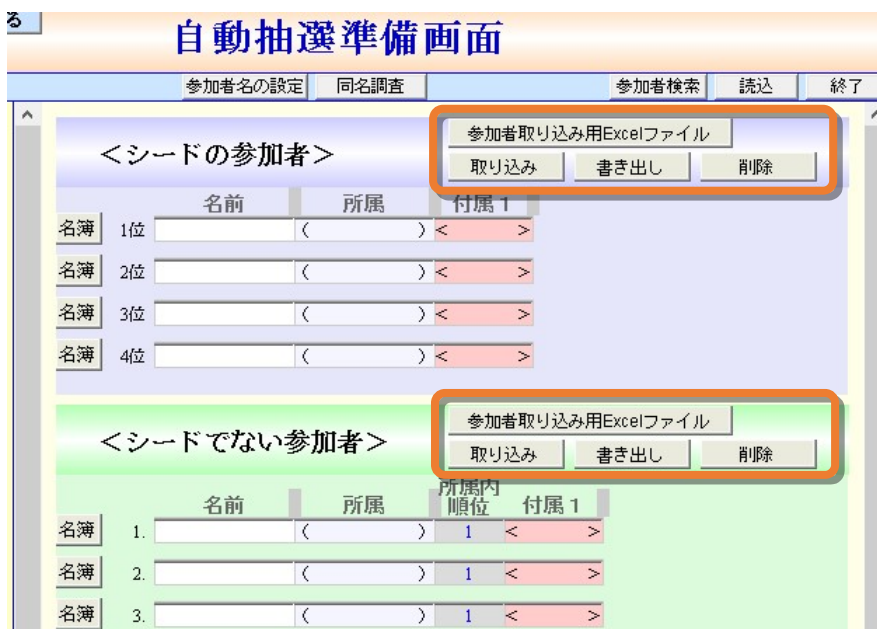
名簿 1: ○×市△□協会登録者 登録者名簿の編集

登録No. 順  検索 付属への連携項目の設定

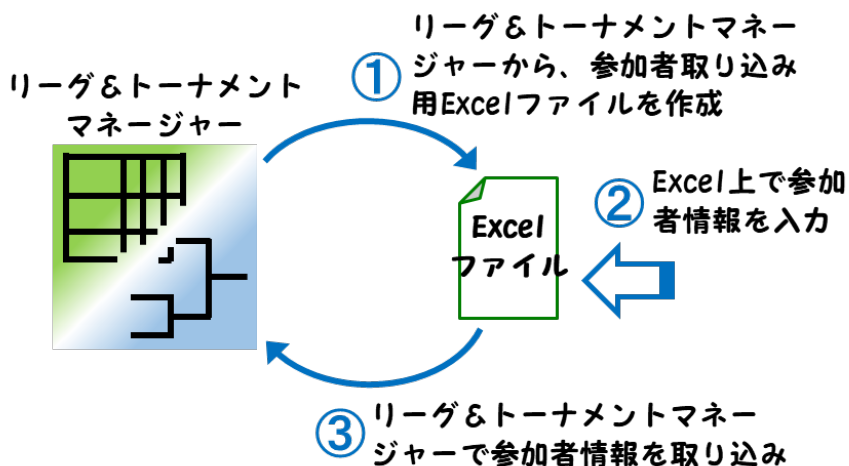
	登録No.	名前	所属	名前
選択	1	和田 志学	大地の星	和田
選択	2	佐竹 而立	大地の星	佐竹
選択	3	横尾 之規	大地の星	横尾
選択	4	高橋 耳順	C・G	高橋
選択	5	斉藤 達水	C・G	斉藤
選択	6	馬渡 知命	落合大学	馬渡
選択	7	南園 剛健	落合大学	南園
選択	8	増田 成人	落合大学	増田
選択	9	設楽 絶好調	CPA	設楽
選択	10	深井 神一手	CPA	深井
選択	11	松金 龍門	CPA	松金
選択	12	アキナス	CPA	アキ
選択	13	崎田 克己	無二の一球	崎田
選択	14	前野 成美	無二の一球	前野
選択	15	寺尾 会友文	無二の一球	寺尾

キャンセル

- 参加者を一括で取り込んだり削除したりすることもできます。

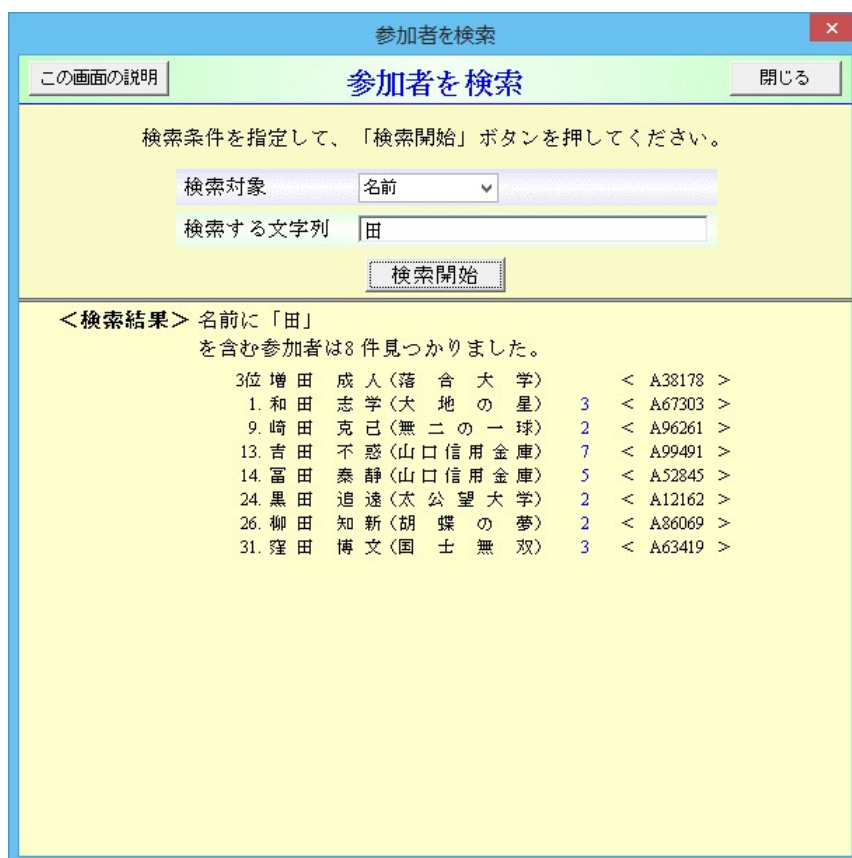
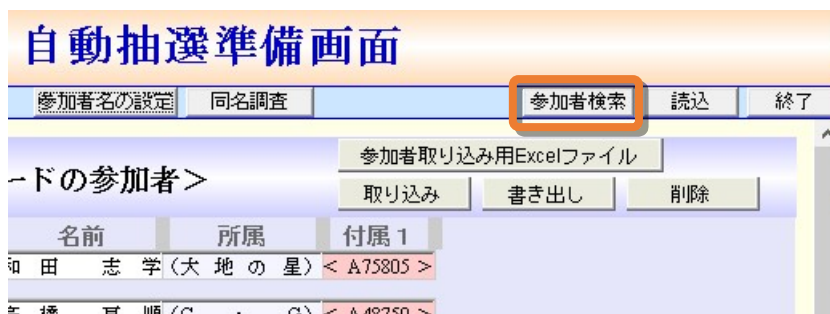


リーグ&トーナメントマネージャーでは、**自動抽選準備画面** および **大会前入力画面** で、Excel ファイル上で作成した参加者の一覧を取り込むことができます。もともと Excel で参加者一覧のデータを持っている場合などに便利な機能です。一括取り込みの仕方については、「9-1、参加者の一括取り込みの仕方」(→196 ページ) をご覧ください。





- **[同名調査]**ボタンを押すと、名前欄に完全に同じ文字が入力されているものがないか自動でチェックできます。
- **[参加者検索]**ボタンを押すと、参加者を検索するための画面が出現します。参加者の名前や所属の一部を指定して参加者を検索することができます。



## 手順6：[次の手順に進む]ボタンを押す

The screenshot shows a software interface with a sidebar on the left and a main list on the right. The sidebar contains a dropdown menu labeled '所属内順位を考慮するか' with '考慮する' selected, and a button labeled '次の手順に進む' which is circled in orange. The main list displays a table of participants with columns for name, rank, and other details.

名簿	氏名	順位	その他
名簿	3. 守島 云次(入地) (生)	4	<A
名簿	4. 戸張 双頭(山口信用金庫)	1	<A
名簿	5. 曾根 御(山口信用金庫)	3	<A
名簿	6. 富田 泰静(山口信用金庫)	2	<A
名簿	7. 仁井谷 貴貨(C P A)	5	<A
名簿	8. 松金 龍門(C P A)	3	<A
名簿	9. ( )	1	<
名簿	10. ( )	1	<
名簿	11. ( )	1	<
名簿	12. ( )	1	<

- **自動抽選準備画面**の入力・選択が終わったら、**[次の手順に進む]**ボタンを押してください。作成条件指定画面に移動します。
- ※ 参加者をすべて入力していなくても、リーグ表を作成することは可能です。例えば、とりあえずシードの参加者のみを入力してリーグ表を作成し、シードの参加者の配置を見るといったことも可能です。
- ※ 「シードの参加者の数」と「シードでない参加者の数」は、実際の参加者の数を選択しておいてください。あとでリーグ表を自動作成する際、(シードの参加者の数) + (シードでない参加者の数) でリーグ表が作成されます。

## 4-4、リーグ表の参加者数などを指定する (作成条件指定画面)

作成条件指定画面は、リーグ表の参加者数などを指定するための画面です。リーグ表の作成条件を指定し、[リーグ表作成]ボタンを押してください。

リーグ&トーナメントマネージャー

タイトル画面へ戻る

### 作成条件指定画面

説明書 保存 読込 終了

参加数 40

リーグ数 12

参加者の番号の振り方 リーグごと

リーグ順位の振り方 一般的な方式

リーグ順位の開始順位 1

1参加者の行数 1行

リーグ表作成

- ※ [参加者の番号の振り方]は、リーグ表作成後でも、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で、[設定を変更]ボタン → [参加者名の設定] → [番号] で変更することができます。
- ※ [1参加者の行数]は、リーグ表作成後でも、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で、[設定を変更]ボタン → [1参加者の行数の設定] で変更することができます。

## 1 : 参加数を選択する

The screenshot shows a web interface titled '作成条件指定画面'. It contains several dropdown menus. The '参加数' (Number of Participants) dropdown is highlighted with an orange circle and shows the value '40'. Other visible dropdowns include 'リーグ数' (Number of Leagues) with '12', '参加者の番号の振り方' (Participant Numbering Method) with 'リーグごと' (Per League), and 'リーグ順位の振り方' (League Ranking Method) with '一般的な方式' (General Method).

- 参加者の数を選択してください。お使いの製品で扱える最大参加数を超えない範囲で選択できます。
- ※ リーグ表の作成方式で[リーグ表の形を作成と同時に自動抽選を行う]を選択している場合は、[参加数]はこの画面では変更できません。[参加数]を変更したい場合は、**自動抽選準備画面**に戻り、[シードの参加者の数]および[シードでない参加者の数]を変更してください。

## 2 : リーグ数を選択する

The screenshot shows the same '作成条件指定画面' interface. In this view, the 'リーグ数' (Number of Leagues) dropdown menu is highlighted with an orange circle and shows the value '12'. The '参加数' dropdown shows '40'. Other dropdowns include '参加者の番号の振り方' (Participant Numbering Method) with 'リーグごと' (Per League) and 'リーグ順位の振り方' (League Ranking Method) with '一般的な方式' (General Method).

- 参加者をいくつのリーグに分けるか、リーグの数を選択してください。1つのリーグの参加者数が2以上8以下になる範囲で選択できます。
- リーグが複数あり、同じ所属の参加者はばらけるように自動抽選をする場合は、ここで作成される各リーグを予選とする本戦トーナメントを作成すると仮定して、自動抽選が行われます。そのため、同じ所属の参加者どうしは、本戦でも序盤では対戦になりにくくなります。

### 3 : 参加者の番号の振り方を選択する

参加数	40
リーグ数	12
参加者の番号の振り方	リーグごと
リーグ順位の振り方	一般的な方式
リーグ順位の開始順位	1

- 複数リーグのリーグ表の場合の、参加者の番号の振り方について、

**[全体を通して]**

**[リーグごと]**

のどちらかを選択してください。リーグ数選択欄で1を選択している場合は、どちらを選択しても変わりはありません。

- ※ **[参加者の番号の振り方]**は、リーグ表作成後でも、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で、**[設定を変更]**ボタン → **[参加者名の設定]** → **[番号]** で変更することができます。

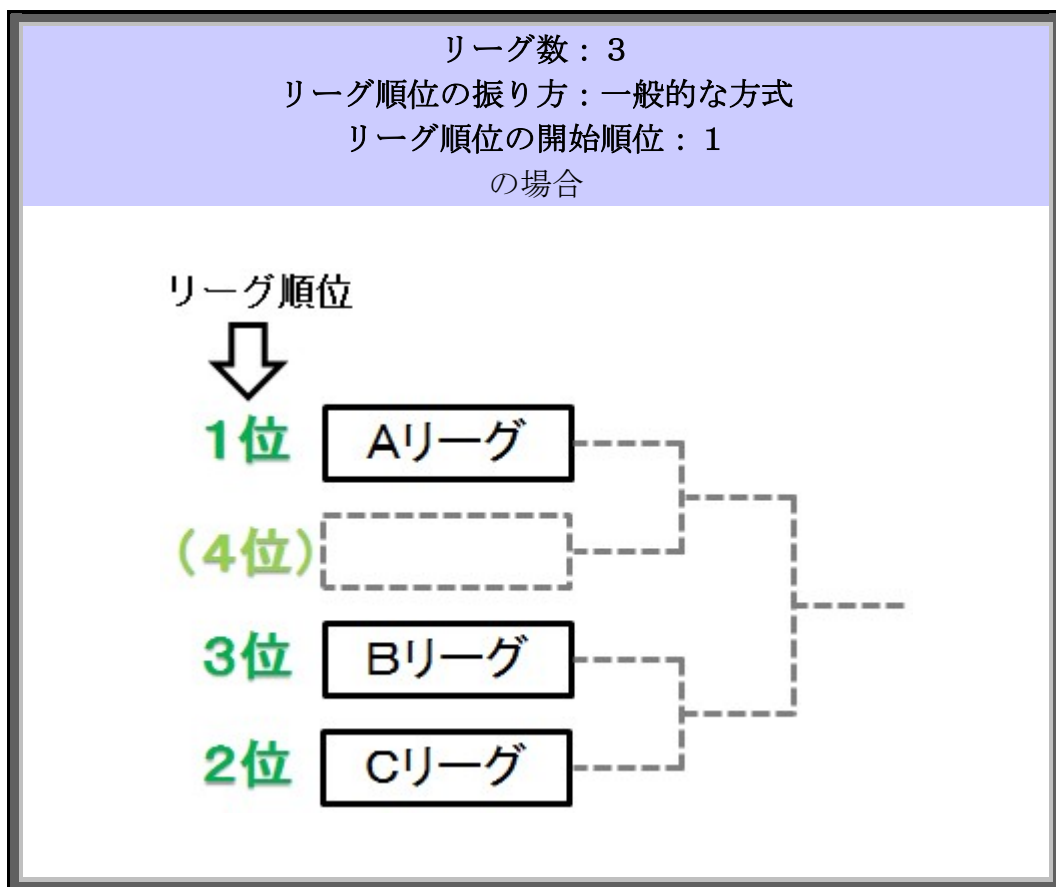
### 4 : リーグ順位の振り方を選択する

リーグ数	12
参加者の番号の振り方	リーグごと
リーグ順位の振り方	一般的な方式
リーグ順位の開始順位	1
1 参加者の行数	1行

- リーグ&トーナメントマネージャーでは、リーグ表作成時に、各リーグに自動でリーグ順位が振られます。リーグ順位は、ここで作成される各リーグを予選とする本戦トーナメントを作成すると仮定して、そのトーナメント表の場所順位と同じ並び順で振られます。
- 各リーグの先頭の場所順位は、リーグ順位が高い順に振られます。
- リーグ表の作成方式で**[リーグ表の形を作成と同時に自動抽選を行う]**を選択している場合は、同様に仮定された本戦トーナ

メントを考慮して、[同じ所属はばらけさせる]などの条件で参加者が抽選されます。

- トーナメント表の各場所の順位の振られ方については「9-2、トーナメント表の各場所の順位の振られ方」(→200 ページ)をご覧ください。
- リーグ順位の振り方について、
  - [一般的な方式]
  - [テニス公式ルール]
  - [一回戦を後方の位置に]のどれかを選択してください。



## 各リーグの先頭の場所順位

大会前入力画面へ  
試合結果入力画面へ  
説明書 保存

リーグ&トーナメントマネージャー

本戦・予選表管理

参加者検索 読込 終了

緑の文字は各場所の場所順位

リーグ	順位	勝敗	勝点	順位
A	1	勝 分 敗		
	2	勝 分 敗		
	3	勝 分 敗		
B	1	勝 分 敗		
	2	勝 分 敗		
	3	勝 分 敗		
C	1	勝 分 敗		
	2	勝 分 敗		
	3	勝 分 敗		
D	1	勝 分 敗		
	2	勝 分 敗		
	3	勝 分 敗		

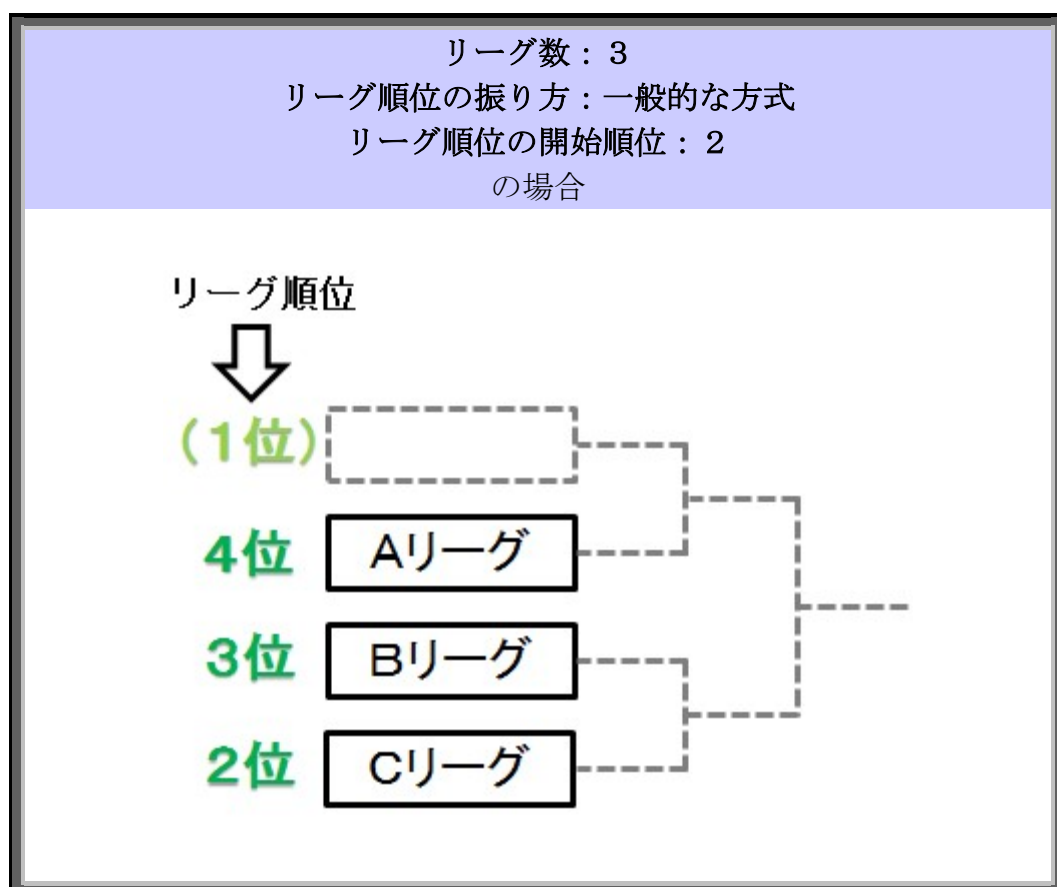
## 5 : リーグ順位の開始順位を選択する

参加者の番号の振り方	リーグごと
リーグ順位の振り方	一般的な方式
リーグ順位の開始順位	1
1 参加者の行数	1行

- リーグ&トーナメントマネージャーでは、リーグ表作成時に、各リーグに自動でリーグ順位が振られます。リーグ順位は、ここで作成される各リーグを予選とする本戦トーナメントを作成

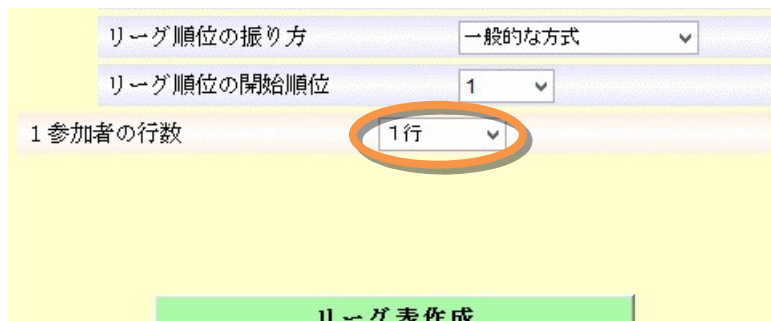
すると仮定して、そのトーナメント表の場所順位と同じ並び順で振られます。

- 本戦トーナメント表を作成する際に、本戦トーナメントの参加者数として、予選のリーグ数よりも多い参加者数を指定すると、本戦トーナメント表の場所順位の高いところは、本選から出場するシード選手用に、空白枠になります。（例えば、予選のリーグ数が10で、本戦トーナメントの参加者数を14とした場合は、本戦トーナメント表の場所順位が1位～4位の場所は、空白枠になります。）そのような、[本戦トーナメント表を作成する場合で、予選には出場せずに本選から出場するシード選手がいる場合]に2以上の数を選択し、本戦から出場するシード選手がいるトーナメント表の形に合わせた予選リーグを作成するための機能です。
- 基本的に、[本戦から出場するシード選手の数 + 1]を選択することになります。（本戦から出場するシード選手の数が4なら[5]、8なら[9]、など。）本戦から出場するシード選手がない場合は、基本的に[1]を選択することになります。





## 6 : 1 参加者の行数を選択する



- 1参加者の行数を、1行にするか2行にするか選択してください。主にダブルス種目の場合に2行にすることを想定している機能です。
- ※ リーグ表の作成方式で[リーグ表の形を作成と同時に自動抽選を行う]を選択している場合は、[1参加者の行数]はこの画面では変更できません。[1参加者の行数]を変更したい場合は、自動抽選準備画面に戻って変更してください。
- ※ 1参加者の行数は、リーグ表作成後でも、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で、[設定を変更]ボタン → [1参加者の行数の設定] で変更することができます。
- ※ ダブルス種目などの場合でも、「和田・佐竹（大宮高校）」などのように、1参加者を1行で書く場合には、2行にする必要はありません。
- ※ 1行目に漢字氏名を書き、2行目にふりがなを書く、などの使い方も可能です。

### [1行]の場合

B		5
5	森 上 徳(鴻 鶴 の 志)	
6	前 川 高 志(球 本 主 義)	
7	新 井 慎 終(太 公 望 大 学)	
8	仁 井 谷 貴 貨(C P A)	

## [2行]の場合

B		5	
5	森 上 徳(鴻 鶴 の 志) 辻 漂 浮 舟(鴻 鶴 の 志)		
6	前 川 高 志(球 本 主 義) 大 江 混 沌(球 本 主 義)		
7	新 井 慎 終(太 公 望 大 学) 黒 田 追 遠(太 公 望 大 学)		
8	仁 井 谷 直 貴(C P A) 入 澤 啓 発(太 公 望 大 学)		

### 7 : [リーグ表作成]ボタンを押す

リーグ順位の開始順位 1

1参加者の行数 1行

**リーグ表作成**

- リーグ表の作成条件について選択ができれば、**[リーグ表作成]**ボタンを押してください。0.1秒から数秒程度でリーグ表が作成され、**大会前入力画面**に移動します。リーグ表の作成方式で**[リーグ表の形を作成と同時に自動抽選を行う]**を選択している場合は、このタイミングで自動抽選も行われ、抽選後の参加者の入ったリーグ表が作成されます。

## 4-5、参加者の入力や調整などをする (大会前入力画面)

大会前入力画面は、参加者名の入力・調整や、ページの上下左右の文字などの入力をするための画面です。画面上の各入力欄に入力をしてください。

2つの参加者の位置を簡単な操作で交換したり、参加者を取り込み用ファイルから取り込んだりすることもできます。

リーグ表の見た目などの設定を変更することもできます。

第53回春季大会 <リーグ&トーナメントマネージャー>

作成条件指定画面へ 出力イメージ **大会前入力画面** 本戦・予選表管理

説明書 保存 出力 設定を変更 参加者交換 参加者操作 参加者検索 読込 終了

市第53回春季大会 青木総合センター

Aリーグ～Eリーグ

名前 所属 付属1 1/4 次ページ ページ移動

A		1	2	3	勝敗	勝点	順位
<input type="checkbox"/>	1 和田 志学 (大地の星) <A758>	1	簿			勝分敗	
<input type="checkbox"/>	2 鶴田 地理 (中庸大学) <A206>	33	簿			勝分敗	
<input type="checkbox"/>	3 仁井谷 貴貨 (C P A) <A223>	32	簿			勝分敗	

B		1	2	3	4	勝敗	勝点	順位
<input type="checkbox"/>	1 細野 聡明 (孫武クラブ) <A359>	16	簿			勝分敗		
<input type="checkbox"/>	2 小林 仁 (球本主義) <A964>	49	簿			勝分敗		
<input type="checkbox"/>	3 光増 造化 (アテナイ) <A204>	48	簿			勝分敗		
<input type="checkbox"/>	4 大石 道理 (インクナーヘレ) <A452>	17	簿			勝分敗		

<input type="checkbox"/>	2 秋鹿 平静 (孔丘市) <A417>	37	簿			勝分敗	
<input type="checkbox"/>	3 竹内 道 (アウフヘーベ) <A368>	28	簿			勝分敗	

市△△協会

## 1 : 参加者名を入力する

第53回春季大会 <リーグ&トーナメントマネージャー>

作成条件指定画面へ 出力イメージ **大会前入力画面** 本戦・予選表管理

試合結果入力画面へ

説明書 保存 出力 設定を変更 参加者交換 参加者操作 参加者検索 読込 終了

〇〇市第53回春季大会 青木総合センター

Aリーグ～Eリーグ

名前 所属 付属1 1/4 次ページ ページ移動

**A**

	1	2	3	勝敗	勝点	順位
1 和田 志学(大地の星) <A758> 1	簿			勝 分 敗		
2 鶴田 地理(中庸大学) <A206> 33	簿			勝 分 敗		
3 仁井谷 貴貨(C P A) <A223> 32	簿			勝 分 敗		

**B**

	1	2	3	4	勝敗	勝点	順位
1 細野 聡明(孫武クラブ) <A359> 16	簿				勝 分 敗		
2 小林 仁(球本主義) <A964> 49	簿				勝 分 敗		
3 光増 造化(アテナイ) <A204> 48	簿				勝 分 敗		
4 大石 道理(インクナーヘレ) <A452> 17	簿				勝 分 敗		

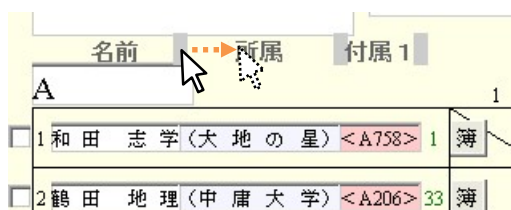
**C**

	1	2	3	勝敗	勝点	順位
1 曾根 御(山口信用金庫) <A980> 9	簿			勝 分 敗		
2 増田 成人(落合大学) <A695> 41	簿			勝 分 敗		
3 西江 無窮(李耳市) <A678> 24	簿			勝 分 敗		

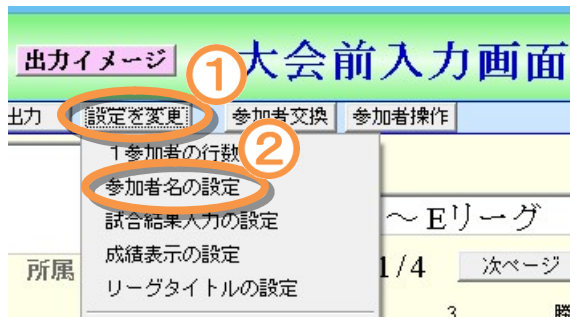
**D**

	1	2	3	勝敗	勝点	順位

- 参加者名を入力欄に入力してください。
- リーグ表の作成方式で「リーグ表の形を作成と同時に自動抽選を行う」方式を選択した場合は、自動抽選した結果が初期セットされています。
- 文字の大きさや配置の仕方などを変更したい場合は、**[設定を変更]**ボタン → **[参加者名の設定]**で、参加者名の設定を変更する画面を出し、設定を変更してください。
- 各項目の長さは、メイン画面上で長さ変更用のバーをドラッグすることでも変更できます。



- 参加者名として、[名前]、[所属]のほか、[付属1]～[付属7]という項目を使用することができます。また、各参加者の場所に振られた、[場所順位]を表示させることもできます。[付属1]～[付属7]や[場所順位]という項目は、初期状態では表示されない設定になっています。[付属1]などを使用したい場合は、[設定を変更]ボタン → [参加者名の設定]で、参加者名の設定を変更する画面を出し、[付属1]などを表示するように設定を変更してください。



参加者名の設定

この画面の説明 **参加者名の設定 (全般)**

全般	一括で設定	番号	名前	所属	場所順位	付属1
	付属2	付属3	付属4	付属5	付属6	付属7

使用する項目にチェックを入れてください。

番号   
  名前   
  所属   
  場所順位  
 付属1   
 付属2   
 付属3   
 付属4   
 付属5   
 付属6   
 付属7

参加名の項目の並び順を指定してください。

1 番号   
 2 名前   
 3 所属   
 4 付属1   
 5 場所順位

各項目の長さを指定してください。

名前 8   
 所属 10   
 付属1 6   
 付属2 8   
 付属3 8  
 付属4 8   
 付属5 8   
 付属6 8   
 付属7 8

名簿から入力

- 登録者名簿を作成している場合は、[簿]ボタンを押して、名簿から選択して参加者を入力することもできます (→「8、名簿の作成と管理」185 ページ)。

	名前	所属	付属 1
A			
<input type="checkbox"/> 1	< >	< >	簿
<input type="checkbox"/> 2	< >	< >	33 簿

参加者を登録者名簿から選択

この画面の使い方

## 登録者名簿から選択

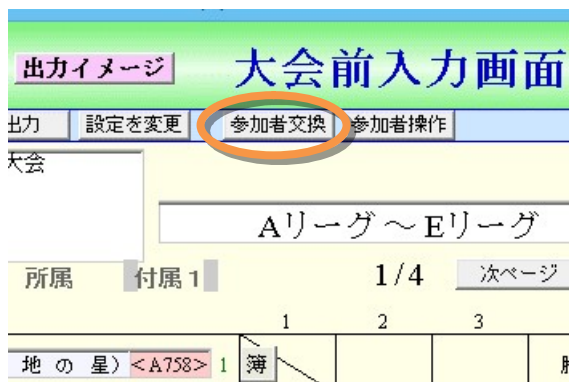
選択する登録者の左にある選択ボタンを押してください。

名簿 1: ○×市△□協会登録者 登録者名簿の編集

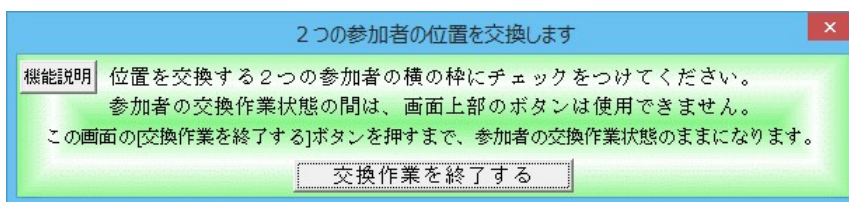
登録No. 順  付属への連携項目の設定

登録No.	名前	所属	名前
<input type="checkbox"/> 1	和田 志学	大地の星	和田
<input type="checkbox"/> 2	佐竹 而立	大地の星	佐竹
<input type="checkbox"/> 3	横尾 之規	大地の星	横尾
<input type="checkbox"/> 4	高橋 耳順	C・G	高橋
<input type="checkbox"/> 5	斎藤 遠水	C・G	斎藤
<input type="checkbox"/> 6	馬渡 知命	落合大学	馬渡
<input type="checkbox"/> 7	南園 剛健	落合大学	南園
<input type="checkbox"/> 8	増田 成人	落合大学	増田
<input type="checkbox"/> 9	設楽 絶好調	CPA	設楽
<input type="checkbox"/> 10	深井 神一手	CPA	深井
<input type="checkbox"/> 11	松金 龍門	CPA	松金
<input type="checkbox"/> 12	アキナス	CPA	アキ
<input type="checkbox"/> 13	崎田 克己	無二の一球	崎田
<input type="checkbox"/> 14	前野 成美	無二の一球	前野
<input type="checkbox"/> 15	寺尾 会友文	無二の一球	寺尾

- [参加者交換]ボタンを押すと、2つの参加者の位置を簡単に交換することができます。



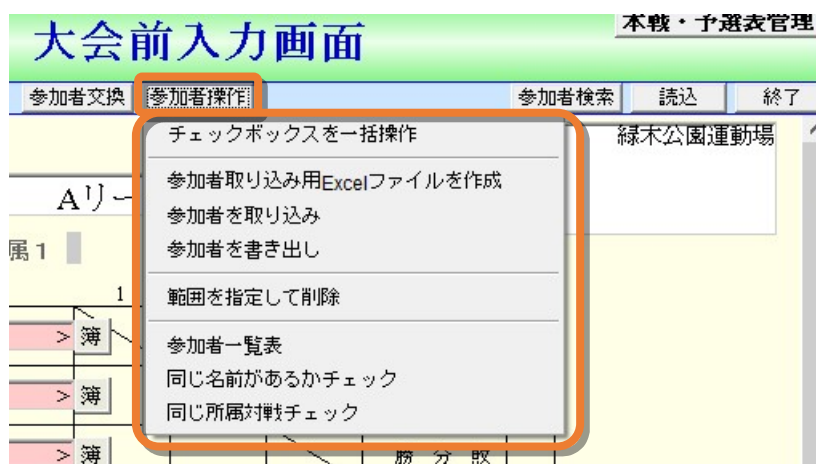
- [参加者交換]ボタンを押すと、画面の上の方に、参加者交換の操作案内の画面が出現します。



- 参加者の交換作業状態の間は、操作案内の画面は出たままになります。
- 位置を交換する2つの参加者の横の枠にチェックをつけてください。誤った参加者にチェックをつけてしまった場合は、もう一度その枠をクリックすると、チェックが取り消せます。

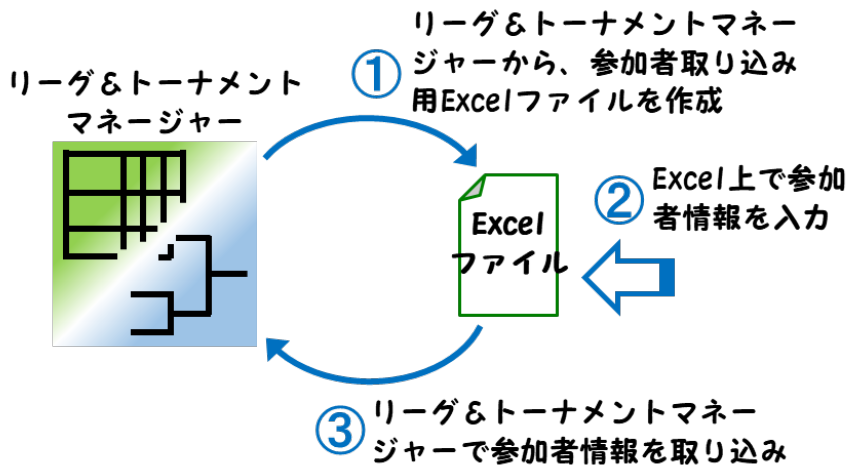
B		4	5
<input type="checkbox"/>	4 仁井谷 貴貨 (C P A) <A49796> 9	簿	
<input type="checkbox"/>	5 木 邨 日月 (アテナイ) <A43760> 48	簿	
<input checked="" type="checkbox"/>	6 吉松 才気 (ソフィスト) <A62053> 37	簿	
<input type="checkbox"/>	7 冨田 泰 静 (山口信用金庫) <A52845> 20	簿	
C		8	9
<input type="checkbox"/>	8 西本 道志 (国士無双) <A86789> 8	簿	
<input type="checkbox"/>	9 梶山 仁依 (胡蝶の夢) <A80573> 49	簿	
<input checked="" type="checkbox"/>	10 川田 陰陽 (球本主義) <A48759> 36	簿	
<input type="checkbox"/>	11 川上 万物 (三巻の兵書) <A32309> 21	簿	

- 。参加者の位置を交換後も、参加者の交換作業状態のままになります。そのままさらに参加者の位置の交換を続けることができます。参加者の交換作業状態を終了するには、画面上部に出現した操作案内の画面の、**[交換作業を終了する]**ボタンを押してください。
- **[参加者操作]**ボタンから、参加者を一括で取り込んだり削除したりすることもできます。同じ名前の参加者が複数あるかチェックしたり、同じ所属どうしの対戦があるかチェックしたりすることもできます。



リーグ&トーナメントマネージャーでは、**自動抽選準備画面**および **大会前入力画面**で、Excel ファイル上で作成した参加者の一覧を取り込むことができます。もともと Excel で参加者一覧のデータを持っている場合などに便利な機能です。一括取り込みの仕方については、「9-1、参加者の一括取り込みの仕方」(→196 ページ)をご覧ください。

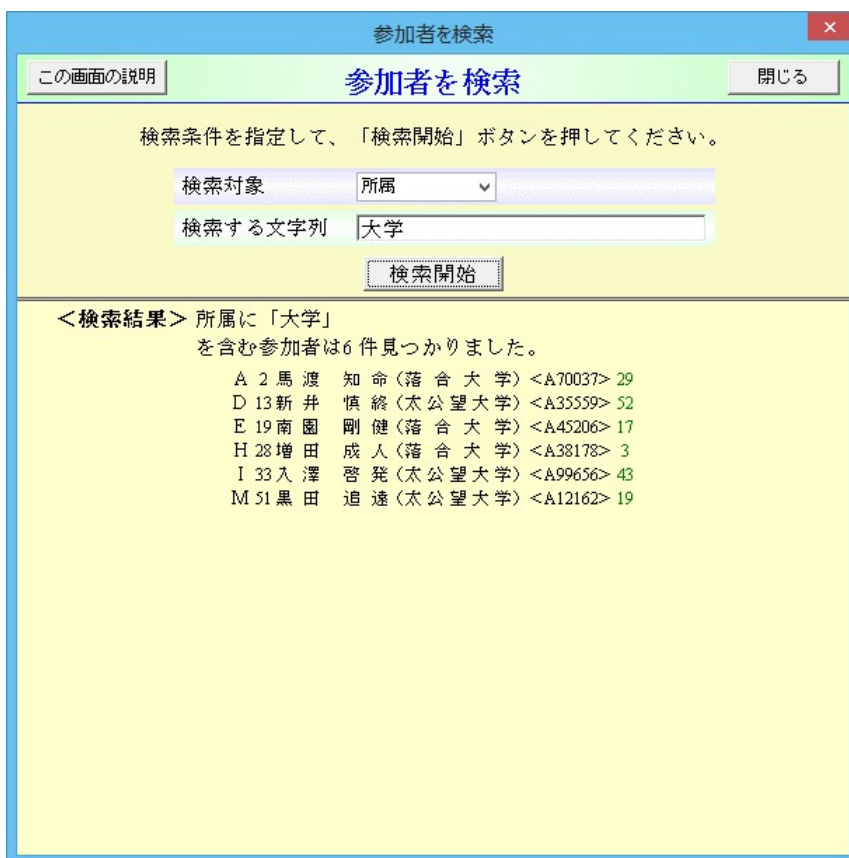
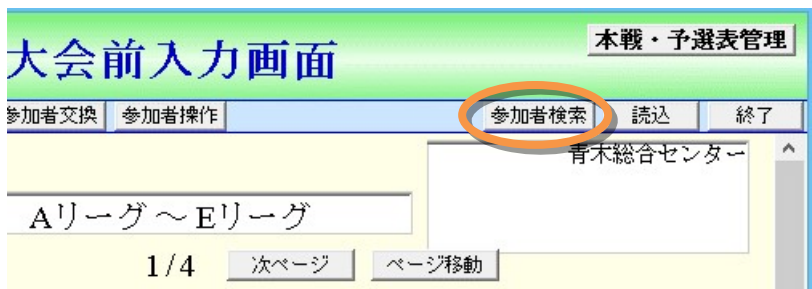




一括で取り込んだ参加者は、名前と所属のどちらも入力されていない場所に入力されていきます（名前と所属のどちらかに何か入力されている場所はそのままとります）。特定の参加者はトーナメント表上で入力し、残りの参加者は一括で自動抽選して（同じ所属をばらけさせる場合は、すでに入力された参加者も考慮されてばらけるようになります）取り込むということもできます。

- **[参加者操作]ボタン → [同じ名前があるかチェック]**を実行すると、名前欄に完全に同じ文字が入力されているものがないか自動でチェックできます。
- **[参加者操作]ボタン → [同じ所属対戦チェック]**を実行すると、同じ所属どうしの対戦の一覧が表示されます。

- **[参加者検索]**ボタンを押すと、参加者を検索するための画面が出現します。参加者の名前や所属の一部を指定して参加者を検索することができます。



## 2 : リーグ名を入力する

名前	所属	付属 1
A		1
<input type="checkbox"/> 1 和田 志学 (大地の星) <A758> 1		簿
<input type="checkbox"/> 2 鶴田 地理 (中庸大学) <A206> 33		簿
<input type="checkbox"/> 3 仁井谷 貴貨 (C P A) <A223> 32		簿
B		1
<input type="checkbox"/> 1 細野 聡明 (孫武クラブ) <A359> 16		簿

- 各リーグのリーグ名を入力できます。
- リーグが複数ある場合は、リーグ表作成時に、アルファベットが A から順に自動で入力されます。自動で入力されたものを変更してもかまいません。

## 3 : ページタイトルを入力する

大会前入力画面

設定を変更 参加者交換 参加者操作 参加

Aリーグ～Eリーグ

所属 付属 1 1 / 4 次ページ ページ移動

	1	2	3	勝敗	勝点	順位
の星) <A758> 1	簿			勝 分 敗		

- ページの上の方に文字を 1 行入力することができます。
- リーグ表が複数ページにわたってある場合は、リーグ表作成時に、各ページのリーグ名の範囲が自動で入力されます。自動で入力されたものを変更してもかまいません。
- 設定によって、すべてのページで共通の内容にするか、ページごとに別の内容を入力するか選択できます。設定によって、文字の大きさや色を変更することもできます。ページタイトルの

設定は、[設定を変更]ボタン → [ページタイトルの設定]で変更することができます。

#### 4：リーグ表の上部・下部に表示する文字を入力する

第53回春季大会 <リーグ&トーナメントマネージャー>

作成条件指定画面へ 出カイメージ 大会前入力画面 本戦・予選表管理

説明書 保存 出力 設定変更 参加者交換 参加者操作 参加者検索 印刷 終了

〇〇市第53回春季大会 青木総合センター

Aリーグ～Eリーグ

1/4 次ページ ページ移動

A	1	2	3	勝敗	勝点	順位
1 和田 志学(大地の星) <A758> 1	簿			勝 分 敗		
2 鶴田 地理(中庸大学) <A206> 33	簿			勝 分 敗		
3 仁井谷 貴貨(C P A) <A223> 32	簿			勝 分 敗		

B	1	2	3	4	勝敗	勝点	順位
1 細野 聡明(孫武クラブ) <A359> 16	簿				勝 分 敗		
2 小林 仁(球本主義) <A964> 49	簿				勝 分 敗		
3 光増 造化(アテナイ) <A204> 48	簿				勝 分 敗		
4 大石 道理(インクナーベレ) <A452> 17	簿				勝 分 敗		

2 秋鹿 平静(孔丘市) <A417> 37	簿				勝 分 敗		
3 竹内 道(アウフヘーベ) <A368> 28	簿				勝 分 敗		

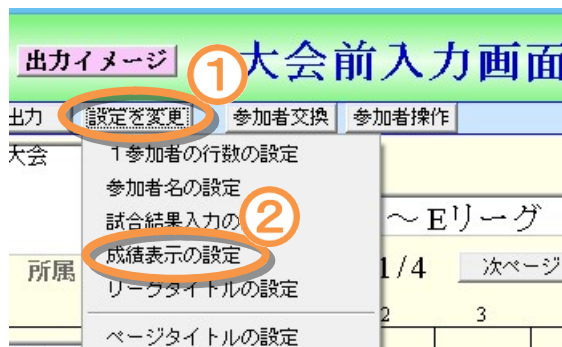
〇〇市△協会

- ページの上部・下部に文字を入力することができます。文字は複数行入力できます。
- 設定によって、すべてのページで共通の内容にするか、ページごとに別の内容を入力するか選択できます。設定によって、文字の大きさや色を変更することもできます。ページ上部の文字の設定は、[設定を変更]ボタン → [ページ上部の文字の設定]で変更することができます。ページ下部の文字の設定は、[設定を変更]ボタン → [ページ下部の文字の設定]で変更することができます。

## 5 : 成績表示について

Aリーグ～Eリーグ					
付属 1		1/4	次ページ	ページ移動	
		1	2	3	勝敗 勝点 順位
星) <A758> 1	簿				勝 分 敗
学) <A206> 33	簿				勝 分 敗
A) <A223> 32	簿				勝 分 敗

- 各参加者の成績表示の中身は、試合結果を入力し始めると、自動で表示されます。
- 成績表示として表示する項目の変更や、参加者の順位の決め方などは、[設定を変更]ボタン → [成績表示の設定] で変更することができます。



成績表示の設定

この画面の説明 **成績表示の設定 (全般)**

全般	勝敗	勝点	得失	得点	失点
	順位	勝利	負け	分け	

使用する項目にチェックを入れてください。

勝敗     勝点     得失     得点     失点  
 順位     勝利     負け     分け

項目の並び順を指定してください。

1 勝敗    2 勝点    3 順位

- **【成績表示の設定】の【勝点】**の設定では、勝ち点の割り当てを変更することができます。

成績表示の設定

この画面の説明 **成績表示の設定 (勝点)**

全般	勝敗	勝点	得失	得点	失点
	順位	勝利	負け	分け	

勝ち点の割り当て

未入力  ○  ×  △

不戦勝  棄権  両棄権  反則勝  反則負

文字の大きさ

文字の色

- 赤の要素 0% <  > 100%
- 緑の要素 0% <  > 100%
- 青の要素 0% <  > 100%

OK キャンセル

- **【成績表示の設定】の【順位】**の設定では、順位の決定方法を変更することができます。順位は、まず1番目の条件で判断し、1番目の条件が同じだった場合は2番目の条件を加えて判断し、1番目の条件も2番目の条件も同じだった場合は3番目の条件を加えて判断し、・・・というようになります。

成績表示の設定

この画面の説明 **成績表示の設定 (順位)**

全般	勝敗	勝点	得失	得点	失点
	順位	勝利	負け	分け	

順位の決定方法を選択してください。

1 勝利  2 負け  3

4   5   6

文字の大きさ

文字の色

- 赤の要素 0% <  > 100%
- 緑の要素 0% <  > 100%
- 青の要素 0% <  > 100%

OK キャンセル

## 4-6、試合結果を入力する (試合結果入力画面)

試合結果入力画面では、各試合の勝敗やスコアなどを入力できます。各試合の試合票を入力したり印刷したりすることもできます。

第53回春季大会 <リーグ&トーナメントマネージャー>

大会前入力画面へ 出力イメージ **試合結果入力画面** 本戦・予選表管理

説明書 保存 出力 設定を変更 結果削除 参加者一覧 参加者検索 読込 終了

〇〇市第53回春季大会

Aリーグ～Eリーグ

名前 所属 付属 1 1/4 次ページ ページ移動

進行状況  
試合数 : 69  
終了試合数 : 3  
残り試合数 : 66

**A**

	1	2	3	勝敗	勝点	順位
1 和田 志学(大地の星) <A758> 1		票 ○ 2-0	票	1勝0分0敗	3	1
2 鶴田 地理(中庸大学) <A206> 33	× 0-2		票	0勝0分1敗	0	3
3 仁井谷 貴貨(C P A) <A223> 32				0勝0分0敗	0	2

**B**

	1	2	3	4	勝敗	勝点	順位
1 細野 聡明(孫武クラブ) <A359> 16		票 × 1-2	票	票	0勝0分1敗	0	3
2 小林 仁(球本主義) <A964> 49	○ 2-1		票	票	1勝0分0敗	3	1
3 光増 造化(アテナイ) <A204> 48				票 ○ 2-1	1勝0分0敗	3	1
4 大石 道理(インクナーベレ) <A452> 17			× 1-2		0勝0分1敗	0	3

**C**

	1	2	3	勝敗	勝点	順位
1 曾根 御(山口信用金庫) <A980> 9		票	票	0勝0分0敗	0	1
2 増田 成人(落合大学) <A695> 41			票	0勝0分0敗	0	1

## 1 : 勝敗を入力する

イメージ 試合結果入力画面

設定を変更 結果削除 参加者一覧

Aリーグ～Eリーグ

所属 付属1 1/4 次ページ ページ情報

	1	2	3	勝敗
の星) <A758> 1		票	票	勝 分 敗
大学) <A206> 33			票	勝 分 敗
A) <A223> 32				勝 分 敗

所属 付属1 1/4 次ページ ページ情報

	1	2	3	勝敗
758) <A758> 1		票	票	勝 分 敗
206) <A206> 33			票	勝 分 敗
223) <A223> 32				勝 分 敗
359) <A359> 16		票	票	勝 分 敗

- 各試合の結果入力枠の右上の方の入力欄を左クリックすると、各試合の勝敗を選択できます。その枠の左側の参加者についての勝敗を選択してください。
  - 入力欄を1度左クリックすると、勝敗を選択する選択欄がその場所に出現しますので、その選択欄をさらに左クリックして、勝敗を選択してください。
- ※ 試合票の中でスコア（複数セットの試合票の場合は合計スコア）を入力している場合は、試合票を閉じた時点で、スコアに応じた勝敗が自動で入力されます



名前		所属		付属		1 / 3		次ページ		ページ	
A						1		2		3	
1 中江 速水						票		票		票	
2 倉山 市場(司馬 運村) < A725 >						票		○		票	
3 神田 鋭利(インクナーベル) < A460 >				×		1-3				票	
4 沢野 円冠(ロゴ ス) < A631 >											

## 2 : スコアを入力する

イメージ 試合結果入力画面

設定を変更 結果削除 参加者一覧

Aリーグ～Eリーグ

所属 付属 1 1 / 4 次ページ ページ

		1		2		3		勝敗	
の 星) < A758 > 1		票		票		票		勝 分 敗	
大 学) < A206 > 33				票		票		勝 分 敗	
A) < A223 > 32								勝 分 敗	

- 各試合の結果入力枠の下の方の入力欄を左クリックすると、各試合のスコアを入力できます。
- その試合枠の左側の参加者の得点を左側の入力欄に、その試合枠の上側の参加者の得点を右側の入力欄に入力してください。
- スコアは、左側と右側（自分側と対戦相手側）のどちらか一方のみが入力されている場合は、その入力されている内容が、その試合枠の中央に表示されます。現在試合中の試合の試合場所を入力しておくのに使用したり、両者のスコアを入力するのではなくてその試合の決まり技を入力したりするのに使用することを想定した機能です。

- ※ 試合票の中でスコア（複数セットの試合票の場合は合計スコア）を入力している場合は、試合票を閉じた時点で、そのスコアが自動で入力されます。

1 / 3

2番対3番で、2番の得点を左側に、3番の得点を右側に

	1	2	3	4
1	票	票	票	票
2 倉山 市場(司馬 運村) < A725 >			票 ○ 3	票 1
3 神田 鋭利(インクナーベル) < A460 >		×		票
		1-3		
4 沢野 円冠(ロゴス) < A631 >				

片側のスコア欄のみに入力した場合

	1	2	3	勝
< A758 > 1		票 ○ 大外刈り	票	1勝0
< A206 > 33	×	大外刈り	票	0勝0
< A223 > 32				0勝0

### 3 : 試合票を表示・入力する

タイムメニュー **試合結果入力画面**

設定を変更 結果削除 参加者一覧

Aリーグ～Eリーグ

所属 付属1 1/4 次ページ ページ情報

	1	2	3	勝敗	勝	敗
の星) <A758> 1	票	票		勝	分	敗
大学) <A206> 33		票		勝	分	敗
A) <A223> 32				勝	分	敗

- 各試合の結果入力枠の左上の方の**[票]**ボタンを左クリックすると、各試合の試合票を表示・入力できます。
- 試合票の種類などを変更したい場合は、**[設定を変更]**ボタン → **[試合結果入力の設定]** で変更することができます。

**[簡易票]**の場合

試合票

印刷 ファイル作成

A

場所

1 佐竹 而立(大地の星) <A16044> 1	
2 馬渡 知命(落合大学) <A70037> 29	

閉じる

# [3セットマッチ]の試合票の場合

×
印刷
ファイル作成

## 試合詳細

# A

開始時間	<input type="text"/> 年 <input type="text"/> 月 <input type="text"/> 日 ( <input type="text"/> ) <input type="text"/> 時 <input type="text"/> 分
終了時間	<input type="text"/> 年 <input type="text"/> 月 <input type="text"/> 日 ( <input type="text"/> ) <input type="text"/> 時 <input type="text"/> 分
試合場所	<input style="width: 100%;" type="text"/>

	1	2	3	計
1 佐竹 而立(大地の星) <A16044> 1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
2 馬渡 知命(落合大学) <A70037> 29	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## ※1：参加者の一覧表を見る

試合結果入力画面で、[参加者一覧]ボタンを押すと、参加者一覧表の画面が出現します。一覧表は、成績順や所属ごとに並べ替えることができます。



参加者一覧

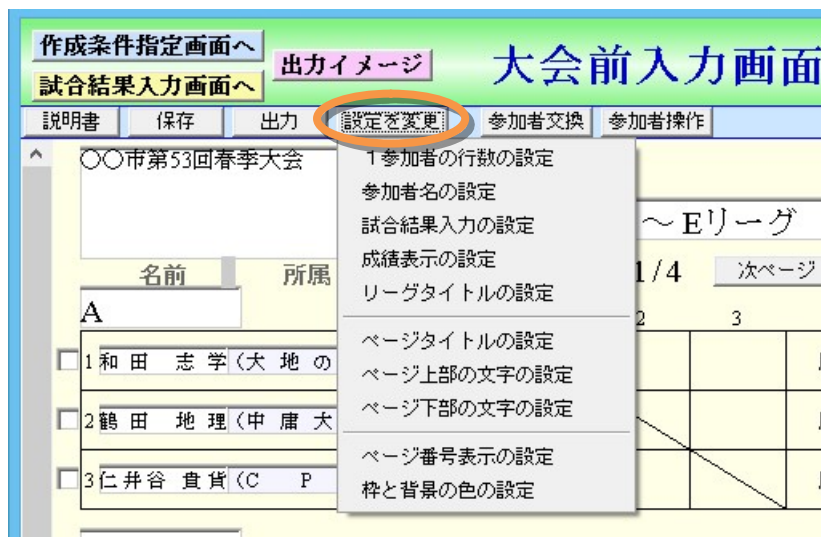
この画面の説明 番号順 ▼ ファイル作成 設定を変更 閉じる

リ	番	名前	所属	付属1	ラ	勝敗	勝点	順位
A	1	和田 志学	大地の星	A758	1	2勝0分0敗	6	1
A	2	鶴田 地理	中庸大学	A206	33	1勝0分1敗	3	2
A	3	仁井谷 貴貨	C P A	A223	32	0勝0分2敗	0	3
B	1	細野 聡明	孫武クラブ	A359	16	0勝0分3敗	0	4
B	2	小林 仁球	本主義	A964	49	1勝0分1敗	3	2
B	3	光増 造化	アテナイ	A204	48	1勝0分1敗	3	2
B	4	大石 道理	インクナーベル	A452	17	3勝0分0敗	9	1
C	1	曾根 御	山口信用金庫	A980	9	1勝0分1敗	3	2
C	2	増田 成人	落合大学	A695	41	2勝0分0敗	6	1
C	3	西江 無窮	季耳市	A678	24	0勝0分2敗	0	3
D	1	新居 舜揮	パロックハンド	A391	8	2勝0分0敗	6	1
D	2	安藤 千尋	谷孔丘市	A837	40	0勝0分2敗	0	3
D	3	佐伯 曲直	鴻鵠の志	A818	25	1勝0分1敗	3	2
E	1	住友 温故	胡蝶の夢	A408	5	1勝0分1敗	3	2
E	2	秋鹿 平静	孔丘市	A417	37	2勝0分0敗	6	1
E	3	竹内 道	アウフヘーベン	A368	28	0勝0分2敗	0	3
F	1	松金 龍門	C P A	A475	12	3勝0分0敗	9	1
F	2	大竹 遠方	友パロックハンド	A330	53	0勝0分3敗	0	4
F	3	戸張 双頭	山口信用金庫	A918	44	1勝0分2敗	3	3
F	4	木原 詩	イデオロギー	A505	21	2勝0分1敗	6	2
G	1	川上 万物	アテナイ	A309	13	2勝0分1敗	6	2
G	2	天野 時世	アカデメイア	A540	52	3勝0分0敗	9	1
G	3	福田 暁成	鴻鵠の志	A337	45	1勝0分2敗	3	3
G	4	木邨 日月	球本主義	A948	20	0勝0分3敗	0	4
H	1	林 公門	中庸大学	A293	4	0勝0分0敗	0	1
H	2	花田 時勢	ニタティス	A860	36	0勝0分0敗	0	1

## 4-7、設定の変更

リーグ表についての設定（参加者名で使う項目や、スコアの文字の大きさなど）の変更は、**大会前入力画面**、**試合結果入力画面**、**出力イメージ画面**で行うことができます（参加者名の設定は、**自動抽選準備画面**でも変更することができます）。見た目を整えたり、状況によって作業しやすい形に変更したりしてみてください。

- **【設定を変更】**ボタンを押し、変更したい設定を選択してください。



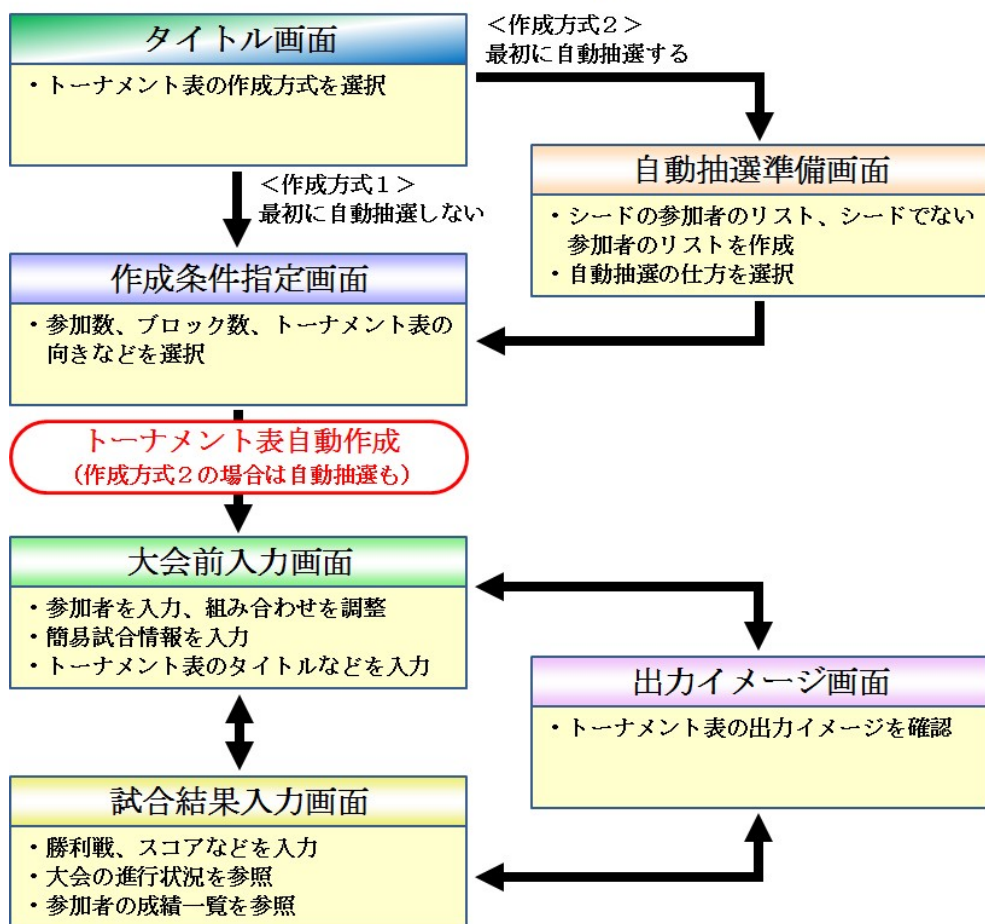
- 各設定を変更するための画面が出現したとき、各設定項目は現在の設定が選択されています。
- 変更したい設定の項目を変更し、**【OK】**ボタンを押してください。

※ 設定を変更するのをやめる場合は、**【キャンセル】**ボタンを押してください。項目を変更していても、設定が変更されずに元の画面に戻ります。

# 5、トーナメント表の作成

リーグ&トーナメントマネージャーでは、いくつかの段階を踏んでトーナメント表を作成していきます。各段階のために、それぞれ専用の画面が用意されています。

## 〔 トーナメント表作成の流れと 各画面での主な機能 〕



5-1、各画面の主な機能.....	88
5-2、作成方式を選択する (タイトル画面) .....	91
5-3、参加者リストを作成する (自動抽選準備画面) .....	93
5-4、トーナメント表の形などを指定 (作成条件指定画面) .....	106
5-5、参加者の入力や調整などをする (大会前入力画面) ...	123
5-6、試合結果を入力する (試合結果入力画面) .....	136
5-7、設定の変更 .....	149

## 5 - 1、各画面の主な機能

トーナメント表の作成には、主に以下の6つの画面があります。

1. タイトル画面
2. 自動抽選準備画面
3. 作成条件指定画面
4. 大会前入力画面
5. 試合結果入力画面
6. 出力イメージ画面

### 1. タイトル画面

- リーグ&トーナメントマネージャーを起動すると最初に表示される画面です。
- 新しくトーナメント表を作成する場合は、**【トーナメント表を作成】**ボタンを押してください。トーナメント表の作成方式（トーナメント表を作成と同時に自動抽選を行うかどうか）を選択する画面が出現します。

### 2. 自動抽選準備画面

- トーナメント表を作成と同時に自動抽選を行う方式の場合に使用する画面です。
- シードの参加者（トーナメント表を作成した段階で、シード順の位置に配置されます）のリストと、シードでない参加者（トーナメント表を作成した段階で、自動で抽選されて配置されます）のリスト作成してください。
- シードでない参加者の自動抽選の仕方について（同じ所属の参加者はばらけるように考慮するか、同じ所属の中での順位を考慮するか）選択してください。



### 3. 作成条件指定画面

- トーナメント表の参加数や形などを指定する画面です。
- **【トーナメント表作成】ボタン**を押すと、トーナメント表が自動で作成され、**大会前入力画面**に移動します。トーナメント表を作成と同時に自動抽選を行う方式を選択している場合は、同時に自動抽選も行われます。

### 4. 大会前入力画面

- 主に、大会前のトーナメント表作成作業の際に使用する画面です。
- 参加者の入力や組み合わせの調整、簡易試合情報の入力、各ページのタイトルの入力などができます。
- 2つの参加者の位置を簡単に交換したり、参加者を一括操作（一括取り込み、一括削除、など）したり、同じ所属どうしが近くにいないか自動でチェックすることなどもできます。
- 特定の参加者はトーナメント表上で直接入力し、他の参加者は一括で自動抽選して取り込むということもできます。

### 5. 試合結果入力画面

- 主に、大会中および大会後に使用する画面です。
- 勝利線やスコアなどの入力ができます。この画面では、トーナメント表の横線を左クリックすることで勝利線を引くことができます（→「勝利戦を引く」137 ページ）。各試合の試合票を入力するようにすることもできます。
- 大会進行状況（残り試合数、試合待ち一覧など）が自動で計算され、参照することができます。
- 参加者の成績一覧（何回戦まで到達したかなど）を参照・出力することもできます。

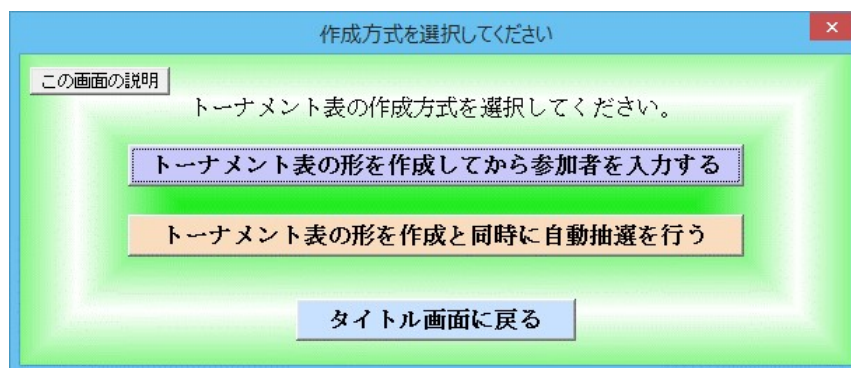
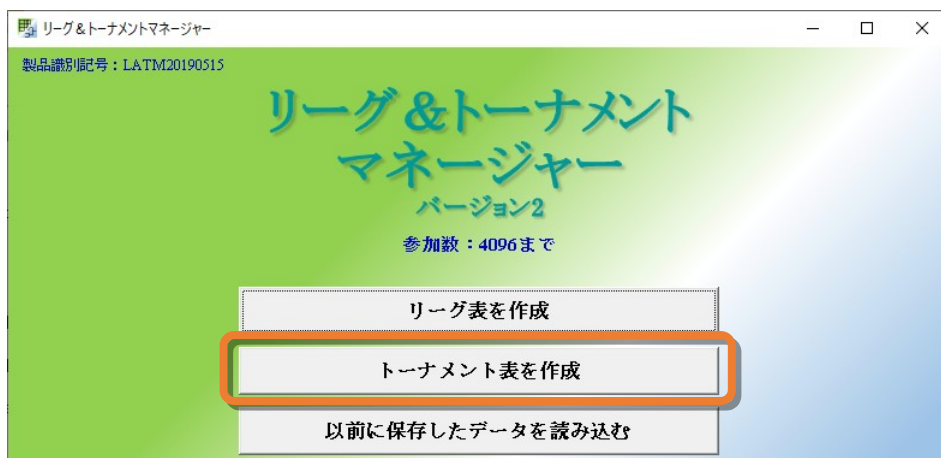
### 6. 出力イメージ画面

- A4 用紙に縦に印刷するときのイメージで、トーナメント表が表示されます。（印刷したときに用紙にきれいにおさまるように、縦幅が圧縮されたり引き伸ばされたりします。）
- トーナメント表の見た目などの設定を変更することもできます。

- 大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面の間は自由に行き来することができます。
- 大会前入力画面 から作成条件指定画面 へ移動すると、トーナメント表を新しく作り直すことになるので、作成してあったトーナメント表のデータは失われます。トーナメント表を作成と同時に自動抽選を行う方式を選択している場合は、自動抽選もやり直しになります。

## 5-2、作成方式を選択する (タイトル画面)

タイトル画面（リーグ&トーナメントマネージャーを起動すると最初に表示される画面）で、【トーナメント表を作成】ボタンを押すと、トーナメント表の作成方式（トーナメント表を作成と同時に自動抽選をするかどうか）を選択する画面が出現します。



- 選択するトーナメント表の作成方式のボタンを押してください。

### 作成方式1：[トーナメント表の形を作成してから参加者を入力する]

- まず参加数を指定してトーナメント表の形を作成し、それから参加者を入力していく方式です。

#### 作成方式1の特徴

- トーナメント表の形を見ながら、参加者を好きな場所に配置していくことができます。
- 特定の参加者は好きな場所に配置した後で、残りの参加者は自動抽選で取り込むということもできます。(最初に入力した参加者も考慮したうえで、同じ所属はばらけるように自動抽選で取り込むこともできます。)

### 作成方式2：[トーナメント表の形を作成と同時に自動抽選を行う]

- まずシードの参加者のリストとシードでない参加者のリストを作成し、トーナメント表の形を作成と同時に、参加者を自動自動で配置する方式です。

#### 作成方式2の特徴

- シードの参加者は自動でシード順の位置に配置されます。
- シードでない参加者は自動で抽選して配置されます。
- 自動抽選は、同じ所属の参加者はばらけるようにしたり、所属内の順位を考慮したりすることもできます。
- 最初から自動抽選で、一気にトーナメント表を完成させてしまうことができます。(自動抽選後に参加者を変更することも可能です。)

---

[トーナメント表の形を作成してから参加者を入力する]ボタンを押した場合は、**作成条件指定画面**に移動します。

[トーナメント表の形を作成と同時に自動抽選を行う]ボタンを押した場合は、**自動抽選準備画面**に移動します。

## 5-3、参加者リストを作成する (自動抽選準備画面)

トーナメント表の作成方式で、【トーナメント表の形を作成と同時に自動抽選を行う】を選択した場合は、自動抽選準備画面で参加者のリストを作成してください。また、自動抽選の仕方などについても選択してください。

The screenshot shows the '自動抽選準備画面' (Automatic Selection Preparation Screen) in the 'リーグ&トーナメントマネージャー' (League & Tournament Manager) application. The window title is 'リーグ&トーナメントマネージャー' and the main title is '自動抽選準備画面'. The interface includes a navigation bar with '説明書', '保存', '参加者名の設定', '同名調査', '参加者検索', '読込', and '終了'. The left sidebar contains several configuration options: 'シードの参加者の数' (4), 'シードでない参加者の数' (51), '1参加者の行数' (1行), '同じ所属はばらけるよう考慮するか' (所属を考慮する), and '所属内順位を考慮するか' (考慮する). A '次の手順に進む' (Next Step) button is at the bottom of the sidebar. The main area is split into two sections: '<シードの参加者>' (Seeded Participants) and '<シードでない参加者>' (Non-seeded Participants). Each section has a '参加者取り込み用Excelファイル' (Excel file for participant import) button and '取り込み' (Import), '書き出し' (Export), and '削除' (Delete) buttons. The 'シードの参加者' list shows 4 entries with columns for '名前' (Name), '所属' (Affiliation), and '付属1' (Attachment 1). The 'シードでない参加者' list shows 10 entries with columns for '名前' (Name), '所属' (Affiliation), '所属内順位' (In-house Ranking), and '付属1' (Attachment 1).

シードの参加者	名前	所属	付属1
1位	和田 志学	(大地の星)	< A75805 >
2位	高橋 耳順	(C · G)	< A48759 >
3位	曾根 御	(山口信用金庫)	< A98008 >
4位		( )	< >

シードでない参加者	名前	所属	所属内順位	付属1
1.	崎田 克己	(大地の星)	3	< A43760 >
2.	横尾 之規	(大地の星)	6	< A35559 >
3.	寺尾 会友文	(大地の星)	7	< A28004 >
4.	鶴田 地理	(中庸大学)	2	< A20650 >
5.	林 公門	(中庸大学)	3	< A29370 >
6.	野末 九鼎	(中庸大学)	4	< A55034 >
7.	増田 成人	(落合大学)	1	< A69570 >
8.	馬渡 知命	(落合大学)	1	< A11938 >
9.		( )	1	< >
10.		( )	1	< >

## 手順1：参加者の数を選択する

春季大会 <リーグ&トーナメントマネージャ>

タイトル画面へ戻る

自動抽選準備画面

説明書 保存 参加者名の設定 参加者操作

シードの参加者の数  
4

シードでない参加者の数  
51

1参加者の行数  
1行

<シードの参加

名前	所属	付属1
名簿 1位 和田 志学 (大地の星)	<A758>	
名簿 2位 高橋 耳順 (C · G)	<A487>	
名簿 3位 設楽 絶好調 (C P A)	<A145>	
名簿 4位	( )	< >

<シードでない参

- 「シードの参加者の数」と「シードでない参加者の数」を選択してください。それぞれ選択した数だけ、画面の右側に、参加者の入力欄が出現します。
- ここで選択した参加者全体の数（シードの参加者の数＋シードでない参加者の数）で、リーグ表が作成されます。
- 参加者全体の数（シードの参加者の数＋シードでない参加者の数）が、ご購入された製品で扱える最大参加数を超えない範囲で選択できます。

## 手順2：1参加者の行数を選択する

シードでない参加者の数  
51

1参加者の行数  
1行

同じ所属はばらけるよう考慮するか  
所属を考慮する

名簿 3位 設楽 絶好調 (C P A) <A145>

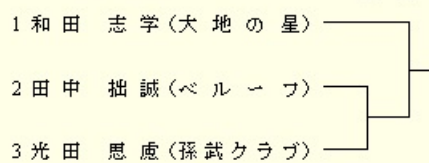
名簿 4位 ( ) < >

<シードでない参

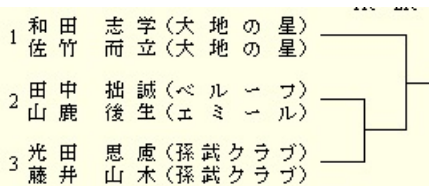
名前	所属	所属内順位	付
1. 横尾 之規 (大地の星)		2	<1
2. 崎田 克己 (大地の星)		3	<1

- 1参加者の行数を、1行にするか2行にするか選択してください。主にダブルス種目の場合に2行にすることを想定している機能です。
- ※ 1参加者の行数は、トーナメント表作成後でも、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で、[設定を変更]ボタン → [トーナメント表の形の設定]で変更することができます。
- ※ ダブルス種目などの場合でも、「和田・佐竹 (大宮高校)」などのように、1参加者を1行で書く場合には、2行にする必要はありません。
- ※ 1行目に漢字氏名を書き、2行目にふりがなを書く、などの使い方も可能です。

### [1行]の場合



### [2行]の場合





### 手順3：同じ所属の参加者はばらけるようにするかを選択する

	名前	所属	所属内順位	付
名簿	1. 横尾 之規	(大地の星)	2	<A
名簿	2. 崎田 克己	(大地の星)	3	<A
名簿	3. 寺尾 会友文	(大地の星)	4	<A
名簿	4. 戸張 双頭	(山口信用金庫)	1	<A

- シードでない参加者は、トーナメント表作成時に、自動で抽選されて配置されます。抽選の際に同じ所属の参加者どうしはできるだけばらけるように考慮するか、選択してください。
- [所属を考慮する]**にすると、
  - 同じ所属の参加者は原則として、できるだけ最後まで当たらない位置に配置されます（例えば、同じ所属の参加者が2人の場合は、前半部分に1人と後半部分に1人。同じ所属の参加者が5人の場合は、4分割した部分に1人ずつと、8分割した部分で同じ所属の参加者がいないところに1人）。シードの参加者との兼ね合いも考慮されて調整されます。
  - 各所属に割り当てられる場所について、トーナメント表上の場所の順位もできるだけばらけるように調整されます。（例えばある所属の参加者が3人の場合は、抽選で配置可能な場所の中で、できるだけ、上位3分の1に1人と、下位3分の1に1人と、その真ん中に1人、となるように調整されます。）
- ※ **[所属]**欄に完全に同じ文字列が入力されている参加者どうしが、同じ所属の参加者として認識されます（**[1参加者の行数]**を**[2行]**にしている場合は、1行目の**[所属]**で認識されます）。ただし、**[所属]**が空白（またはスペースのみ）の参加者どうしは、すべて異なる所属の参加者として認識されます。
- ※ トーナメント表上に表示するチーム名などが異なっても同じ所属として認識させたいという場合などは、**[所**

**属**欄には同じ文字列を入力し、**【付属1】**などの項目に、表示するチーム名などを入力し、あとで**【所属】**の項目を非表示にすれば、表示上のチーム名とは異なる条件で抽選することができることができます。

- **【所属>付属1】**にすると、**【所属を考慮】**にした場合からさらに、各所属の中で同じ付属1 どちらの参加者はできるだけばらけるように考慮されます。

※ **【付属1】**～**【付属7】**という項目は、初期状態では表示されない設定になっています。**【付属1】**などを使用したい場合は、画面上部の**【参加者名の設定】**ボタンを押して参加者名の設定を変更する画面を出し、**【付属1】**などを表示するように設定を変更してください。

- **【所属>付属1>付属2】**にすると、**【所属>付属1】**にした場合からさらに、各所属の中の各付属1 の中で同じ付属2 どちらの参加者はできるだけばらけるように考慮されます。

## 手順4：所属内順位を考慮するかを選択する

名簿	順位	所属
1. 横尾 之規	2	<A>
2. 崎田 克己	3	<A>
3. 寺尾 会友文	4	<A>
4. 戸張 双頭	1	<A>
5. 曾根 御	3	<A>
6. 富田 泰静	2	<A>
7. 仁井谷 貴貨	5	<A>

- シードでない参加者は、トーナメント表作成時に、自動で抽選されて配置されます。抽選の際に同じ所属の参加者の中での順位を考慮するか、選択してください。
  - [考慮する]**を選択すると、同じ所属の参加者の中で、所属内順位のより高い参加者は、トーナメント表上の場所順位がより高い位置に配置されます。
- ※ **[所属]**欄に完全に同じ文字列が入力されている参加者どうしが、同じ所属の参加者として認識されます（**[1参加者の行数]**を**[2行]**にしている場合は、1行目の**[所属]**で認識されます）。ただし、**[所属]**が空白（またはスペースのみ）の参加者どうしは、すべて異なる所属の参加者として認識されます。
- ※ 同じ所属の中で同じ順位を指定した場合は、どの参加者がトーナメント表上の順位が高い位置に配置されるかはランダムになります。記入された順番などは考慮されません。
- ※ **所属内順位**は、その順番のみが認識されます。例えば同じ所属の参加者が3人いる場合、1位・2位・3位としても、30位・50位・90位としても変わりはありません。
- ※ ある所属の**所属内順位**は、他の所属の**所属内順位**とは関係しません。例えば所属Aで1位・2位とした参加者がいて、所属Bで5位・6位とした参加者がいた場合、所属Aの二人の方がトーナメント表上の順位が高い位置に配置されるというような調整はされません。

## 手順5：参加者名を入力する

リーグ&トーナメントマネージャー

タイトル画面へ戻る

### 自動抽選準備画面

説明書 保存 参加者名の設定 同名調査 参加者検索 読込 終了

シードの参加者の数  
4

シードでない参加者の数  
51

1参加者の行数  
1行

同じ所属はばらけるよう考慮するか  
所属を考慮する

所属内順位を考慮するか  
考慮する

次の手順に進む

<シードの参加者>

参加者取り込み用Excelファイル  
取り込み 書き出し 削除

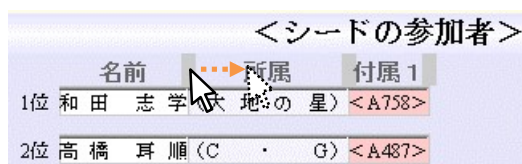
名前	所属	付属1
1位 和田 志学	(大地の星)	< A75805 >
2位 高橋 耳順	(C · G)	< A48759 >
3位 曾根 御	(山口信用金庫)	< A98008 >
4位	( )	< >

<シードでない参加者>

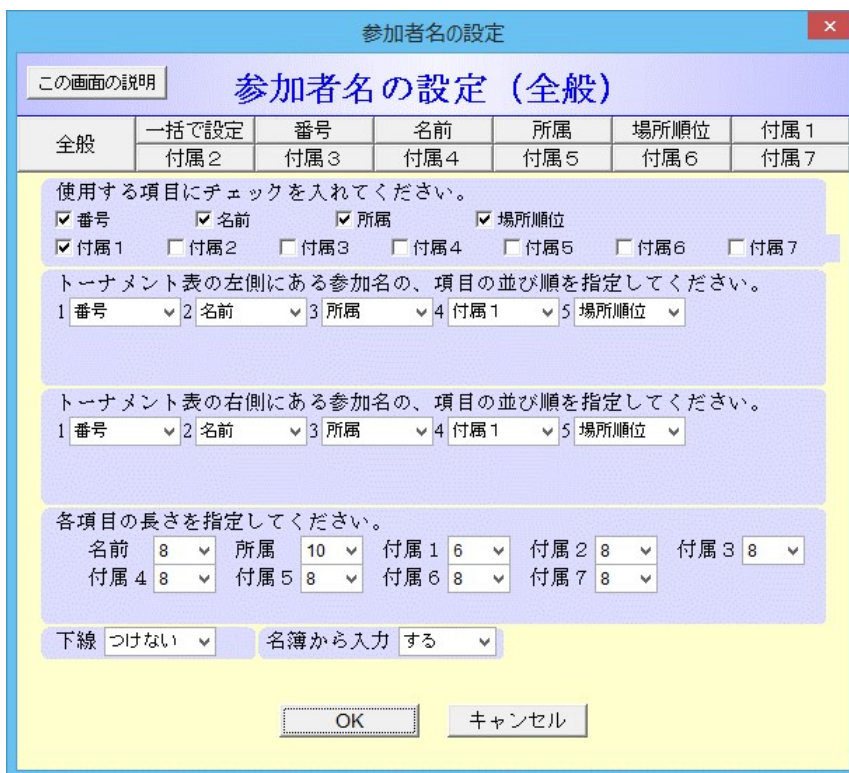
参加者取り込み用Excelファイル  
取り込み 書き出し 削除

名前	所属	所属内順位	付属1
1. 崎田 克己	(大地の星)	3	< A43760 >
2. 横尾 之規	(大地の星)	6	< A35559 >
3. 寺尾 会友文	(大地の星)	7	< A28004 >
4. 鶴田 地理	(中康大学)	2	< A20650 >
5. 林 公門	(中康大学)	3	< A29370 >
6. 野末 九鼎	(中康大学)	4	< A55034 >
7. 増田 成人	(落合大学)	1	< A69570 >
8. 馬渡 知命	(落合大学)	1	< A11938 >
9.	( )	1	< >
10.	( )	1	< >

- 参加者名を入力欄に入力してください。
- シードの参加者はシード順に入力してください。トーナメント表作成時に、自動で、トーナメント表上の場所順位の高い場所から配置されます。
- シードでない参加者について、自動抽選の際に所属内順位を考慮する場合は、同じ所属の中での順位を入力してください。
- 文字の大きさや配置（左寄せ、均等割り、・・・）などを変更したい場合は、画面上部の[参加者名の設定]ボタンを押して参加者名の設定を変更する画面を出し、設定を変更してください。
- 各項目の長さは、メイン画面上で長さ変更用のバーをドラッグすることでも変更できます。



- 参加者名として、[名前]、[所属]のほかに、[付属1]～[付属7]という項目を使用することができます。[付属1]～[付属7]という項目は、初期状態では表示されない設定になっています。[付属1]などを使用したい場合は、画面上部の[参加者名の設定]ボタンを押して参加者名の設定を変更する画面を出し、[付属1]などを表示するように設定を変更してください。



- 登録者名簿を作成している場合は、[名簿]ボタンを押して、名簿から選択して参加者を入力することもできます（→「8、名簿の作成と管理」185 ページ）。

自動抽選準備画面

参加者名の設定 同名調査

参加者取り込み  
取り込み

<シードの参加者>

	名前	所属	付属 1
<b>名簿</b>	1位	( )	< >
名簿	2位	( )	< >
名簿	3位	( )	< >

参加者を登録者名簿から選択

この画面の使い方

### 登録者名簿から選択

選択する登録者の左にある選択ボタンを押してください。

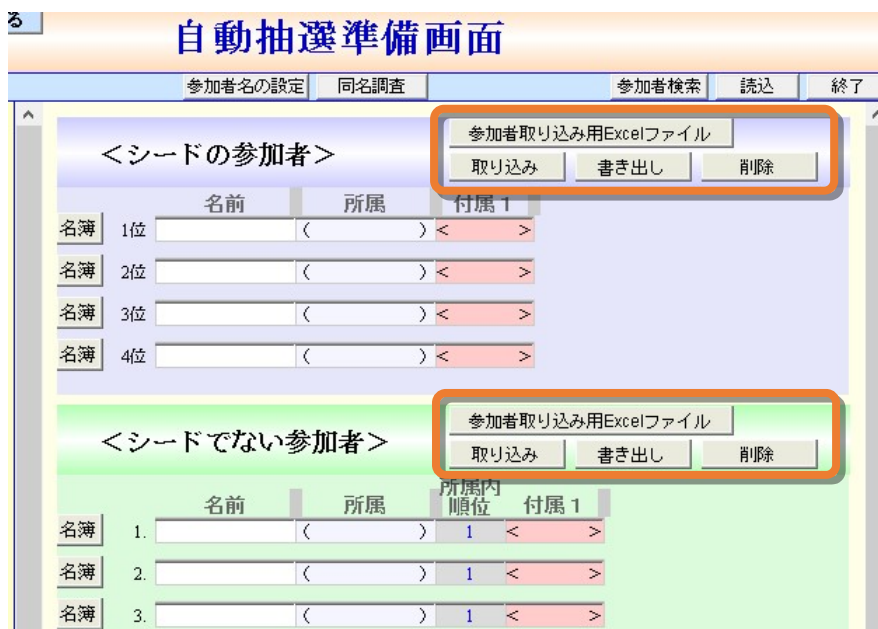
名簿 1: ○×市△□協会登録者 登録者名簿の編集

登録No. 順  検索 付属への連携項目の設定

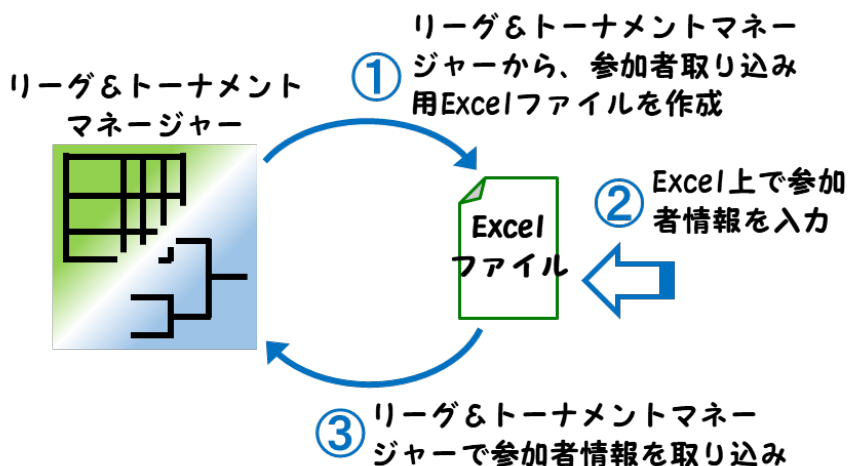
	登録No.	名前	所属	名前
選択	1	和田 志学	大地の星	和田
選択	2	佐竹 而立	大地の星	佐竹
選択	3	横尾 之規	大地の星	横尾
選択	4	高橋 耳順	C・G	高橋
選択	5	斉藤 達水	C・G	斉藤
選択	6	馬渡 知命	落合大学	馬渡
選択	7	南園 剛健	落合大学	南園
選択	8	増田 成人	落合大学	増田
選択	9	設楽 絶好調	CPA	設楽
選択	10	深井 神一手	CPA	深井
選択	11	松金 龍門	CPA	松金
選択	12	アキナス	CPA	アキ
選択	13	崎田 克己	無二の一球	崎田
選択	14	前野 成美	無二の一球	前野
選択	15	寺尾 会友文	無二の一球	寺尾

キャンセル

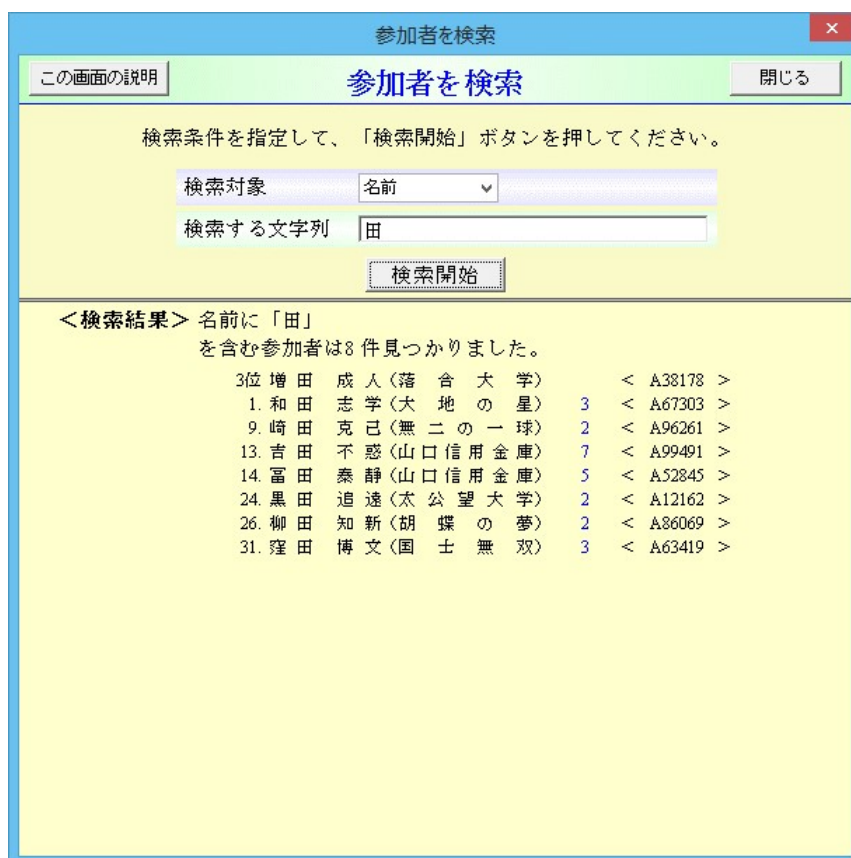
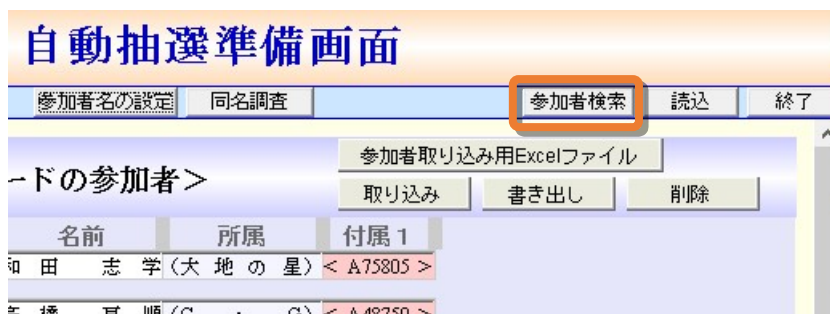
- 参加者を一括で取り込んだり削除したりすることもできます。



リーグ&トーナメントマネージャーでは、**自動抽選準備画面** および **大会前入力画面** で、Excel ファイル上で作成した参加者の一覧を取り込むことができます。もともと Excel で参加者一覧のデータを持っている場合などに便利な機能です。一括取り込みの仕方については、「9-1、参加者の一括取り込みの仕方」(→196 ページ) をご覧ください。



- **[同名調査]**ボタンを押すと、名前欄に完全に同じ文字が入力されているものがないか自動でチェックできます。
- **[参加者検索]**ボタンを押すと、参加者を検索するための画面が出現します。参加者の名前や所属の一部を指定して参加者を検索することができます。





## 手順6：[次の手順に進む]ボタンを押す

The screenshot shows a software interface with a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains a dropdown menu labeled '所属内順位を考慮するか' with '考慮する' selected. Below it is a button labeled '次の手順に進む' which is circled in red. The main content area displays a list of participants with columns for name, rank, and other details.

名簿	氏名	順位	その他
名簿	3. 守島 云及又(入地の子)	4	<A
名簿	4. 戸張 双頭(山口信用金庫)	1	<A
名簿	5. 曾根 御(山口信用金庫)	3	<A
名簿	6. 富田 泰静(山口信用金庫)	2	<A
名簿	7. 仁井谷 貴貨(C P A)	5	<A
名簿	8. 松金 龍門(C P A)	3	<A
名簿	9. ( )	1	<
名簿	10. ( )	1	<
名簿	11. ( )	1	<
名簿	12. ( )	1	<

- **自動抽選準備画面**の入力・選択が終わったら、**[次の手順に進む]**ボタンを押してください。**作成条件指定画面**に移動します。
- ※ 参加者をすべて入力していなくても、トーナメント表を作成することは可能です。例えば、とりあえずシードの参加者のみを入力してトーナメント表を作成し、シードの参加者の配置を見るといったことも可能です。
- ※ 「シードの参加者の数」と「シードでない参加者の数」は、実際の参加者の数を選択しておいてください。あとでトーナメント表を自動作成する際、(シードの参加者の数) + (シードでない参加者の数) でトーナメント表が作成されます。

## 5-4、トーナメント表の形などを指定する (作成条件指定画面)

作成条件指定画面は、トーナメント表の形などを指定するための画面です。トーナメント表の作成条件を指定し、[トーナメント表作成]ボタンを押してください。

参加数	163
ブロック数	12
参加者の番号の振り方	ブロックごと
ブロック順位の振り方	一般的な方式
ブロック順位の開始順位	1
1参加者の行数	1行
トーナメント表の向き	左右両方向ともあり
1ページに表示する最大参加数	128
一回戦がない部分の表示方法	一回戦がない参加者は1段上げる
場所順位の振り方	一般的な方式
試合番号を自動でつけるか	つけない

トーナメント表作成

- ※ [参加者の番号の振り方] は、トーナメント表作成後でも、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で、[設定を変更]ボタン → [参加者名の設定] → [番号] で変更することができます。
- ※ [1参加者の行数][トーナメント表の向き][1ページに表示する最大参加数][一回戦がない部分の表示方法] は、トーナメント表作成後でも、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で、[設定を変更]ボタン → [トーナメント表の形の設定] で変更することができます。

## 1 : 参加数を選択する

作成条件指定画面

参加数	163
ブロック数	12
参加者の番号の振り方	ブロックごと

- 参加者の数を選択してください。お使いの製品で扱える最大参加数を超えない範囲で選択できます。
- ※ トーナメント表の作成方式で[トーナメント表の形を作成と同時に自動抽選を行う]を選択している場合は、[参加数]はこの画面では変更できません。[参加数]を変更したい場合は、**自動抽選準備画面**に戻り、[シードの参加者の数]および[シードでない参加者の数]を変更してください。

## 2 : ブロック数を選択する

作成条件指定画面

参加数	163
ブロック数	12
参加者の番号の振り方	ブロックごと
ブロック順位の振り方	一般的な方式

- 参加者をいくつのブロックに分けるか、ブロックの数を選択してください。ブロックわけをしない場合は、1を選択してください。1つのブロックの参加者数が2以上なる範囲で選択できます。
- ブロックが複数あり、同じ所属の参加者はばらけるように自動抽選をする場合は、ここで作成される各ブロックを予選とする本戦トーナメントを作成すると仮定して、自動抽選が行われます。そのため、同じ所属の参加者どうしは、本戦でも序盤では対戦になりにくくなります。

※ 一つのブロックあたりの人数が1ページに入りきらない場合は、  
 トーナメント表作成時に、ブロックがさらに自動で分割されます。  
 (1ページに入る数になるまで2分割されていきます。)

### 複数ブロックのトーナメント表の例

リーグ&トーナメントマネージャー

大会前入力画面へ 出力イメージ 本選・予選表管理

説明書 保存 出力 設定を変更 参加者検索 読込 終了

Aブロック～Hブロック

名前 所属 1R SF F 1/3 次ページ ページ移動 名前 所属

1 住友 温故 (胡蝶の夢) 2 窪田 博文 (国土無双) 3 山下 慎重 (蒼頭軍) 4 山田 学 (顔回町) 5 佐竹 而立 (大地の星) 6 藤村 無比 (蠍脚の斧) 7 菊田 寿民 (孔明市)

A E

1 中村 無始 (蠍脚の斧) 2 戸田 六親 (項羽スポーツ) 3 久保山 恩義 (エート) 4 光田 恩慮 (孫武クラブ) 5 武山 数 (タブラ・ラザ) 6 香柳 礼 (山口信用金庫) 7 斎藤 達水 (C・G)

B F

1 瀬古 敬忠 (項羽スポーツ) 2 寺尾 会友文 (大地の星) 3 杉田 不断 (アテナイ) 4 西江 無窮 (李耳市) 5 設楽 絶好調 (C P A) 6 松本 下間 (プロタゴラス) 7 浜田 果断 (マージナル)

1 林 公門 (中庸大学) 2 幸徳 風林 (孔明市) 3 熊谷 明聡 (ロゴス) 4 黒木 呂春秋 (隼信大学) 5 川上 万物 (アテナイ) 6 佐々木 大道 (ミランドーラ) 7 山本 数 (蠍脚の斧)

### 3 : 参加者の番号の振り方を選択する

参加数	163
ブロック数	12
参加者の番号の振り方	ブロックごと
ブロック順位の振り方	一般的な方式
ブロック順位の開始順位	1

- 複数ブロックのトーナメント表の場合の、参加者の番号の振り方について、

[全体を通して]

[ブロックごと]

のどちらかを選択してください。ブロック数選択欄で1を選択している場合は、どちらを選択しても変わりはありません。

- ※ [参加者の番号の振り方]は、トーナメント表作成後でも、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で、[設定を変更]ボタン → [参加者名の設定] → [番号] で変更することができます。

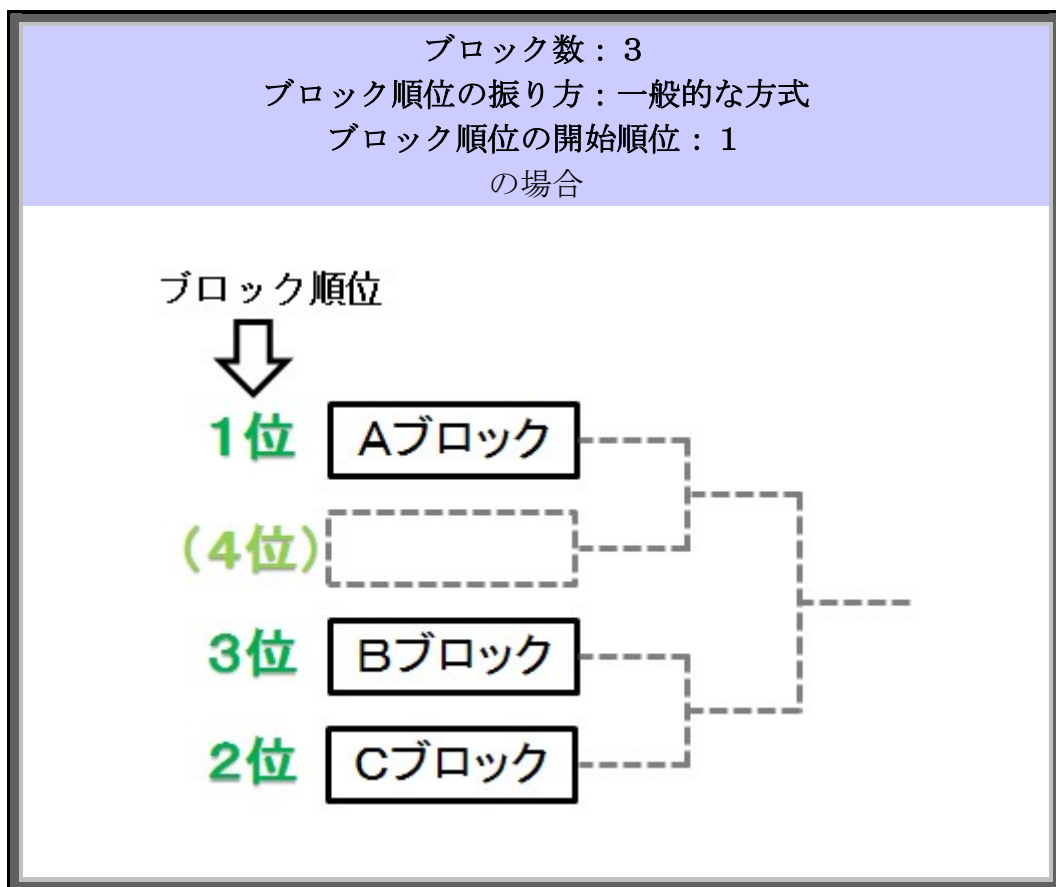
### 4 : ブロック順位の振り方を選択する

ブロック数	12
参加者の番号の振り方	ブロックごと
ブロック順位の振り方	一般的な方式
ブロック順位の開始順位	1
1 参加者の行数	1行

- リーグ&トーナメントマネージャーでは、トーナメント表作成時に、各ブロックに自動でブロック順位が振られます。ブロック順位は、ここで作成される各ブロックを予選とする本戦トーナメントを作成すると仮定して、そのトーナメント表の場所順位と同じ並び順で振られます。
- 各ブロックの先頭の場所順位は、ブロック順位が高い順に振られます。
- トーナメント表の作成方式で[トーナメント表の形を作成と同時に自動抽選を行う]を選択している場合は、同様に仮定され

た本戦トーナメントを考慮して、[同じ所属はばらけさせる]などの条件で参加者が抽選されます。

- トーナメント表の各場所の順位の振られ方については「9-2、トーナメント表の各場所の順位の振られ方」(→200 ページ)をご覧ください。
- ブロック順位の振り方について、
  - [一般的な方式]
  - [テニス公式ルール]
  - [一回戦を後方の位置に]のどれかを選択してください。



## 各リーグの先頭の場所順位

大会前入力画面へ 緑の文字は各場所の場所順位 トーナメントマネージャー 結果入力画面 本戦・予選表管理

説明書 保存 出力 設定 結果削除 成績一覧 参加者検索 読込 終了

1 ( ) 1 2 ( ) 2  
 2 ( ) 24 3 ( ) 23  
 3 ( ) 13 4 ( ) 14  
 4 ( ) 12 5 ( ) 11  
 5 ( ) 7 6 ( ) 8  
 6 ( ) 18 7 ( ) 17  
 7 ( ) 19 8 ( ) 20  
 8 ( ) 6 8 ( ) 5

1位ブロック 2位ブロック

1 ( ) 3 2 ( ) 22  
 3 ( ) 15 4 ( ) 10  
 5 ( ) 9 6 ( ) 16  
 7 ( ) 21 8 ( ) 4

3位ブロック

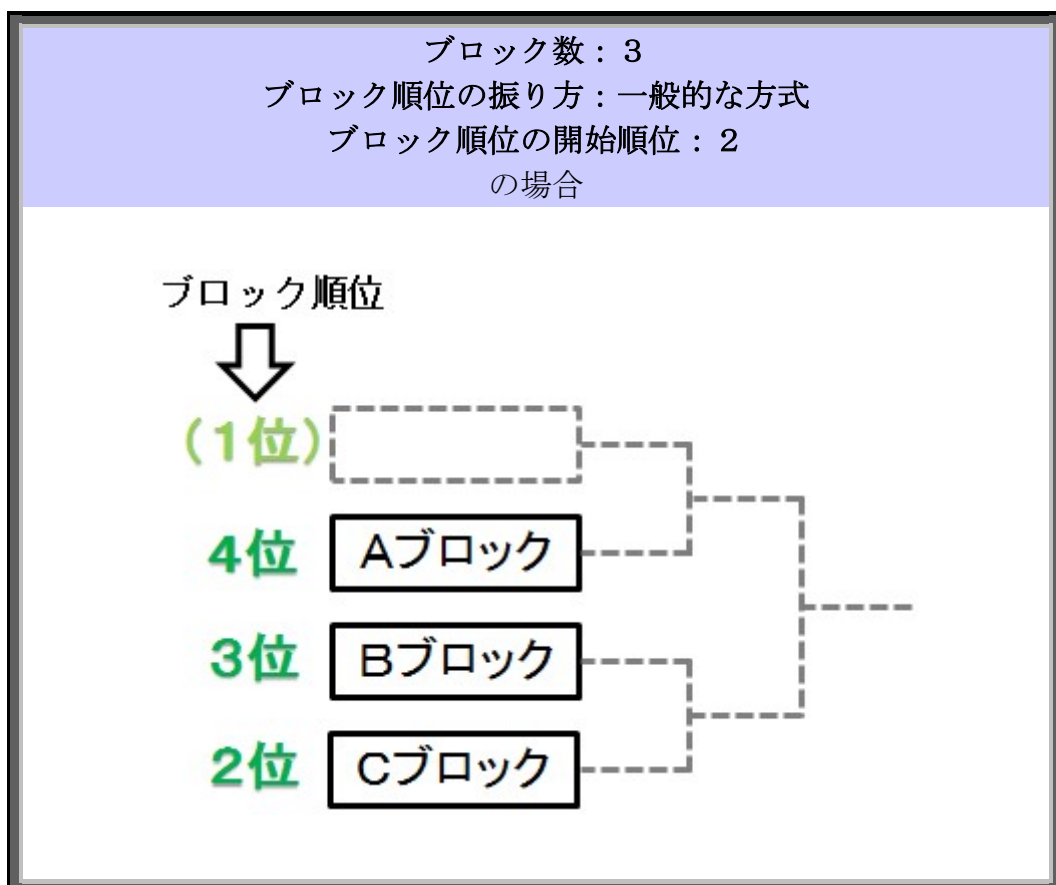
### 5 : ブロック順位の開始順位を選択する

参加者の番号の振り方	ブロックごと
ブロック順位の振り方	一般的な方式
ブロック順位の開始順位	1
1参加者の行数	1行
トーナメント表の向き	左右両方向ともあり

- リーグ&トーナメントマネージャーでは、トーナメント表作成時に、各ブロックに自動でブロック順位が振られます。ブロック順位は、ここで作成される各ブロックを予選とする本戦ト

ナメントを作成すると仮定して、そのトーナメント表の場所順位と同じ並び順で振られます。

- 本戦トーナメント表を作成する際に、本戦トーナメントの参加者数として、予選のブロック数よりも多い参加者数を指定すると、本戦トーナメント表の場所順位の高いところは、本選から出場するシード選手用に、空白枠になります。（例えば、予選のブロック数が10で、本戦トーナメントの参加者数を14とした場合は、本戦トーナメント表の場所順位が1位～4位の場所は、空白枠になります。）そのような、[本戦トーナメント表を作成する場合で、予選には出場せずに本選から出場するシード選手がいる場合]に2以上の数を選択し、本戦から出場するシード選手がいるトーナメント表の形に合わせた予選ブロックを作成するための機能です。
- 基本的に、[本戦から出場するシード選手の数 + 1]を選択することになります。（本戦から出場するシード選手の数が4なら[5]、8なら[9]、など。）本戦から出場するシード選手がいない場合は、基本的に[1]を選択することになります。

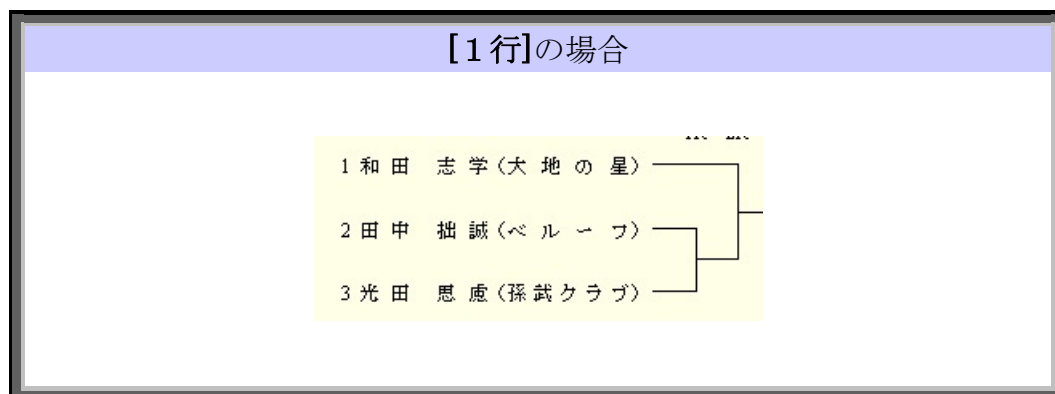




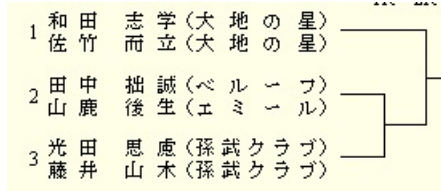
## 6 : 1 参加者の行数を選択する

ブロック順位の振り方	一般的な方式
ブロック順位の開始順位	1
1参加者の行数	1行
トーナメント表の向き	左右両方向ともあり
1ページに表示する最大参加数	128

- 1参加者の行数を、1行にするか2行にするか選択してください。主にダブルス種目の場合に2行にすることを想定している機能です。
- ※ トーナメント表の作成方式で[トーナメント表の形を作成と同時に自動抽選を行う]を選択している場合は、[1参加者の行数]はこの画面では変更できません。[1参加者の行数]を変更したい場合は、[自動抽選準備画面](#)に戻って変更してください。
- ※ 1参加者の行数は、トーナメント表作成後でも、[大会前入力画面](#)、[試合結果入力画面](#)、[出力イメージ画面](#)で、[設定を変更]ボタン → [トーナメント表の形の設定]で変更することができます。
- ※ ダブルス種目などの場合でも、「和田・佐竹（大宮高校）」などのように、1参加者を1行で書く場合には、2行にする必要はありません。
- ※ 1行目に漢字氏名を書き、2行目にふりがなを書く、などの使い方も可能です。



## [2行]の場合



## 7：トーナメント表の向きを選択する

ブロック順位の開始順位	1
1参加者の行数	1行
トーナメント表の向き	左右両方向ともあり
1ページに表示する最大参加数	128
一回戦がない部分の表示方法	一回戦がない参加者は1段上げる

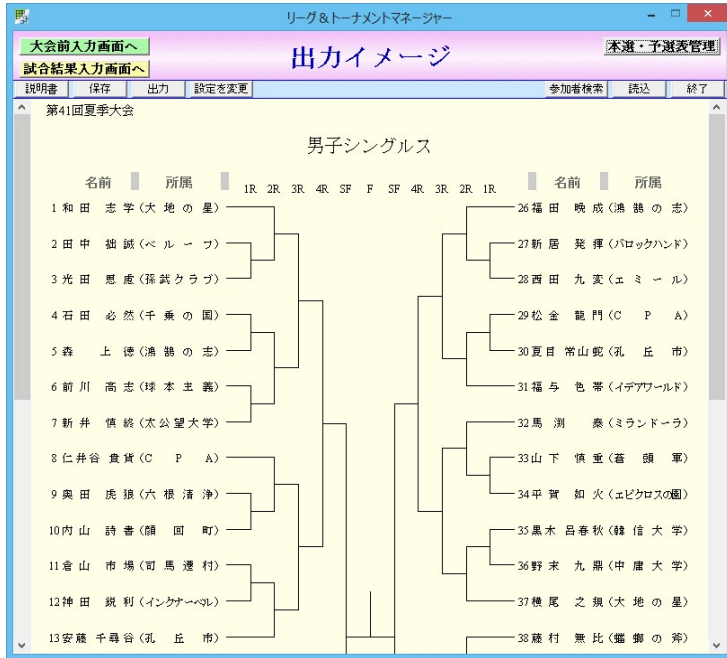
- トーナメント表の向きについて、  
【左右両方向ともあり】  
【左から右】  
【右から左】

のどれかを選択してください。

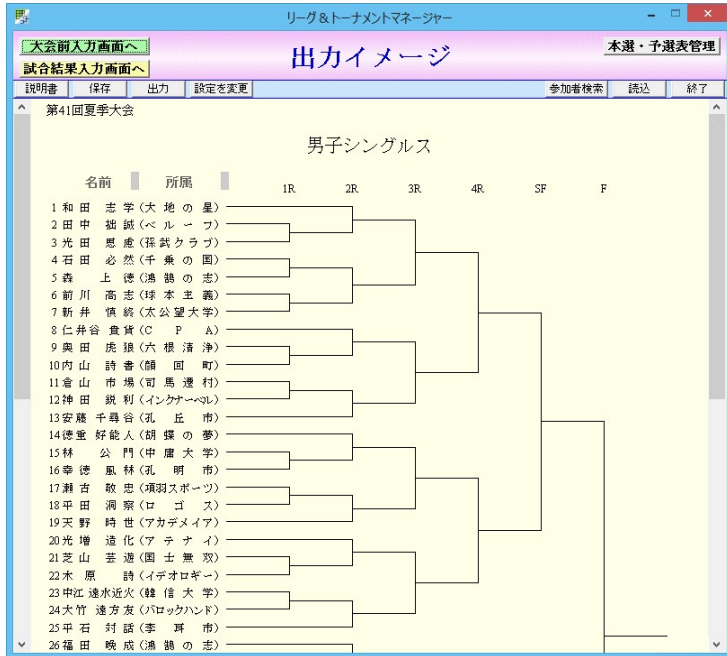
- ※ 【左右両方向ともあり】を選択しても、参加数が[1ページに表示する最大参加数]で選択した数の半分以下の場合は、ページの左側半分のスペースに、【左から右】の形になります。
- ※ トーナメント表の向きは、トーナメント表作成後でも、**大会前入力画面**、**試合結果入力画面**、**出力イメージ画面**で、**設定を変更**ボタン → **トーナメント表の形の設定**で変更することができます。

最初は【左右両方向ともあり】の形で作成しておいて、試合結果の入力をする際などには【左から右】の形に切り替える、といったことも可能です。

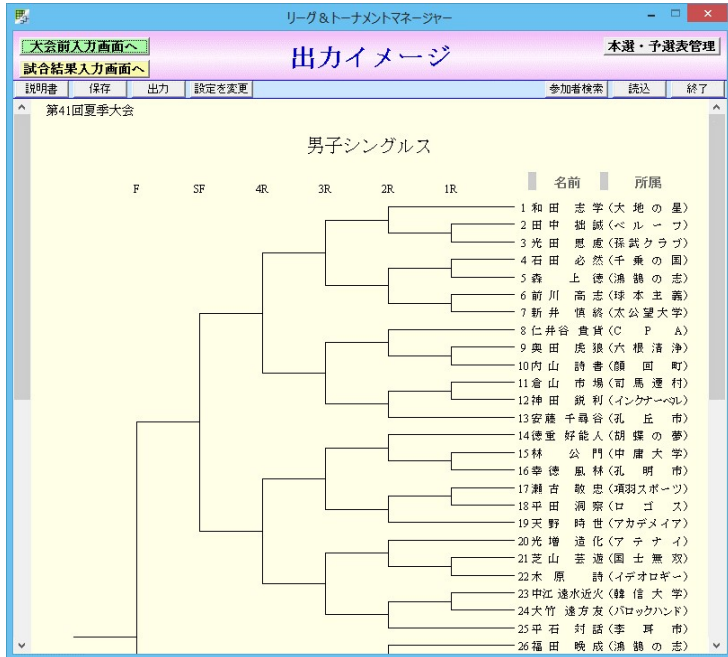
## [左右両方向ともあり]の場合



## [左から右]の場合



# [右から左]の場合



## 8 : 1 ページに表示する最大参加数を選択する

1 参加者の行数	1行
トーナメント表の向き	左右両方向ともあり
1 ページに表示する最大参加数	128
一回戦がない部分の表示方法	一回戦がない参加者は1段上げる
場所順位の振り方	一般的な方式

- 1 ページに表示する最大の参加数を選択してください。1 ページの参加数がここで選択した数以下になるように、ページが自動で割り振られます。1 ブロックあたりの人数が、ここで選択した数より多い場合は、ブロックが自動で2 分割されます。1 ブロックあたりの人数がここで選択した数以下になるまで、ブロックは自動で2 分割されていきます。
- 【1 参加者の行数】と【トーナメント表の向き】で何を選択しているかによって、選択できる範囲が異なります。

選択できる範囲

	【左右両方向ともあり】	【左から右】	【右から左】
【1行】	[8][16][32] [64][128][256]	[4][8][16] [32][64][128]	[4][8][16] [32][64][128]
【2行】	[8][16][32] [64][128]	[4][8][16] [32][64]	[4][8][16] [32][64]

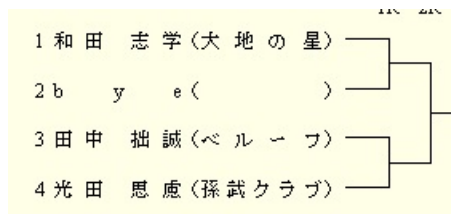
- ※ 1 ページに表示する最大参加数は、トーナメント表作成後でも、**大会前入力画面**、**試合結果入力画面**、**出力イメージ画面**で、**【設定を変更】ボタン** → **【トーナメント表の形の設定】** で変更することができます。
- ※ 1 ページに表示する最大参加数を多くすると、参加者同士の間隔が狭くなります。参加者名の文字どうしが重なってしまう場合は、参加者名の文字の大きさを小さくすると、文字が重なるのをある程度回避できます。

## 9 : 一回戦がない部分の表示方法を選択する

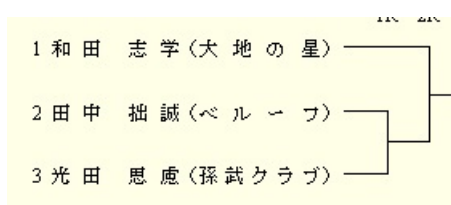
トーナメント表の向き	左右両方向ともあり
1ページに表示する最大参加数	128
一回戦がない部分の表示方法	一回戦がない参加者は1段上げる
場所順位の振り方	一般的な方式
試合番号を自動でつけるか	つけない

- トーナメントでは、参加数が2の累乗（・・・、8、16、32、・・・）ぴったりでない場合、一回戦を行う参加者と行わない参加者ができます。
- 一回戦がない部分について、
  - 【参加者がいない側に bye を設定】
  - 【一回戦がない参加者は1段上げる】のどちらかを選択してください。
- ※ 一回戦がない部分の表示方法は、トーナメント表作成後でも、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で、[設定を変更]ボタン → [トーナメント表の形の設定] で変更することができます。
- ※ どこが一回戦がない部分になるかは、トーナメント表の場所順位の低い位置から[bye]になる（基本的に、場所順位の高い位置の参加者から一回戦が免除される）ように、自動で初期設定されます。トーナメント表の各場所の順位の振られ方については「9-2、トーナメント表の各場所の順位の振られ方」(→200ページ)をご覧ください。
- ※ 一回戦がない場所は、トーナメント表作成後に手動で変更することもできます。（[設定を変更]ボタン → [トーナメント表の形の設定] で、一回戦がない部分の表示方法を【参加者がいない側に bye を設定】にし、参加名が[bye]となっているところを[bye]でなくしたり、[bye]でないところに[bye]を入力したりすれば、変更できます。）
- ※ 各参加者の位置の場所順位がいくつになっているかは、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で、[設定を変更]ボタン → [参加者名の設定] で、場所順位を表示するようにすると、各参加者の位置の場所順位が画面に表示されるようになります。

[参加者がいない側に bye を設定]の場合



[一回戦がない参加者は1段上げる]の場合



## 1 0 : 場所順位の振り方を選択する

1ページに表示する最大参加数	128
一回戦がない部分の表示方法	一回戦がない参加者は1段上げる
場所順位の振り方	一般的な方式
試合番号を自動でつけるか	つけない

トーナメント表作成

- トーナメント表の場所順位の振り方について、  
    [一般的な方式]  
    [テニス公式ルール]  
    [一回戦を後方の位置に]  
のどれかを選択してください。
- トーナメント表の各場所の順位の振られ方については「9-2、トーナメント表の各場所の順位の振られ方」(→200ページ)をご覧ください。
- ※ 参加者が2の累乗(・・・、8、16、32、・・・)ぴったりでない場合は、選択した方式によって、一回戦が無い参加者の位置やトーナメント表の形なども変わってきます。

## 1 1 : 試合番号を自動でつけるかを選択する

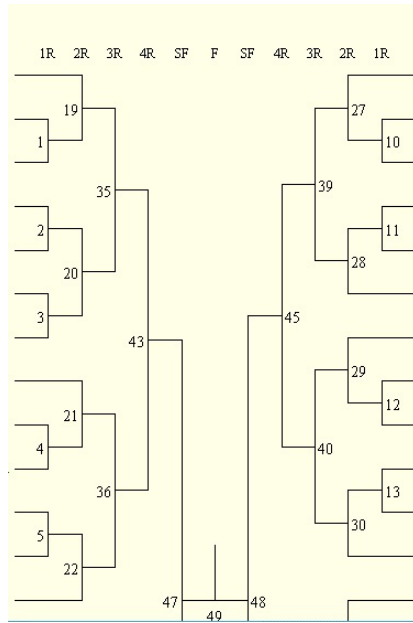
一回戦がない部分の表示方法	一回戦がない参加者は1段上げる
場所順位の振り方	一般的な方式
試合番号を自動でつけるか	つけない

トーナメント表作成

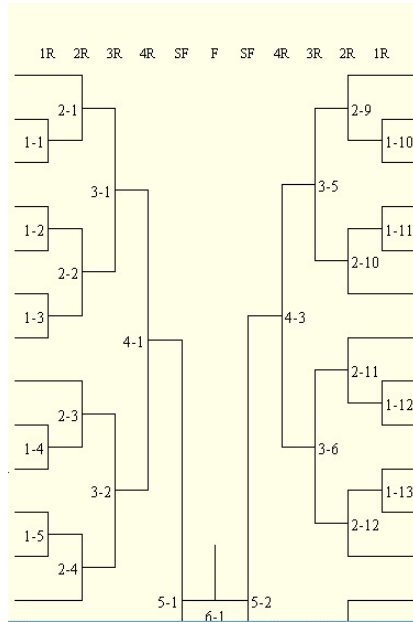
- 試合番号を自動でつけるかについて、  
    [つけない]  
    [全体を通して]  
    [ラウンドごと]  
のどれかを選択してください。
- 試合番号を自動でつけるように選択をすると、簡易試合情報の入力欄に、試合番号が自動で初期セットされます。



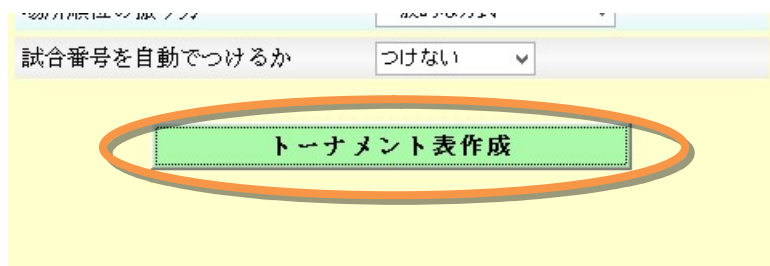
[全体を通して]の場合の例



[ラウンドごと]の場合の例



## 1 2 : [トーナメント表作成]ボタンを押す



- トーナメント表の作成条件について選択ができれば、[トーナメント表作成]ボタンを押してください。0.1秒から数秒程度でトーナメント表が作成され、**大会前入力画面**に移動します。トーナメント表の作成方式で[トーナメント表の形を作成と同時に自動抽選を行う]を選択している場合は、このタイミングで自動抽選も行われ、抽選後の参加者の入ったトーナメント表が作成されます。

## 5-5、参加者の入力や調整などをする (大会前入力画面)

大会前入力画面は、参加者名の入力・調整や、ページの上下左右の文字などの入力をするための画面です。画面上の各入力欄に入力をしてください。

2つの参加者の位置を簡単な操作で交換したり、参加者を取り込み用ファイルから取り込んだりすることもできます。

トーナメント表の見た目などの設定を変更することもできます。

リーグ&トーナメントマネージャー

作成条件指定画面へ 出力イメージ 大会前入力画面 本戦・予選表管理

説明書 保存 出力 設定を変更 参加者交換 参加者操作 試合情報削除 参加者検索 読込 終了

市第48回秋季大会 緑木総合センター

男子シングルス

名前 所属 付属1 1/4 次ページ ページ移動 所属 付属1

1 和田 志学 (大地の星) <A758> 1 簿 14 田中 統朴 (司馬遷村) <A517> 9

2 木邨 日月 (球本主義) <A948> 65 簿 15 戸張 双頭 (山口信用金庫) <A918> 73

3 小泉 真知 (アテナイ) <A277> 64 簿 16 花田 時勢 (ニタティス) <A860> 56

4 中村 長剣 (ギョエテ) <A548> 33 簿 17 西川 田文 (バロックハンド) <A538> 41

5 平賀 如火 (エピクロスの園) <A659> 96 簿 18 窪田 博文 (国士無双) <A634> 88

6 増田 成人 (落合大学) <A695> 97 簿 19 西田 九実 (エミール) <A379> 24

7 安藤 千尋 (孔丘市) <A837> 32 簿 20 住友 温故 (胡蝶の夢) <A408> 25

8 原 説客 (川上の嘘) <A867> 17 簿 21 天野 時世 (アカデミア) <A540> 89

9 石川 用間 (ベルーフ) <A441> 81 簿 22 松金 龍門 (C P A) <A475> 40

12 竹内 道 (アウフヘーベン) <A368> 80 簿 25 森 上 徳 (鴻鵠の志) <A277> 8

13 神田 鋭利 (インクナーベール) <A460> 16 簿

上位4名は県大会出場資格を得る

シード選手  
和田 志学 (大地の星)  
高橋 真嗣 (C・G)  
設楽 絶対調 (CPA)  
林 公門 (中府大学)

市△△協会

## 1 : 参加者名を入力する

リーグ&トーナメントマネージャー

作成条件指定画面へ 出力イメージ 大会前入力画面 本戦・予選表管理

説明書 保存 出力 設定を変更 参加者交換 参加者操作 試合情報削除 参加者検索 読込 終了

市第48回秋季大会 緑木総合センター

男子シングルス

名前 所属 付属1 1/4 次ページ ページ移動 所属 付属1

1R 2R 3R SF F SF 3R 2R 1R

1 和田 志学(大地の星) <A758> 1 簿

2 木邨 日月(球本主義) <A948> 65 簿

3 小泉 真知(アテナイ) <A277> 64 簿

4 中村 長剣輝(ギョエテ) <A548> 33 簿

5 平賀 如火(エビクロスの園) <A659> 96 簿

6 増田 成人(落合大学) <A695> 97 簿

7 安藤 千尋谷(孔丘市) <A837> 32 簿

8 原 説客(川上の噂) <A867> 17 簿

9 石川 用間(ペルーフ) <A441> 81 簿

10 宮崎 掲誠(孔明市) <A921> 48 簿

11 細野 聡明(孫武クラブ) <A359> 49 簿

12 竹内 道(アウトフヘーベン) <A368> 80 簿

13 神田 鋭利(インクナーベレ) <A460> 16 簿

14 田中 純朴(司馬遷村) <A517> 9 簿

15 戸張 双頭(山口信用金庫) <A918> 73 簿

16 花田 時勢(ニタティス) <A860> 56 簿

17 西川 田文(パロックハンド) <A538> 41 簿

18 窪田 博文(国士無双) <A634> 88 簿

19 西田 九変(エミール) <A379> 24 簿

20 住友 温故(胡蝶の夢) <A408> 25 簿

21 天野 時世(アカデミア) <A540> 89 簿

22 松金 龍門(C P A) <A475> 40 簿

23 中江 遠水近火(韓信大学) <A788> 57 簿

24 南方 将(プロタゴラス) <A393> 72 簿

25 森 上 徳(鴻鵠の志) <A277> 8 簿

シード選手  
和田 志学(大地の星)  
高橋 真順(C・G)  
設楽 絶好調(CFA)

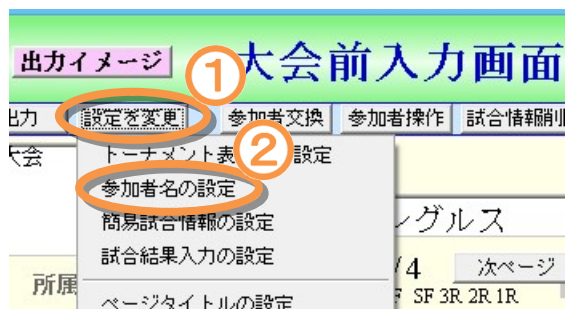
上位4名は県大会出場資格を得る

市△△協会

- 参加者名を入力欄に入力してください。
  - トーナメント表の作成方式で「トーナメント表の形を作成と同時に自動抽選を行う」方式を選択した場合は、自動抽選した結果が初期セットされています。
- ※ 参加者の名前に「bye」（大文字小文字は問いません）と入力すると、それは特別な意味を持ちます（→「9-3、トーナメント表での「bye」の扱い」206ページ）。
- 文字の大きさや配置の仕方などを変更したい場合は、**[設定を変更]ボタン** → **[参加者名の設定]**で、参加者名の設定を変更する画面を出し、設定を変更してください。
  - 各項目の長さは、メイン画面上で長さ変更用のバーをドラッグすることでも変更できます。

	名前	所属	付属 1	1R 2R 3
<input type="checkbox"/>	1 和田 志学 (大地の星) <A758>		1	簿
<input type="checkbox"/>	2 木邨 日月 (球本主義) <A948>		65	簿

- 参加者名として、[名前]、[所属]のほかに、[付属 1] ~ [付属 7] という項目を使用することができます。また、各参加者の場所に振られた、[場所順位]を表示させることもできます。[付属 1] ~ [付属 7]や[場所順位]という項目は、初期状態では表示されない設定になっています。[付属 1]などを使用したい場合は、[設定を変更]ボタン → [参加者名の設定]で、参加者名の設定を変更する画面を出し、[付属 1]などを表示するように設定を変更してください。



この画面の説明

## 参加者名の設定 (全般)

全般	一括で設定	番号	名前	所属	場所順位	付属1
	付属2	付属3	付属4	付属5	付属6	付属7

使用する項目にチェックを入れてください。

番号     名前     所属     場所順位  
 付属1     付属2     付属3     付属4     付属5     付属6     付属7

トーナメント表の左側にある参加名の、項目の並び順を指定してください。

1 番号    2 名前    3 所属    4 付属1    5 場所順位

トーナメント表の右側にある参加名の、項目の並び順を指定してください。

1 番号    2 名前    3 所属    4 付属1    5 場所順位

各項目の長さを指定してください。

名前 8    所属 10    付属1 6    付属2 8    付属3 8  
 付属4 8    付属5 8    付属6 8    付属7 8

下線 つけない    名簿から入力 する

OK

キャンセル

- 登録者名簿を作成している場合は、**[簿]**ボタンを押して、名簿から選択して参加者を入力することもできます（→「8、名簿の作成と管理」185 ページ）。



参加者を登録者名簿から選択

この画面の使い方

### 登録者名簿から選択

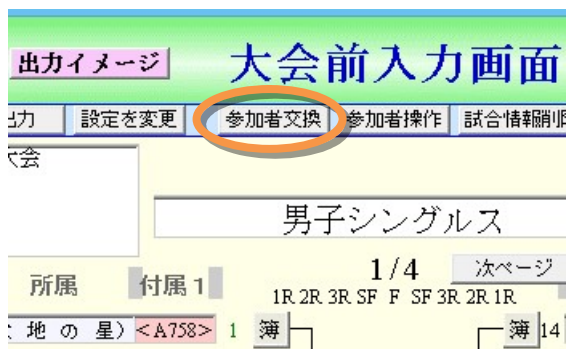
選択する登録者の左にある選択ボタンを押してください。

名簿 1: ○×市△□協会登録者 登録者名簿の編集

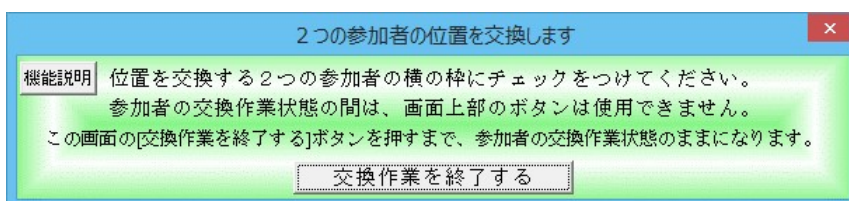
登録No. 順  付属への連携項目の設定

登録No.	名前	所属	名前
選択 1	和田 志学	大地の星	和田
選択 2	佐竹 而立	大地の星	佐竹
選択 3	横尾 之規	大地の星	横尾
選択 4	高橋 耳順	C・G	高橋
選択 5	斉藤 遠水	C・G	斉藤
選択 6	馬渡 知命	落合大学	馬渡
選択 7	南園 剛健	落合大学	南園
選択 8	増田 成人	落合大学	増田
選択 9	設楽 絶好調	CPA	設楽
選択 10	深井 神一手	CPA	深井
選択 11	松金 龍門	CPA	松金
選択 12	アキナス	CPA	アキ
選択 13	崎田 克己	無二の一球	崎田
選択 14	前野 成美	無二の一球	前野
選択 15	寺尾 会友文	無二の一球	寺尾

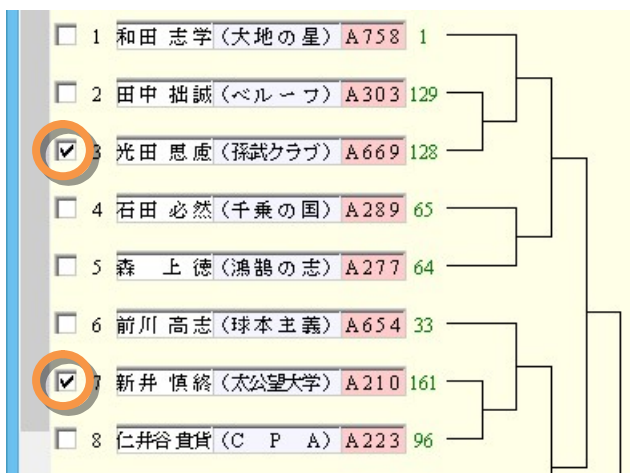
- [参加者交換]ボタンを押すと、2つの参加者の位置を簡単に交換することができます。



- [参加者交換]ボタンを押すと、画面の上の方に、参加者交換の操作案内の画面が出現します。



- 参加者の交換作業状態の間は、操作案内の画面は出たままになります。
- 位置を交換する2つの参加者の横の枠にチェックをつけてください。誤った参加者にチェックをつけてしまった場合は、もう一度その枠をクリックすると、チェックが取り消せます。

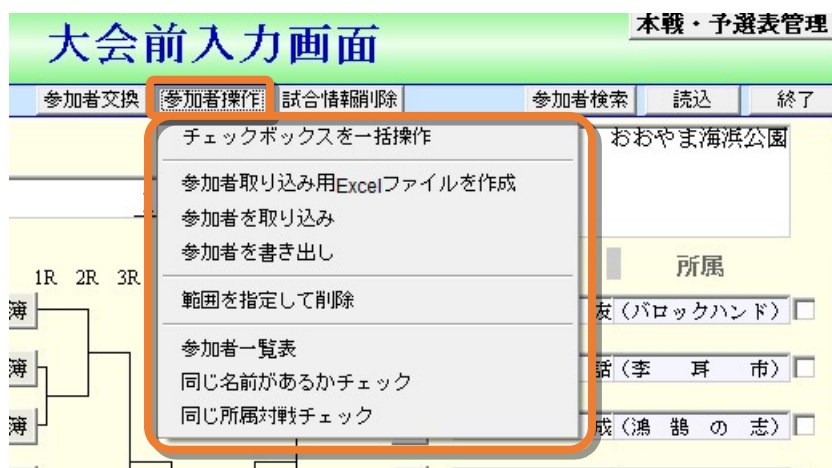


- 参加者の位置を交換後も、参加者の交換作業状態のままになります。そのままさらに参加者の位置の交換を続けることができます。参加者の交換作業状態を終了するには、画

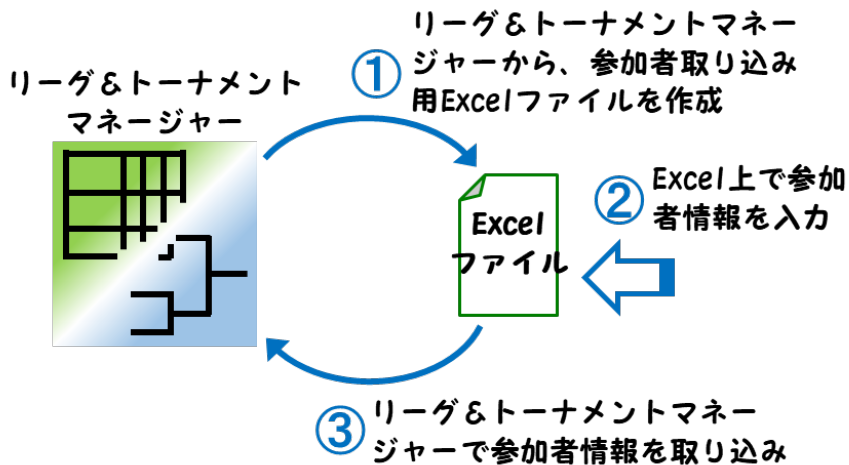


面上部に出現した操作案内の画面の、[交換作業を終了する]ボタンを押してください。

- [参加者操作]ボタンから、参加者を一括で取り込んだり削除したりすることもできます。同じ名前の参加者が複数あるかチェックしたり、同じ所属どうしの対戦が何回戦で起こりうるかチェックすることもできます。



リーグ&トーナメントマネージャーでは、自動抽選準備画面および大会前入力画面で、Excelファイル上で作成した参加者の一覧を取り込むことができます。もともとExcelで参加者一覧のデータを持っている場合などに便利な機能です。一括取り込みの仕方については、「9-1、参加者の一括取り込みの仕方」(→196ページ)をご覧ください。



一括で取り込んだ参加者は、名前と所属のどちらも入力されていない場所に入力されていきます（名前と所属のどちらかに何か入力されている場所はそのままとります）。特定の参加者はトーナメント表上で入力し、残りの参加者は一括で自動抽選して（同じ所属をばらけさせる場合は、すでに入力された参加者も考慮されてばらけるようになります）取り込むということもできます。

- [参加者操作]ボタン → [同じ名前があるかチェック]を実行すると、名前欄に完全に同じ文字が入力されているものがないか自動でチェックできます。
- [参加者操作]ボタン → [同じ所属対戦チェック]を実行すると、起こりうる同じ所属どうしの対戦の一覧が表示されます。

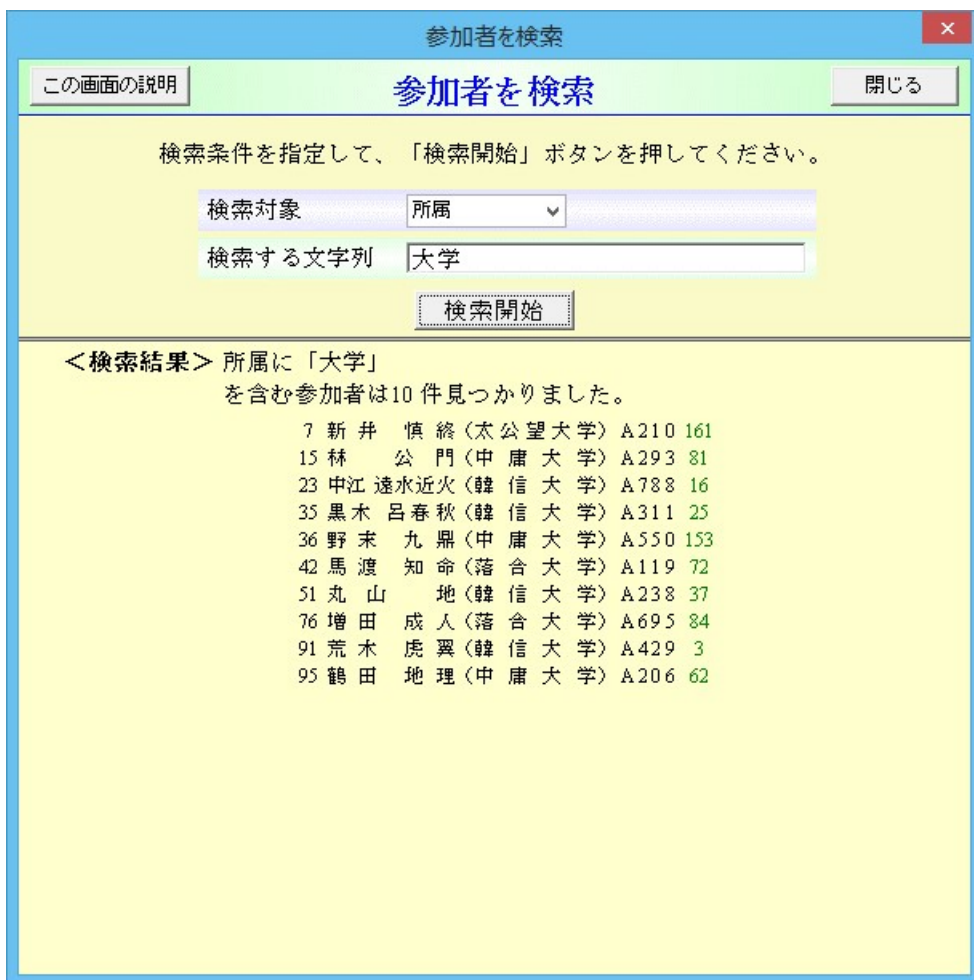
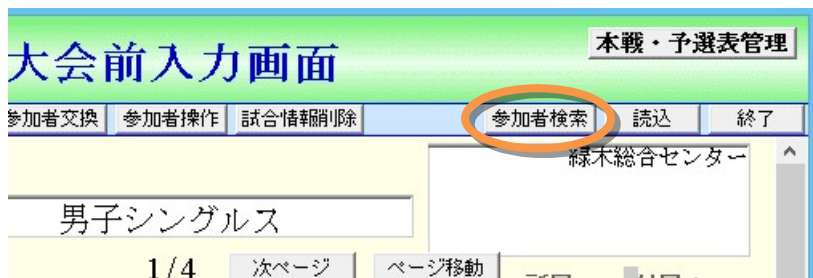
同じ所属対戦チェック ×

この機能の説明 **同じ所属対戦チェック** 閉じる

表示範囲 1R ~ 5R 7件見つかりました

3R	24	大竹 遠方友 (バロックハンド)	A330	9
	27	新居 発揮 (バロックハンド)	A391	73
4R	48	菊田 寿民 (孔明市)	A805	124
	56	鈴木 肝要 (孔明市)	A271	28
5R	28	和田 志学 (大地の星)	A758	56
	37	横尾 之規 (大地の星)	A355	104
5R	47	川田 陰陽 (球本主義)	A966	133
	58	木邨 日月 (球本主義)	A948	149
5R	49	岡崎 仁志 (国士無双)	A121	69
	66	三好 徳迦 (国士無双)	A686	140
5R	71	アイザック (項羽スポーツ)	A887	77
	86	戸田 六親 (項羽スポーツ)	A454	61
5R	73	崎田 克己 (大地の星)	A437	52
	84	寺尾 会友文 (大地の星)	A280	164

- **[参加者検索]**ボタンを押すと、参加者を検索するための画面が出現します。参加者の名前や所属の一部を指定して参加者を検索することができます。



## 2 : 簡易試合情報を入力する

名前	所属	1R	2R	3R
<input type="checkbox"/> 1 和田 志学 (大地の星)				
<input type="checkbox"/> 2 木邨 日月 (球本主義)			9時	
<input type="checkbox"/> 3 小泉 真知 (アテナイ)		8時		
<input type="checkbox"/> 4 中村 長剣 (ギョエテ)				10時

- 各試合の情報をトーナメント表上に1行で入力することができます。試合の場所や時間などを入力することを想定した項目です。
  - 作成条件指定画面で試合番号を自動でつける選択をした場合は、試合番号が自動で初期セットされます。
- ※ 簡易試合情報は、試合番号を自動でつけない場合、初期状態では [表示・入力しない] 設定になっています。簡易試合情報を使用したい場合は、[設定を変更] ボタン → [簡易試合情報の設定] で、[表示・入力する] に設定を変更してください。
- ※ [トーナメント表の向き] が [左右両方向ともあり] になっていて簡易試合情報の入力欄および表示スペースの幅が狭い場合は、[設定を変更] ボタン → [トーナメント表の形の設定] で、[トーナメント表の向き] を [左から右] もしくは [右から左] にすると、入力欄および表示スペースの幅を広くとることができます。
- ※ 文字の大きさや配置の仕方などを変更したい場合は、[設定を変更] ボタン → [簡易試合情報の設定] で変更することができます。
- 簡易試合情報は、[試合情報削除] ボタンから、まとめて削除することもできます。

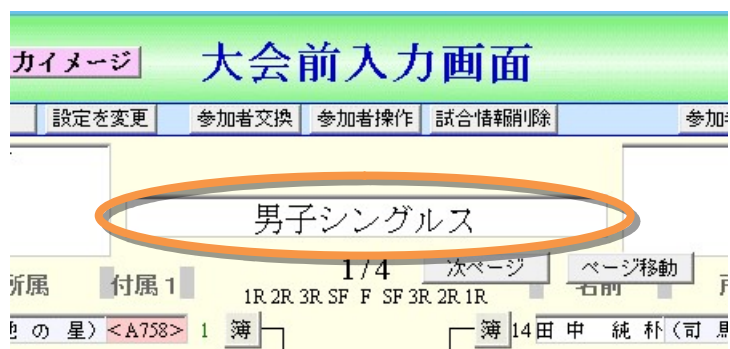
大会前入力画面 本戦・予選表管理

参加者交換 | 参加者操作 | **試合情報削除** | 参加者検索 | 読込 | 終了

男子シングルス

1/4 | 次ページ | ページ移動

### 3 : ページタイトルを入力する



- ページの上の方に文字を 1 行入力することができます。
- トーナメント表が複数ページにわたってある場合は、トーナメント表作成時に、各ページのブロック名の範囲が自動で入力されます。自動で入力されたものを変更してもかまいません。
- 設定によって、すべてのページで共通の内容にするか、ページごとに別の内容を入力するか選択できます。設定によって、文字の大きさや色を変更することもできます。ページタイトルの設定は、[設定を変更]ボタン → [ページタイトルの設定]で変更することができます。

## 4：トーナメント表の上部・下部に表示する文字を入力する

リーグ&トーナメントマネージャー

作成条件指定画面へ 出カイメージ 大会前入力画面 本戦・予選表管理

説明書 保存 出力 設定変更 参加者交換 参加者操作 試合情報削除 参加者検索 終了

市第48回秋季大会 緑木総合センター

男子シングルス

1/4 次ページ

名前 所属 付属1 1R,2R,3R,SF,F SF,3R,2R,1R 名前 所属 付属1

1 和田 志学(大地の星) <A758> 1 簿 14 田中 純朴(町馬運村) <A517> 9

2 木邨 日月(球本主義) <A948> 65 簿 15 張 歿頭(山口信用金庫) <A918> 73

3 小泉 真知(アテナイ) <A277> 64 簿 16 花田 時勢(ニタティス) <A860> 56

4 中村 長剣輝(ギョエテ) <A548> 33 簿 17 西川 田文(パロックハンド) <A538> 41

5 平賀 如火(エビクロスの園) <A659> 96 簿 18 窪田 博文(国士無双) <A634> 88

6 増田 成人(落合大学) <A695> 97 簿 19 西田 九実(エミール) <A379> 24

7 安藤 千尋谷(孔丘市) <A837> 32 簿 20 住友 温故(胡蝶の夢) <A408> 25

8 原 説客(川上の唄) <A867> 17 簿 21 天野 時世(アカデミア) <A540> 89

9 石川 用闊(ペルレーフ) <A441> 81 簿 22 松金 龍門(C P A) <A475> 40

12 竹内 道(アウフヘーベン) <A368> 80 簿 25 森 上 徳(鴻鵠の志) <A277> 8

13 神田 鋭利(インクナーヘル) <A460> 40 簿

シード選手  
和田 志学(大地の星)  
高橋 真順(C・G)  
設楽 絶対調(C・P・A)  
林 公門(中庸大学)

上位4名は県大会出場資格を得る

市△△協会

- ページの上部・下部に文字を入力することができます。文字は複数行入力できます。
- 設定によって、すべてのページで共通の内容にするか、ページごとに別の内容を入力するか選択できます。設定によって、文字の大きさや色を変更することもできます。ページ上部の文字の設定は、[設定を変更]ボタン → [ページ上部の文字の設定]で変更することができます。ページ下部の文字の設定は、[設定を変更]ボタン → [ページ下部の文字の設定]で変更することができます。
- 下部の文字は、設定によって、トーナメント表にくりこませるようにすることもできます。

15b y e ( )

16 神田 鋭利(インクナーヘル)

上位4名は県大会出場資格を得る

シード選手  
1. 和田 志学(大地の星)  
2. 高橋 真順(C・G)  
3. 設楽 絶対調(C・P・A)  
4. 林 公門(中庸大学)

31b y e ( )

32 森 上 徳(鴻鵠の志)

市△△協会

## 5-6、試合結果を入力する (試合結果入力画面)

試合結果入力画面では、勝利戦やスコアなどを入力できます。試合結果入力画面では、トーナメント表の横線を左クリックすることで勝利線を引くことができます。各試合の試合票を入力したり印刷したりすることもできます。

第48回秋季大会 <リーグ&トーナメントマネージャー>

大会前入力画面へ 出カイメージ 試合結果入力画面 本戦・予選表管理

説明書 保存 出力 設定を変更 結果削除 成績一覧 参加者検索 読込 終了

男子シングルス

1/4 次ページ ページ移動

名前	所属	1R	2R	3R	SF	F	SF	3R	2R	1R	名前	所属
1 和田 志学	(大地の星)		2								14 田中 純朴	(司馬 運村)
2 木邨 日月	(球本主義)		2	1							15 戸張 双頭	(山口信用金庫)
3 小泉 真知	(アテナイ)		1	0							16 花田 時勢	(ニタティス)
4 中村 長剣	(ギョエテ)		0								17 西川 田文	(パロックハンド)
5 平賀 如火	(エビクロスの園)		2	1							18 窪田 博文	(国士無双)
6 増田 成人	(落合大学)		0								19 西田 九変	(エミール)
7 安藤 千尋	(孔丘市)		2	2							20 住友 温故	(胡蝶の夢)
8 原 説客	(川上の噂)										21 天野 時世	(アカデミア)
9 石川 用間	(ベルーフ)										22 松金 龍門	(C P A)
10 宮崎 掲祐	(孔明市)										23 中江 遠水	(近火(隼信大学))
11 細野 聡明	(孫武クラブ)										24 南方 将	(プロタゴラス)
12 竹内 道	(アウフヘーベン)										25 森 上 徳	(鴻鶴の志)
13 神田 鋭利	(インクナーベレ)											

シード選手  
 0 田志学 (大地の星)  
 高橋 耳順 (C・G)  
 設楽 絶好調 (CFA)  
 林 公門 (甲府大学)

上位4名は県大会出場資格を得る

緑木総合センター

〇〇市△△協会

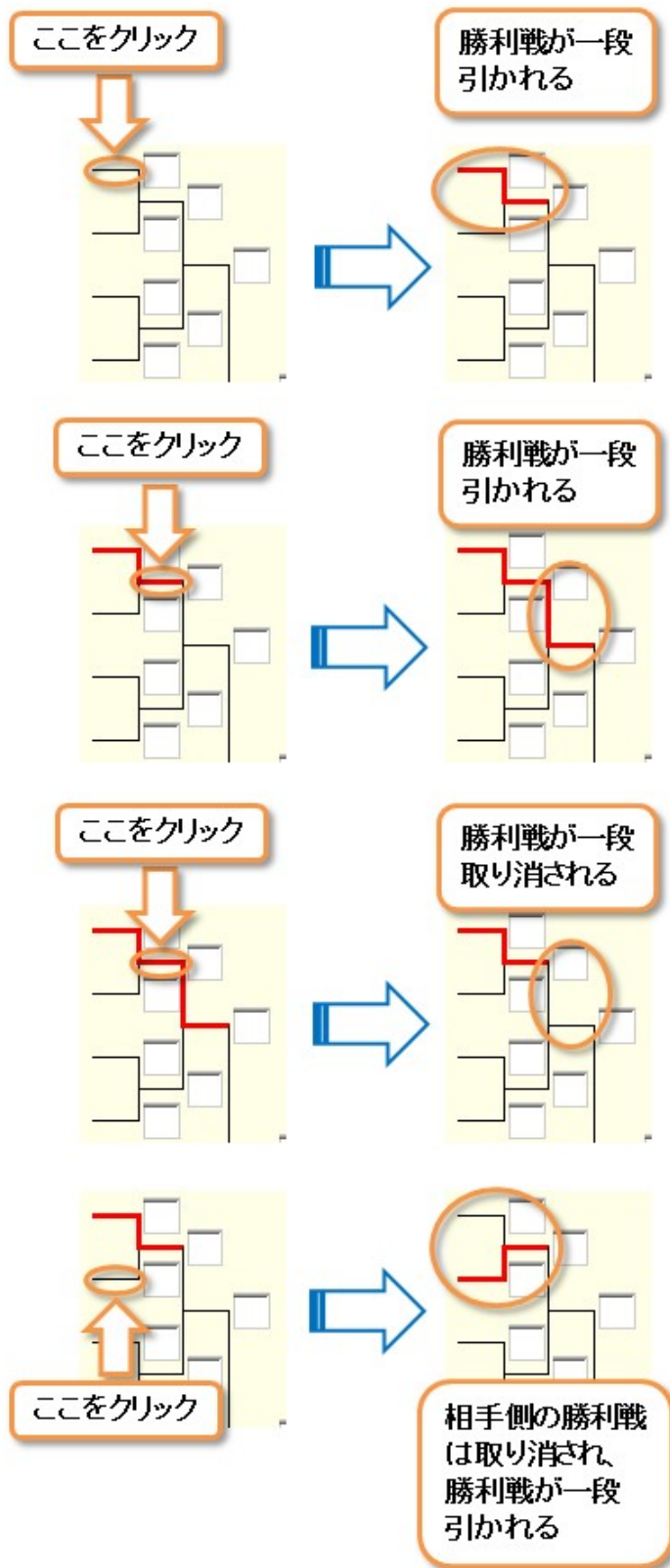


## 1 : 勝利線を引く

名前	所属	1R	2R	3R	SF
1 和田 志学	(大地の星)				
2 木邨 日月	(球本主義)				
3 小泉 真知	(アテナイ)				

- **試合結果入力画面**では、トーナメント表の横線を左クリックすることで、勝利線を引くことができます。
  - すでに勝利線が引かれている場合は、勝利線が取り消されます。
  - 対戦相手側にすでに勝利線が引かれている場合は、対戦相手側の勝利線は取り消されます。
- ※ 試合票の中でスコア（複数セットの試合票の場合は合計スコア）を入力している場合は、試合票を閉じた時点で、スコアに応じた勝利戦が自動で入力されます。
- ※ 勝利線は、**試合結果入力画面**の**【結果削除】ボタン**からまとめて削除することもできます。
- ※ トーナメント表の線の色や勝利線の色などは、**【設定を変更】ボタン** → **【線と背景の色の設定】**で変更することができます。

# 勝利線の引き方

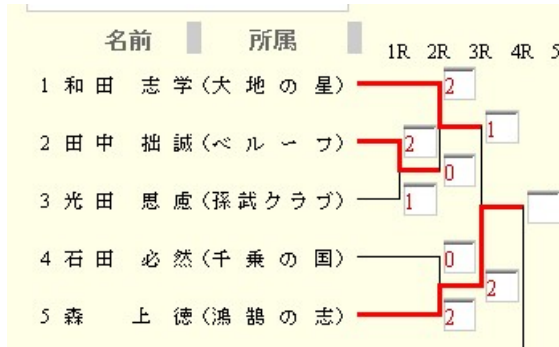


## 2：スコアなどを入力する

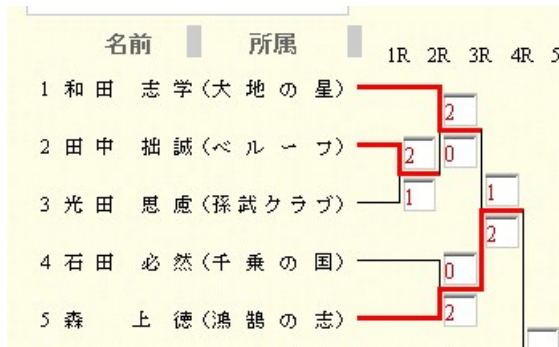
名前	所属	1R	2R	3R
1 和田 志学	(大地の星)			
2 木邨 日月	(球本主義)		2	
3 小泉 真知	(アテナイ)			1

- トーナメント表上に、試合のスコアなどを入力することができます。入力欄の場所は、**[設定を変更]ボタン** → **[試合結果入力の設定]**で変更することができます。試合結果の入力方式の設定を**[試合票を入力する]**にしている場合は、トーナメント表上に**[票]ボタン**が出現するので、**[票]ボタン**を押して、試合票を入力してください。
  - **[トーナメント表の向き]**が**[左右両方向ともあり]**になっていてスコアの入力欄および表示スペースの幅が狭い場合は、**[設定を変更]ボタン** → **[トーナメント表の形の設定]**で、**[トーナメント表の向き]**を**[左から右]**もしくは**[右から左]**にすると、入力欄および表示スペースの幅を広くとることができます。
- ※ 試合票の中でスコア（複数セットの試合票の場合は合計スコア）を入力している場合は、試合票を閉じた時点で、そのスコアがトーナメント表上にも自動で入力されます。
- ※ スコアや試合票の内容は、**試合結果入力画面**の**[結果削除]ボタン**からまとめて削除することもできます。
- ※ スコアの文字の大きさや色などの設定は、**[設定を変更]ボタン** → **[試合結果入力の設定]** → **[スコア表示の設定を変更]ボタン**で変更することができます。

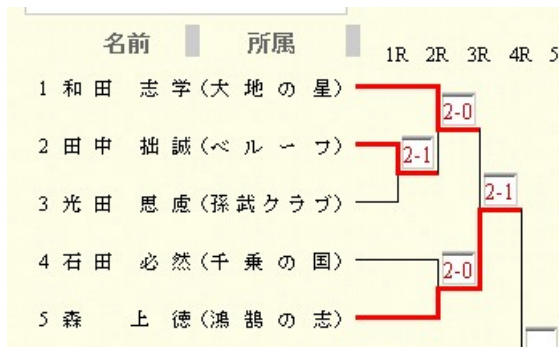
### [かどの部分]の場合



### [線の上部と下部]の場合



### [線の上部]の場合



### [線の下部]の場合

名前	所属	1R	2R	3R	4R	5
1 和田 志学(大地の星)						
2 田中 拙誠(ベルーフ)				2-0		
3 光田 思慮(孫武クラブ)			2-1			
4 石田 必然(千乗の国)					2-1	
5 森 上 徳(鴻鵠の志)				2-0		

### [内側部分]の場合

名前	所属	1R	2R	3R	4R	5
1 和田 志学(大地の星)						
2 田中 拙誠(ベルーフ)			11-5 11-8			
3 光田 思慮(孫武クラブ)		6-11 11-8 11-7		11-9 8-11 11-7		
4 石田 必然(千乗の国)					11-9 12-10	
5 森 上 徳(鴻鵠の志)						

### 試合票を入力する場合

名前	所属	付属 1	1R	2R	3R	4R	5
1 和田 志学(大地の星)		A758 1					
2 田中 拙誠(ベルーフ)		A303 120					
3 光田 思慮(孫武クラブ)		A669 128					

[簡易票]の場合

試合票

印刷 ファイル作成

1R

場所

2 田中 拙誠 (ベルレーフ) A303 129	<input type="text"/>
3 光田 恩慮 (孫武クラブ) A669 128	<input type="text"/>

閉じる

[3セットマッチ]の試合票の場合

試合詳細

印刷 ファイル作成

1R

開始時間 年 月 日 (  ) 時 分

終了時間 年 月 日 (  ) 時 分

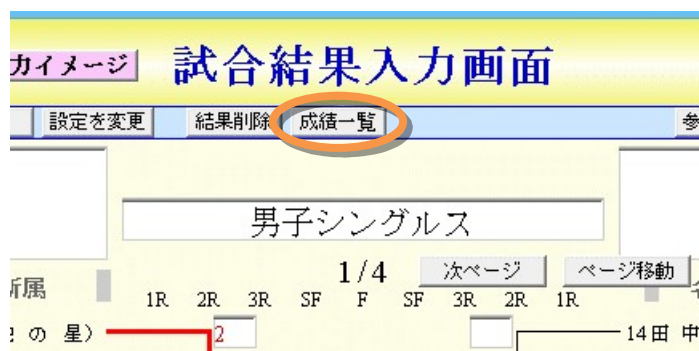
試合場所

	1	2	3	計
2 田中 拙誠 (ベルレーフ) A303 129	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
3 光田 恩慮 (孫武クラブ) A669 128	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

閉じる

## ※1：参加者の成績一覧表を見る

試合結果入力画面では、[成績一覧]ボタンを押すと、勝利線の入力状態などから判断される参加者の成績の一覧を見ることができます（相手側が「bye」となっている部分は、勝利線が引かれていなくても、次のラウンドに進んでいるものと判断されます）。一覧表は、成績順や所属ごとに並べ替えることができます。



参加者成績一覧

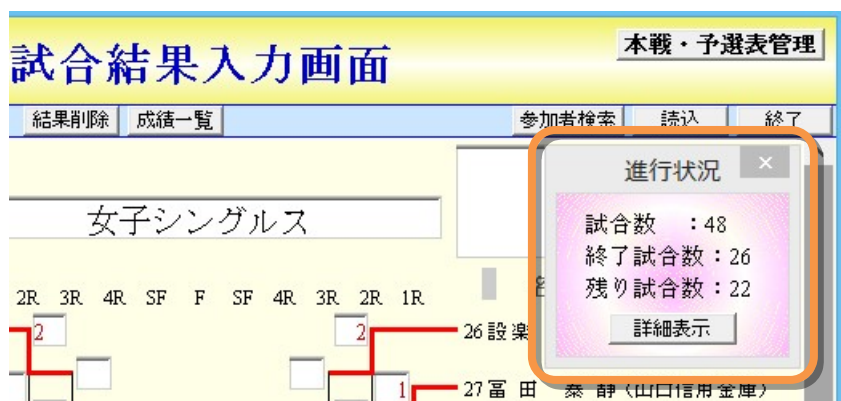
この画面の説明 成績順 ▼ ファイル作成 設定を変更 閉じる

第48回冬季大会  
男子シングルス

番	名前	所属	成績
24	大竹 遠方友	パロックハンド	優勝
1	和田 志学	大地の星	準優勝
12	神田 鋭利	インクナーベル	ベスト4
38	藤村 無比	蠟 郷の斧	ベスト4
11	倉山 市場	司馬 遷村	ベスト8
23	中江 遠水近火	韓 信 大 学	ベスト8
34	平賀 如火	エビクロスの園	ベスト8
45	浜田 果断	マージュナル	ベスト8
4	石田 必然	千 乗 の 国	3R
7	新井 慎終	太公望大学	3R
17	瀬古 敬忠	項羽スポーツ	3R
20	光増 造化	アテナイ	3R
28	西田 九変	エミール	3R
30	夏目 常山蛇	孔 丘 市	3R
35	黒木 呂春秋	韓 信 大 学	3R
41	戸張 双頭	山口信用金庫	3R
2	田中 拙誠	ベルーフ	2R
5	森 上 徳	鴻 鶴 の 志	2R
6	前川 高志	球 本 主 義	2R
9	奥田 虎狼	六 根 清 浄	2R
13	安藤 千尋谷	孔 丘 市	2R
16	幸徳 風林	孔 明 市	2R
18	平田 洞察	ロゴス	2R
21	芝山 芸遊	国 士 無 双	2R
25	平石 村話	李 耳 市	2R
27	新居 発揮	パロックハンド	2R

## ※2：大会進行状況を見る

試合結果入力画面では、勝利線の入力状態などから計算された残り試合数などを見ることができます。[詳細表示]ボタンを押すと、ラウンドごとの残り試合数や、試合待ち一覧（対戦者が決定して終了していない試合一覧）を見ることができます。



進行状況

簡易表示

### 大会進行状況

ラウンド	試合数	終了試合数	残り試合数
1R	17	17	0
2R	16	9	7
3R	8	0	8
4R	4	0	4
SF	2	0	2
F	1	0	1
合計	48	26	22

<試合待ち一覧>

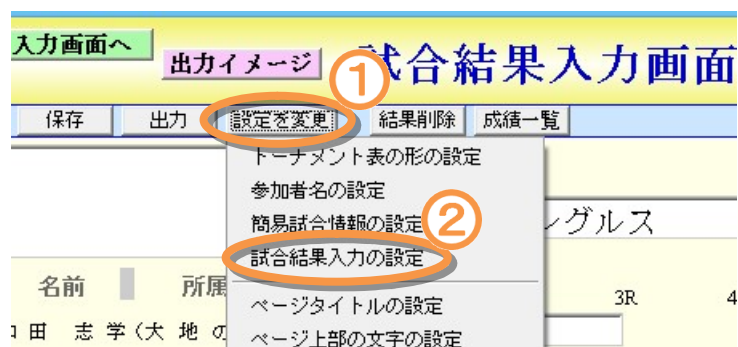
- 29 竹内 道 (アウフヘーベン)
- 31 川田 隆陽 (球本主義)
- 2R 32 寺尾 会友文 (大地の星)
- 33 木原 詩 (イデオロギー)
- 2R 36 天野 時世 (アカデミア)
- 37 柴宮 柔和 (孫武クラブ)
- 2R 38 光増 造化 (アテナイ)
- 40 曾根 御 (山口信用金庫)
- 2R 42 崎田 克己 (大地の星)
- 43 鶴田 地理 (中庸大学)
- 2R 44 三宅 爪牙 (アリスの国)
- 45 塩川 易 (エセー)
- 2R 48 馬渡 知命 (落合大学)
- 49 高橋 耳順 (C・G)
- 3R 1 和田 志学 (大地の星)
- 6 松林 裕子 (L...)



### ※3：勝者を自動で表示する機能

勝利線の入力状況から判断される勝者を、トーナメント表に自動で表示させることができます。[設定を変更]ボタン→[試合結果の設定]を選択し、出現した画面の[勝者の自動表示]項目で勝者を表示させる設定にしてください。勝者表示の仕方については、さらに[勝者表示の設定を変更]ボタンを押して細かく設定できます。勝者を表示させる場合は、参加者を入力する際に、名前や所属の他に、勝者名として表示するための名前も入力しておくといいかもかもしれません。

名前	所属	1R	2R	3R	4R
1 和田 志学	(大地の星)				
2 田中 拙誠	(ベルーフ)		田中 拙誠		
3 光田 恩慮	(孫武クラブ)				森 上 徳
4 石田 必然	(千乗の国)			森 上 徳	
5 森 上 徳	(鴻鵠の志)				



試合結果入力の設定

この画面の説明 **試合結果入力の設定**

試合結果の入力方式 トーナメント表上のみ

スコアの表示場所 かどの部分

試合票の種類 3セットマッチ

**勝者の自動表示 線の上部に表示**

スコア表示の設定を変更

試合票からトーナメント表上への連携の設定を変更

**勝者表示の設定を変更**

OK キャンセル

勝者表示の設定

この画面の説明 **勝者表示の設定 (全般)**

全般	一括で設定	番号	名前	所属	場所順位	付属 1
	付属 2	付属 3	付属 4	付属 5	付属 6	付属 7

使用する項目にチェックを入れてください。

番号  名前  所属  場所順位

付属 1  付属 2  付属 3  付属 4  付属 5  付属 6  付属 7

トーナメント表の左側にある勝者名の、項目の並び順を指定してください。

1 名前

トーナメント表の右側にある勝者名の、項目の並び順を指定してください。

1 名前

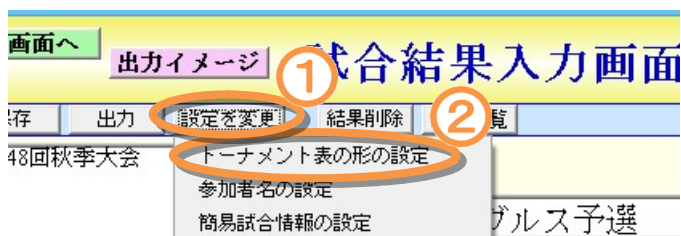
各項目の長さを指定してください。

名前 8 所属 8 付属 1 8 付属 2 8 付属 3 8  
 付属 4 8 付属 5 8 付属 6 8 付属 7 8

OK キャンセル

## ※4：トーナメント表の上位部分のみを自動で表示させる機能

試合結果入力画面と出力イメージ画面では、勝利線の入力状況および「bye」（→「9-3、トーナメント表での「bye」の扱い」206ページ）の入力状況から判断されるトーナメント表の上位部分のみを自動で表示させることができます。試合結果入力画面または出力イメージ画面で[設定を変更]ボタン→[トーナメント表の形の設定]を選択し、出現した画面の[表示ラウンド範囲]項目で表示させる範囲を指定してください。上位部分のみを表示させると、上位部分の結果入力がしやすくなったり、公開する情報を簡単に調整したりできるので、状況に応じてうまく利用してみてください。また、参加数が多くてどうしてもトーナメント表が自動で複数ページに分割されてしまう場合でも、上位部分のみを表示させれば、1ページに全体がおさまり、上位の試合の結果も入力できるようになります。



The dialog box is titled 'トーナメント表の形の設定' (Tournament Table Shape Settings). It contains several settings:

- 1 参加者の行数: 1行
- トーナメント表の向き: 左右両方向ともあり
- 1ページに表示する最大参加数: 16
- 一回戦がない部分の表示方法: 一回戦がない参加者は1段上げる
- 表示ラウンド範囲: SF以降 (highlighted with a red box)

Buttons for 'OK' and 'キャンセル' (Cancel) are at the bottom.

第48回秋季大会 <リーグ&トーナメントマネージャー

大会前入力画面へ 本戦・予選表管理

試合結果入力画面へ

出力 設定を変更 参加者検索 読込 終了

市第48回秋季大会 SF以降のみ表示中

### 男子シングルス予選

名前	所属	Round	Score	Round	Score	名前	所属
1 和田 志学	大地の星	SF	4	F	4	1 設楽 絶好調	C P A
13 神田 鋭利	インクナーベレ	F	1	SF	0	12 松井 狡免三窟	I have a dream
14 田中 純朴	司馬遷村	F	0	SF	3	13 田中 独誠	ベルレーフ
23 中江 達水近火	隼信大学	F	4	SF	4	24 光田 恩慮	孫武クラブ

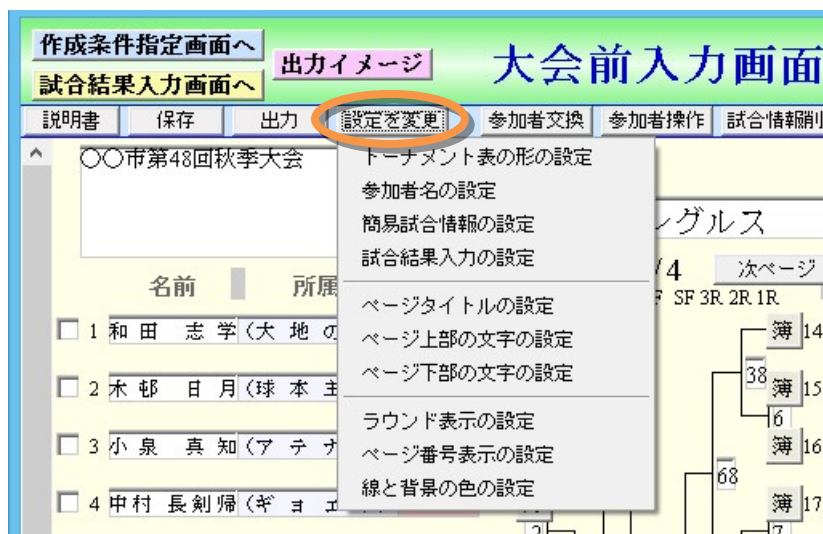
トーナメント図のフロー:

- 和田 志学 (4) vs 神田 鋭利 (1) → 和田 志学 (4) advances
- 神田 鋭利 (1) vs 田中 純朴 (0) → 田中 純朴 (0) advances
- 和田 志学 (4) vs 田中 純朴 (0) → 和田 志学 (4) advances
- 和田 志学 (4) vs 中江 達水近火 (4) → 和田 志学 (4) advances
- 設楽 絶好調 (4) vs 松井 狡免三窟 (0) → 設楽 絶好調 (4) advances
- 松井 狡免三窟 (0) vs 田中 独誠 (3) → 田中 独誠 (3) advances
- 設楽 絶好調 (4) vs 田中 独誠 (3) → 設楽 絶好調 (4) advances
- 設楽 絶好調 (4) vs 光田 恩慮 (4) → 設楽 絶好調 (4) advances

## 5-7、設定の変更

トーナメント表についての設定（トーナメント表の形や、参加者名の長さ、スコアの表示位置など）の変更は、**大会前入力画面**、**試合結果入力画面**、**出力イメージ画面**で行うことができます（参加者名の設定は、**自動抽選準備画面**でも変更することができます）。見た目を整えたり、状況によって作業しやすい形に変更したりしてみてください。

- **[設定を変更]**ボタンを押し、変更したい設定を選択してください。



- 各設定を変更するための画面が出現したとき、各設定項目は現在の設定が選択されています。
  - 変更したい設定の項目を変更し、**[OK]**ボタンを押してください。
- ※ 設定を変更するのをやめる場合は、**[キャンセル]**ボタンを押してください。項目を変更していても、設定が変更されずに元の画面に戻ります。



## 6、予選表と本戦表の連携

リーグ&トーナメントマネージャーでは、予選表（予選リーグ表または予選トーナメント表）と本戦表（本戦トーナメント表または本選リーグ表）が連携したデータを作成することができます。予選表と本戦表が連携したデータでは、予選表の結果を入力すると、予選表から本戦に進出する参加者が、本戦表に自動で入力されます。

予選表と本戦表が連携したデータを作成するには、まず予選表を作成してください。

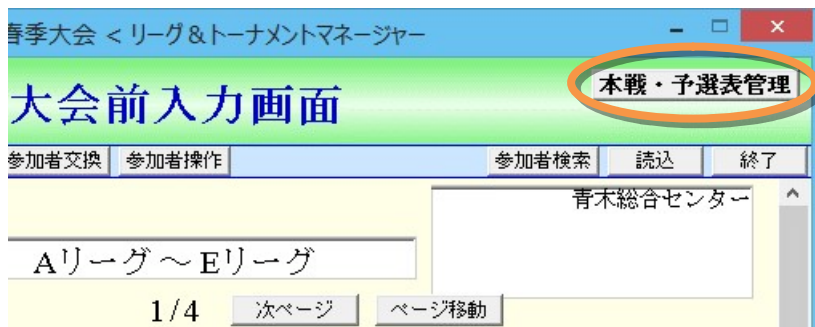
6-1、本戦表を作成する.....	152
6-2、本戦表と予選表を移動する.....	157
6-3、本戦表での参加者入力.....	158
6-4、連携元の表示.....	159
6-5、予選から連携してくる場所の変更.....	160
6-6、予選順当イメージ.....	162
6-7、本戦表・予選表を削除する.....	164

## 6-1、本戦表を作成する

リーグ表およびトーナメント表の、**大会前入力画面**、**試合結果入力画面**、**出力イメージ画面** から、その表を予選表とする本戦表を作成することができます。

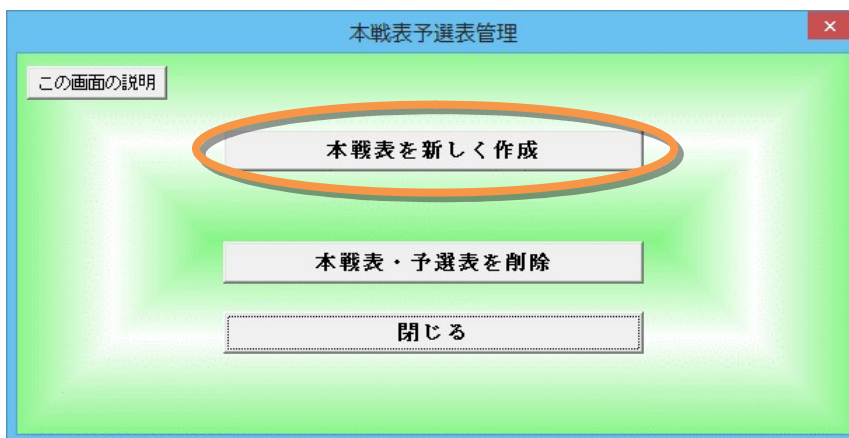
### 手順1：[本戦・予選表管理]ボタンを押す

- リーグ表およびトーナメント表の、**大会前入力画面** または **試合結果入力画面** または **出力イメージ画面** で、画面の右上の方にある、**[本戦・予選表管理]**ボタンを押してください。



### 手順2：[本戦表を新しく作成]ボタンを押す

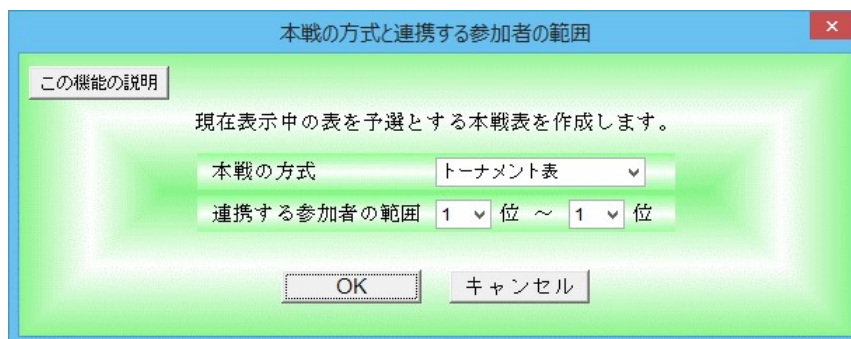
- 本戦表・予選表を管理するための画面が出現します。
- [本戦表を新しく作成]**ボタンを押してください。





### 手順3：本戦の方式などを指定する

- 本戦の方式などを指定するための画面が出現します。
- 本戦の方式（リーグ表かトーナメント表か）と、本戦に連携する参加者の範囲（予選の何位から何位を本戦に連携するか）を指定して、**[OK]**ボタンを押してください。



- 本戦に連携する参加者の範囲（予選の何位から何位を本戦に連携するか）は、
    - 例えば、予選の1位のみを本戦に連携する場合は、[1位 ~ 1位]としてください。
    - 予選の2位のみを本戦に連携する場合は、[2位 ~ 2位]としてください。
    - 予選の1位と2位を同じ本戦に連携する場合は、[1位 ~ 2位]としてください。
- ※ 予選の1位のみを連携する本戦と、予選の2位のみを連携する本戦をそれぞれ作成したい場合は、新しく本戦を作成する手順を2回行い、それぞれの本戦を作成する作業を行ってください。
- 本戦に連携する参加者の範囲（予選の何位から何位を本戦に連携するか）は、予選となる表がリーグ表の場合は、1位 ~ [1リーグの参加者数]位 で選択できます。予選となる表がトーナメント表の場合は、1位と2位で選択できます。

## 手順4：本戦表の作成条件を指定する

- 本戦の方式としてトーナメント表を選択した場合は、本戦トーナメント表の作成条件を指定するための画面が出現します。本戦の方式としてリーグ表を選択した場合は、本戦リーグ表の作成条件を指定するための画面が出現します。
- 本戦トーナメント表の作成条件または本戦リーグ表の作成条件を指定して、**[本戦トーナメント表作成]**ボタンまたは**[本戦リーグ表作成]**ボタンを押してください。
- **[参加数]**の項目は、予選から連携する数以上で選択できます。  
(例えば、予選が10ブロックで予選の1位のみを連携する場合は、10以上で選択できます。予選が10ブロックで予選の1位と2位を連携する場合は、20以上で選択できます。)
- **[参加数]**の項目で、予選から連携する数よりも多い数を指定すると、本戦トーナメント表の場所順位の高いところは、本選から出場するシード選手用に、空白枠になります。(例えば、予選のブロック数が10で、本戦トーナメントの参加者数を14とした場合は、本戦トーナメント表の場所順位が1位～4位の場所は、空白枠になります。)
- 作成条件の各項目の内容は、トーナメント表またはリーグ表を単独で作成する際の **作成条件指定画面** のものと同じです。

## 本戦トーナメント表を作成する場合

この機能の説明

キャンセル

本戦トーナメント表の作成条件を指定してください。

参加数	14
ブロック数	1
参加者の番号の振り方	ブロックごと
ブロック順位の振り方	一般的な方式
ブロック順位の開始順位	1
1参加者の行数	1行
トーナメント表の向き	左右両方向ともあり
1ページに表示する最大参加数	16
一回戦がない部分の表示方法	一回戦がない参加者は1段上げる
場所順位の振り方	一般的な方式
試合番号を自動でつけるか	つけない

**本戦トーナメント表作成**

## 本戦リーグ表を作成する場合

この機能の説明

キャンセル

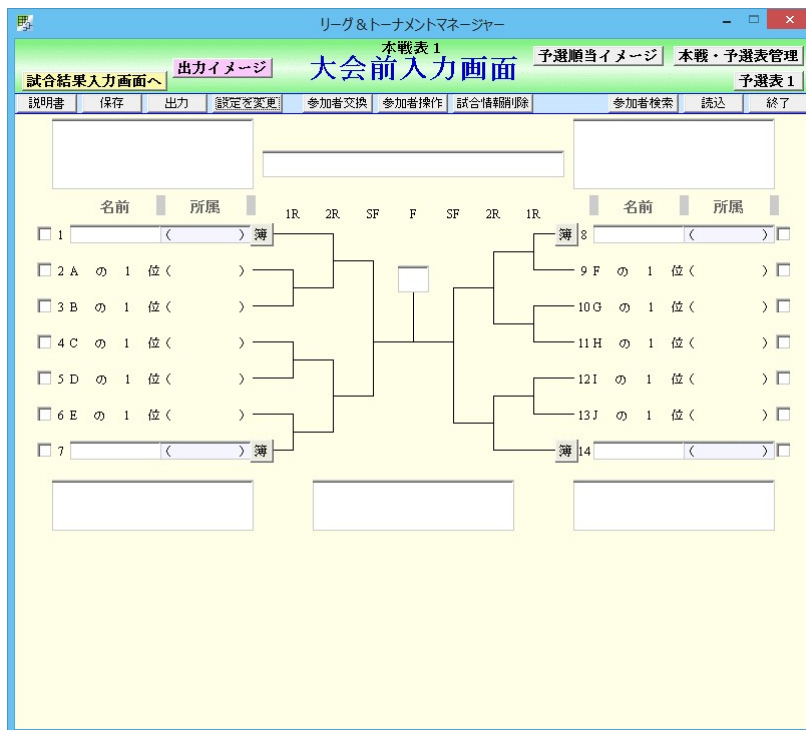
本戦リーグ表の作成条件を指定してください。

参加数	4
リーグ数	1
参加者の番号の振り方	リーグごと
ブロック順位の振り方	一般的な方式
ブロック順位の開始順位	1
1参加者の行数	1行

**本戦リーグ表作成**

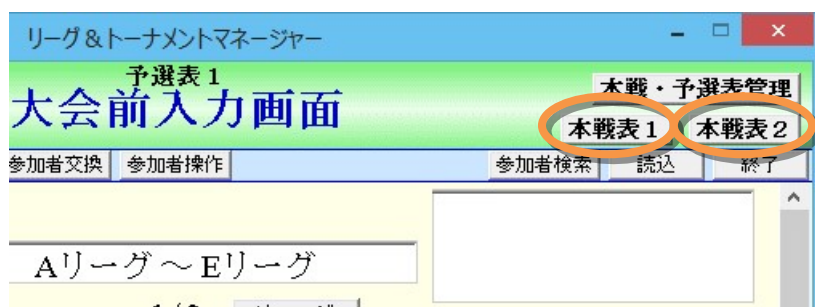
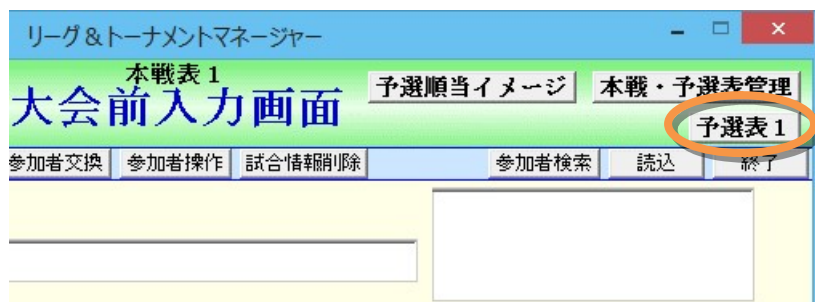
## 手順5：本戦表が作成されるまで0.1秒から1秒程度待つ

- 本戦表の作成が完了するまで、0.1秒から1秒程度お待ちください。本戦表の作成が完了すると、リーグ&トーナメントマネージャーのメイン画面に、本戦表が、大会前入力画面で表示されます。



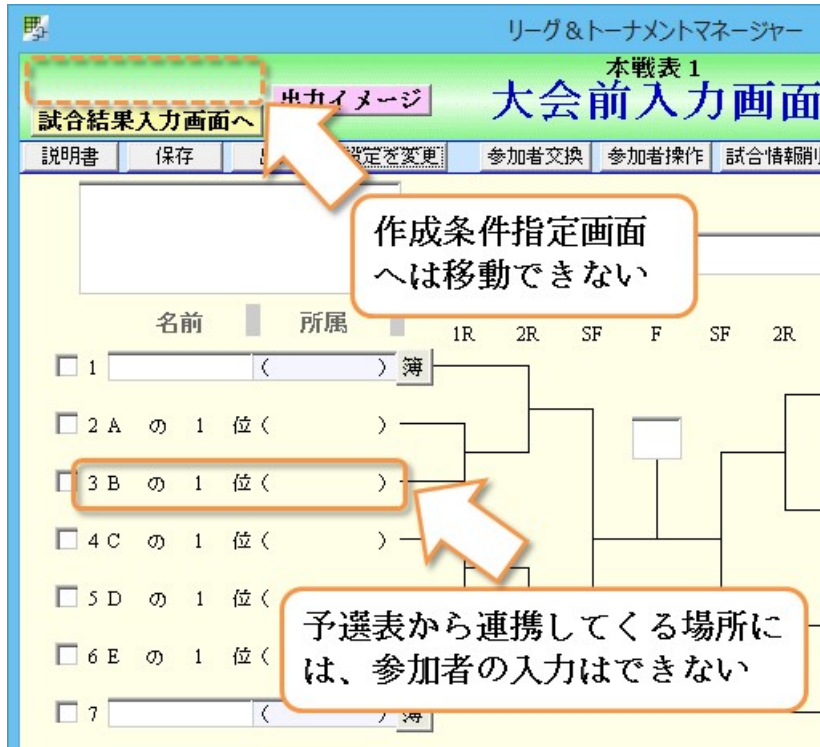
## 6-2、本戦表と予選表を移動する

本戦表と予選表が連携している状態のときは、リーグ&トーナメントマネージャーのメイン画面の右上の方に、[本戦表1]ボタンや[予選表1]ボタンなどが出現します。本戦表と予選表を移動する場合は、[本戦表1]ボタンや[予選表1]ボタンなどを押してください。



## 6-3、本戦表での参加者入力

本戦表では、予選表から連携してくる場所には、参加者の入力はできません。また、大会前入力画面から作成条件指定画面へ移動することはできません。



## 6-4、連携元の表示

連携元の情報（「Aの1位」など）は、[まだ予選ブロックの結果入力が終わってなくて本戦に連携する参加者が決まっていない場所]では、[名前]欄と[付属7]欄に表示されます。

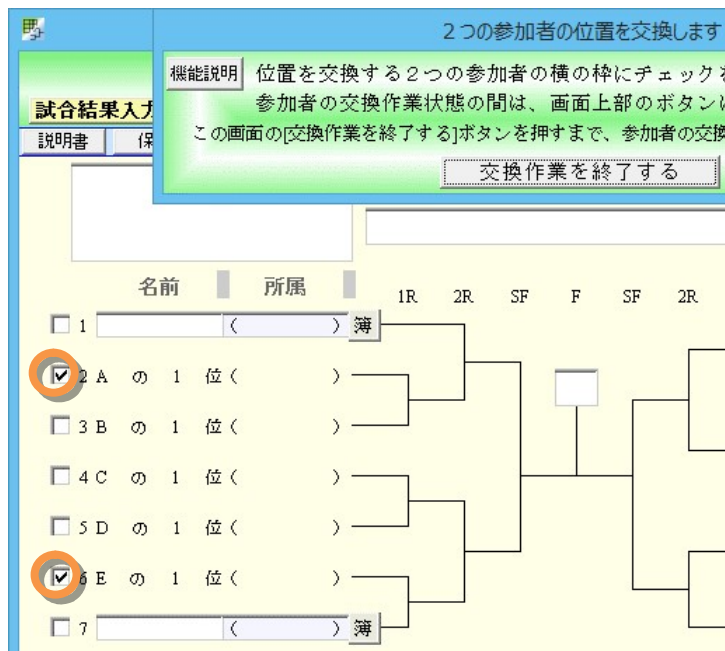
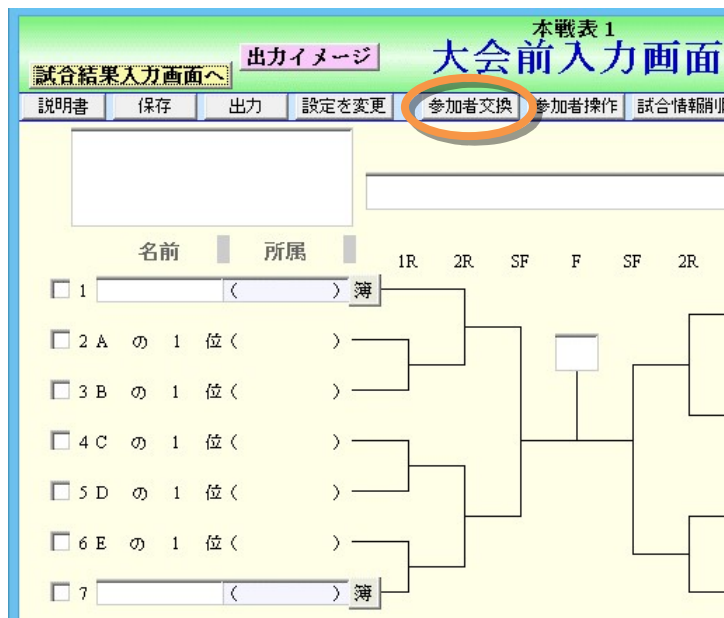
予選から連携する参加者が決定済みの場所では、[付属7]の項目に何も入力がない場合には、[付属7]欄に連携元の情報（「Aの1位」など）が自動で入力されます。予選表では[付属7]の項目に何も入力しないようにしておき、本戦表では[付属7]の項目を表示するようにすると、予選から連携する参加者が決定済みの場所でも、連携元（「Aの1位」など）の情報を自動で表示させることができます。

- ※ [付属7]の項目は、初期状態では表示されない設定になっています。[付属7]の項目を使用したい場合は、[設定を変更]ボタン → [参加者名の設定]で、[付属7]を表示するように設定を変更してください。

The screenshot shows a tournament management interface titled "本戦表 1 大会前入力画面". It features a navigation bar with buttons for "試合結果入力画面へ", "出力イメージ", "説明書", "保存", "出力", "設定を変更", "参加者交換", "参加者操作", and "試合情報印刷". Below the navigation bar is a table with columns for "名前", "所属", "付属7", and "1R 2R SF F SF 2R 1R". The table lists participants 1 through 7, with their names and affiliations. The "付属7" column contains entries like "<Aの1位>" and "<Bの1位>", which are circled in orange. To the right of the table is a tournament bracket diagram with numbered nodes from 8 to 14.

## 6-5、予選から連携してくる場所の変更

予選から連携してくる場所は、本戦表の大会前入力画面で、[参加者交換]ボタンを押して2つの参加者の位置を交換することで、変更できます。予選から連携してくる場所と、本戦から参加者を入力する場所を、交換することもできます。





本戦表 1

出力イメージ **大会前入力画面**

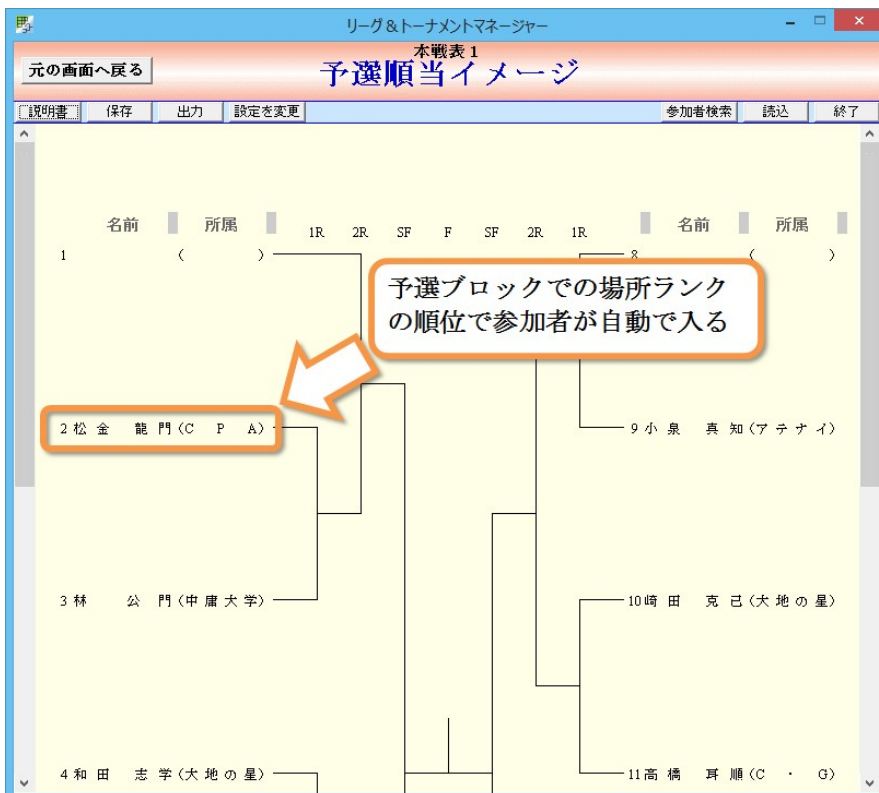
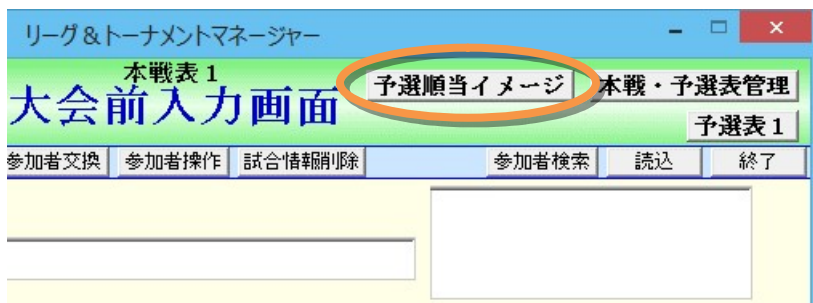
[試合結果入力画面へ](#)
[説明書](#)
[保存](#)
[出力](#)
[設定を変更](#)
[参加者交換](#)
[参加者操作](#)
[試合情報詳細](#)

	名前	所属					
<input type="checkbox"/>	1	< >	簿				
<input checked="" type="checkbox"/>	2 E の 1 位	< >					
<input type="checkbox"/>	3 B の 1 位	< >					
<input type="checkbox"/>	4 C の 1 位	< >					
<input type="checkbox"/>	5 D の 1 位	< >					
<input checked="" type="checkbox"/>	6 A の 1 位	< >					
<input type="checkbox"/>	7	< >	簿				

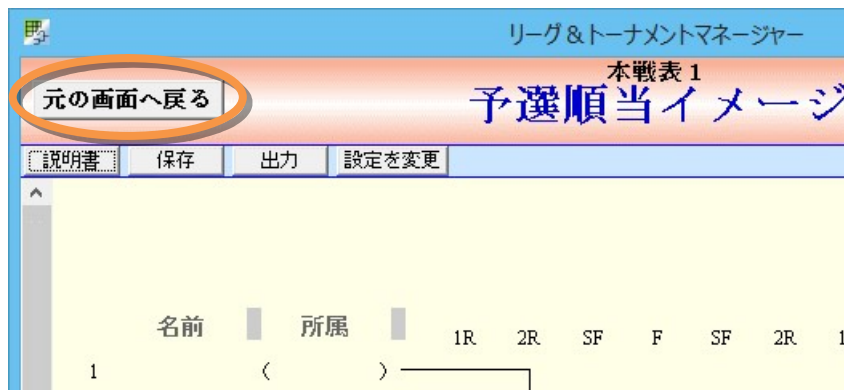
## 6-6、予選順当イメージ

本戦表では、メイン画面の右上の方に、[予選順当イメージ]ボタンが出現します。[予選順当イメージ]ボタンを押すと、[まだ予選ブロックの結果入力が終わっていないくて本戦に連携する参加者が決まっていな場所について、予選ブロックでの場所ランクの順位で参加者を入れた本戦表]が表示されます。

予選には参加せずに本戦から出場する参加者がいる場合などに、予選のシード選手が順当に勝ち上がると本戦からの出場者とどう対戦するかなどを確認する際に使用することを想定した機能です。



- 予選順当イメージは、通常の表と同様、紙に印刷したり、PDFファイルに出力したり、Excelファイルに出力したりもできます。
- 予選順当イメージから元の画面に戻る場合は、リーグ&トーナメントマネージャーのメイン画面の左上の方にある、**[元の画面に戻る]**ボタンを押してください。

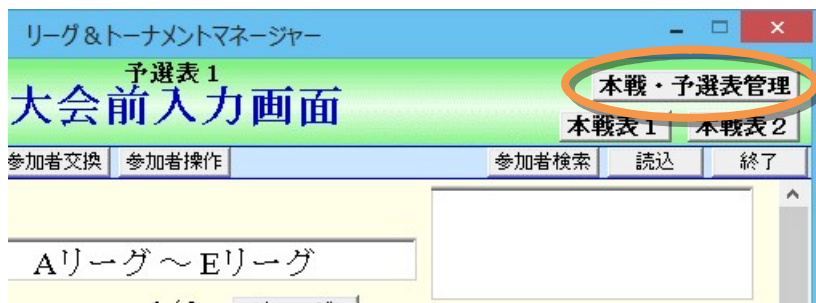


## 6-7、本戦表・予選表を削除する

現在メイン画面に表示している表と連携している、本戦表または予選表を削除することができます。削除したい表自身が現在メイン画面に表示されている場合などは、必要に応じて、本戦表・予選表を移動しておいてください。

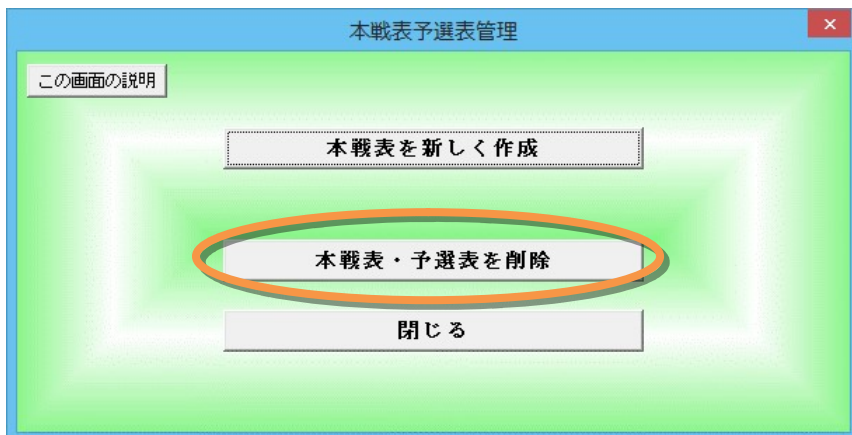
### 手順1：[本戦・予選表管理]ボタンを押す

- 削除したい本戦表または予選表と連携している表をメイン画面に表示させた状態で、**大会前入力画面** または **試合結果入力画面** または **出力イメージ画面** で、画面の右上の方にある、**[本戦・予選表管理]**ボタンを押してください。



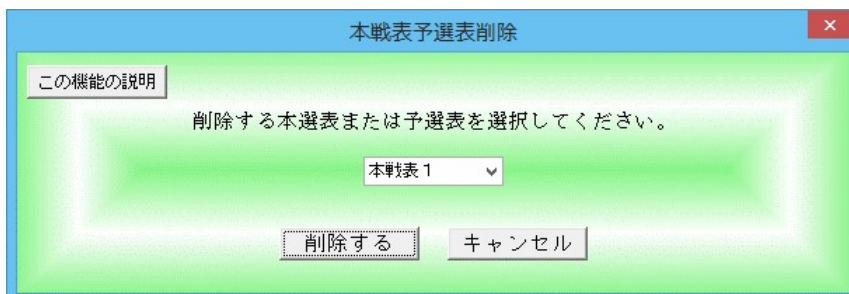
### 手順2：[本戦表・予選表を削除]ボタンを押す

- 本戦表・予選表を管理するための画面が出現します。
- [本戦表・予選表を削除]**ボタンを押してください。



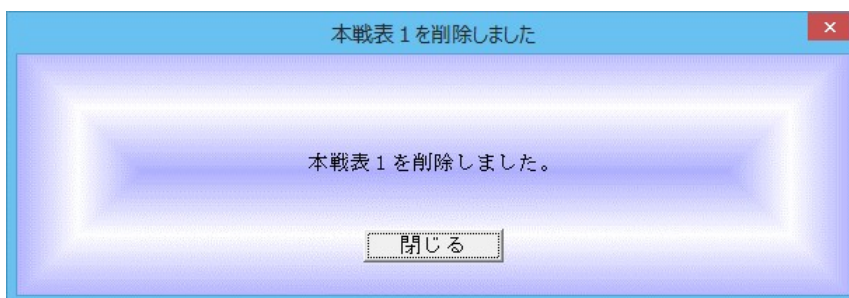
### 手順3：削除する表を選択する

- 削除する表を選択するための画面が出現します。
- 削除する本戦表または予選表を選択し、**【削除する】**ボタンを押してください。



### 手順4：本戦表もしくは予選表が削除されるまで0.1秒から1秒程度待つ

- 削除する表を選択する画面で**【削除する】**ボタンを押すと、本戦表もしくは予選表の削除が開始されます。本戦表もしくは予選表の削除が完了するまで、0.1秒から1秒程度お待ちください。
- 本戦表もしくは予選表の削除が完了すると、削除完了を知らせる画面が出現します。



- 内容を確認して、**【閉じる】**ボタンを押してください。以上で本戦表または予選表を削除する手順は完了です。

本戦表で予選表を削除すると、その本選表は、予選表との連携がない通常の表と同じ状態になります。予選表を削除した時点で入力されている参加者名（予選表から自動で連携された参加者名も含む）はそのままの状態が残ります。

予選表を削除すると、

- 予選表のデータはなくなり、予選表へ移動できなくなります。
- 全ての場所の参加者の入力ができるようになります。
- **大会前入力画面**から**作成条件指定画面**へ移動が可能になります。
- 予選順当イメージを見ることはできなくなります。

# 7、印刷とファイル作成

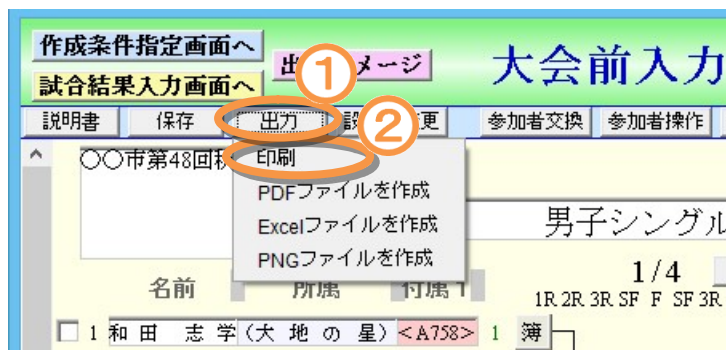
作成したリーグ表およびトーナメント表は、印刷、PDF ファイル作成、Excel ファイル作成、PNG ファイル作成を行うことができます。

7-1、印刷する .....	168
7-2、PDF ファイルを作成する .....	171
7-3、Excel ファイルを作成する.....	176
7-4、PNG ファイルを作成する .....	180

## 7-1、印刷する

- リーグ表およびトーナメント表の印刷は、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で行うことができます。
- [出力]ボタン → [印刷]を選択してください。

※ お使いのパソコンで印刷ができる状態にしておいてください。



### 手順1:印刷するページの範囲や用紙の大きさなどを指定する

- [印刷]を選択すると、印刷するページの範囲や用紙の大きさなどを指定する画面が出現します。





- 印刷するページの範囲や用紙の大きさなどを指定して、**[OK]**ボタンを押してください。印刷する部数などを指定する画面が出現します。
- ※ 全体で1ページしかない場合は、ページの範囲を指定する選択欄はありません。
- ※ 印刷するのをやめる場合は、**[キャンセル]**ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

## 手順2：印刷する部数などを指定する

- 用紙の大きさなどを指定する画面で**[OK]**ボタンを押すと、印刷する部数などを指定する画面が出現します。



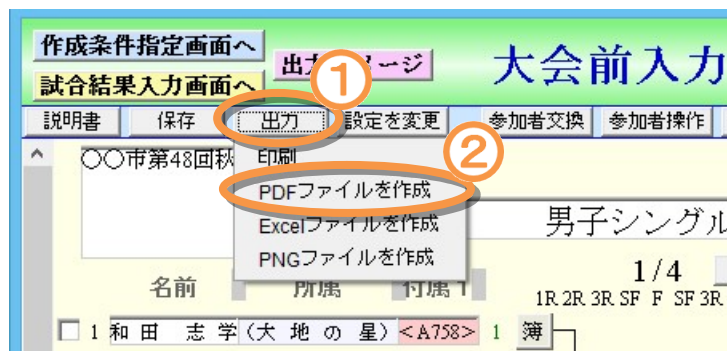
- 印刷する部数などを指定して**[OK]**ボタンを押してください。印刷するための処理が開始されます。
- 「印刷範囲」は常に**[すべて]**が選択された状態になりますが、前の画面で指定したページの範囲が印刷されます。
- ※ 印刷するのをやめる場合は、**[キャンセル]**ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

### 手順3 : 印刷が開始されるまで数秒から 10 数秒程度待つ

- 印刷する部数などを指定する画面で**[OK]**ボタンを押すと、印刷するための処理が開始されます。
- 印刷が開始されるまで、数秒から 10 数秒程度お待ちください。  
(印刷する量が多いほど時間がかかります。また、お使いのコンピューターによってかかる時間が異なります。)
- 印刷が開始されます。以上で印刷の手順は完了です。

## 7-2、PDF ファイルを作成する

- リーグ表およびトーナメント表の PDF ファイルの作成は、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で行うことができます。
- [出力]ボタン → [PDF ファイルを作成]を選択してください。



### <PDF ファイルとは>

PDF ファイルは、Windows、UNIX、Mac などのシステムの違いによらず同じ文書を表示することができるファイル形式です。「Adobe Reader」（無料で配布されています）などのソフトがあれば閲覧することができます。

ファイルサイズが比較的小さく、印刷もきれいにできます。ホームページ上で文書を配布したり、Eメールに文書を添付して送付したりするのに便利です。

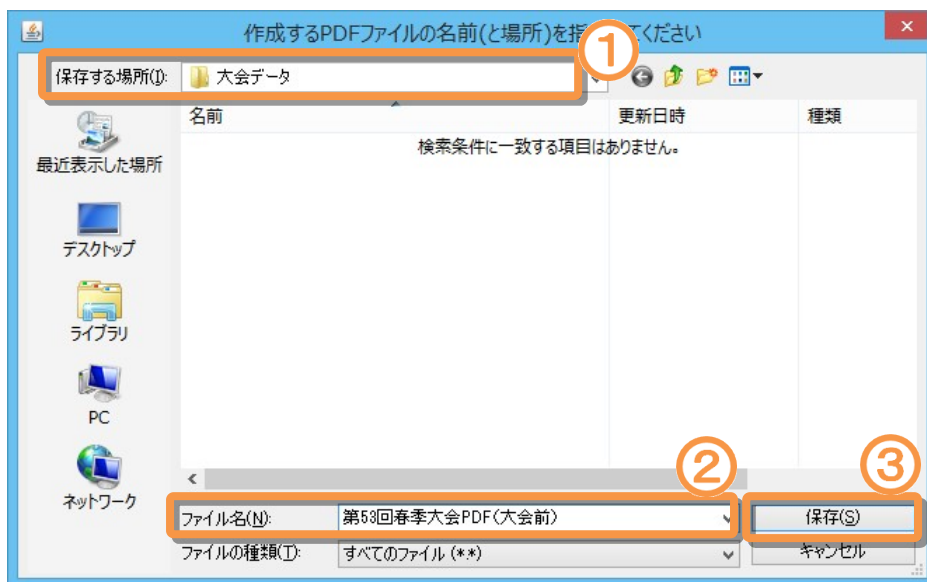
## 手順1：出力するページの範囲や用紙の大きさなどを指定する

- **[PDF ファイルを作成]**を選択すると、PDF ファイルに出力するページの範囲や用紙の大きさなどを指定する画面が出現します。

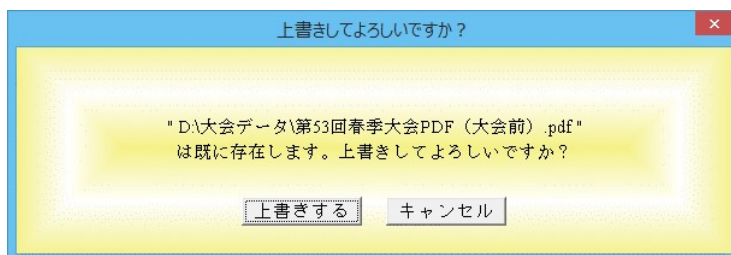
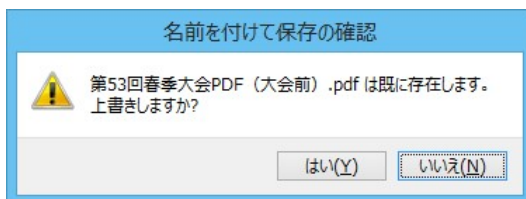


- PDF ファイルに出力するページの範囲や用紙の大きさなどを指定して、**[OK]**ボタンを押してください。作成する PDF ファイルの名前（と場所）を指定する画面が出現します。
- ※ 全体で 1 ページしかない場合は、ページの範囲を指定する選択欄はありません。
- ※ PDF ファイルを作成するのをやめる場合は、**[キャンセル]**ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

## 手順2：作成する PDF ファイルの保存場所とファイル名を指定する



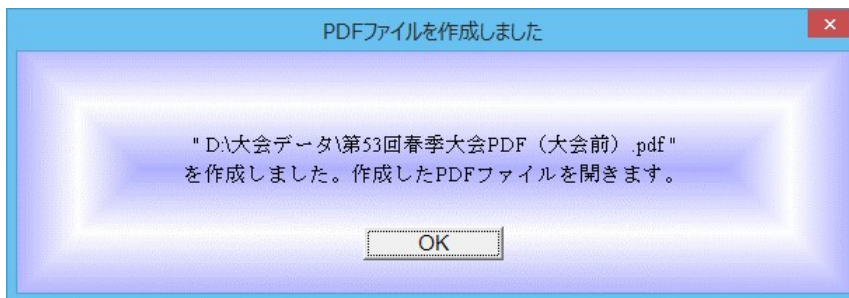
- 作成する PDF ファイルの、保存場所を選択し、ファイル名を入力して、**[保存(S)]**ボタンを押してください。PDF ファイルの作成が開始されます。
- ※ PDF ファイルを作成するのをやめる場合は、**[キャンセル]**ボタンを押してください。元の画面に戻ります。
- ※ PDF ファイルではファイル名の末尾に「.pdf」（大文字小文字は問わない）をつける必要がありますが、指定したファイル名の末尾に「.pdf」がついていなければ、自動でファイル名の末尾に「.pdf」がつきます。
- ※ 指定したファイル名と同じ名前のファイルが既に存在する場合は、上書きしてよいかの確認画面が出現します。



上書きする場合は、[はい(Y)]ボタンもしくは[上書きする]ボタンを押してください。上書きしない場合は、[いいえ(N)]ボタンもしくは[キャンセル]ボタンを押してください。

### 手順3：PDFファイルの作成が完了するまで0.1秒から10秒程度待つ

- PDFファイルの作成完了まで、0.1秒から10秒程度お待ちください。(参加者数が多いほど時間がかかります。また、お使いのコンピュータによってかかる時間が異なります。)
- PDFファイルの作成が完了すると、PDFファイルの作成が完了したこと知らせる画面が出現します。



- 内容を確認して、[OK]ボタンを押してください。作成したPDFファイルが自動で開きます。以上でPDFファイルを作成する手順は完了です。
- ※ PDFファイルを見るには、PDFファイルを見るソフトウェア（Adobe Reader など）が必要です。

第53回春季大会PDF (大会前) .pdf - Adobe Reader

ファイル(E) 編集(E) 表示(V) ウィンドウ(W) ヘルプ(H)

開く 印刷 77.1%

男子シングルス

1/4

1 和田 志学 (大地の星) A 758 1

2 田中 拙誠 (ペルーフ) A 303 129

3 光田 恩慮 (孫武クラブ) A 669 128

4 石田 必然 (千乗の国) A 289 65

5 森 上 徳 (鴻巣の志) A 277 64

6 前川 高志 (球本主義) A 654 33

7 新井 慎終 (太公望大学) A 210 161

8 仁井谷貴敏 (C P A) A 223 96

9 奥田 虎狼 (六根清浄) A 996 97

10 内山 詩書 (顔回町) A 513 160

11 倉山 市場 (司馬遷村) A 725 32

12 神田 鋭利 (インカール) A 460 17

13 安藤千尋谷 (孔丘市) A 837 145

14 徳重好能人 (胡蝶の夢) A 761 112

24 大竹遠方友 (ノボックレド) A 330 9

25 平石 対話 (李耳市) A 953 137

26 福田 晩成 (鴻巣の志) A 337 120

27 新居 発揮 (ノボックレド) A 391 73

28 西田 九麦 (エミール) A 379 56

29 松金 龍門 (C P A) A 475 41

30 夏目常山蛇 (孔丘市) A 834 169

31 福与 色帯 (イアアフルド) A 337 88

32 馬 洩 泰 (ミランドラ) A 962 105

33 山下 慎重 (善頭軍) A 173 152

34 平賀 如火 (エウロペ) A 659 24

35 黒木呂春秋 (韓信大学) A 311 25

36 野末 九鼎 (中庸大学) A 550 153

37 横尾 之規 (大地の星) A 355 104

大会データ

ファイル ホーム 共有 表示

ローカル ... 大会データ

大会データの検索

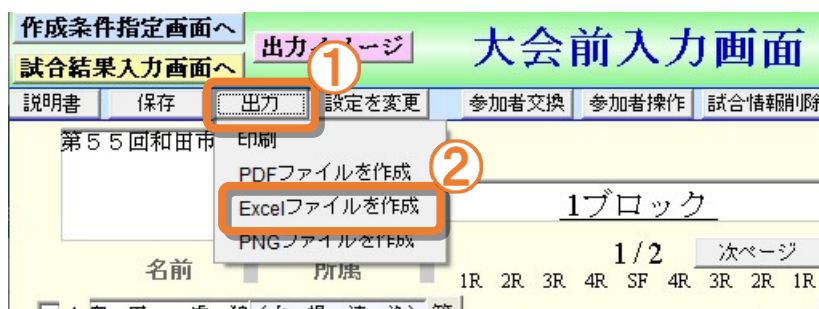
名前	更新日時	種類
第53回春季大会PDF (大会前) .pdf	2015/01/19 11:35	Adobe Acro

1個の項目

## 7-3、Excel ファイルを作成する

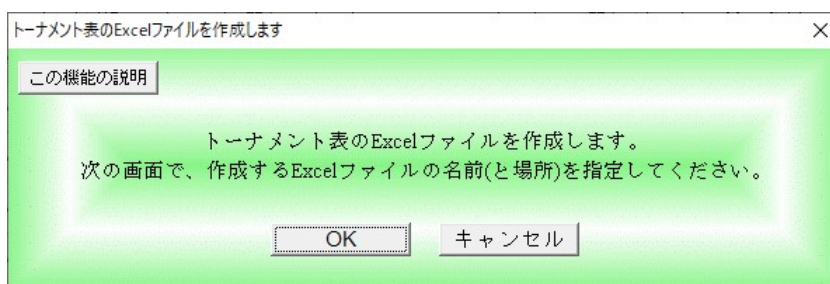
- リーグ表およびトーナメント表の Excel ファイルの作成は、大会前入力画面、試合結果入力画面、出カイメージ画面で行うことができます。
- [出力]ボタン → [Excel ファイルを作成]を選択してください。

※ Excel ファイルを作成するには、お使いのコンピュータで Microsoft Excel 2007 以降が動作することが必要です。



### 手順1：案内画面でこの後の操作を確認する

- [Excel ファイルを作成]を選択すると、この後の操作を案内する画面が出現します。



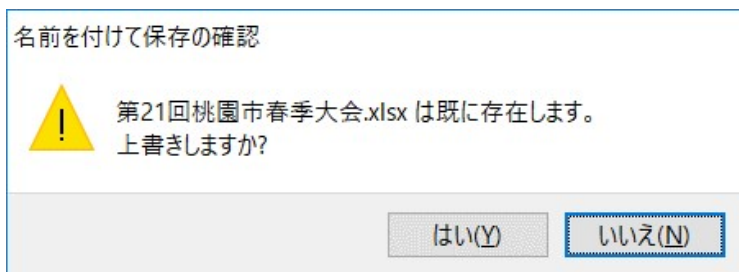
- 案内の内容を確認して、[OK]ボタンを押してください。作成する Excel ファイルの名前（と場所）を指定する画面が出現します。
- ※ Excel ファイルを作成するのをやめる場合は、[キャンセル]ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

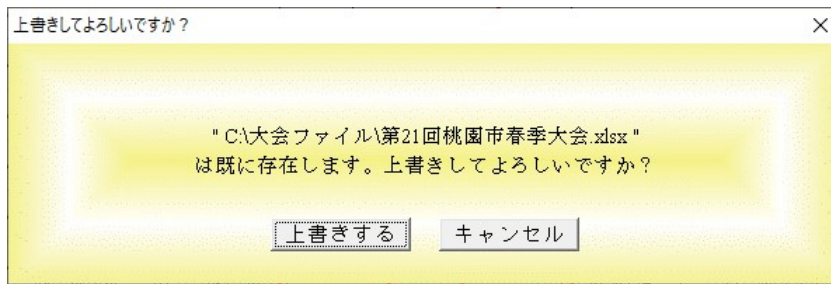


## 手順2：作成する Excel ファイルの名前（と場所）を指定する



- 作成する Excel ファイルの名前（と場所）を指定して、[保存(S)] ボタンを押してください。Excel ファイルの作成が開始されます。
- ※ Excel ファイルを作成するのをやめる場合は、[キャンセル] ボタンを押してください。元の画面に戻ります。
- ※ Excel ファイルではファイル名の末尾に「.xlsx」（大文字小文字は問わない）をつける必要がありますが、指定したファイル名の末尾に「.xlsx」がついていなければ、自動でファイル名の末尾に「.xlsx」が付きます。
- ※ 指定したファイル名と同じ名前のファイルが既に存在する場合は、上書きしてよいかの確認画面が出現します。

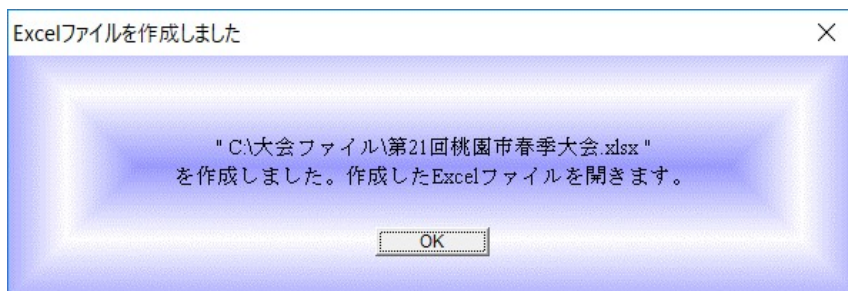




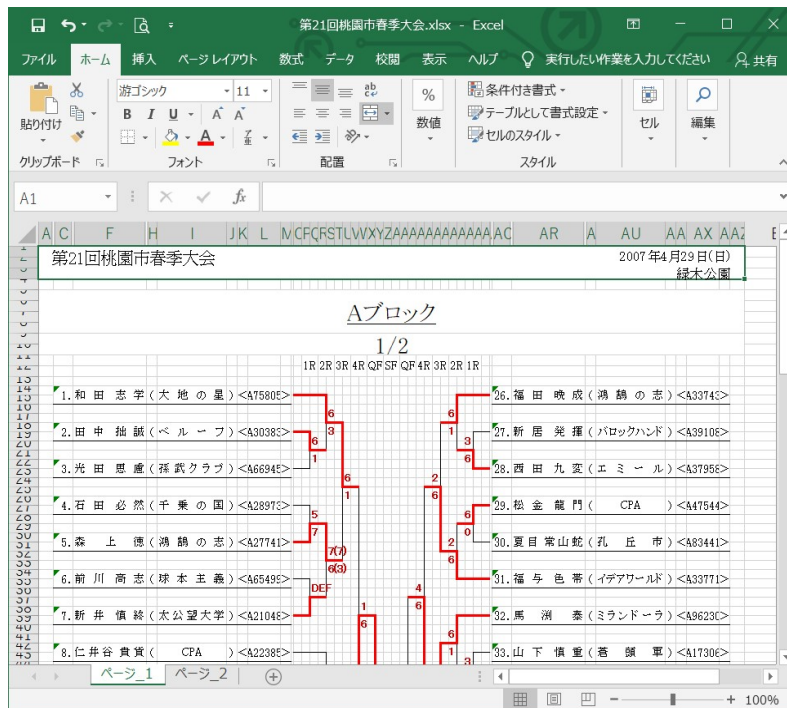
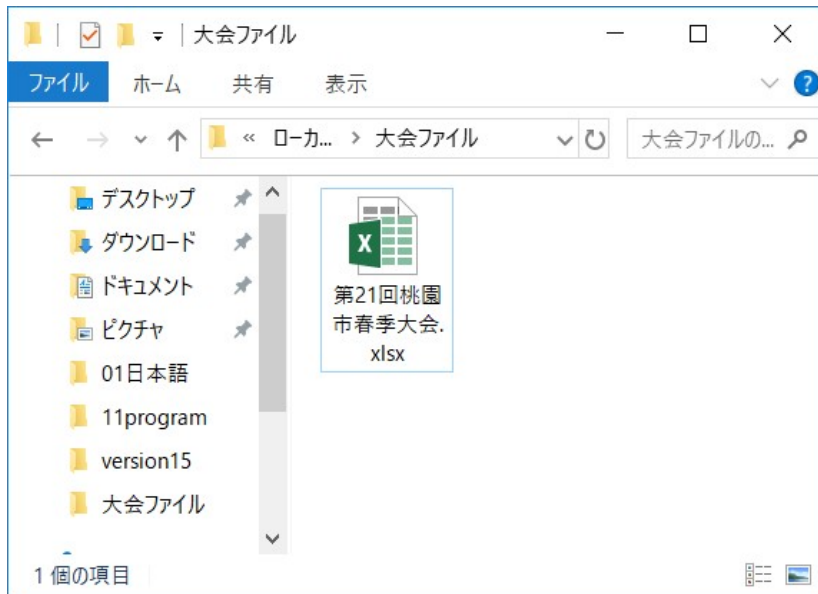
上書きする場合は、[はい(Y)]ボタンもしくは[上書きする]ボタンを押してください。上書きしない場合は、[いいえ(N)]ボタンもしくは[キャンセル]ボタンを押してください。

### 手順3： Excel ファイルの作成が完了するまで数秒から数十秒程度待つ

- Excel ファイル作成完了まで数秒から数十秒程度お待ちください。(参加者数が多いほど時間がかかります。また、お使いのコンピュータによってかかる時間が異なります。)
- Excel ファイルの作成が完了すると、Excel ファイルの作成が完了したことを知らせる画面が出現します。

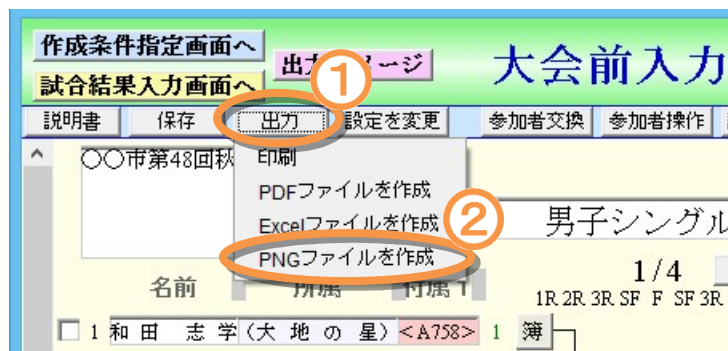


- [OK]ボタンを押してください。作成した Excel ファイルが開きます。以上で Excel ファイル作成の手順は完了です。



## 7-4、PNG ファイルを作成する

- リーグ表およびトーナメント表の PNG ファイルの作成は、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で行うことができます。
- [出力]ボタン → [PNG ファイルを作成]を選択してください。



### <PNG ファイルとは>

PNG ファイルとは、主に WEB ページ（ホームページ）で使用することを目的として開発された画像ファイル形式です。豊富な色を表現でき、画像の一部（例えば背景など）を透明にすることもできます。

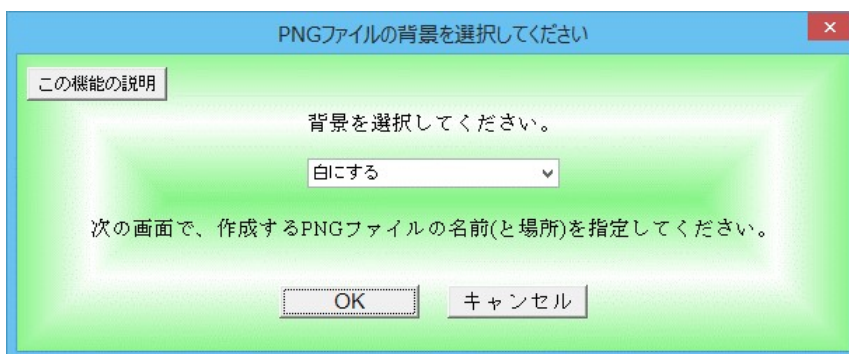
## 手順1: 出力するページの範囲や画像の大きさなどを指定する

- **[PNG ファイルを作成]**を選択すると、PNG ファイルに出力するページの範囲や画像の大きさなどを指定する画面が出現します。



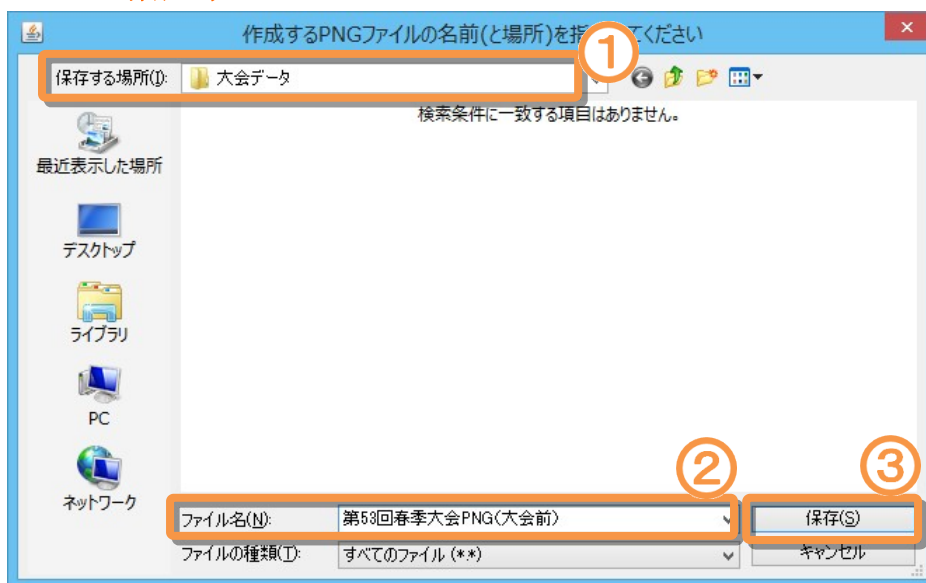
- PNG ファイルに出力するページの範囲や画像の大きさなどを指定して、**[OK]**ボタンを押してください。背景を指定する画面が出現します。
- ※ 全体で1ページしかない場合は、ページの範囲を指定する選択欄はありません。
- ※ PNG ファイルを作成するのをやめる場合は、**[キャンセル]**ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

## 手順 2 : 背景を指定する



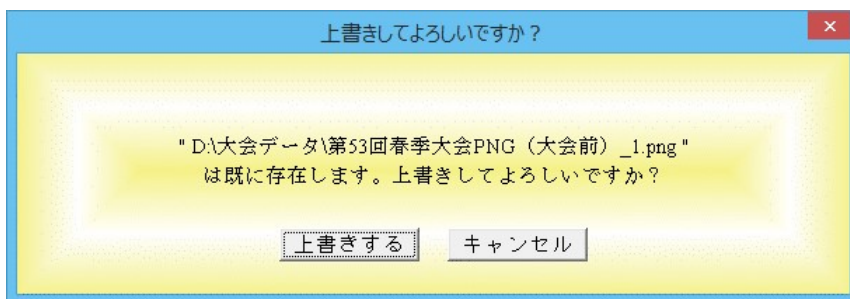
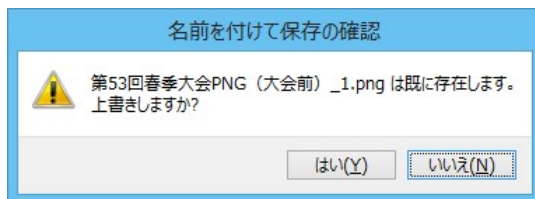
- 背景について、白にするか、画面と同じ色にするか、透明にするか、選択してください。
- ※ PNG ファイルを作成するのをやめる場合は、[キャンセル]ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

## 手順 3 : 作成する PNG ファイルの保存場所とファイル名を指定する



- 作成する PNG ファイルの、保存場所を選択し、ファイル名を入力して、[保存(S)]ボタンを押してください。PNG ファイルの作成が開始されます。
- ※ PNG ファイルを作成するのをやめる場合は、[キャンセル]ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

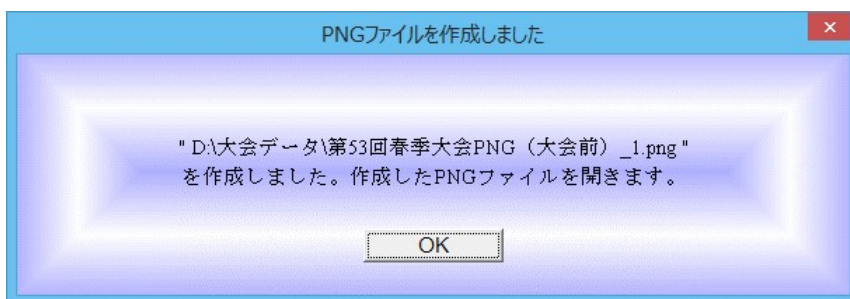
- ※ PNG ファイルではファイル名の末尾に「.png」（大文字小文字は問わない）をつける必要がありますが、指定したファイル名の末尾に「.png」がついていなければ、自動でファイル名の末尾に「.png」がつきます。
- ※ 作成されるファイル名と同じ名前のファイルが既に存在する場合は、上書きしてよいかの確認画面が出現します。



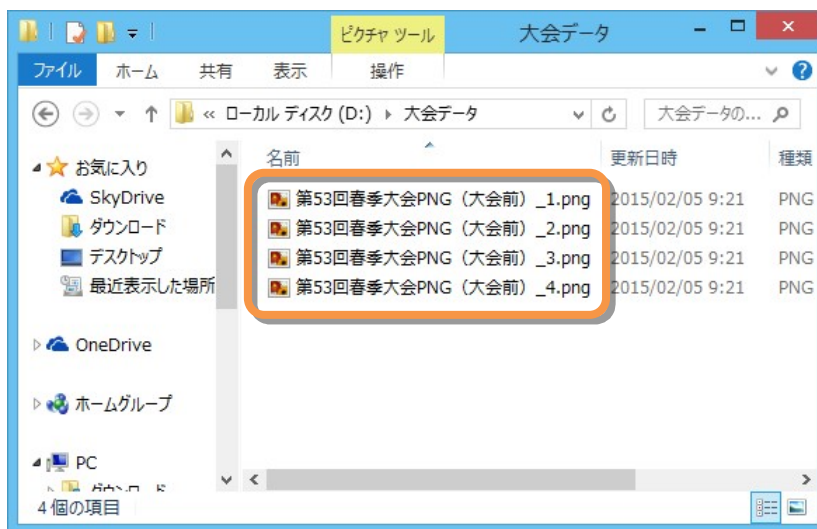
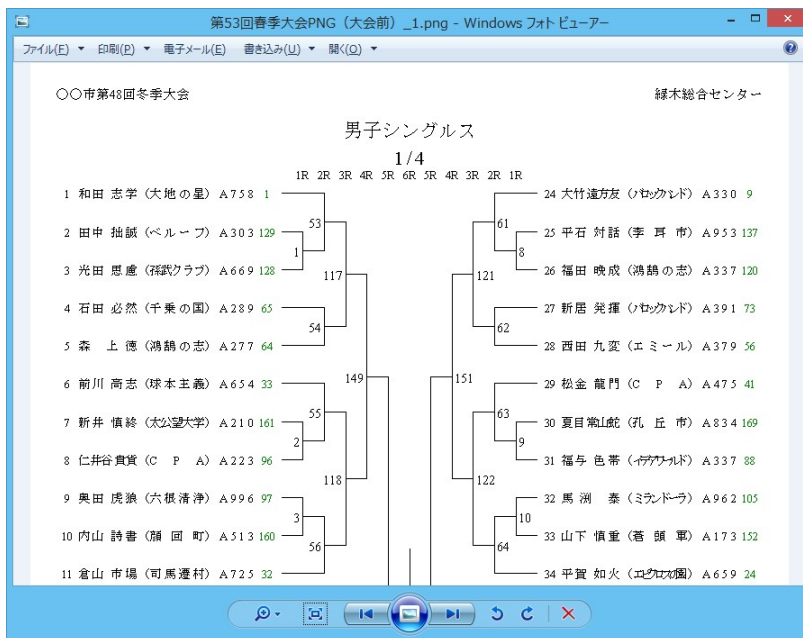
上書きする場合は、[はい(Y)]ボタンもしくは[上書きする]ボタンを押してください。上書きしない場合は、[いいえ(N)]ボタンもしくは[キャンセル]ボタンを押してください。

#### 手順4：PNG ファイルの作成が完了するまで 0.1 秒から 10 秒程度待つ

- PNG ファイルの作成完了まで、0.1 秒から 10 秒程度お待ちください。（参加者数が多いほど時間がかかります。また、お使いのコンピューターによってかかる時間が異なります。）
- 複数ページある場合、ページの数だけファイルが作成されます。
- PNG ファイルの作成が完了すると、PNG ファイルの作成が完了したこと知らせる画面が出現します。



- 内容を確認して、[OK]ボタンを押してください。作成した PNG ファイルの最初のページのファイルが自動で開きます。以上でトーナメント表の PNG ファイルを作成する手順は完了です。





## 8、名簿の作成と管理

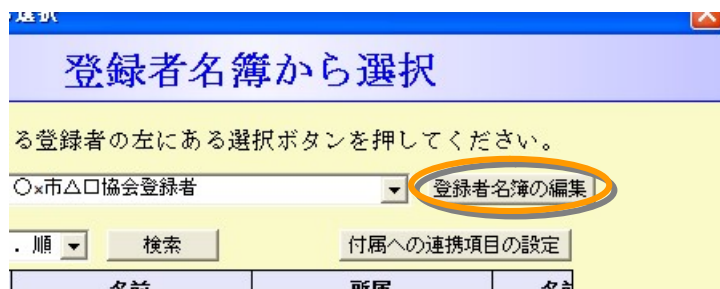
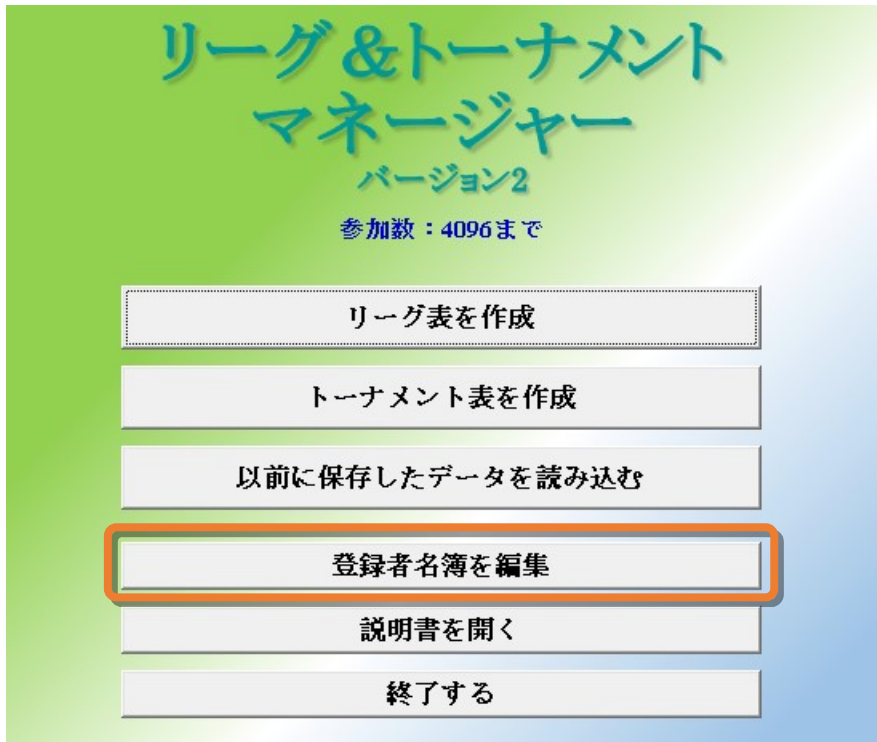
登録者名簿を作成しておくこと、名簿から選択するだけで参加者が入力できます。いつもだいたい同じ参加者が出場する大会などを管理していて、参加者の情報が手書きで集まる場合などは、登録者名簿を作成しておくこと便利です。

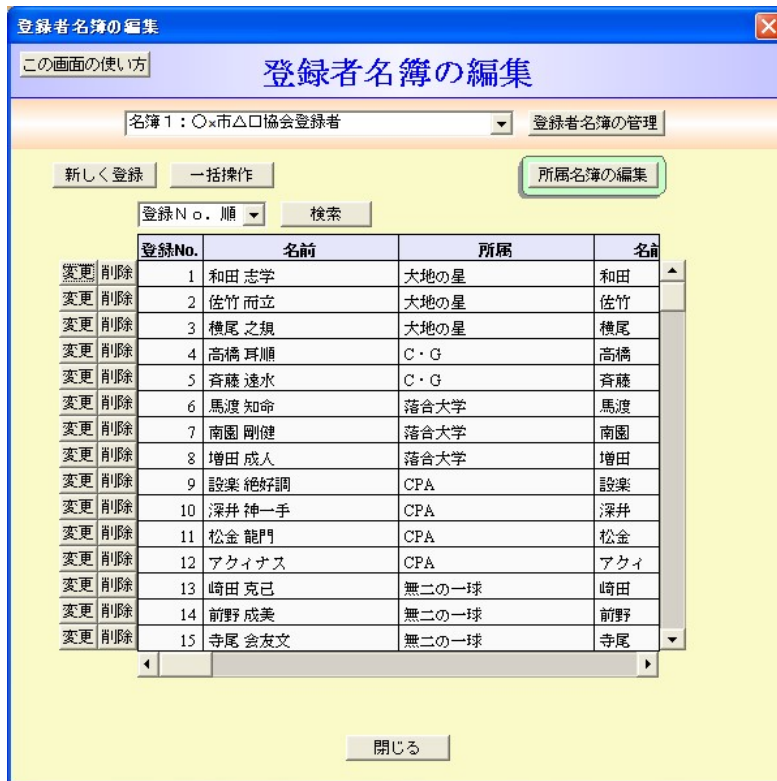
- 登録者名簿を作成しておくこと、次のような利点があります。
  - 名簿から選択するだけで参加者名を入力できるので、入力の手間がはぶけます。操作も簡単になります。
  - 名簿に正しく登録しておけば、入力ミスの心配がありません。
  - 付属項目なども常に同時に入力できます。

8-1、登録者名簿の編集.....	186
8-2、登録者情報の入力.....	189
8-3、名簿の管理.....	194

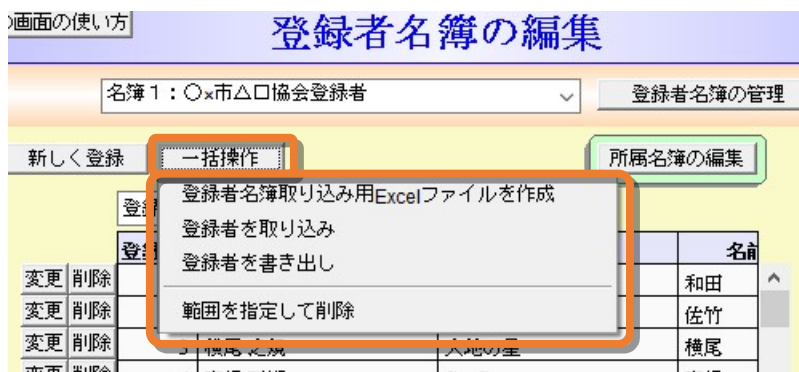
## 8-1、登録者名簿の編集

- 登録者名簿の編集は、**タイトル画面**や、参加者を名簿から選択する画面などから行うことができます。

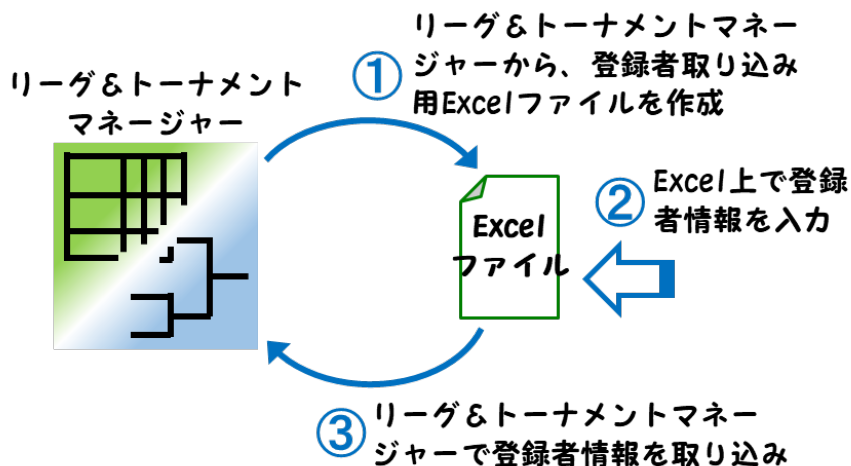




- 登録者名簿の編集画面では、登録者の追加、登録者情報の変更、登録者の削除などが行えます。
- 名簿の内容は、随時自動で記憶されます。
- **[一括操作]**ボタンから、登録者を一括で登録したり削除したりすることもできます。



登録者の一括登録というのは、Excel ファイル上で作成した登録者の一覧を、リーグ&トーナメントマネージャーで取り込んで登録できることのできる機能です。もともと Excel で参加者一覧のデータを持っている場合などに便利な機能です。(自動抽選準備画面および大会前入力画面で参加者名を一括取り込みする際に使用する Excel ファイルと、登録者名簿へ一括登録する際に使用する Excel ファイルは異なります)。取り込み用ファイルの作成の手順は、参加者名を一括取り込みする際と基本的に同じです。



## 8-2、登録者情報の入力

登録者情報を変更

この画面の使い方 [1] 登録者情報入力

[2] 名簿1：○×市△□協会登録者 登録No.：1

[3] 名前 和田 志学 名前略 和田 [4]

[5] 所属の入力方式 所属名簿から選択 [6] 所属名簿

[7] 所属 大地の星 所属略：大地星 [8]

(名簿1：○×市△□協会登録チーム 所属No.：1)

[9] 所属内順位 3

[10] 郵便番号 \*\*\*-\*\*\*

[11] 住所 □□□県◇◇◇市○○○○3-16-9

[12] 電話番号1 \*\*\*-\*\*\*-\*\*\* [13] 電話番号2 \*\*\*-\*\*\*-\*\*\*

[14] Eメール1 \*\*\*\*\*@\*\*\*\*\* [15] Eメール2 \*\*\*\*\*@\*\*\*\*\*

[16] 数値1 33 [17] 数値2 [18] 数値3

[19] その他1 A67303 [20] その他2 社員

[21] その他3 [22] その他4

[23] その他5

[24] 登録 [25] キャンセル

- 登録者名簿に登録する登録者情報を入力するための画面です。
- 登録者の情報を入力し、**[登録]**ボタンを押してください。
- 使用しない項目は、何も入力しなくてかまいません。

### [1]、[説明書]ボタン

- この画面の使い方を見たいときに押してください。画面ガイドを、この画面の説明ページを開いた状態で起動します。

### [2]、登録先名簿、登録 No.

- 登録先名簿と登録 No.の表示です。登録 No.は自動でふられます。

### [3]、名前入力欄

- 登録する者の名前を入力してください。
- リーグ&トーナメントマネージャーで参加者を名簿から入力したときに、名前欄にセットされます。

### [4]、名前略入力欄

- 登録する者の名前略を入力してください。
- 大会によって表示する名前が異なったりする場合（ある大会はフルネームで、ある大会は苗字のみなど）や、勝者表示のとき用などに利用すると便利です。
- 「名前」より文字数が多くてもかまいません。
- この項目を使用しない場合は、何も入力しなくてかまいません。

### [5]、所属の入力方式

- 登録する者の所属（チーム名、団体名など）の入力について、登録者名簿上で直接入力するか、所属名簿を作成してその所属名簿から選択するかのどちらかを選択してください。
- 所属名簿から選択しておくど、所属の名称が変わった場合などでも、所属名簿を変更すれば、その所属の登録者の所属表示も自動で変更されます。
- 所属の項目を使用しない場合は、直接入力を選択しておいてください。

### [7]、所属入力欄

- 所属の入力方式で直接入力を選択している（登録者名簿上で所属を直接入力する）場合に、登録する者の所属（チーム名、団体名など）を入力してください。
- リーグ&トーナメントマネージャーで参加者を名簿から入力したときに、所属欄にセットされます。
- この項目を使用しない場合は、何も入力しなくてかまいません。
- 所属の入力方式で[所属から選択]を選択している場合は、この入力欄は画面にありません。

## [8]、所属略入力欄

- 所属の入力方式で直接入力を選択している（登録者名簿上で所属を直接入力する）場合に、登録する者の所属略（チーム名、団体名など）を入力してください。
- 大会によって表示する名前が異なったりする場合（ある大会は正式名称で、ある大会は通称など）や、勝者表示のとき用などに利用すると便利です。
- 「所属」より文字数が多くてもかまいません。
- この項目を使用しない場合は、何も入力しなくてかまいません。
- 所属の入力方式で[所属から選択]を選択している場合は、この入力欄は画面にありません。

## [9]、所属内順位選択欄

- 登録者の所属内順位を1から99の範囲の整数で入力してください。
- リーグ&トーナメントマネージャーで所属内順位を意識して自動抽選を行う際に利用できます。
- この項目を使用しない場合は、何も入力しなくてかまいません。何も入力しないと、自動で1がセットされます。

## [10]、郵便番号入力欄

- 登録者の住所の郵便番号を入力できます。リーグ表やトーナメント表作成の際には利用されません。登録者の管理のためなどにご利用ください。
- この項目を使用しない場合は、何も入力しなくてかまいません。

## [11]、住所入力欄

- 登録者の住所を入力できます。リーグ表やトーナメント表作成の際には利用されません。登録者の管理のためなどにご利用ください。
- この項目を使用しない場合は、何も入力しなくてかまいません。

## [12] ～ [13]、電話番号1～2入力欄

- 登録者の電話番号を入力できます。リーグ表やトーナメント表作成の際には利用されません。登録者の管理のためなどにご利用ください。
- この項目を使用しない場合は、何も入力しなくてかまいません。
- 携帯電話の普及に伴い、二つ目の電話がある場合などを考慮し、電話番号の項目は二つ用意してあります。一つは緊急連絡先、もう一つは通常の連絡先などとしてもよいかもしれません。

## [14] ～ [15]、Eメール1～2入力欄

- 登録者の電子メールアドレスを入力できます。リーグ表やトーナメント表作成の際には利用されません。登録者の管理のためなどにご利用ください。
- この項目を使用しない場合は、何も入力しなくてかまいません。
- 携帯電話の普及などに伴い、二つ目のメールアドレスがある場合などを考慮し、Eメールの項目は二つ用意してあります。一つは緊急連絡先、もう一つは通常の連絡先などとしてもよいかもしれません。

## [16] ～ [18]、数値1～3入力欄

- 登録者の情報として何か数値で入力したいものがあれば、入力してください。
- 名簿は、この数値の順番で並べ替えることができます。
- リーグ&トーナメントマネージャーで名簿から選択して参加者を入力する際、付属項目にセットさせることができます。
- この項目を使用しない場合は、何も入力しなくてかまいません。

## [19] ～ [23]、その他1～5入力欄

- 登録者の情報として何か入力したいものがあれば、入力してください。
- リーグ&トーナメントマネージャーで名簿から選択して参加者を入力する際、付属項目にセットさせることができます。
- この項目を使用しない場合は、何も入力しなくてかまいません。



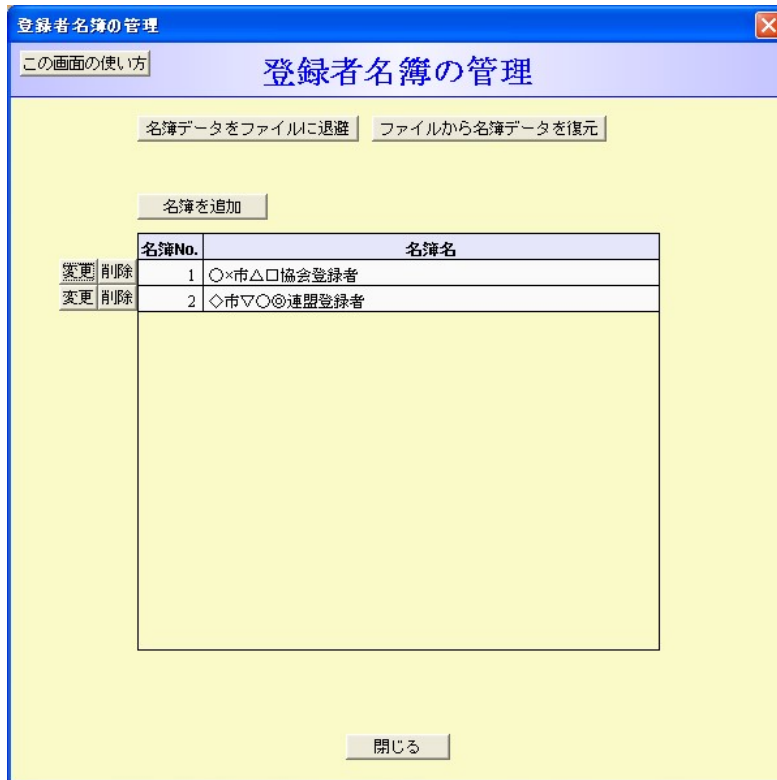
## [24]、[登録]ボタン

- 登録者情報の入力ができたら押してください。入力した内容が登録され、元の画面に戻ります。

## [25]、[キャンセル]ボタン

- 入力・変更した情報を登録しない場合に押してください。入力・変更した情報を登録せずに、元の画面に戻ります。

## 8-3、名簿の管理



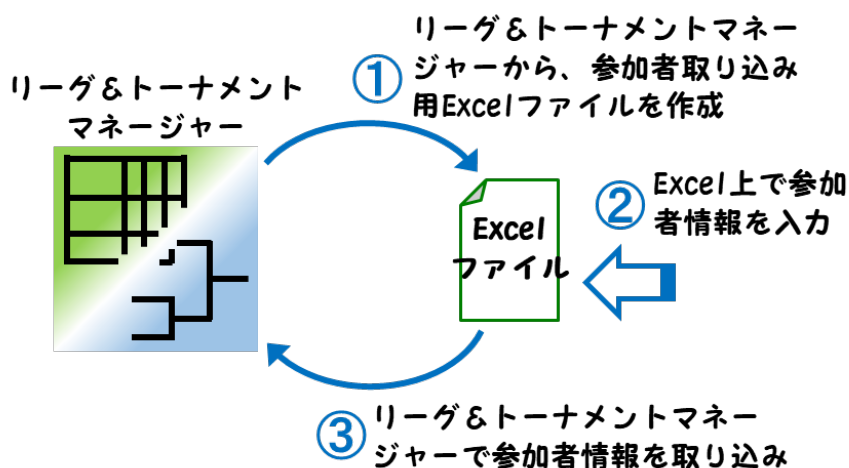
- 登録者名簿の管理（登録者名簿の追加、登録者名簿名の変更、登録者名簿の削除、登録者名簿の状態をファイルに退避、登録者名簿の状態をファイルから復元）ができます。
- 登録者名簿の内容は、随時自動で記憶されます。
- 名簿の状態をファイルに退避しておくとし、名簿を誤って編集してしまった場合などでも、名簿データを復元することによって退避したときの状態に戻すことができます。

## 9、補足情報

9-1、参加者の一括取り込みの仕方 .....	196
9-2、トーナメント表の各場所の順位の振られ方 .....	200
9-3、トーナメント表での「bye」の扱い.....	206
9-4、トーナメント表の段を変更する .....	207

## 9-1、参加者の一括取り込みの仕方

リーグ&トーナメントマネージャーでは、**自動抽選準備画面**および**大会前入力画面**で、「参加者取り込み用 Excel ファイル」に入力した参加者情報を一括で取り込むことができます。また、登録者名簿への登録者の登録についても、同様の機能があります（参加者情報を一括取り込みする際に使用する Excel ファイルと、登録者名簿へ一括登録する際に使用する Excel ファイルは異なります）。



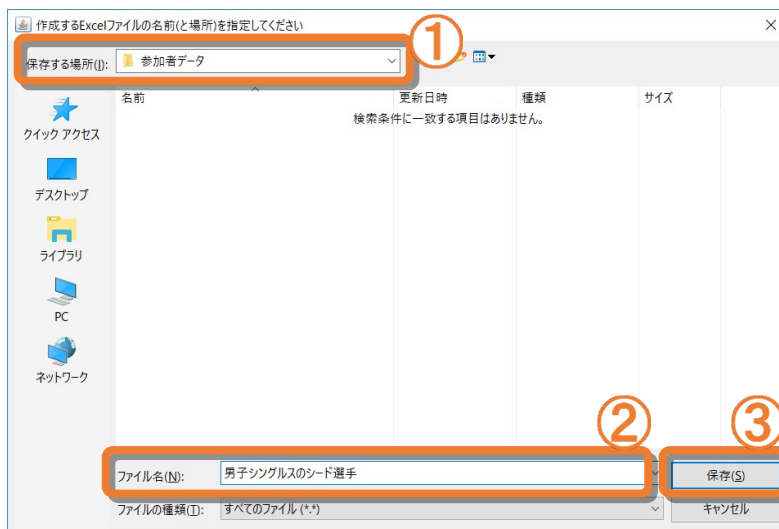
※ 「参加者取り込み用 Excel ファイル」を使用するには、お使いのコンピュータで Microsoft Excel 2007 以降が動作することが必要です。

## 手順1：「参加者取り込み用 Excel ファイル」を開く

- 自動抽選準備画面で[参加者取り込み用 Excel ファイル]ボタンを押すか、大会前入力画面で [参加者操作]ボタン → [参加者取り込み用 Excel ファイルを作成] を選択してください。

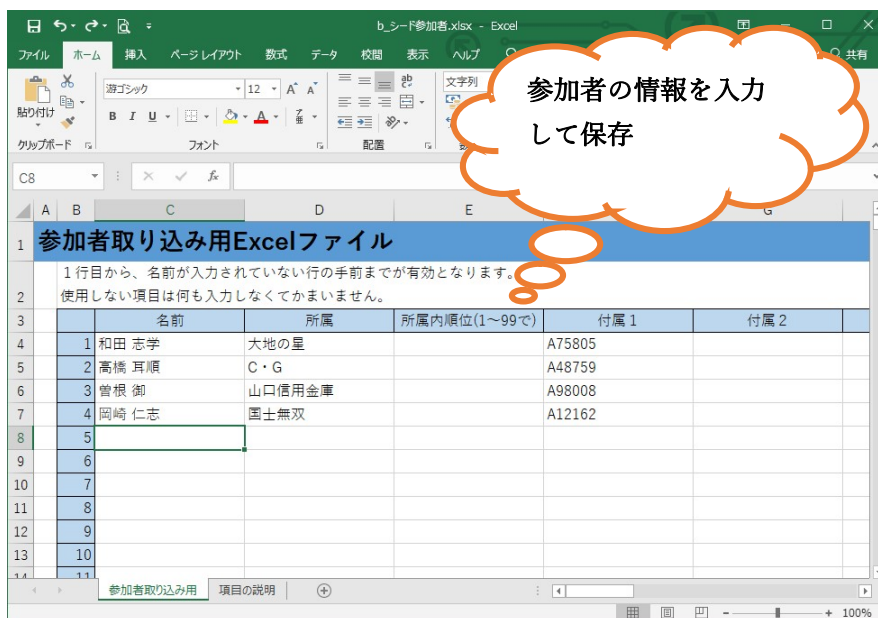
- この後の操作を案内する画面が出現します。案内の内容を確認して、[OK]ボタンを押してください。

- 「参加者取り込み用 Excel ファイル」の、保存場所とファイル名を指定する画面が出現します。



## 手順2：参加者の情報を入力し、ファイルを保存する

- 「参加者取り込み用 Excel ファイル」に、参加者の情報を入力してください。参加者の情報を入力できたら、ファイルを保存してください。



- 1参加者の行数を[2行]にしている場合の2行目の参加者の入力欄は、各行の右の方にあります。
- 使用しない項目は何も入力しなくてかまいません。
- 1行目から、名前が入力されていない行の手前までが有効となります。
- カンマ「,」は入力しないようにしてください。
- 所属内順位の項目は、1から99の範囲で入力してください。
- シードの参加者の場合は、シード順に入力してください。
- シードの参加者の場合は、所属内順位を入力する必要はありません。

### 手順3：リーグ&トーナメントマネージャーから取り込む

- 参加者を入力して保存した「参加者取り込み用 Excel ファイル」は、**自動抽選準備画面**または**大会前入力画面**で取り込むことができます。

The screenshot shows the '自動抽選準備画面' (Automatic Selection Preparation Screen) with two main sections for importing participants from an Excel file:

- <シードの参加者>** (Seeded Participants): This section has a table with columns for '名簿' (Ledger), '名前' (Name), '所属' (Affiliation), and '付属1' (Attachment 1). There are four rows, each with a '名簿' label and a '1位' (1st place) label. A '取り込み' (Import) button is highlighted with a red box.
- <シードでない参加者>** (Non-seeded Participants): This section has a similar table but includes a '所属内順位' (Affiliation Ranking) column. There are three rows, each with a '名簿' label and a '1' label. A '取り込み' (Import) button is also highlighted with a red box.

The screenshot shows the '大会前入力画面' (Pre-tournament Input Screen) with the '参加者操作' (Participant Operation) menu open. The menu items are:

- チェックボックスを一括操作 (Batch operation of checkboxes)
- 参加者取り込み用Excelファイルを作成 (Create Excel file for participant import) - This item is circled in red with a '2' next to it.
- 参加者を取り込み (Import participants) - This item is circled in red with a '1' next to it.
- 参加者を書き出し (Export participants)
- 範囲を指定して削除 (Delete with range specification)

## 9-2、トーナメント表の各場所の順位の振られ方

リーグ&トーナメントマネージャーでは、トーナメント表作成時に、トーナメント表の各参加者の場所に自動で順位が振られます。

場所順位の振られ方は、**作成条件指定画面**の、**[場所順位の振り方]**で何を選択しているかによって、異なってきます。トーナメント表が複数ブロックある場合は、各ブロックの中で、選択した方式で振られます。

### 1、[一般的な方式]を選択した場合

場所順位の高い方の参加者が常に勝ち進んだ場合に、次の3つのことが常に成り立つように、各参加者の場所の場所順位が振られます。

1. トーナメント表の一番最初の場所を、1位とする。
2. 場所順位のより高い参加者は、場所順位のより低い参加者と対戦する。
3. 対戦する相手の場所は、そのラウンドで対戦できる限りの範囲で、一番遠い場所になる。

具体的には、次のようになります。

#### 1位の場所

- トーナメント表の一番最初の場所が1位となります。

#### 2位の場所

- 1位と決勝戦で対戦する場所で、1位から最も遠い場所（つまり、トーナメント表の一番最後の場所）が、2位となります。

#### 3位と4位の場所

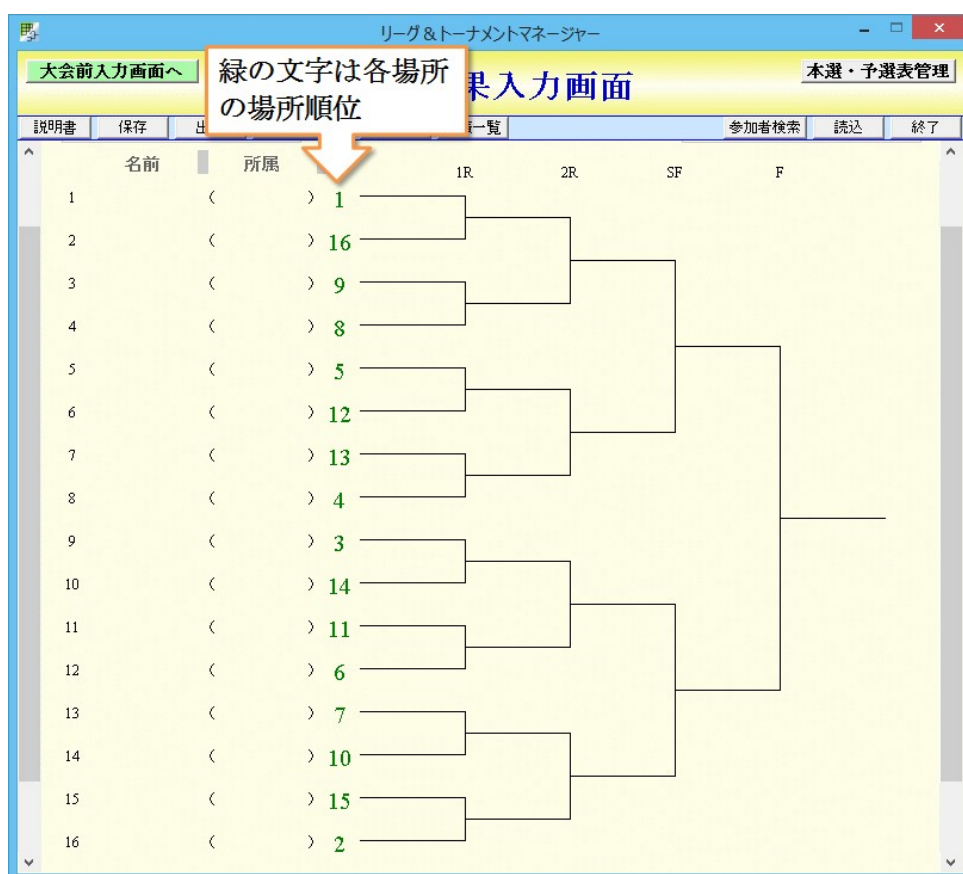
- 1位と準決勝で対戦する場所で、1位から最も遠い場所（つまり、トーナメント表の前半部分の一番最後の場所）が4位となります。
- 2位と準決勝で対戦する場所で、2位から最も遠い場所（つまり、トーナメント表の後半部分の一番最初の場所）が3位となります。



## 5位～8位の場所

- 1位と準々決勝で対戦する場所で、1位から最も遠い場所（つまり、トーナメント表の4分割の1つ目の一番最後の場所）が8位となります。
- 2位と準々決勝で対戦する場所で、2位から最も遠い場所（つまり、トーナメント表の4分割の4つ目の一番最初の場所）が7位となります。
- 3位と準々決勝で対戦する場所で、3位から最も遠い場所（つまり、トーナメント表の4分割の3つ目の一番最後の場所）が6位となります。
- 4位と準々決勝で対戦する場所で、4位から最も遠い場所（つまり、トーナメント表の4分割の2つ目の一番最初の場所）が5位となります。

9位以降も、同様に場所順位が振られていきます。



## 2、[テニス公式ルール]を選択した場合

基本的には、[一般的な方式]を選択した場合と同じですが、以下の2点が、[一般的な方式]を選択した場合と異なります。

1. 場所順位 3 位と 4 位の位置が、通常の場合と異なります。「そのラウンドで対戦できる限りの範囲で、一番遠い場所」ではなく、「そのラウンドで対戦できる限りの範囲で、一番近い場所」になります。
2. 特定の場所順位の位置が、抽選になります。
  - 参加数 16 の場合：3 位と 4 位の位置が抽選
  - 参加数 32 の場合：3 位と 4 位、5 位～8 位の位置が抽選
  - 参加数 64 の場合：3 位と 4 位、5 位～8 位、9 位～12 位、13 位～16 位の位置が抽選
  - 参加数 64 の場合：3 位と 4 位、5 位～8 位、9 位～12 位、13 位～16 位の位置が抽選

リーグ&トーナメントマネージャー

大会前入力画面へ 緑の文字は各場所の場所順位 結果入力画面 本選・予選表管理

説明書 保存 出 一覧 参加者検索 読込 終了

名前	所属	1R	2R	SF	F
1	< >	1			
2	< >	16			
3	< >	9			
4	< >	8			
5	< >	3			
6	< >	14			
7	< >	11			
8	< >	6			
9	< >	5			
10	< >	12			
11	< >	13			
12	< >	4			
13	< >	7			
14	< >	10			
15	< >	15			
16	< >	2			

3位と4位の位置が[一般的な方式]と異なる。3位と4位の位置は抽選になっていて、いつも同じではない。

### 3、[一回戦を後方の位置に]を選択した場合

基本的には、[一般的な方式]を選択した場合と同じですが、場所順位5番目以降の振られ方が[一般的な方式]の場合と異なります。2回戦からの出場者がいる場合（参加者が2の累乗 [・・・、8、16、32、・・・] ぴったりでないとき）に、1回戦が後方の位置に配置されるように、場所順位が振られます。

リーグ&トーナメントマネージャー

大会前入力画面へ 大会前入力画面 本選・予選表管理

説明書 保存 出 一覧 参加者検索 読込 終了

	名前	所属	1R	2R	SF	F
1	( )	1				
2	( )	16				
3	( )	8				
4	( )	12				
5	( )	4				
6	( )	14				
7	( )	5				
8	( )	10				
9	( )	2				
10	( )	15				
11	( )	7				
12	( )	11				
13	( )	3				
14	( )	13				
15	( )	6				
16	( )	9				

緑の文字は各場所の場所順位

参加者が2の累乗 ぴったりでないとき、後ろの方が1回戦として残る。

※ [一回戦を後方の位置に]にすると、2回戦からの出場者がいる場合（参加者が2の累乗 [・・・、8、16、32、・・・] ぴったりでないとき）に、試合をトーナメント表の前方から順番に行った場合に、各参加者の試合の間隔があまり偏らなくなります（1回戦の試合が終わってすぐに2回戦の試合に入る参加者が減り、2回戦からの参加者の最初の待ち時間が減ります）。基本的にトーナメント表の前方から試合を順番に行えば大会の進行がスムーズに行くようになるので、大会の進行が簡単で参加者にもわかりやすくなります。ただし、場所順位5番目以降については通常のトーナメント表上の場所順位どおりの対戦

(場所順位のより高い参加者は、場所順位のより低い選手と対戦する)にはなりません。

## A、ブロックをまたがっての場所順位の振られ方

ブロックをまたがっての場所順位は、次の2つのことが常に成り立つように振られます。

1. 各ブロックの1位の順位は、ブロック順位が高い順に振る。
2. 各ラウンドで、場所順位のより高い参加者は、場所順位のより低い参加者と対戦する。

具体的には、例えば次の図ようになります。

1位ブロック	2位ブロック	3位ブロック
1位	2位	3位
2位	2位	2位
3位	3位	3位
4位	4位	4位

Red dashed arrows indicate the ranking flow: 1st place of Block 1 (1st) vs 2nd place of Block 2 (2nd) vs 3rd place of Block 3 (3rd); 6th place of Block 1 vs 5th place of Block 2 vs 4th place of Block 3; 7th place of Block 1 vs 8th place of Block 2 vs 9th place of Block 3; 12th place of Block 1 vs 11th place of Block 2 vs 10th place of Block 3.

The screenshot shows a tournament manager interface with a bracket diagram. A callout box points to green text in the diagram, stating "緑の文字は各場所の場所順位" (Green text is the venue ranking for each block). The diagram shows three blocks: 1位ブロック (Block 1), 2位ブロック (Block 2), and 3位ブロック (Block 3). The participants are numbered 1 through 24, with green text indicating their venue ranking within each block. The interface includes a menu bar with options like "大会前入力画面", "結果入力画面", "本戦・予選表管理", "説明書", "保存", "出力", "設定", "結果削除", "成績一覧", "参加者検索", "読込", and "終了".

## 9-3、トーナメント表での「bye」の扱い

リーグ&トーナメントマネージャーのトーナメント表で、参加者の名前の部分に「bye」（大文字小文字は問いません）を入力すると、それは特別な意味を持ちます。「bye」とは「不戦勝」の意味で、そこには参加者がいないことを表します。

### 特別な意味1：一段上がる対象となる

トーナメント表の形の設定で、一回戦がない部分の表示方法について、**[一回戦がない参加者は1段上げる]**の設定にしていると、参加者の名前に「bye」が入力されている部分の相手側は一段上がる対象となります。「bye」を入力したり削除したりすることによって、一段上がる部分を変更することもできます（→「9-4、トーナメント表の段を変更する」207ページ）。

### 特別な意味2：1試合として数えない

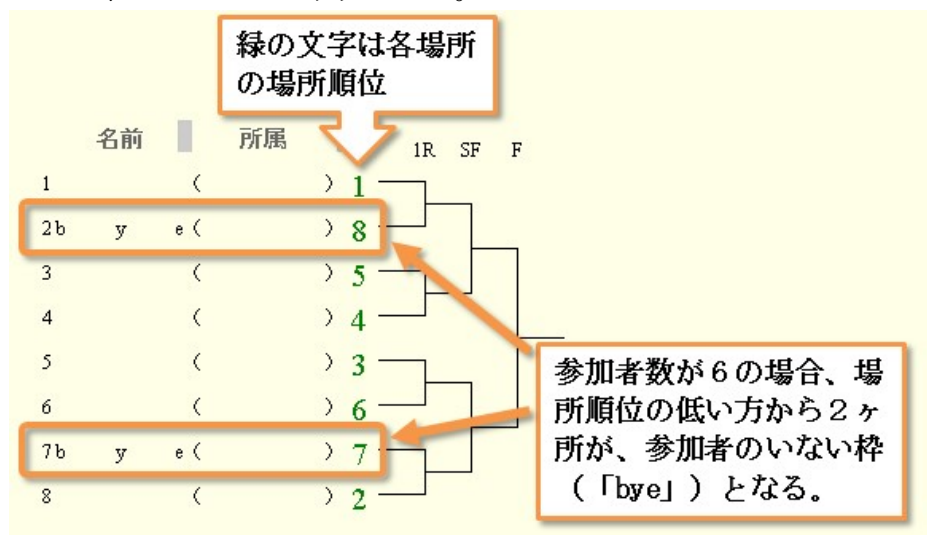
参加者の名前の部分に「bye」が入力されていると、「そこには参加者がいないので、相手側が自動的に次のラウンドに進む」ものとして認識されます。

- **試合結果入力画面**で見ることができる大会の進行状況（→「大会進行状況を見る」144ページ）の「全試合数」では、対戦者のどちらか一方でも「bye」となっているところは1試合として数えません。また、大会進行状況画面の試合待ち一覧でも、対戦者のどちらか一方でも「bye」となっているものは表示されません。
- **試合結果入力画面**で**[成績一覧]**ボタンを押すと見ることができる成績一覧表（→「参加者の成績一覧表を見る」143ページ）は、基本的に勝利線の状態によって成績が判断されますが、相手側が「bye」となっている部分は、勝利線が引かれていなくても、次のラウンドに進んでいるものと判断されます。

## 9-4、トーナメント表の段を変更する

トーナメント表では、参加者数が2の累乗ぴったりでない場合、一回戦を行う参加者と行わない参加者ができます。トーナメント表を作成する段階で、一回戦がない部分の表示方法について、**【一回戦がない参加者は1段上げる】**を選択していると、一回戦がない部分は一段上がる形になります。どこが自動で一回戦がない部分になるかは、以下のようになっています。

1. 参加者の数以上で最小の、2の累乗のトーナメント表をイメージする。
2. トーナメント表上の場所順位が低い方から、参加者が足りない分だけ、参加者のいない枠（「bye」）とする。
3. 参加者のいない枠（「bye」）の相手側は、一回戦がないことになり、一段上がる対象となる。



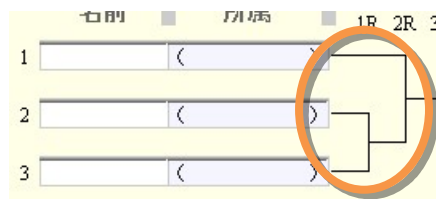
### <一段上がる部分を変更する方法>

トーナメント表を作成後は、**【設定を変更】**ボタン→**【トーナメント表の形の設定を変更】**で、一回戦がない部分の表示方法について **【一回戦がない参加者は1段上げる】**を選択している状態で**【OK】**ボタンを押すと、その時点で参加者の名前が「bye」となっている部分の相手側が、一段上がります。

したがって、参加者の名前に「bye」を入力したり、「bye」であったところを「bye」でなくしたりすれば、一段上がる部分を好きなように変更することができます。「bye」の入力の仕方によって、二段以上上がる形も作成できます。

## 一段上げる部分を変更する場合の例

1. 最初、1番の部分が一段上がっている。



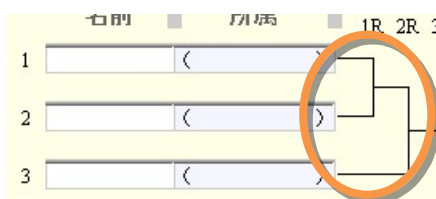
2. [トーナメント表の形の設定]画面で、[一回戦がない部分の表示方法]を[参加者がいない側に bye を設定]に変更する。2番が「bye」となっている。



3. 2番の名前欄の「bye」を削除し、3番の名前欄に「bye」と入力する。



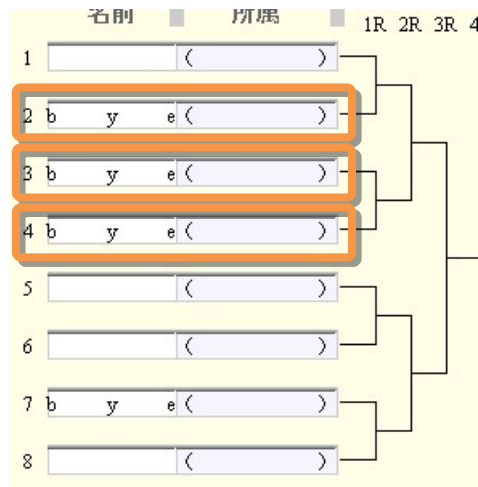
4. [トーナメント表の形の設定]画面で、[一回戦がない部分の表示方法]を[一回戦がない参加者は1段上げる]に変更する。1段上がる部分を変更される。





3回戦から出場する選手のいるトーナメント表を作成する場合の例

1. [トーナメント表の形の設定]画面で、[一回戦がない部分の表示方法]を[参加者がいない側に **bye** を設定]にし、参加者のいないところの名前欄に「bye」を入力する。



2. [トーナメント表の形の設定]画面で、[一回戦がない部分の表示方法]を[一回戦がない参加者は1段上げる]に変更する。2段上がる形ができあがる。



# 10、お問い合わせ先



株式会社和田システム

電子メール：[daiyou@wada-system.jp](mailto:daiyou@wada-system.jp)

お電話:080-6598-0259 (土・日・祝日を除く 10:00～18:00)

住所：〒333-0845

埼玉県川口市上青木西4-25-30

和田システムホームページ <https://www.wada-system.jp/>

