



# 導入説明書



# 目次

1、導入について	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	16
1-4、終了の仕方	18
1-5、説明書を見たいときは	19
1-6、アンインストールの仕方	24
2、全体の機能概要	27
2-1、各画面の主な機能	28
2-2、画面を移動する	30
3、トーナメント表の作成	31
3-1、作成方式を選択する (タイトル画面)	32
3-2、参加者リストを作成する (自動抽選準備画面)	34
3-3、トーナメント表の形を指定する (トーナメント情報指定画面)	46
3-4、参加者や大会情報などを入力する (大会前入力画面)	58
3-5、試合結果を入力する (試合結果入力画面)	73
4、データの保存と読み込み	93
4-1、データをファイルに保存する	94
4-2、データをファイルから読み込む	97
5、印刷とファイル作成	101
5-1、印刷する	102
5-2、PDF ファイルを作成する	105
5-3、Excel ファイルを作成する	110
5-4、HTML ファイルを作成する	114
5-5、PNG ファイルを作成する	119
6、設定の変更	125
7、名簿の作成と管理	131
7-1、登録者名簿の編集	132
7-2、登録者情報の入力	135

7-3、名簿の管理.....	141
<b>8、活用情報.....</b>	<b>143</b>
8-1、参加者の一括取り込みの仕方.....	144
8-2、トーナメント表上のシード順位のふられ方.....	148
8-3、「bye」の持つ特別な意味.....	154
8-4、一段上がる部分を変更する.....	155
<b>9、お問い合わせ先.....</b>	<b>158</b>





# 1、導入について

トーナメントマネージャーをお客様が使用するには、使用許諾契約に同意していただく必要があります。

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。

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。

※HTML ファイルを閲覧するには、Microsoft Edge などのブラウザが必要です。

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.....	16
1-4、終了の仕方.....	18
1-5、説明書を見たいときは.....	19
1-6、アンインストールの仕方.....	24

# 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一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

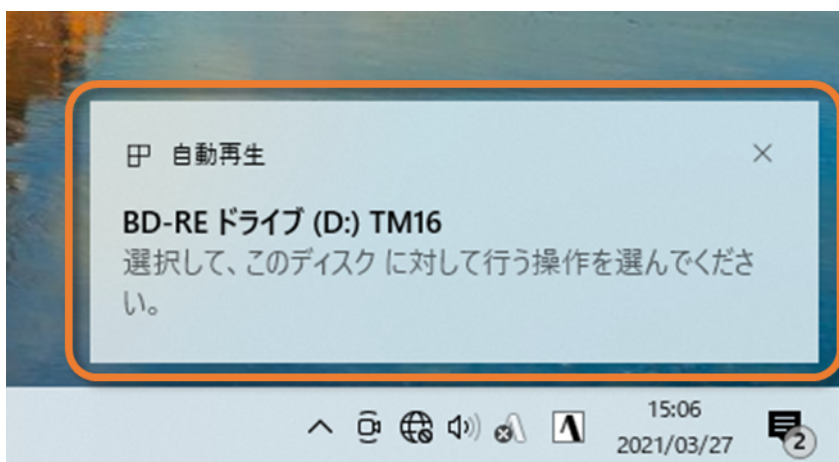
## 1-2、インストールの仕方

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

- 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。




# BD-RE ドライブ (D:) TM16

このディスク に対して行う操作を選んでください。

## メディアからのプログラムのインストール/実行

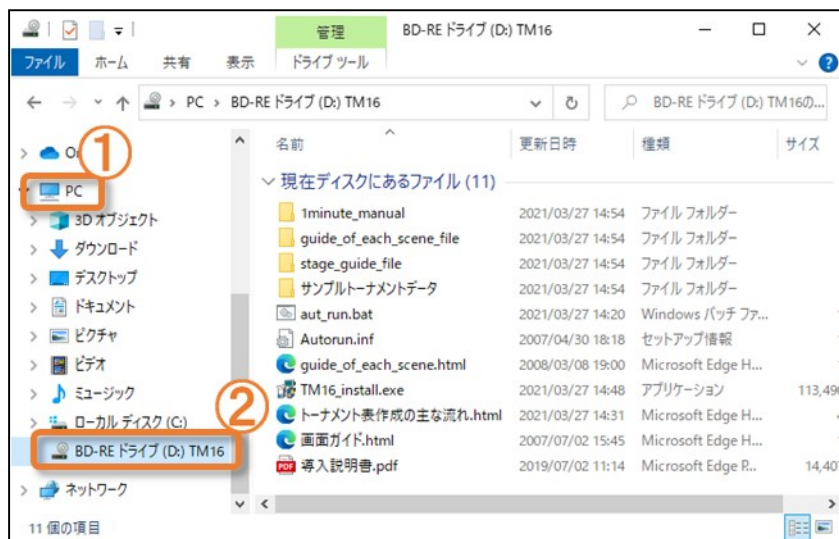
 aut\_run.bat の実行  
発行元は指定されていません

## その他の選択肢

 フォルダを開いてファイルを表示  
エクスプローラー

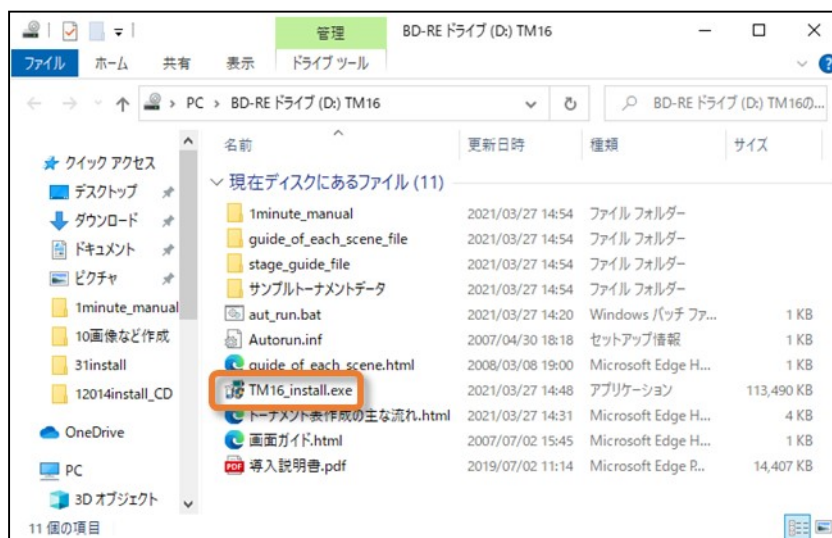
 何もしない

※ 「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..TM16]などをクリックし、CDの中を表示させてください。



## 手順2： [TM16\_install.exe] を実行する

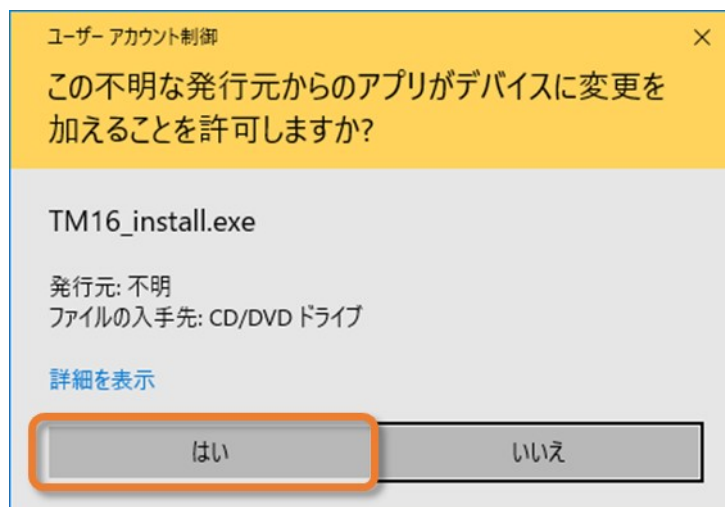
- CDの中身が表示されたら、[TM16\_install.exe]をダブルクリックなどで実行してください。



## 手順3： インストール開始画面が出るまで待つ

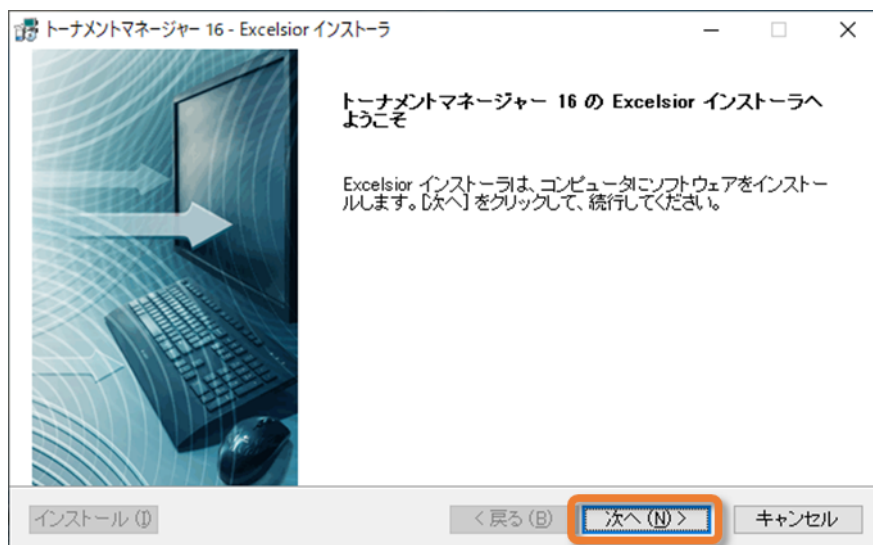
- インストール開始画面が出るまで、数秒から数十秒ほどお待ちください。

※セキュリティ警告の画面などが出たら、[実行][許可する]などの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

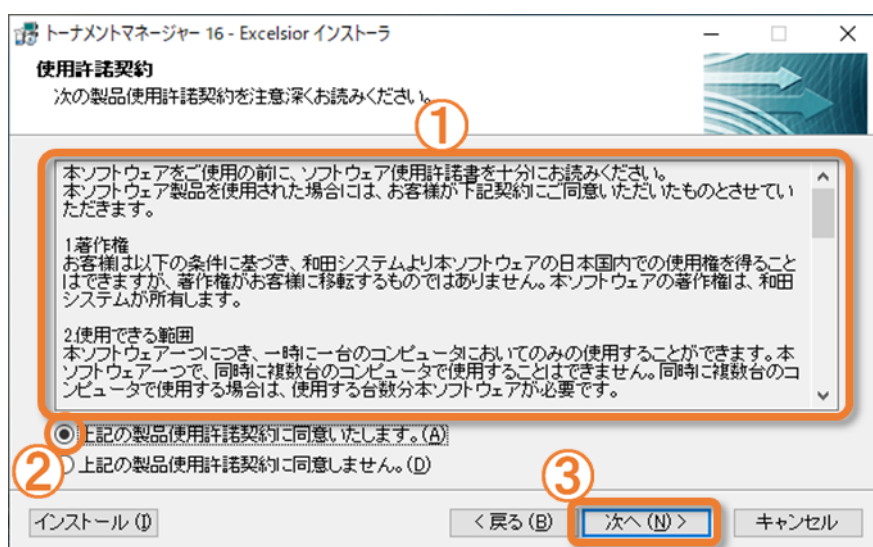
- インストーラが起動し、インストール開始画面が出現します。
- [次へ (N) >]ボタンを押してください。



## 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。

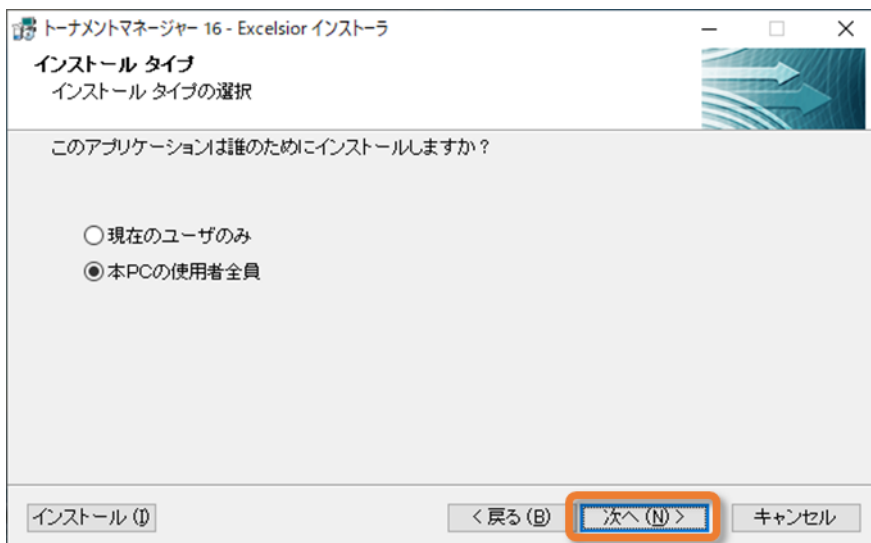
※ 使用許諾契約に同意していただけない場合は、トーナメントマネージャーを使用することはできません。





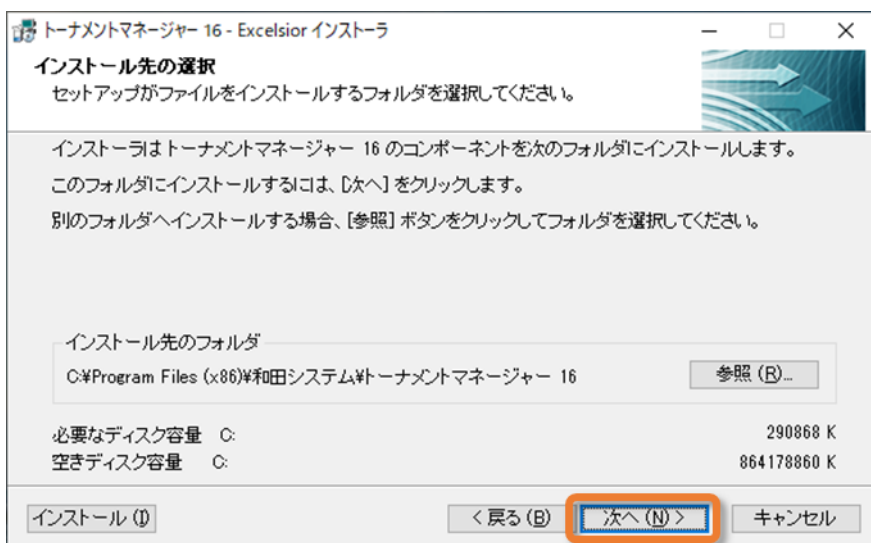
## 手順6：インストールタイプを選択する

- 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

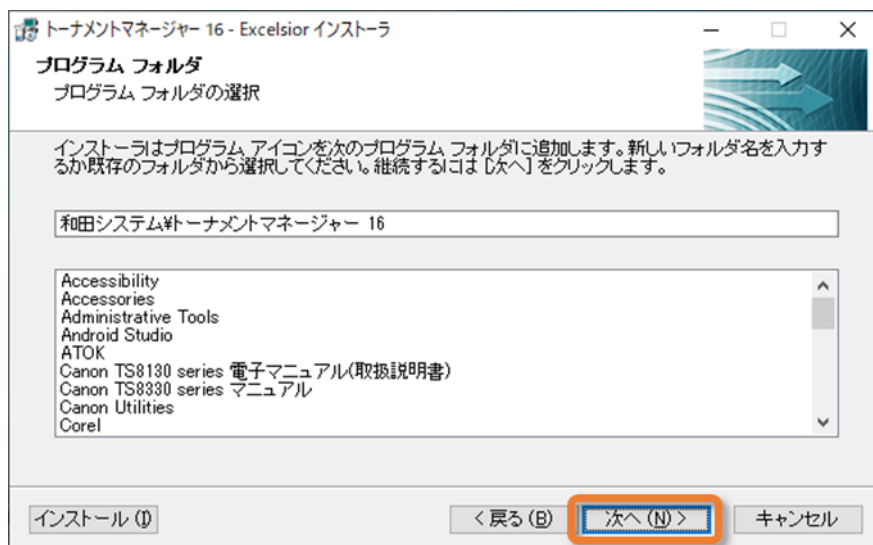
- インストール先を選択する画面が表示されます。
- インストール先を選択し、[次へ (N) >] ボタンを押してください。
- 通常、インストール先は変更する必要はありません。





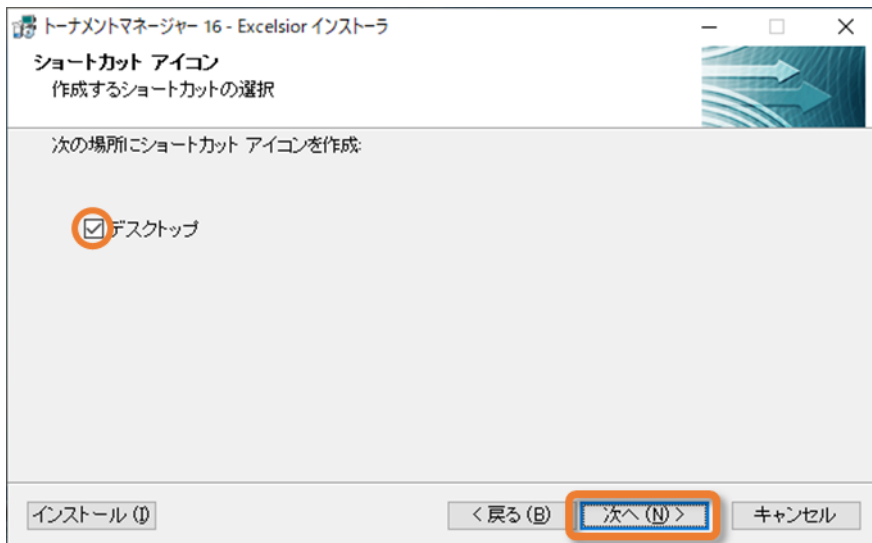
## 手順8：プログラムフォルダを選択する

- 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。



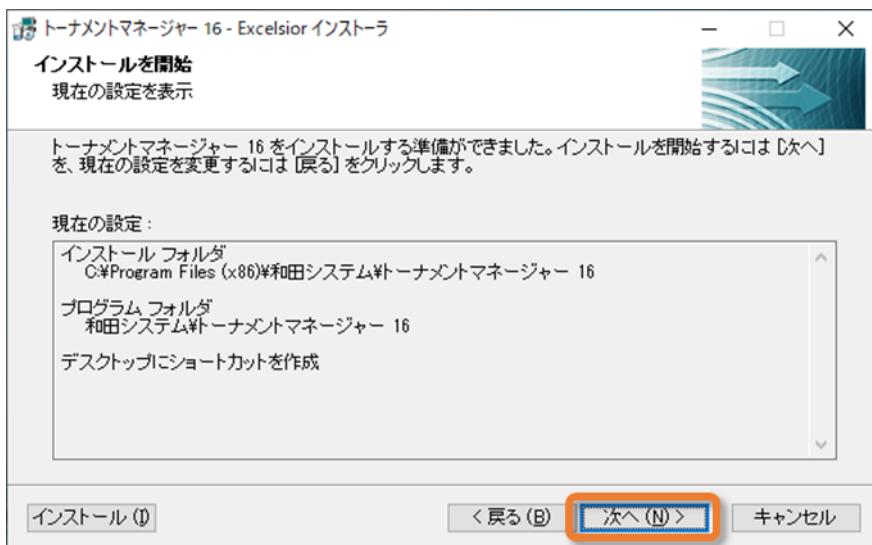
## 手順9：デスクトップにショートカットアイコンを作成するかを指定する

- 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。



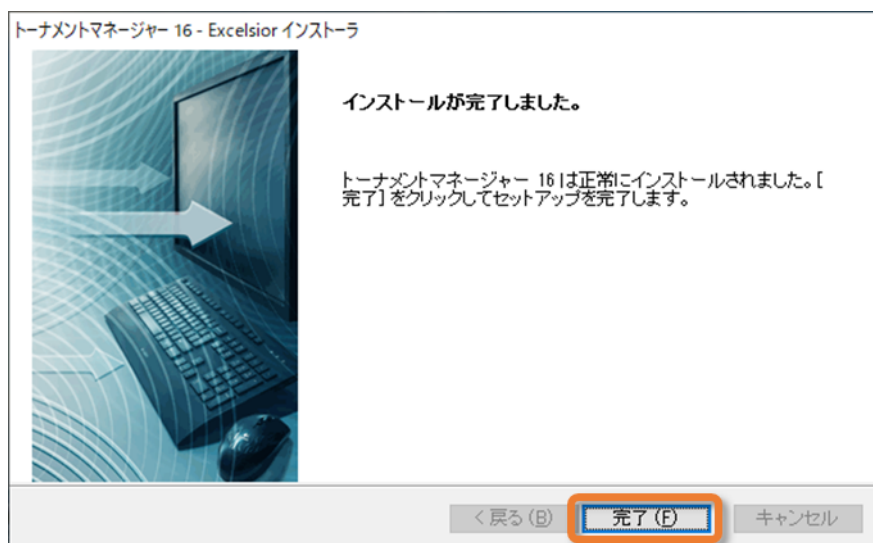
## 手順1 1 : インストールが完了するまで数秒から数十秒程度待つ

- 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。



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

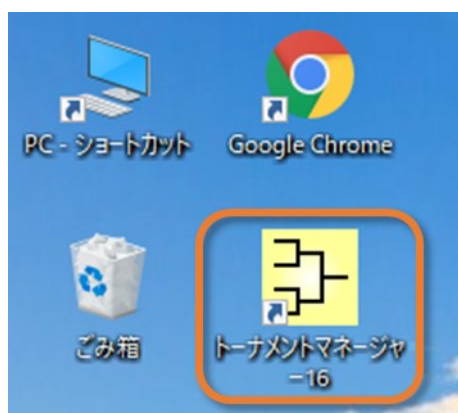
- トーナメントマネージャーCD を、パソコンの CD-ROM ドライブにセットしてください。

※ インストールした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、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。



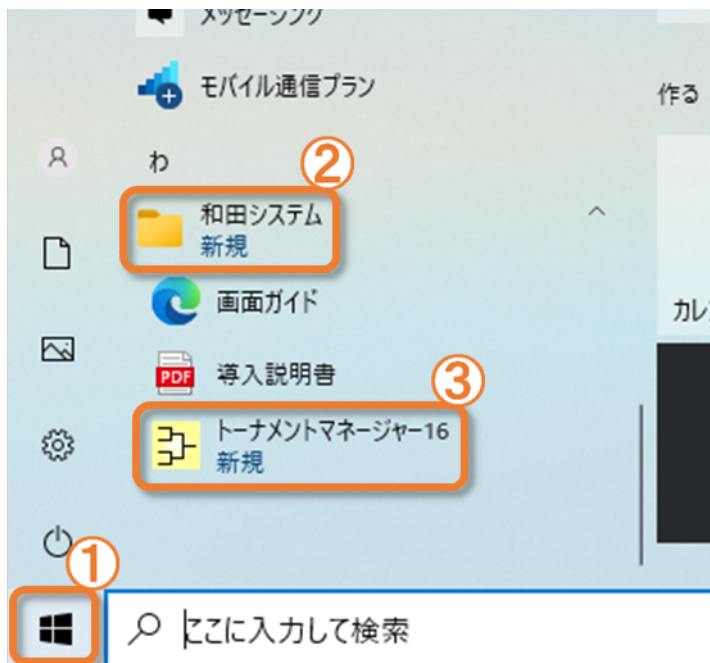
### 手順2-方法1：ショートカットアイコンを実行する

- 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－方法2：Windows 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] → [トーナメントマネージャー 16] を実行します。

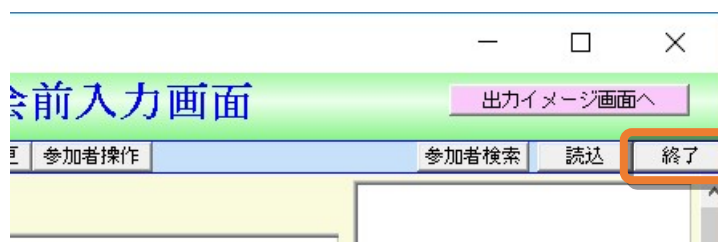


- ※ 複数の種目を同時に運営する場合などは、トーナメントマネージャーを複数起動しておくとも便利かもしれません。

## 1-4、終了の仕方

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

※ 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(「4-1、データをファイルに保存する」94 ページ) しておいてください。



## 1-5、説明書を見たいときは

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>

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)。印刷すると約160 ページあります。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)

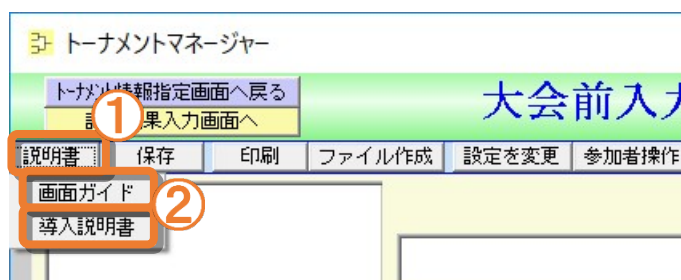
画面ごとに、各画面の使い方が詳しく書いてあります。トーナメントマネージャーの機能についての情報量が一番多い説明書です。トーナメントマネージャーを実際に使いながら、必要に応じて必要な部分を読むことを想定して作られています。トーナメントマネージャーの各画面から、その画面の説明ページを開くことができます。

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：トーナメントマネージャーから開く

- 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 ×

この画面の使い方 **参加者名の設定 (全般)**

全般	一括で設定	番号	名前	所属	シード順位
	付属1	付属2	付属3	付属4	付属5

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   
  シード順位  
 付属1   
 付属2   
 付属3   
 付属4   
 付属5

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  2  3  4

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  2  3  4

各項目の長さを指定してください。

名前     所属   
 付属1     付属2     付属3     付属4     付属5

試合結果を削除 ×

この機能の使い方

試合結果を削除します。  
 削除する対象と範囲を指定してください。

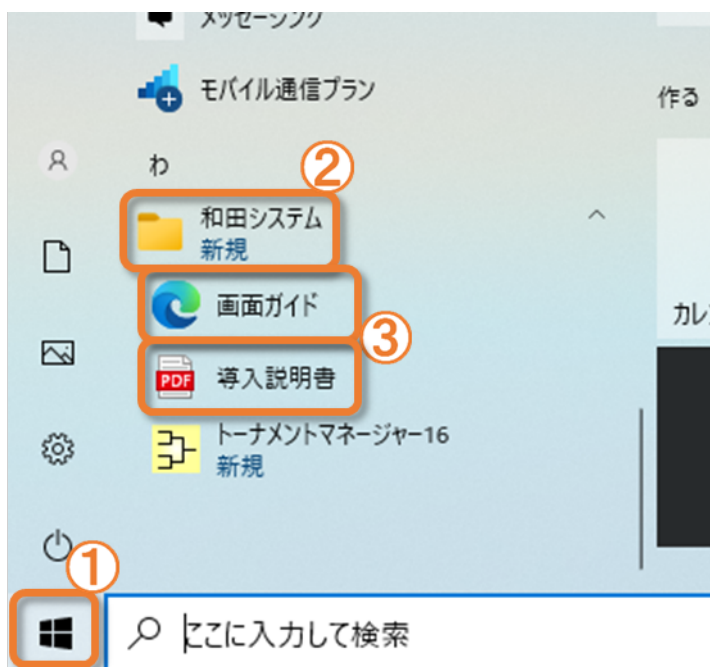
削除する対象

削除する範囲

(削除する前の状態を保存しておきたい場合は、保存をしておいてください。)

## 方法2：Windows 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。

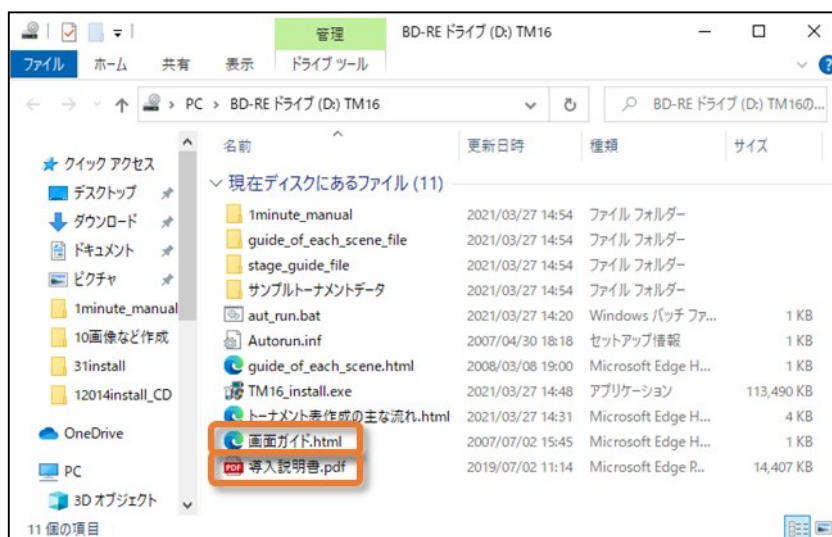


### 方法3：トーナメントマネージャーCD から開く

1. 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。



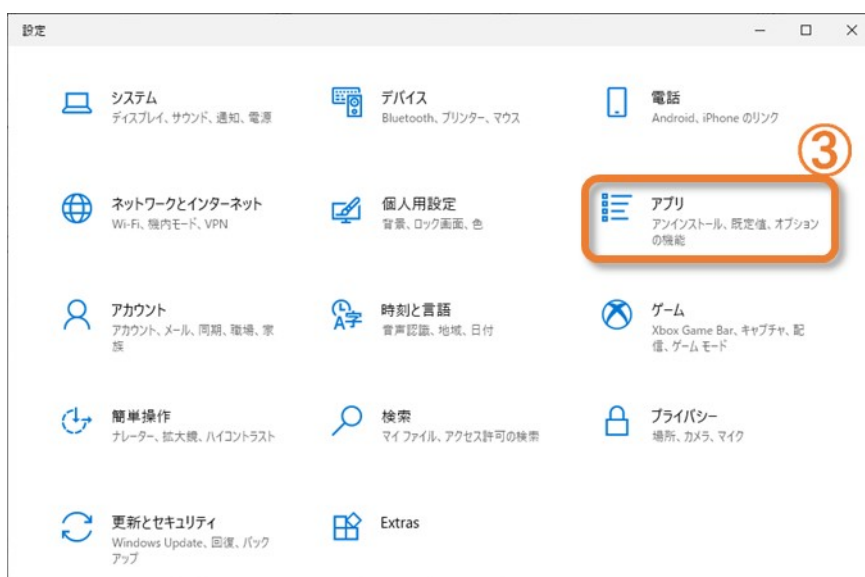
2. CD の中を開いたら、[導入説明書] または [画面ガイド] のファイルを開きます。



# 1-6、アンインストールの仕方

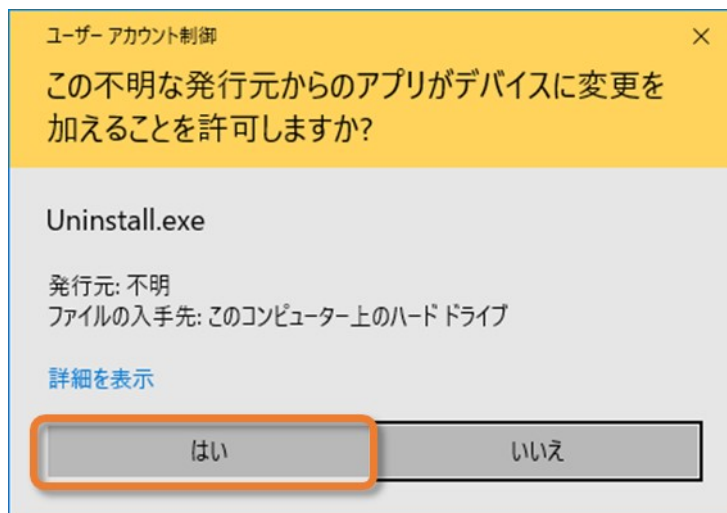
## 手順1：Windows のアプリアンインストール機能などでアンインストールする

- 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] → [トーナメントマネージャー 16] → [アンインストール] を実行します。



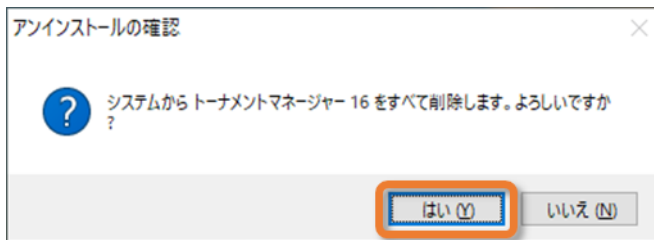


※「ユーザーアカウント制御」などの画面が出た場合は、[はい]ボタンなどを押して実行してください。



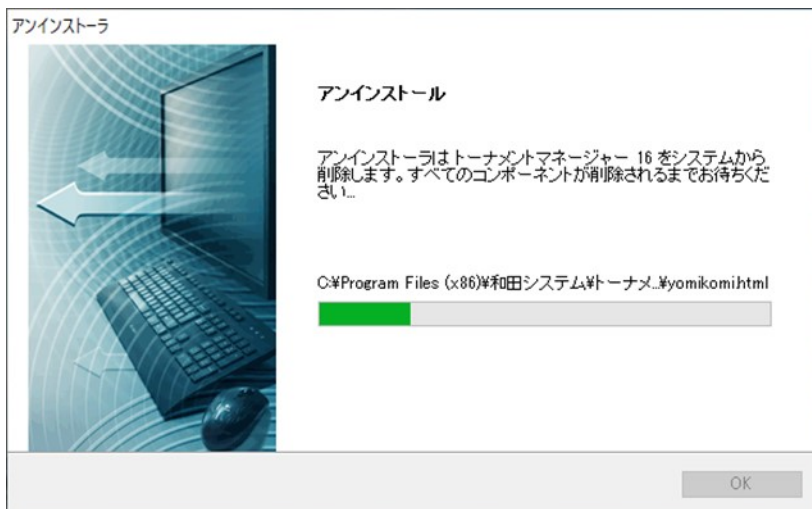
## 手順 2 : 確認画面で確認する

- 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。



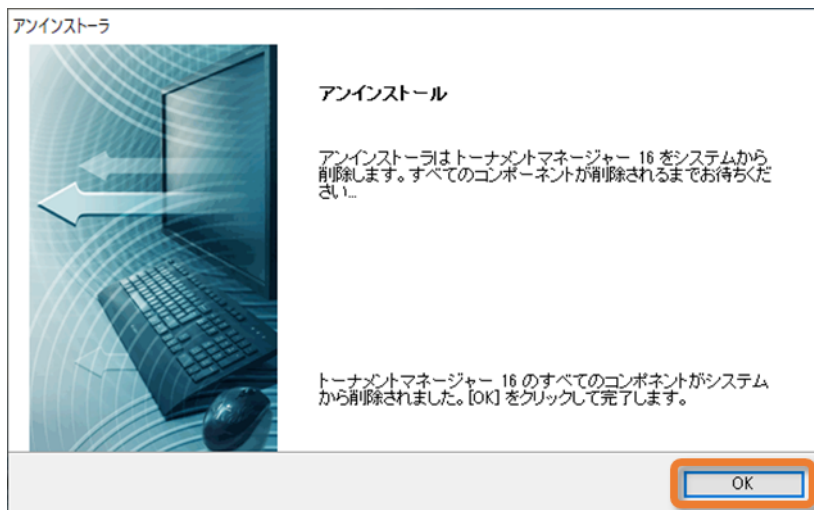
### 手順3：アンインストールが完了するまで数秒から数十秒程度待つ

- 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。



### 手順4：アンインストールが完了したことを確認する

- アンインストールが完了すると、画面の下の方に、アンインストール完了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は完了です。

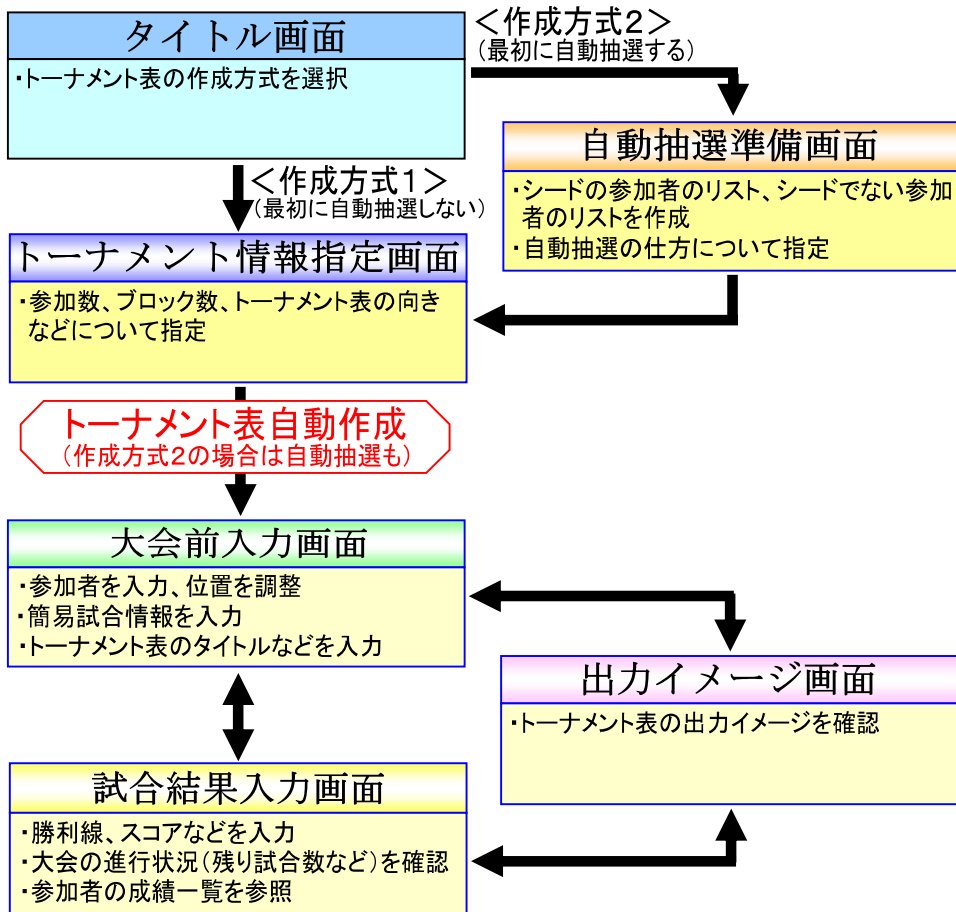




## 2、全体の機能概要

トーナメントマネージャーでは、いくつかのステップを踏んでトーナメント表を作成・完成させていきます。各ステップのために、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・完成までの流れと  
各画面での主な作業 〕



- 2-1、各画面の主な機能..... 28
- 2-2、画面を移動する..... 30

## 2-1、各画面の主な機能

トーナメントマネージャーには、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. トーナメント情報指定画面
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

- 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。
- これから行う作業
  - 新しくトーナメント表を作成する
  - 以前にファイルに保存したデータを読み込む
  - 登録者名簿を作成・編集する
  - ・・・などを選択してください。
- 新しくトーナメント表を作成する場合は、トーナメント表の作成方式(最初に自動抽選を行うかどうか)を選択します。

### 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)について選択してください。



### 3. トーナメント情報指定画面

- トーナメント表の形などを指定する画面です。
- トーナメント表の形など（参加数、ブロック数、トーナメント表の向き、一回戦がない部分の表示方法、など）について選択してください。
- [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。最初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、トーナメント表のタイトルの入力などができます。
- 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

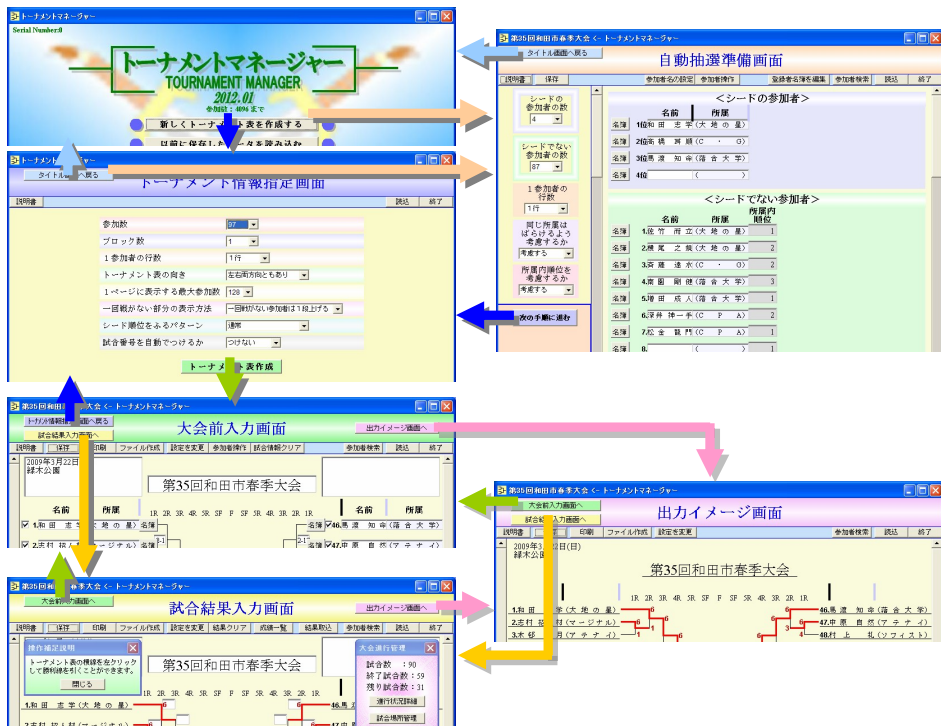
- 主に、大会中および大会後に使用する画面です。
- 勝利線やスコアなどの入力ができます。この画面では、トーナメント表の横線を左クリックすることで勝利線を引くことができます（74 ページ参照）。試合の詳細を入力するようにすることも可能です。
- どの試合場所でどの試合が行われているか管理する画面も使用できます。
- 大会進行状況（残り試合数、試合待ち一覧など）が自動で作成され、参照することができます。
- 参加者の成績一覧（何回戦まで到達したかなど）や戦績などが自動で作成され、参照することができます。

### 6. 出力イメージ画面

- 印刷するときや、PDF ファイルなどを作成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、縦幅が圧縮または引き伸ばしされます。A4 用紙に縦に印刷したときのイメージとなります。）

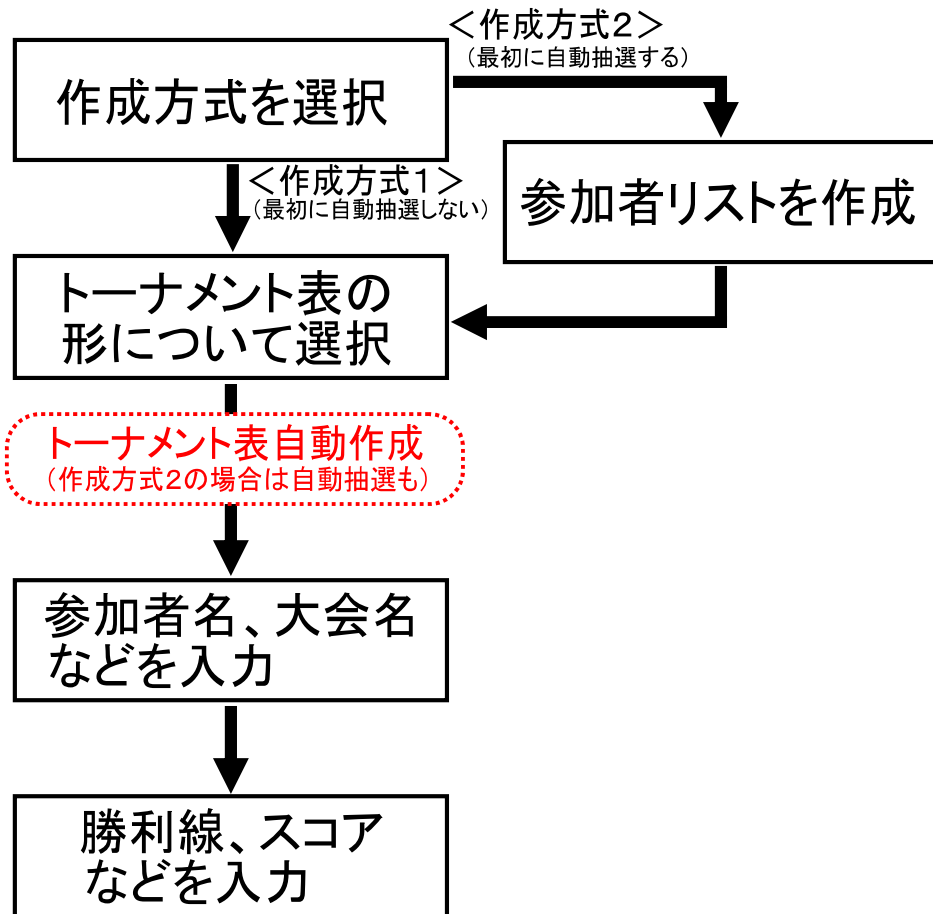
## 2-2、画面を移動する

画面の移動は、主に画面上にあるボタンを押して行います。



- **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 **トーナメント情報指定画面** 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、入力中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。必要に応じて、移動する前に保存（「4-1、データをファイルに保存する」94ページ）をしてください。
- データの読み込み（「4-2、データをファイルから読み込む」97ページ）を行った場合は、そのデータを保存したときの画面に移動します。

### 3、トーナメント表の作成



- 3-1、作成方式を選択する (タイトル画面) ..... 32
- 3-2、参加者リストを作成する (自動抽選準備画面) ..... 34
- 3-3、トーナメント表の形を指定する (トーナメント情報指定画面) . 46
- 3-4、参加者や大会情報などを入力する (大会前入力画面) ..... 58
- 3-5、試合結果を入力する (試合結果入力画面) ..... 73

## 3-1、作成方式を選択する

### (タイトル画面)

トーナメント表を作成する最初のステップとして、トーナメント表の作成方式(最初に自動抽選するかどうか)を選択します。トーナメントマネージャーでは、トーナメント表の作成方式が2種類あります。

#### 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。

#### 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、参加者を自動抽選して配置する方式です。

##### 作成方式2の特徴

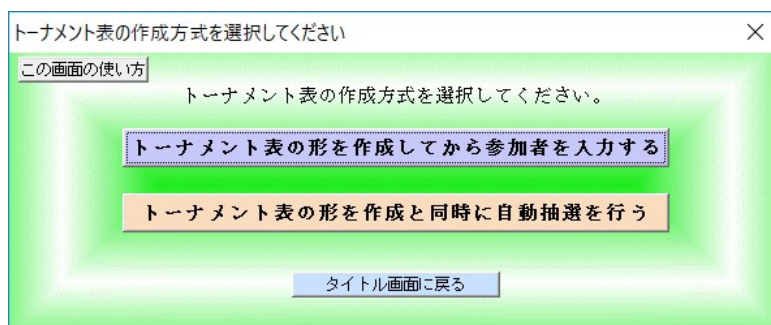
- 最初から自動抽選で、一気にトーナメント表を完成させてしまうことができます。(自動抽選後に参加者を変更することも可能です。)
- シードの参加者は自動でシード順の位置に配置されます。
- シードでない参加者は自動で抽選して配置されます。
- 自動抽選は、同じ所属の参加者はばらけるようにしたり、所属内の順位を考慮したりすることもできます。

## 手順1：[新しくトーナメント表を作成する]ボタンを押す

- **タイトル画面**（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、[新しくトーナメント表を作成する]ボタンを押してください。ボタンを押すと、トーナメント表の作成方式を選択する画面が出現します。



## 手順2：トーナメント表の作成方式を選択する



- 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。
- [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、**トーナメント情報指定画面**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。

## 3-2、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ます。また、自動抽選の仕方について選択します。

The screenshot shows the '自動抽選準備画面' (Automatic Selection Preparation Screen) in the 'トーナメントマネージャー' (Tournament Manager) application. The interface includes a sidebar on the left with various settings and a main area with two tables of participants.

**Left Sidebar Settings:**

- シードの参加者の数: 4
- シードでない参加者の数: 87
- 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
- 所属内順位を考慮するか: 考慮する
- 次の手順に進む

**Main Area - <シードの参加者> (Seeded Participants):**

名前	所属
1位 曾根 御 (山口信用金庫)	
2位 同崎 仁志 (国士無双)	
3位 和田 志学 (大地の星)	
4位 < >	

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

名前	所属	所属内順位
1. 崎田 克己 (大地の星)		3
2. 横尾 之規 (大地の星)		6
3. 寺尾 会友文 (大地の星)		7
4. 鶴田 地理 (中庸大学)		2
5. 林 公門 (中庸大学)		3
6. 野末 九鼎 (中庸大学)		4
7. 増田 成人 (箱合大学)		1
8. < >		1
9. < >		1
10. < >		1

## 手順1：参加者の数を選択する

	名前	所属
名簿	1位 曾根 御	(山口信用金庫)
名簿	2位 岡崎 仁志	(国士無双)
名簿	3位 和田 志学	(大地の星)
名簿	4位	( )

- 「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、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+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。
- 参加者全体の数（シードの参加者+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

シートではない  
参加者の数  
87

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

名簿 3位馬 渡 知命(落合大学)

名簿 4位 ( )

<シートで  
戻

名前 所属

名簿 1.佐竹 而立(大地の星)

名簿 2.横尾 之規(大地の星)

- 1参加者の行数について、  
[1行]  
[2行]  
のどちらかを選択してください。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ます。
- [2行]を選択すると、参加者の表示が2行になります。

名簿 2.前野 成美(大地の星) 3

名簿

29.前野 成美(大地の星)

- ※ ダブルス種目の場合でも、  
和田・佐竹（大宮高校）  
などのように1行で入力する場合は、2行にする必要はありません。
- ※ 2行にして、2行目に補足情報やふりがなを入力するという使い方もあります。



### 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



- シードでない参加者を自動抽選する際に、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（きれいにばらけるように和田システムが開発した独自プログラムを使用しています）かについて、

[考慮しない]

[所属を考慮]

[所属>付属1]

[所属>付属1>付属2]

のどれかを選択してください。

- [所属を考慮]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。シードの参加者も含んで考慮されます。
  - 各所属の割り当て場所について、トーナメント表上の順位もできる限りばらけるように考慮します（同じ所属の参加者が3人の場合は、抽選で配置可能な場所の中で、できる限り、上位3分の1に1人と下位3分の1に1人と真ん中に1人になるように調整）。

※ 所属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。また、所属の略名は影響しません。

※ 所属名が異なっているが同じ所属として認識させたいという場合は、「所属欄には同じ文字列を入力し、付属項目に表示させたい所属名を入力しておいて、あとで所属欄を非表示にして付属項目を表示する」などとするとよいでしょう。

- **[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 5」という項目は初期状態では非表示になっていますので、付属 1 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画面を出し、付属 1 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

はわけるよう 考慮するか	名簿	2.横尾 之規(大地の星)
所属を考慮	名簿	3.斉藤 遠水(C・G)
所属内順位を 考慮するか	名簿	4.南園 剛健(落合大学)
考慮する	名簿	5.増田 成人(落合大学)
次の手順に進む	名簿	6.深井 神一手(C P A)

- シードでない参加者を自動抽選する際に、同じ所属の中での順位を考慮するかについて、  
[考慮する]  
[考慮しない]  
のどちらかを選択してください。
  - [考慮する]を選択すると、同じ所属の参加者の中で、指定した順位より高い参加者は、その所属に割り当てられた場所の中でシード順位がより高い位置に配置されます。トーナメント序盤で、ある所属の上位者と他の所属の上位者が当たってしまうのを回避するのに有効な機能です。
- ※ 所属に完全に同じ文字列が入力されている参加者（[所属>付属1]でばらけさせる場合は所属と付属1が両方とも同じ参加者、[所属>付属1>付属2]でばらけさせる場合は所属と付属1と付属2が全て同じ参加者）どうしても、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）の参加者どうしても、すべて異なる所属の参加者として認識されます。また、所属の略名は影響しません。
- ※ 同じ所属の中で同じ順位を指定した場合は、どの参加者がシード順位が高い位置に配置されるかはランダムになります。
- ※ 同じ所属の中での順位は、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。
- ※ 同じ所属の中での順位は、他の所属の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の二人の方が所属Bの二人よりシード順位の高い位置に入るといような調整はされません。
- ※ 同じ所属の参加者が他にいない参加者は、何位に指定しても変わりはありません。

## 手順5：参加者名を入力する

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 登録者名簿を編集 参加者検索 跳込 終了

シードの参加者の数 4

シードでない参加者の数 87

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

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>

名簿	名前	所属
1位	曾根 御	(山口信用金庫)
2位	岡崎 仁志	(国土無双)
3位	和田 志学	(大地の星)
4位		

<シードでない参加者>

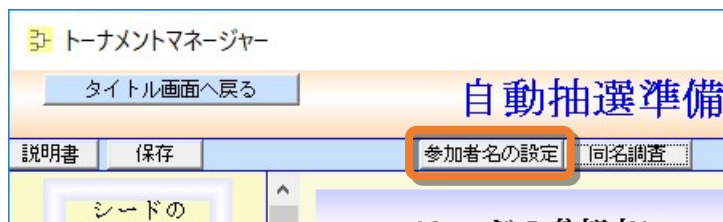
名簿	名前	所属	所属内順位
1	崎田 克己	(大地の星)	3
2	穂尾 之規	(大地の星)	6
3	寺尾 会友文	(大地の星)	7
4	鶴田 地理	(中康大学)	2
5	林 公門	(中康大学)	3
6	野末 九鼎	(中康大学)	4
7	増田 成人	(落合大学)	1
8			1
9			1
10			1

- 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。自動抽選した際、自動でシードの位置(148 ページ)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意識する場合は、同じ所属の中での順位をつけてください。(39 ページ)
- 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変更できます。



- 参加者名として、名前、所属、付属1～付属5の7項目を使用できます。  
参加者名の設定を変更したい場合
  - 使用する項目を変更したい
  - 文字の大きさ・色・配置などを変更したい
  - ・・・など

の場合は、[参加者の設定]ボタンを押して設定画面を出現させ、設定を変更してください。



The screenshot shows a dialog box titled '参加者の設定 (全般)' (Participant Settings (General)). The dialog has a close button (X) in the top right corner. Below the title bar, there is a tab labeled 'この画面の使い方' (How to use this screen). The main content area is divided into several sections:

- 使用する項目にチェックを入れてください。** (Check the items you want to use.)
 

<input checked="" type="checkbox"/> 番号	<input checked="" type="checkbox"/> 名前	<input checked="" type="checkbox"/> 所属	<input type="checkbox"/> シード順位	
<input checked="" type="checkbox"/> 付属1	<input type="checkbox"/> 付属2	<input type="checkbox"/> 付属3	<input type="checkbox"/> 付属4	<input type="checkbox"/> 付属5
- 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。** (Specify the order of items for the participant names on the left side of the tournament table.)
 

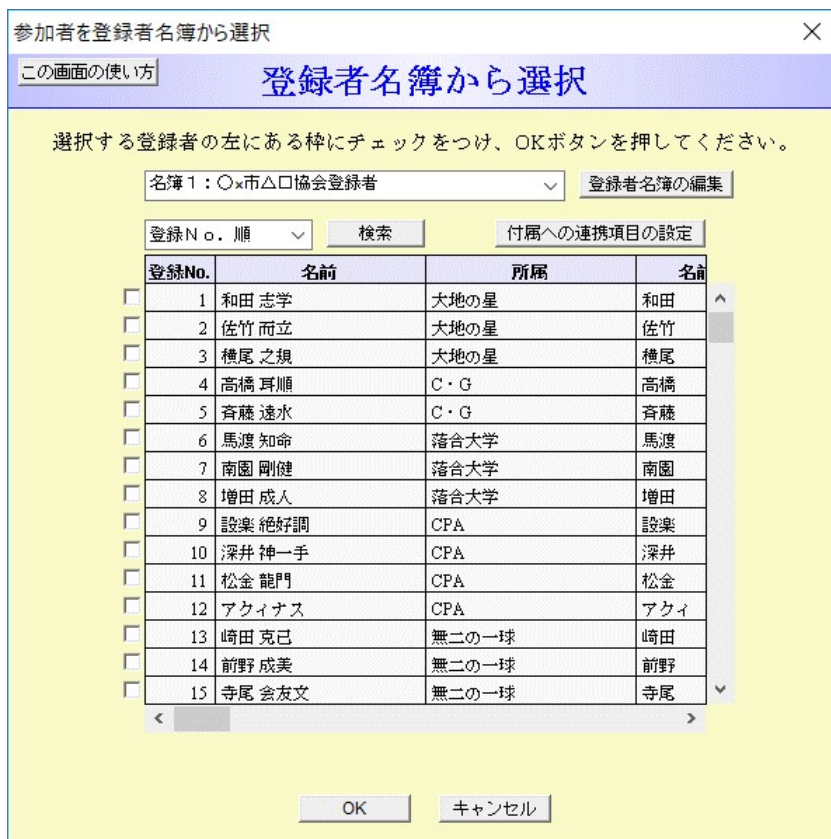
1	番号	2	名前	3	所属	4	付属1
---	----	---	----	---	----	---	-----
- トーナメント表の右側にある参加名の、項目の並び順を指定してください。** (Specify the order of items for the participant names on the right side of the tournament table.)
 

1	番号	2	名前	3	所属	4	付属1
---	----	---	----	---	----	---	-----
- 各項目の長さを指定してください。** (Specify the length of each item.)
 

名前	4	所属	5						
付属1	0	付属2	3	付属3	0	付属4	0	付属5	0
- 下線** つける  / 名簿から入力  する

At the bottom of the dialog, there are two buttons: 'OK' and 'キャンセル' (Cancel).

- 登録者名簿を作成している場合は、[名簿]ボタンを押せば、名簿から選択して参加者を入力することもできます（「7、名簿の作成と管理」131ページ）。





- 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。

### 自動抽選準備画面

参加者名の設定
同名調査
登録者名簿を編集
参加者検索
読込
終了

<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
名簿	1位	< >
名簿	2位	< >
名簿	3位	< >
名簿	4位	< >

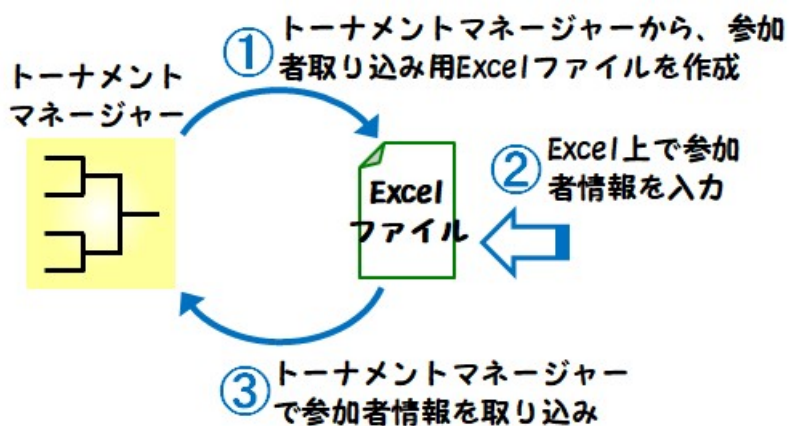
<シードでない参加者>

参加者取り込み用Excelファイル

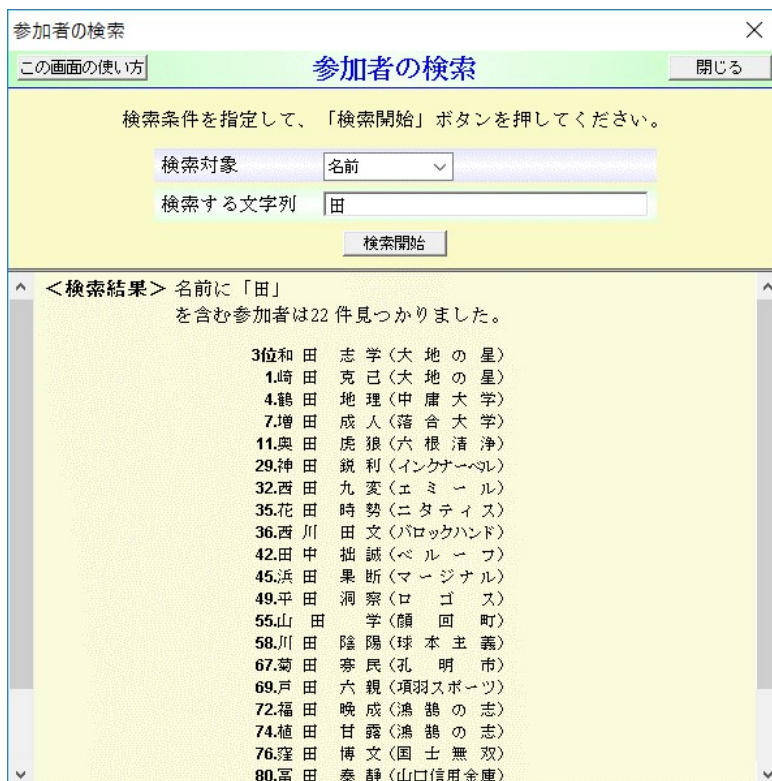
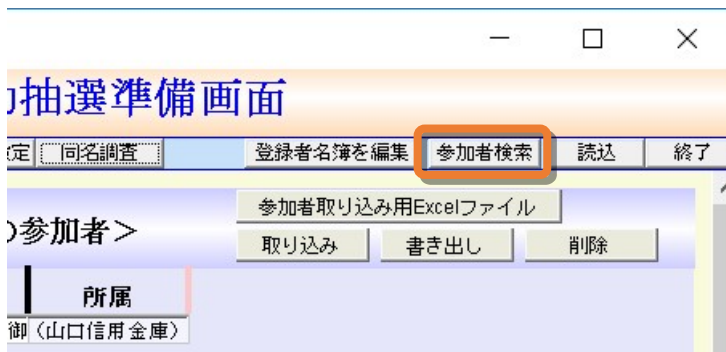
取り込み
書き出し
削除

	名前	所属	所属内順位
名簿	1.	< >	1
名簿	2.	< >	1
名簿	3.	< >	1

参加者の一括取り込みというのは、Excel ファイル上で作成した参加者の一覧を、トーナメントマネージャーで取り込む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です。一括取り込みの仕方については、「8 - 1、参加者の一括取り込みの仕方」(144 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。  
[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。





## 手順6：[次の手順に進む]ボタンを押す

所属内順位を 考慮するか 考慮する	名簿	4.南園 剛健(落合大学)
	名簿	5.増田 成人(落合大学)
	名簿	6.深井 神一手(C P A)
	名簿	7.松金 龍門(C P A)
	名簿	8. ( )

- 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。トーナメント情報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。
- ※ 「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。

### 3-3、トーナメント表の形などを指定する (トーナメント情報指定画面)

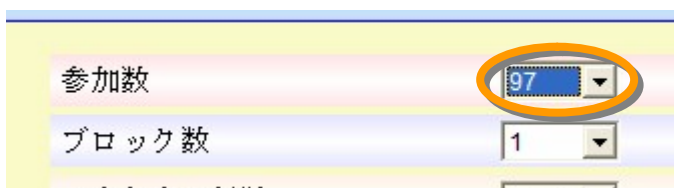
トーナメント表の形など（参加数、ブロック数、トーナメント表の向きなど）について、**トーナメント情報指定画面**で選択してください。選択ができれば、**[トーナメント表作成]**ボタンを押してください。

参加数	97
ブロック数	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
シード順位をふるパターン	通常
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**

- 以下の項目は、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（自由に切り替え）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

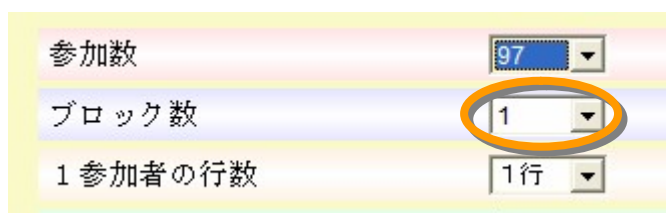
## 手順1：参加数を選択する



The screenshot shows a form with three rows. The first row is labeled '参加数' (Number of Participants) and has a dropdown menu with the value '97' selected. This dropdown is circled in orange. The second row is labeled 'ブロック数' (Number of Blocks) and has a dropdown menu with the value '1' selected. The third row is partially visible and labeled '1 参加者の行数' (Number of rows for 1 participant).

- トーナメントへの参加数を選択してください。ここで選択した参加数のトーナメント表が自動で作成されます。
  - 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。
- ※ 「トーナメント表の形を作成と同時に自動抽選を行う」方式を選択している場合は、**トーナメント情報指定画面**では「参加数」を変更できません。変更したい場合は、**自動抽選準備画面**に戻って、「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。

## 手順2：ブロック数を選択する



The screenshot shows a form with three rows. The first row is labeled '参加数' (Number of Participants) and has a dropdown menu with the value '97' selected. The second row is labeled 'ブロック数' (Number of Blocks) and has a dropdown menu with the value '1' selected. This dropdown is circled in orange. The third row is labeled '1 参加者の行数' (Number of rows for 1 participant) and has a dropdown menu with the value '1行' (1 row) selected.

- ブロックわけをする場合のブロック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。
- ※ 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、ブロックが自動で2分割されます。(1ページに入る数になるまで2分割された形になります。)

### 手順3：1参加者の行数を選択する

- 1参加者名の行数について、

[1行]

[2行]

のどちらかを選択してください。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」方式を選択している場合は、**トーナメント情報指定画面**では「1参加者の行数」を変更できません。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。

- [2行]を選択すると、参加者の表示が2行になります。

<入力画面>

名前	所属
1. 和田 志学	(大地の星)
佐竹 而立	(大地の星)

<表示画面>

1. 和田 志学	(大地の星)
佐竹 而立	(大地の星)

- ※ ダブルス種目の場合でも、

和田・佐竹（大宮高校）

などのように1行で入力する場合は、2行にする必要はありません。

- ※ 2行にして、2行目に補足情報やふりがなを入力するという使い方もあります。

- 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（自由に切り替え）することができます。

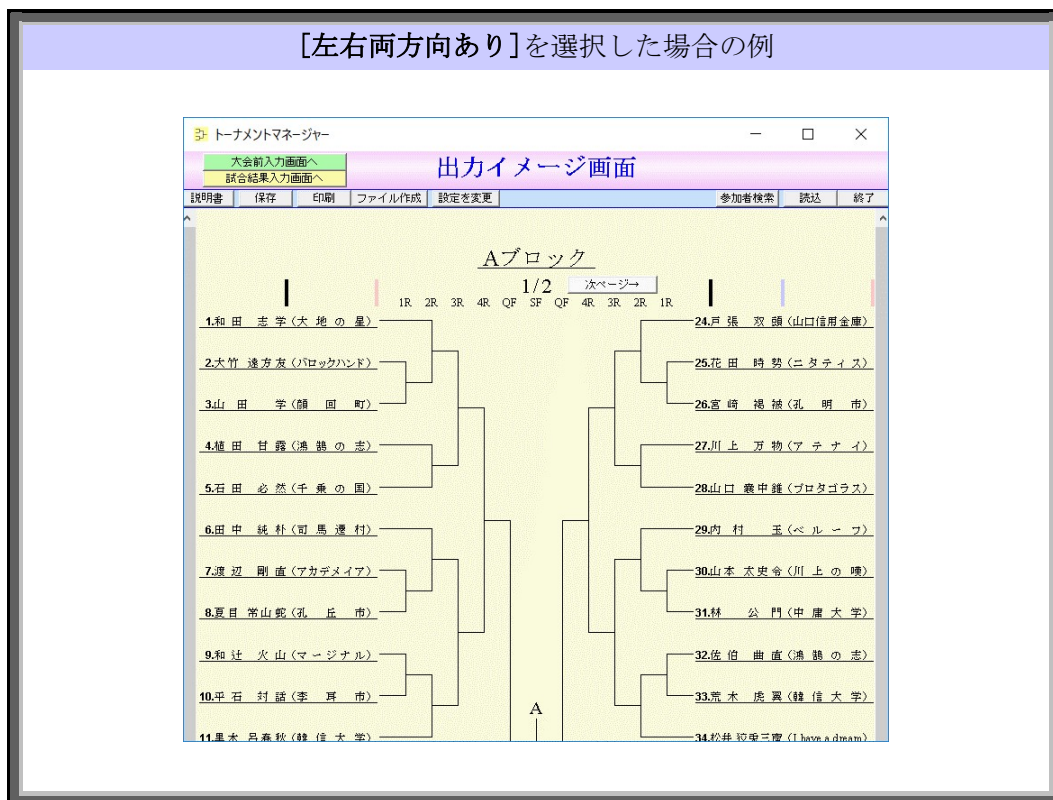
## 手順4：トーナメント表の向きを選択する

1 参加者の行数 1行

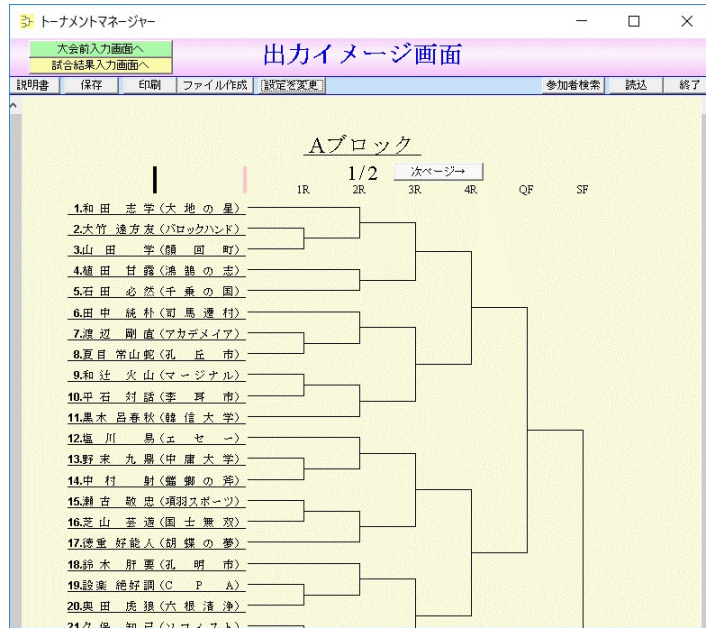
トーナメント表の向き 左右両方向ともあり

1 ページに表示する最大参加数 64

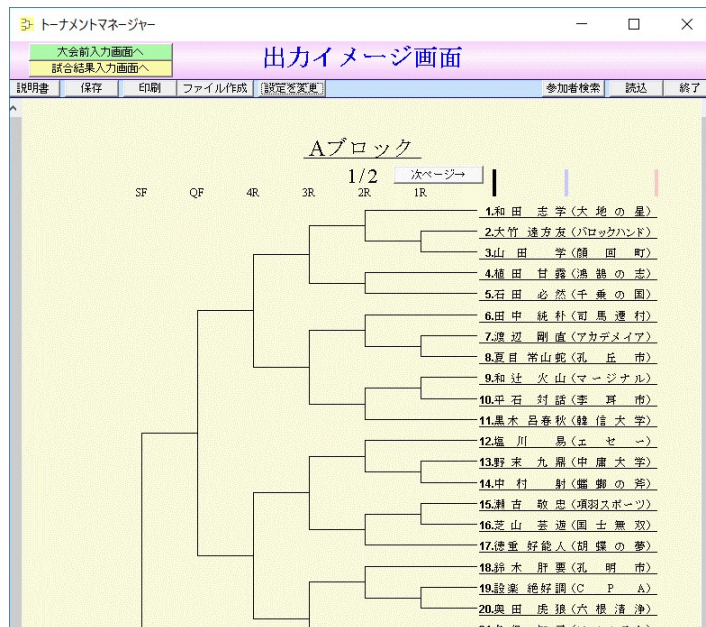
- トーナメント表の向きについて、
  - [左右両方向ともあり]
  - [左から右のみ]
  - [右から左のみ]のどれかを選択してください。



[左から右のみ]を選択した場合の例



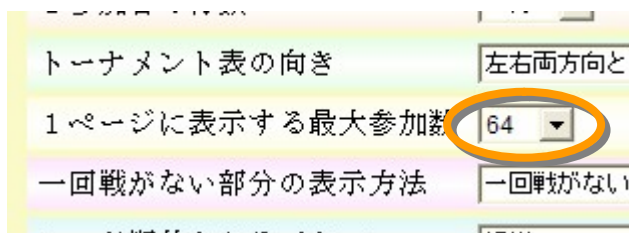
[右から左のみ]を選択した場合の例





- 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（自由に切り替え）することができます。
- ※ [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」として選択した数の半分以下の場合、[左から右のみ] と同じ形になります。

## 手順5：1ページに表示する最大参加数を選択する



- 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ページあたり、ここで選択した数以下（かつ表示できる最大数）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）。
- 「参加者はダブルスか」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、選択できる範囲が以下のように異なります。

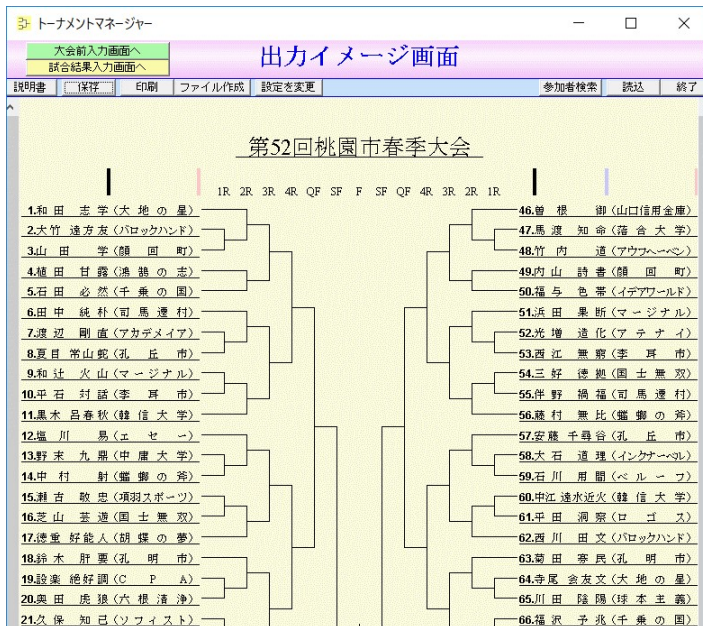
	[左右両方向ともあり]	[左から右のみ]	[右から左のみ]
[1行]	[8][16][32] [64][128][256]	[4][8][16] [32][64][128]	[4][8][16] [32][64][128]
[2行]	[8][16][32] [64][128]	[4][8][16] [32][64]	[4][8][16] [32][64]

- 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（自由に切り替え）することができます。

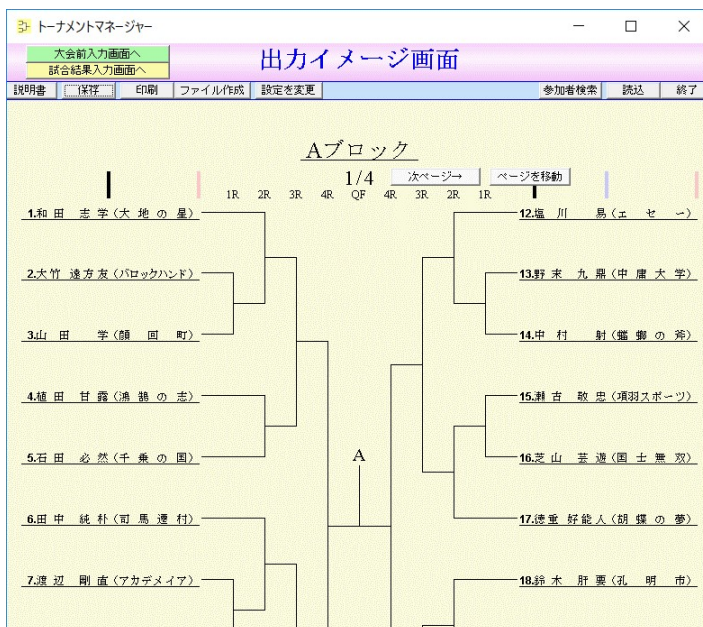
※ 1ページに表示する最大参加数を多くすると、印刷やファイル作成の際に参加者同士の間隔が狭くなります。参加者名の文字が重なってしまう場合は、参加者名の文字の大きさを小さくするなどするとよいでしょう。



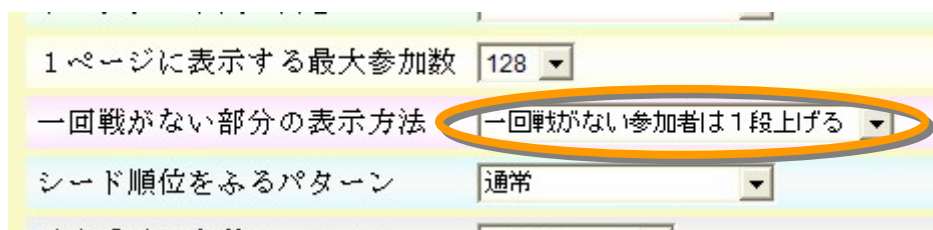
[128]を選択した場合の例



[32]を選択した場合の例



## 手順6：一回戦がない部分の表示方法を選択する



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

シード順位をふるパターン 通常

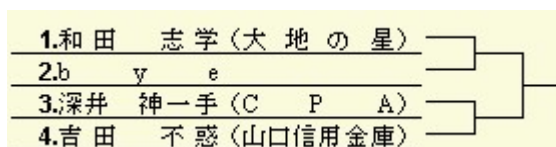
- トーナメントでは、参加数が2の累乗（・・・、8、16、32、・・・）びったりでない場合、一回戦を行う参加者と行わない参加者ができます。一回戦がない部分について、

[参加者がいない側に bye を設定]

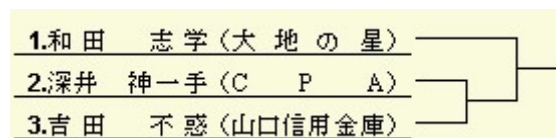
[一回戦がない参加者は1段上げる]

のどちらかを選択してください。

[参加者がいない側に bye を設定]を選択した場合の例



[一回戦がない参加者は1段上げる]を選択した場合の例



※ 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（自由に切り替え）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、トーナメント表上のシード順位の低い方から「bye」になるように自動で初期設定されます。トーナメント表上のシード順位のふられ方については「8-2、トーナメント表上のシード順位のふられ方」(148 ページ)をご覧ください。
- ※ 一回戦がない部分は、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。(「8-4、一段上がる部分を変更する」155 ページ参照。)
- ※ トーナメント表作成後にトーナメント表の各場所のシード順位がどのようになっているか知りたい場合は、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、シード順位を表示する設定にすると、シード順位が画面に表示されるようになります。

### 手順7：シード順位をふるパターンを選択する

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
シード順位をふるパターン	通常
試合番号を自動でつけるか	つけない

- シード順位をふるパターンについて、
  - [通常]
  - [テニス公式ルール]
  - [1回戦を後方の位置に]
 のどれかを選択してください。2回戦からの出場者がいるトーナメント表のとき(参加者が2の累乗ぴったりでないとき)は、この選択によってトーナメント表の形も少し異なってきます。
- ※ トーナメント表上のシード順位のふられ方については「8-2、トーナメント表上のシード順位のふられ方」(148 ページ)をご覧ください。

## 手順 8：試合番号を自動でつけるかを選択する

シード順位をふるパターン 通常

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]を選択した場合の例

テストデータ20190418\_1.tm <- トーナメントマネージャー

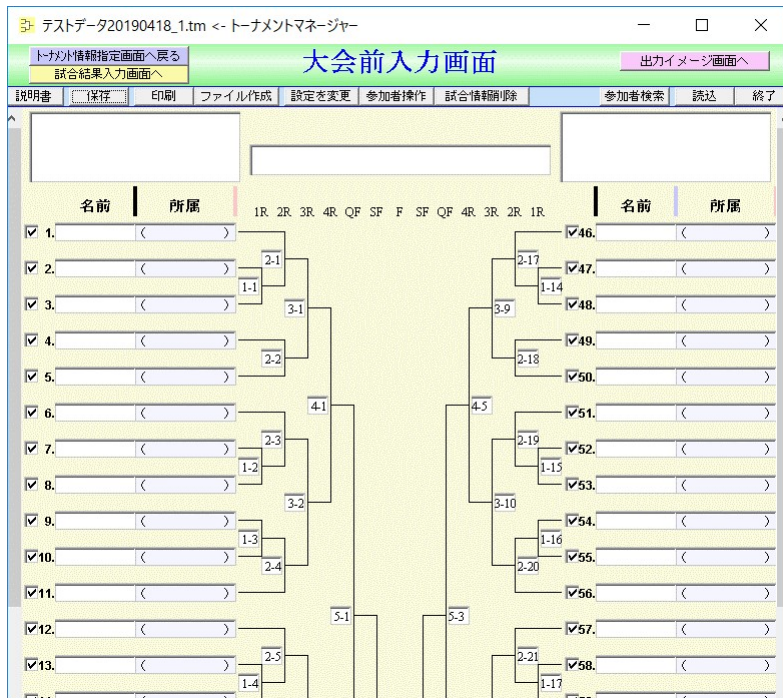
トナメント情報指定画面へ戻る 大会前入力画面 出カイメージ画面へ

説明書 保存 印刷 ファイル作成 設定変更 参加者操作 試合情報削除 参加者検索 洗込 終了

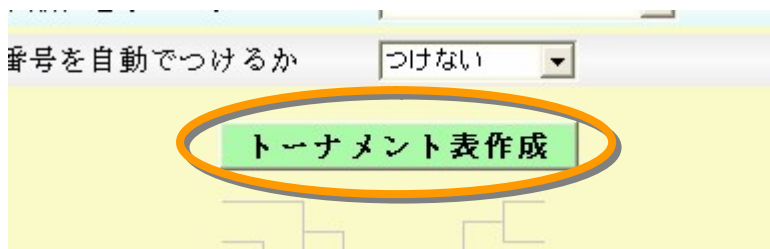
名前	所属	1R	2R	3R	4R	QF	SF	F	SF	QF	4R	3R	2R	1R	名前	所属
1.	<>														46.	<>
2.	<>														47.	<>
3.	<>														48.	<>
4.	<>														49.	<>
5.	<>														50.	<>
6.	<>														51.	<>
7.	<>														52.	<>
8.	<>														53.	<>
9.	<>														54.	<>
10.	<>														55.	<>
11.	<>														56.	<>
12.	<>														57.	<>
13.	<>														58.	<>



## [ラウンドごと]を選択した場合の例



### 手順 9 : [トーナメント表作成]ボタンを押す



- トーナメント表の形など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」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。

## 3-4、参加者や大会情報などを入力する (大会前入力画面)

参加者の入力、組み合わせの調整、簡易試合情報の入力やトーナメント表のタイトルを入力などについて、大会前入力画面で行います。

The screenshot shows a web application window titled 'テストデータ20190418\_1.tm <- トーナメントマネージャー'. The main heading is '大会前入力画面' (Pre-tournament Input Screen). The tournament information is as follows:

- Tournament: 第52回桃園市春季大会 (52nd Tokai City Spring Tennis Tournament)
- Date: 2020年5月3日(日) (Sunday, May 3, 2020)
- Venue: 緑木運動公園 (Rikimori Sports Park)
- Category: 男子シングルス (Men's Singles)

The interface includes a menu bar with options like '説明書', '保存', '印刷', 'ファイル作成', '設定を変更', '参加者操作', '試合情報削除', '参加者検索', '跳込', and '終了'. Below the menu, there are two columns of participant lists with checkboxes and a central bracket diagram showing the tournament structure. The participants listed are:

- 1. 和田 志学 (大地の星) 名簿
- 2. 木 邨 日月 (球本主義) 名簿
- 3. 松井 狡兎三窟 (I have a dream) 名簿
- 4. 千尋谷 (孔丘市) 名簿
- 46. 曾 根 御 (山口信用金庫) 名簿
- 47. 寺尾 会友文 (大地の星) 名簿
- 48. 夏目 常山蛇 (孔丘市) 名簿
- 49. 田 虎狼 (六根運動) 名簿
- 44. 田中 拙誠 (ベルーブ) 名簿
- 45. 岡崎 仁志 (国士無双) 名簿
- 89. 佐伯 曲直 (鴻鵠の志) 名簿
- 90. 秋鹿 平靜 (孔丘市) 名簿
- 91. 高橋 耳順 (C・G) 名簿

At the bottom, there is a legend for the bracket diagram:

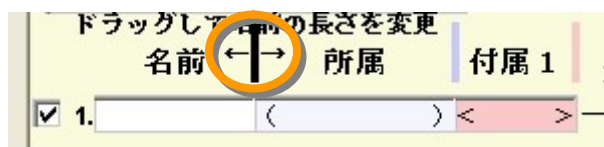
<シャドール>  
1. 和田 志学 (大地の星)  
2. 高橋 耳順 (C・G)  
3. 曾根 御 (山口信用金庫)  
4. 岡崎 仁志 (国士無双)

Additional text at the bottom includes: '\*上位入賞者は県大会に出場' (Top award winners will compete in the prefectural tournament) and '主催：桃園市テニス協会' (Organized by Tokai City Tennis Association).

## 1 : 参加者名を入力する

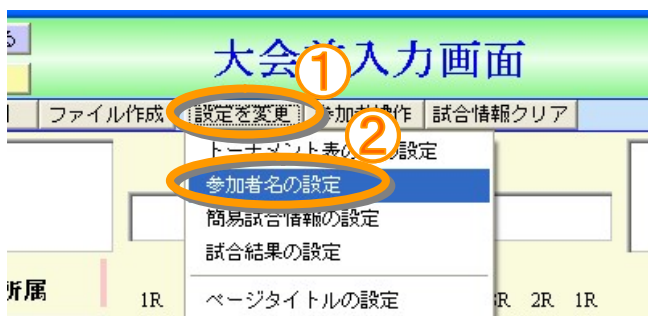
名前	所属	1R	2R	3R	4R	QF	SF	F	SF	QF	4R	3R	2R	1R	名前	所属
1.和田 志学(大地の星)	名簿														746.曾根 御(山口信用金庫)	名簿
2.木邨 日月(球本主義)	名簿		2-1												747.寺尾 会友文(大地の星)	名簿
3.松井 狡兎三窟(I have a dream)	名簿		1-1												748.夏目 常山蛇(孔丘市)	名簿
4.安藤 千尋谷(孔丘市)	名簿			3-1											749.奥田 虎狼(六根清浄)	名簿
5.石川 用間(ベルーフ)	名簿														750.川田 隆陽(球本主義)	名簿
6.田中 純林(可馬運村)	名簿														751.小泉 真知(アテナイ)	名簿
7.和辻 火山(マージナル)	名簿				4-1										752.幸徳 風林(孔明市)	名簿
8.新居 発揮(パロックハンド)	名簿														753.天野 時世(アカデミア)	名簿
9.宮崎 舘被(孔明市)	名簿														754.平田 洞察(ロゴス)	名簿
10.アイザック(項羽スポーツ)	名簿														755.西江 無窮(李耳市)	名簿
11.内山 詩書(顔回町)	名簿														756.森 上徳(鴻鶴の志)	名簿
12.木原 詩(イデオロギー)	名簿														757.西川 田文(パロックハンド)	名簿
13.植田 甘露(鴻鶴の志)	名簿														758.設楽 絶好調(C P A)	名簿

- 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。必要に応じて、組み合わせの調整などを行ってしてください。
- ※ 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（「8-3」、「bye」の持つ特別な意味」154ページ）。
- 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変更できます。



- 参加者名として、名前、所属、付属1～付属5の7項目を使用できます。  
参加者名の設定を変更したい場合
  - 使用する項目を変更したい。項目の並び順を変更したい。
  - 文字の大きさ・色・配置などを変更したい
  - 各場所のシード順位を表示させたい
    - ・・・など

の場合は、[設定を変更]ボタン → [参加者名の設定]で設定画面を出現させ、設定を変更してください。



参加者名の設定

この画面の使い方 **参加者名の設定 (全般)**

全般	一括で設定	番号	名前	所属	シード順位
	付属1	付属2	付属3	付属4	付属5

使用する項目にチェックを入れてください。

簡易   
  名前   
  所属   
  シード順位  
 付属1   
 付属2   
 付属3   
 付属4   
 付属5

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

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

各項目の長さを指定してください。

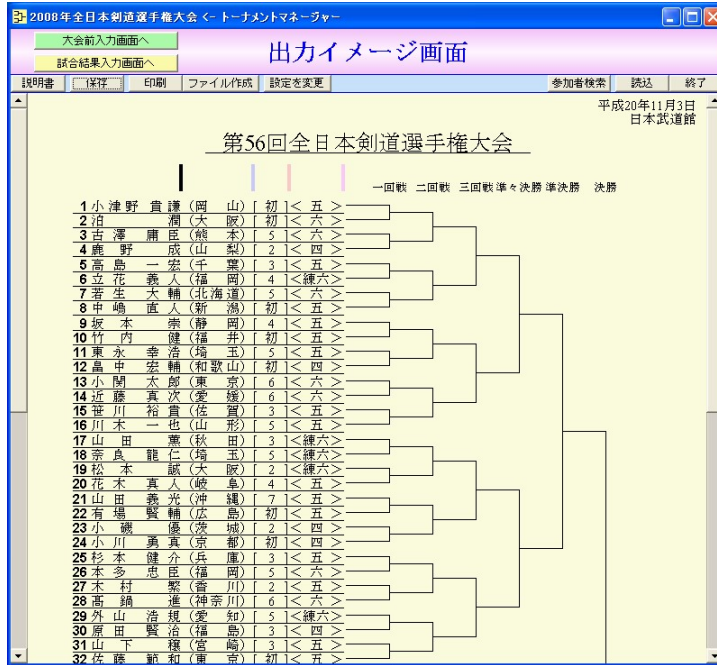
名前 4    所属 5  
 付属1 0    付属2 3    付属3 0    付属4 0    付属5 0

下線 つける    名簿から入力 する

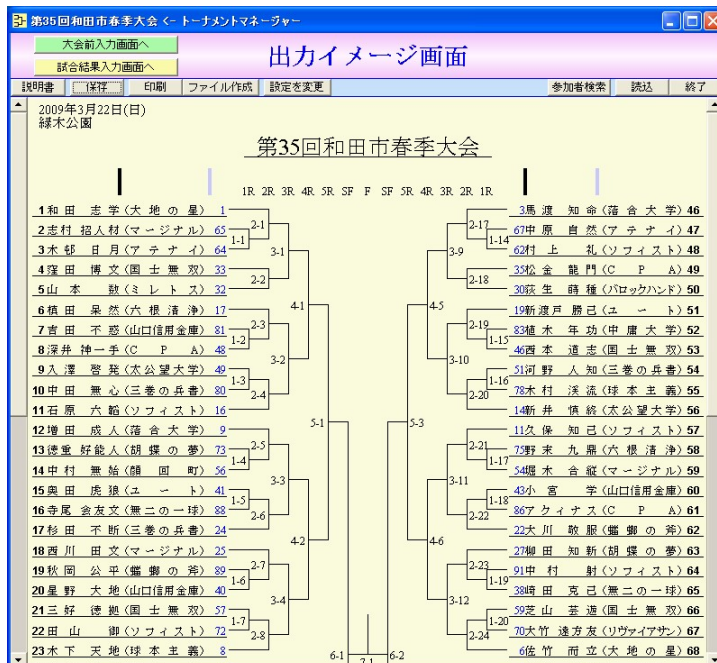
OK    キャンセル



項目の数を増やした場合の例



各場所のシード順位を表示、左右で異なるの項目順、の例



- 登録者名簿を作成している場合は、名簿から選択して参加者を入力することもできます（「7、名簿の作成と管理」131 ページ）。

名前	所属	1R	2R	3R
<input checked="" type="checkbox"/> 1. <input type="text"/> ( <input type="text"/> ) 名簿				
<input checked="" type="checkbox"/> 2. <input type="text"/> ( <input type="text"/> ) 名簿				
<input checked="" type="checkbox"/> 3. <input type="text"/> ( <input type="text"/> ) 名簿				

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**

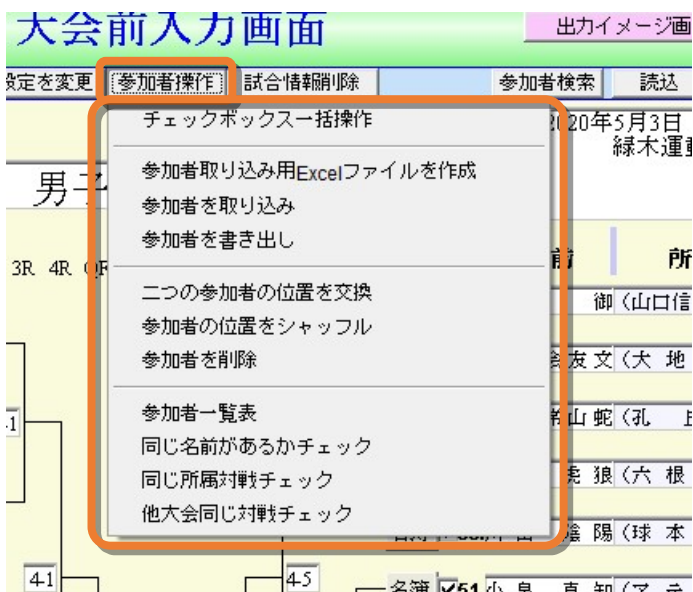
選択する登録者の左にある選択ボタンを押してください。

名簿1: ○×市△□協会登録者 登録者名簿の編集

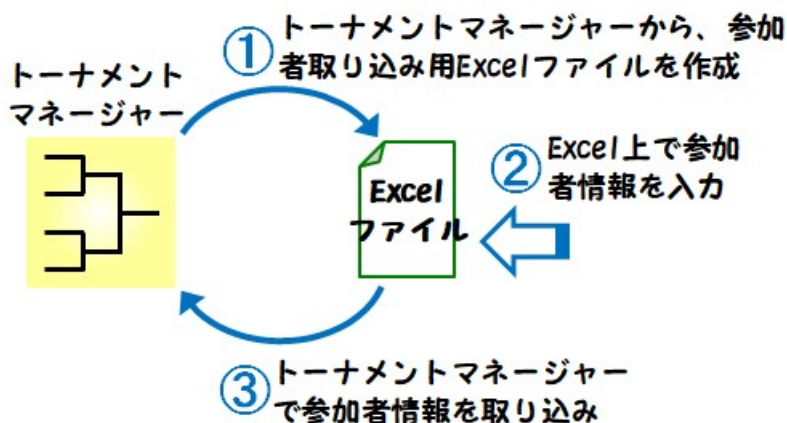
登録No. 順  付属への連携項目の設定

登録No.	名前	所属	名前
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	アケイナス	CPA	アケイ
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ができます。二つの参加者の位置を簡単に入れ替えたり、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。



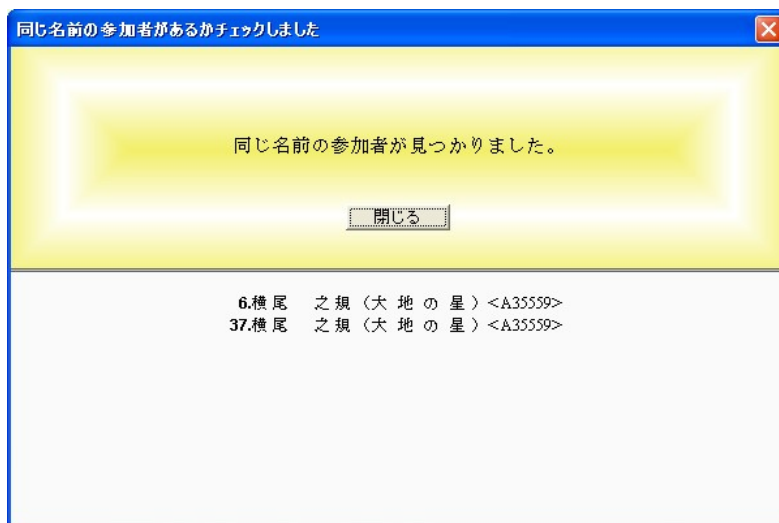
参加者の一括取り込みというのは、Excel ファイル上で作成した参加者の一覧を、トーナメントマネージャーで取り込むことのできる機能です。もともと Excel で参加者一覧のデータを持っている場合などに便利です。一括取り込みの仕方については、「8-1、参加者の一括取り込みの仕方」(144 ページ) をご覧ください。



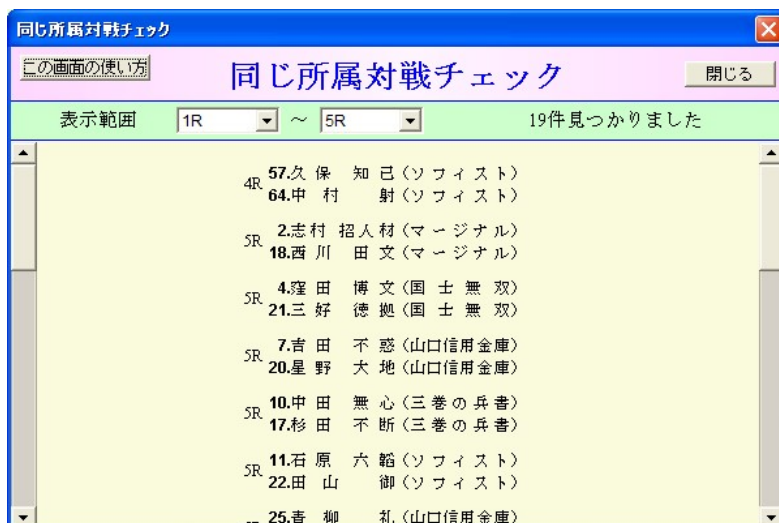
一括で取り込んだ参加者は、名前と所属のどちらも入力されていない場所にセットされます (名前と所属のどちらかにすでに入力されている場

所はそのままとなります)。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せるようになります）取り込むということもできます。

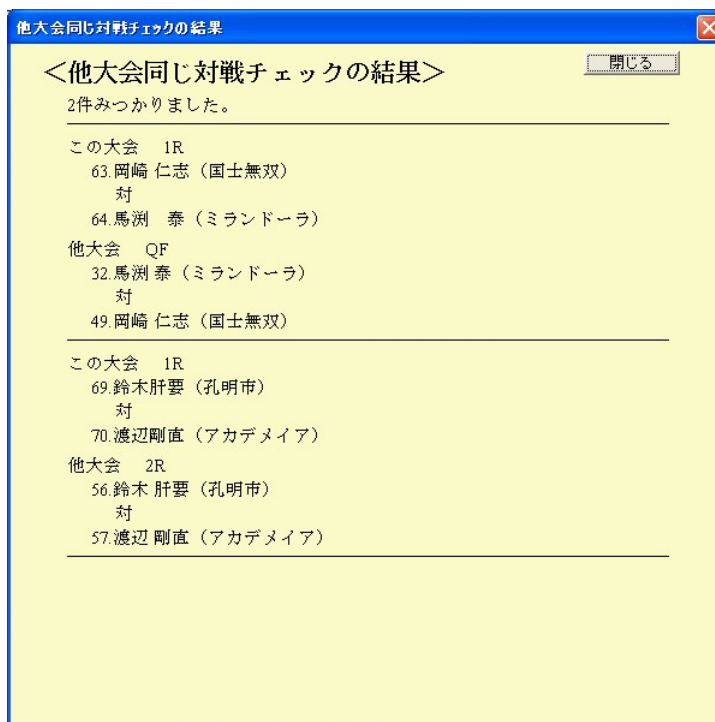
- [参加者操作]ボタン→[同じ名前があるかチェック]を実行すると、名前欄に完全に同じ文字が入力されているものがないか自動でチェックできます。



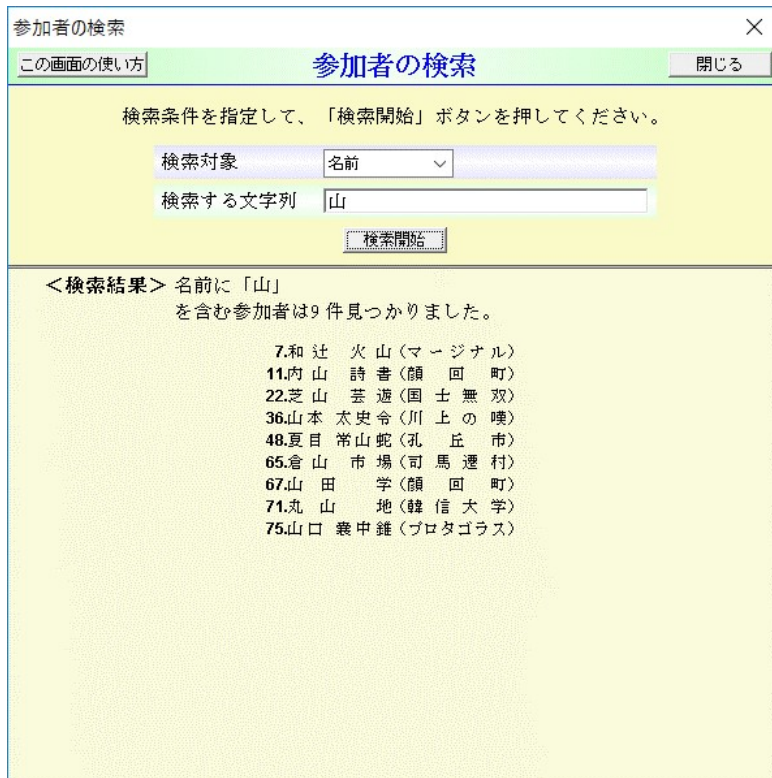
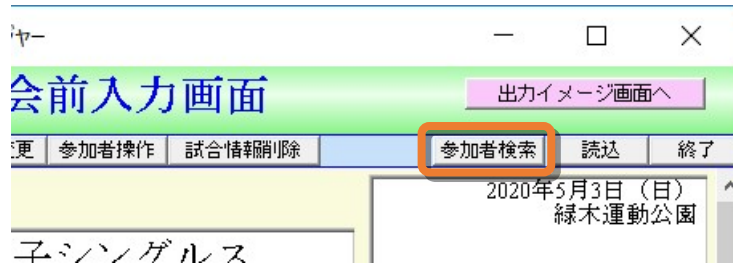
- [参加者操作]ボタン→[同じ所属対戦チェック]を実行すると、同じ所属どうしの対戦が何回戦で起こりうるか自動でチェックできます。起こりうる同じ所属どうしの対戦の一覧が表示されます。



- [参加者操作]ボタン→[他大会同じ対戦チェック]を実行すると、他大会の試合と同じ組み合わせの試合があるかどうか自動でチェックできます。ファイルを選択する画面が出現するので、トーナメントマネージャーで保存した他大会のファイルを選択してください。同じ組み合わせの試合かどうかの判定は、「名前」欄に入力されている文字列がそれぞれ同じだった場合、同じ組み合わせの試合と判定します。「名前」欄の文字列中のスペースは除外して判定されます（「和田 志学」と「和田志学」は同じと判定）。対戦者が決定している試合についてチェックが行われます（試合結果が入力済みのデータの場合は、3回戦や決勝戦などの試合もチェック対象になりますが、試合結果が入力されていないデータの場合は、最初の時点で対戦相手が決まっている試合のみが対象になります）。



- 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。  
[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。

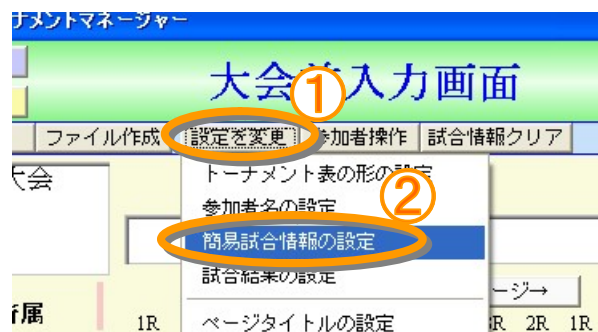




## 2：簡易試合情報を入力する

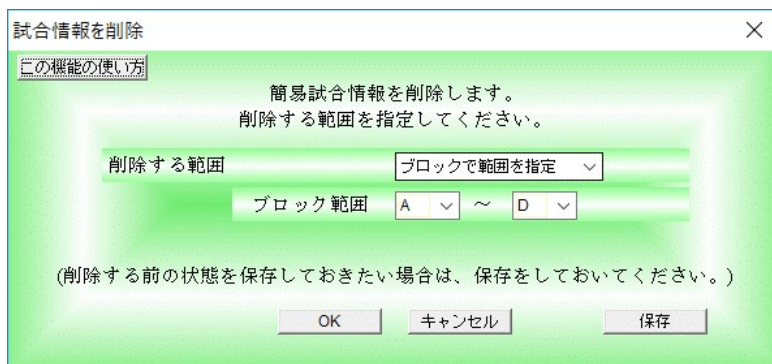
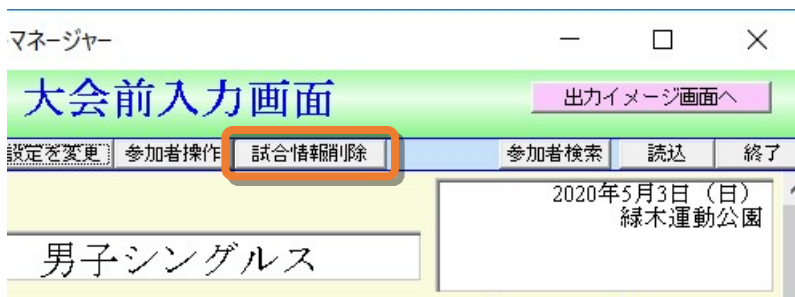
名前	所属	1R	2R	3R	4R	QF
<input checked="" type="checkbox"/> 1.和田 志学	(大地の星)					
<input checked="" type="checkbox"/> 2.田中 拙誠	(ベルーフ)			9時		
<input checked="" type="checkbox"/> 3.光田 思慮	(孫武クラブ)		8時			
<input checked="" type="checkbox"/> 4.石田 必然	(千乗の国)					

- 各試合の簡易情報を入力することができます。試合番号や試合の日時・会場などを入力することを想定した項目です。入力しなくてもかまいません。
  - トーナメント情報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。
- ※ 簡易試合情報入力欄は、試合番号を自動でつけない場合、初期状態では表示されない設定になっています。簡易試合情報を入力したい場合は、**[設定を変更]**ボタン → **[簡易試合情報の設定]**で、**[表示・入力する]**に設定をしてください。
- ※ 簡易試合情報の文字の大きさや色などの設定は、**[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。



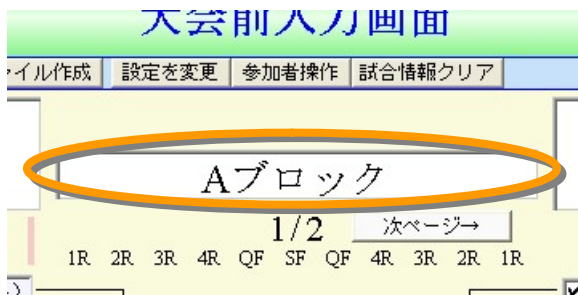


- [試合情報削除] ボタンを押すと、簡易試合情報に入力されている内容を一括削除することができます。



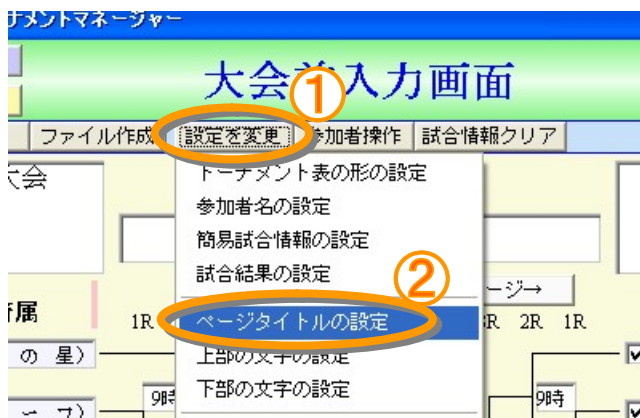


### 3 : ページタイトルを入力する

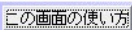


※ ページタイトルとは、画面の上方中央にある項目で、ページごとに入力できる項目です。大会名やそのページのブロック名などを入力することを想定した項目です。全体のページ数が2ページ以上の場合、そのページのブロック名が自動で初期設定されます。

- ページごとのタイトルを入力できます。入力しなくてもかまいません。
- ※ ページタイトルの文字の大きさや色などの設定は、[設定を変更]ボタン→[ページタイトル表示の設定] で変更することができます。



ページタイトルの設定 ×

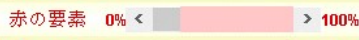
 の画面の使い方 ページタイトルの設定

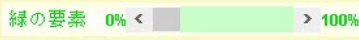
表示・入力するか  ▾

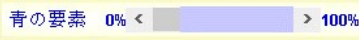
下線をつけるか  ▾

文字の大きさ  ▾

文字の色

赤の要素 0% <  > 100%

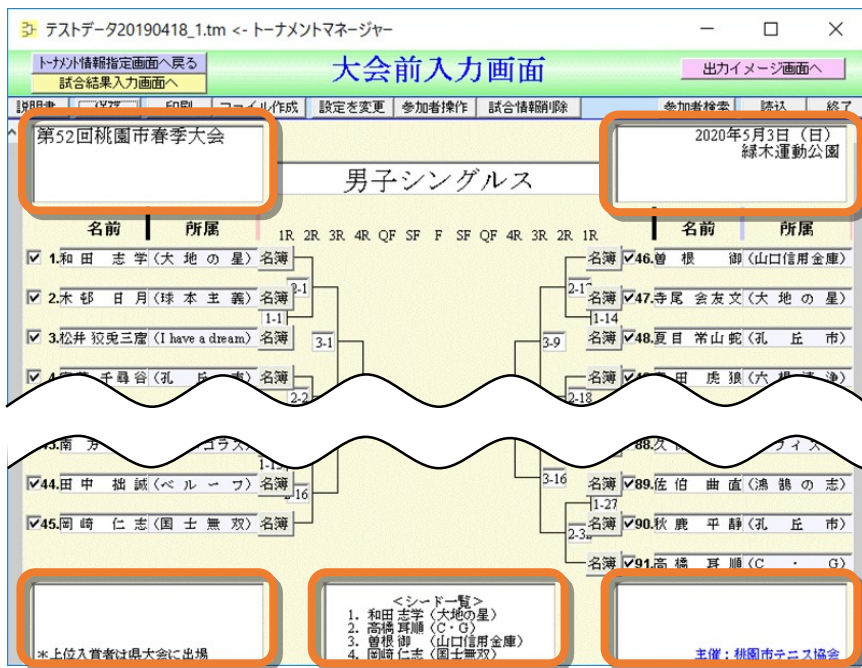
緑の要素 0% <  > 100%

青の要素 0% <  > 100%

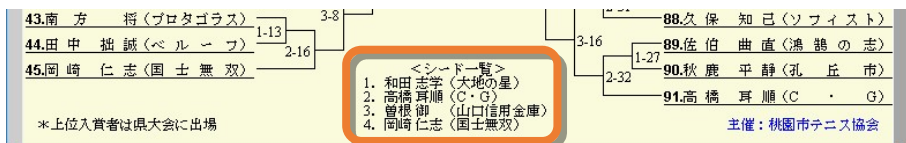
イメージ

Aブロック

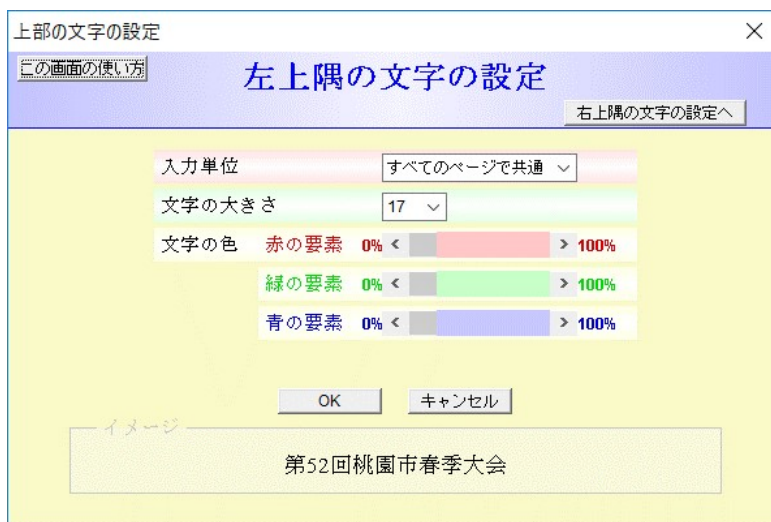
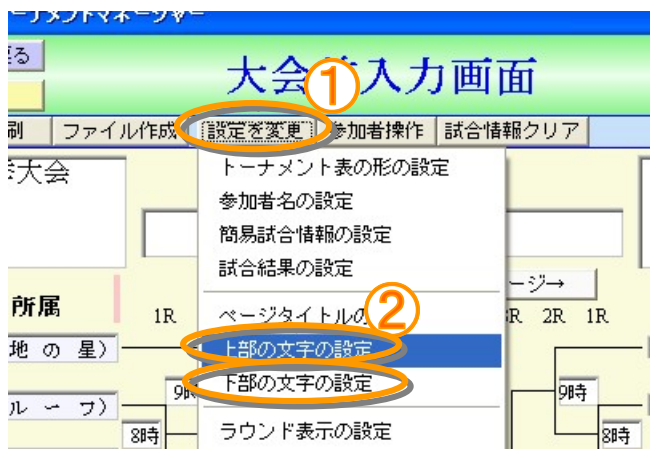
#### 4：トーナメント表の上部・下部に表示する文字を入力する



- トーナメント表の上部・下部に表示する文字を入力できます。複数行入力できます。入力しなくてもかまいません。
- 設定によって、全てのページで共通の内容にするか、ページごとに入力するか選択できます。
- 下部の文字は、設定によって、トーナメント表にくいこませることもできます。

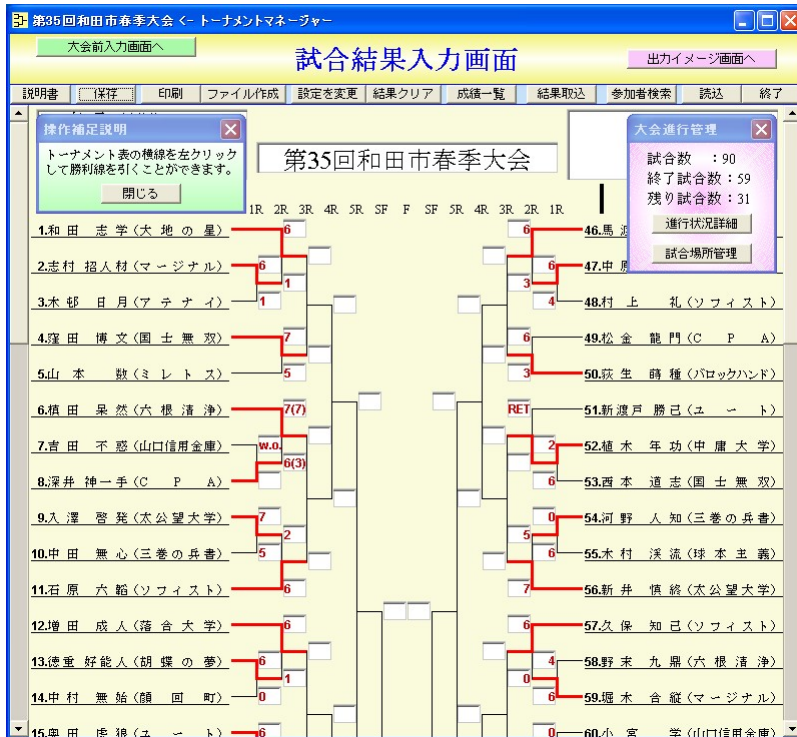


※ トーナメント表の上部・下部に表示する文字の設定は、[設定を変更] ボタン → [上部の文字の設定] および [下部の文字の設定] で変更することができます。



# 3-5、試合結果を入力する (試合結果入力画面)

勝利線やスコアなどの入力は、**試合結果入力画面**で行います。**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。

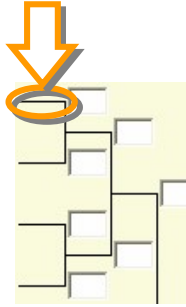


## 1 : 勝利線を引く

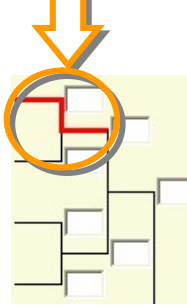
	2R	3R	4R	QF
1.和田 志学(大地の星)		6	3	
2.田中 拙誠(ベルーフ)	6			
3.光田 恩慮(孫武クラブ)	1			

- **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。
- スコアを試合結果詳細画面で入力している場合は、スコア入力後にも自動で勝利線が引かれます。

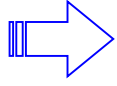
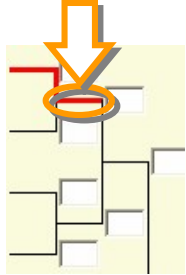
ここをクリック



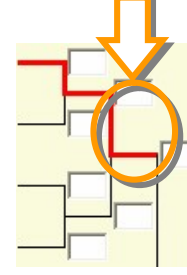
一段分勝利線が引かれる



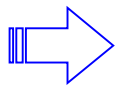
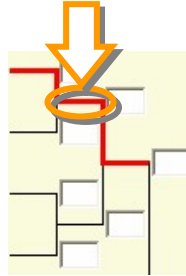
ここをクリック



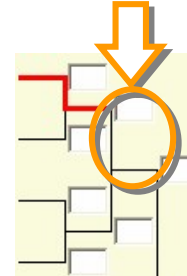
一段分勝利線が引かれる



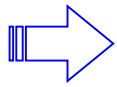
ここをクリック



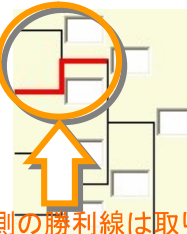
一段分勝利線が取り消される



ここをクリック

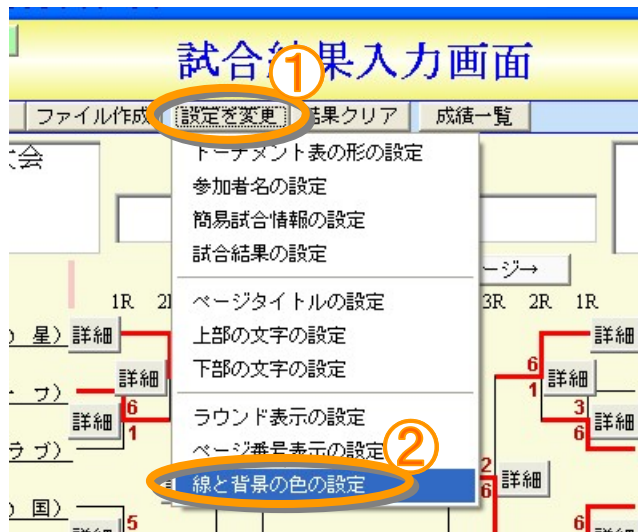


相手側の勝利線は取り消され  
一段分勝利線が引かれる





※ 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。



## 2 : スコアなどを入力する

	1R	2R	3R	4R	QF
1.和田 志学(大地の星)	6	6			
2.田中 拙誠(ベルーフ)	6	3			
3.光田 思慮(孫武クラブ)	1				

- 試合のスコアなどを入力することができます。スコアの表示・入力場所は、設定変更画面でいくつかのパターンから選択できます。試合結果の管理方式の設定で、[表上に最終スコアのみ]を選択している場合は、トーナメント表上の入力欄に入力してください。試合の詳細を入力する管理方式を選択している場合は、[詳細]ボタンを押してスコアなどを入力する画面を開き、入力してください。

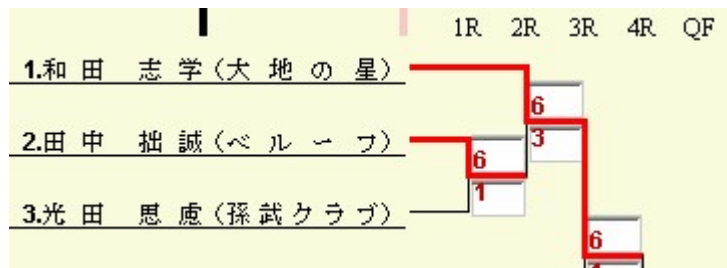
### [かどになっている部分に入力・表示]の例

	1R	2R	3R	4R	QF
1.和田 志学(大地の星)	6	6	6		
2.田中 拙誠(ベルーフ)	6	3	3		
3.光田 思慮(孫武クラブ)	1			1	

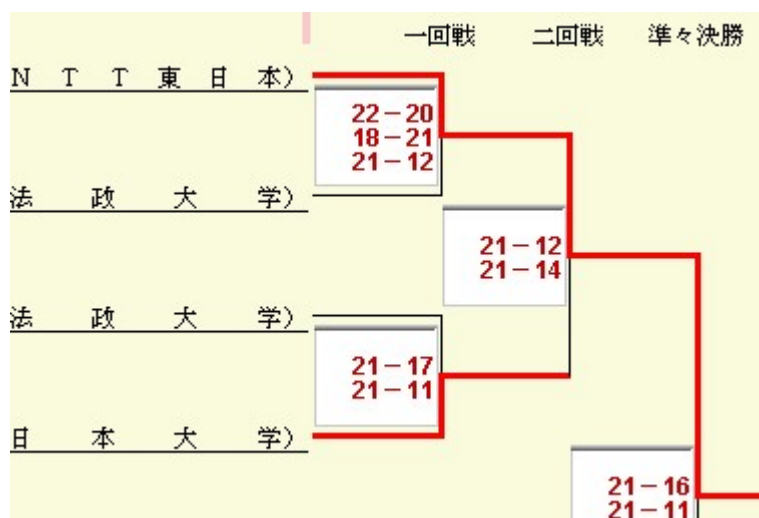
### [線の上部に入力・表示]の例

	1R	2R	3R	4R	QF
1.和田 志学(大地の星)	6	6	6-3		
2.田中 拙誠(ベルーフ)	6	3	6-1		
3.光田 思慮(孫武クラブ)	1			6-1	

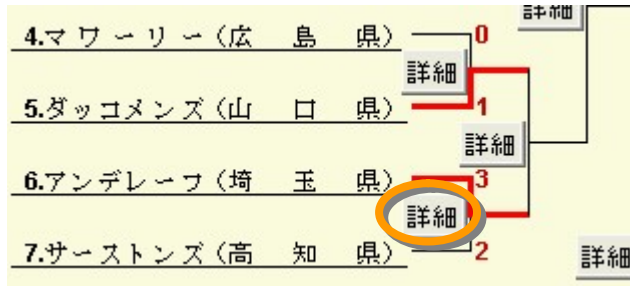
[線の上部と下部に入力・表示]の例



[T字部分に入力・表示]の例



詳細（サッカーなどのケース）を入力する場合の例



試合結果詳細

この画面の使い方 | 印刷 | ファイル作成 | 入力の設定 | 項目数の設定

## 1R

日時	2007年7月21日(土) 10時0分現在日時
場所	緑木公園競技場

6.アンデレーフ（埼玉県） V.S 7.サーストンズ（高知県）

延長戦の設定

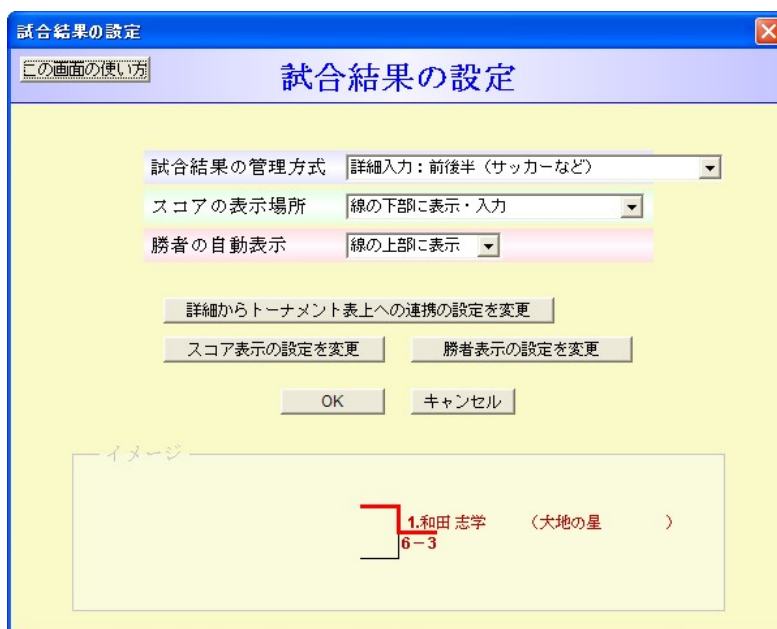
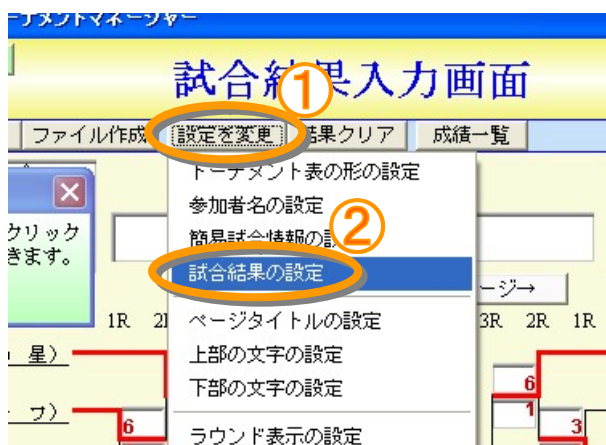
合計を計算 3 ( 1 - 1 ) 2  
 ( 2 - 1 )

11	シュート	10
3	ファール	5

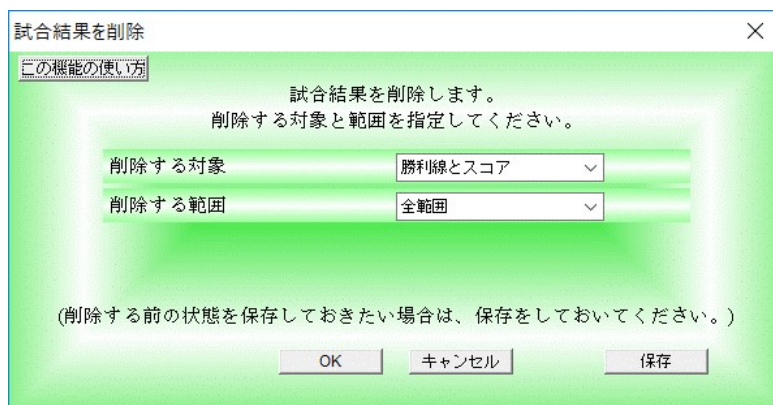
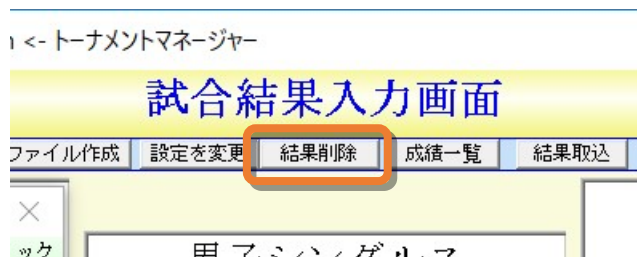
馬渡	警告
	退場

天候：晴れ  
 気温：26度  
 風：なし

※ スコアの位置や文字の大きさ、色などの設定変更は、[設定を変更]ボタン → [試合結果の設定]で行うことができます。試合詳細の管理方式（テニス用にするかやサッカー用にするかなど）の設定変更も、[設定を変更]ボタン → [試合結果の設定]で行うことができます。



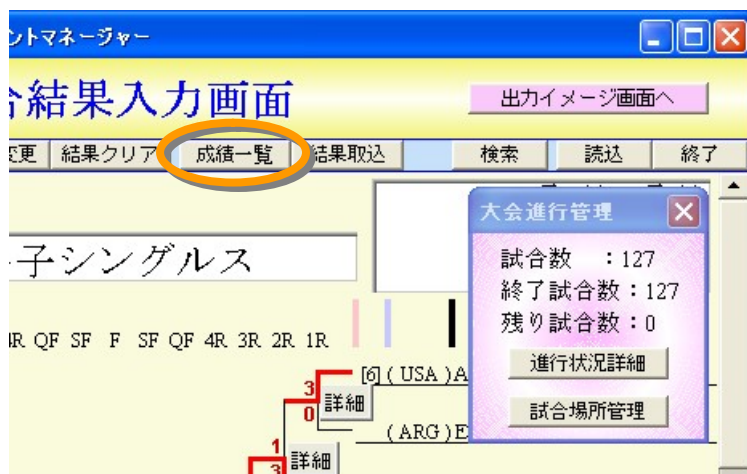
- [結果削除]ボタンを押すと、勝利線およびスコアを一括削除することができます。



## ※ 1 : 参加者の成績や戦績を見る

試合結果入力画面では、勝利線の入力状態などから判断される参加者の成績の一覧を見ることができます。[成績一覧]ボタンを押してください。成績一覧の画面が出現します。一覧は、成績順や所属ごとに並べ替えることができます。

※ 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（「8-3」、「bye」の持つ特別な意味」154 ページ）。





成績一覧表

### 成績一覧表

この画面の使い方 成績順 印刷 ファイル作成 設定を変更 閉じる

ウィンブルドン 2008 男子シングルス

番号	名前	所属	付属1	成績
128	R・ナダル	ESP	[2]	優勝
1	R・フェデラー	SUI	[1]	準優勝
35	M・サフィン	RUS		ベスト4
78	R・シュットラー	GER		ベスト4
26	M・アンヂッチ	CRO		ベスト8
57	F・ロベス	ESP	[31]	ベスト8
94	A・クレメント	FRA		ベスト8
112	A・ムレー	GBR	[12]	ベスト8
9	L・ヒューイット	AUS	[20]	4R
24	F・ベルダスコ	ESP	[22]	4R
48	S・ワウリンカ	SUI	(13)	4R
49	M・パグダティス	CYP	[10]	4R
67	J・チブサレビッチ	RUS		4R
86	M・デリッチ	CRO		4R
97	R・ガスケート	FRA	[8]	4R
120	M・ヨーズニー	RUS	[17]	4R
5	M・ギケル	FRA		3R
14	S・ボレリ	ITA		3R
17	T・ペーディフ	CZE	[11]	3R
32	D・フェラー	ESP	[5]	3R
40	A・セッピ	ITA	[29]	3R
44	M・ベレフ	GER		3R
55	S・スタドラー	GER	(Q)	3R
62	B・レイノルズ	USA		3R
72	D・ツルスノフ	ROS	[25]	3R

- 成績一覧表画面で[戦績]ボタンを押すと、戦績画面が出現します。

戦績

### 戦績

この画面の使い方 印刷 ファイル作成 閉じる

128 R・ナダル (ESP) [2] 優勝

詳細	1R: 3-0	127 A・ベック (BER) (Q)
詳細	2R: 3-1	126 E・ガルビス (LAT)
詳細	3R: 3-0	121 N・キーファー (GER) [27]
詳細	4R: 3-0	120 M・ヨーズニー (RUS) [17]
詳細	QF: 3-0	112 A・ムレー (GBR) [12]
詳細	SF: 3-0	78 R・シュットラー (GER)
詳細	F: 3-2	1 R・フェデラー (SUI) [1]

- 戦績画面で[詳細]ボタンを押すと、試合結果の詳細画面が出現します。
- ※ 試合結果の管理方式で[表上に最終スコアのみ]を選択している場合は、戦績画面に詳細ボタンは出現しません。

試合結果詳細

この画面の使い方 印刷 ファイル作成

## F

開始日時	2008年 7月 6日 (日) 13時 14分
終了日時	2008年 7月 6日 (日) 17時 30分
場所	センターコート

	1	2	3	4	5	計
			(7)	(10)		

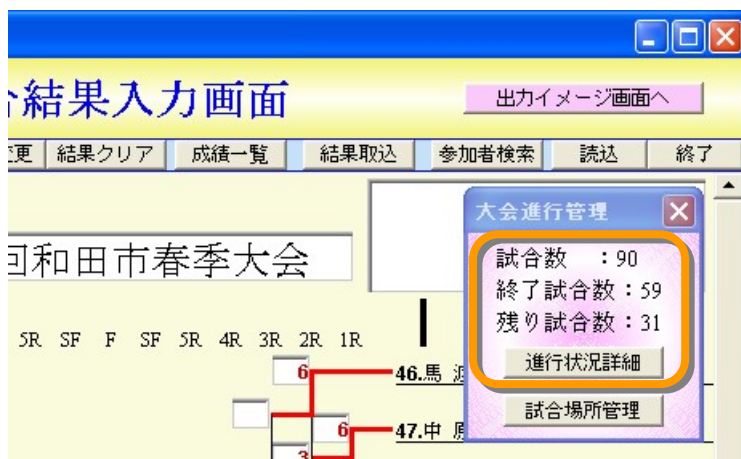
1 R・フェデラー (SUI) [1]	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>2</b>
128 R・ナダル (ESP) [2]	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>3</b>
			(5)	(8)		

ついにナダルがウィンブルドンを制覇！！

閉じる

## ※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。[進行状況詳細]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（対戦者が決定していて終了していない試合一覧）を表示する画面が出現します。



大会進行状況

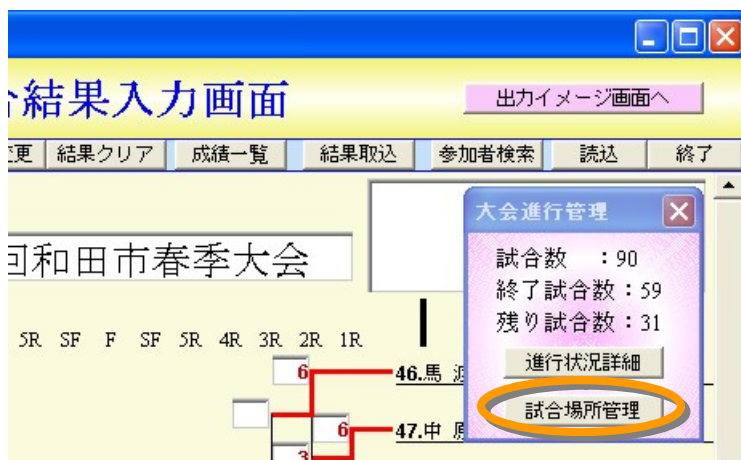
ラウンド	試合数	終了試合数	残り試合数
F	1	0	1
SF	2	0	2
5R	4	0	4
4R	8	0	8
3R	16	0	16
2R	32	32	0
1R	27	27	0
合計	90	59	31

<試合待ち一覧>

3R 1.和田 志学(大地の星) vs. 4.窪田 博文(国土無双)  
 3R 6.植田 杲然(六根清浄) vs. 11.石原 六輪(ソフィスト)  
 3R 12.増田 成人(落合大学) vs. 15.奥田 虎狼(ユート)  
 3R 18.西川 田文(マージナル) vs. 23.木下 天地(球本主義)  
 3R 24.住友 温故(胡蝶の夢) vs. 27.新居 発揮(パロックハンド)  
 3R 29.龍本 賢齊(国土無双) vs. 34.前川 高志(アテナイ)  
 3R 35.戸 張 双頭(山口信用金庫) vs. 40.小川 友仁輔(無二の一球)  
 3R 42.和辻 火山(マージナル) vs. 45.設楽 絶好調(C P A)  
 3R 46.馬渡 知命(落合大学) vs. 50.萩生 晴種(パロックハンド)  
 3R 52.植木 年功(中康大学) vs. 56.新井 慎総(太公望大学)  
 3R 57.久保 知己(ソフィスト) vs. 62.大川 敬服(蠅螂の斧)

### ※3：試合場所を管理する

試合結果入力画面では、どの試合場所でどの試合が行われているか管理する画面が使用できます。[試合場所管理]ボタンを押してください。試合場所管理のための画面が出現します。



試合場所管理

この画面の使い方

試合場所管理

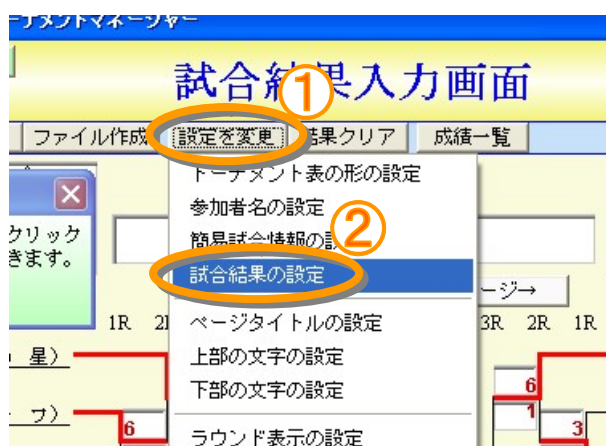
閉じる

試合場所の数: 8 試合の数(1つの場所あたり): 30 削除 挿入

場所	1	2	3
1	<p>試合を選択 1R クリア</p> <p>2.田中 拙誠(ベルレーフ)</p> <p>vs.</p> <p>3.光田 思慮(孫武クラブ)</p> <p>6-2</p> <p>状態: 終了</p> <p>メモ:</p>	<p>試合を選択 1R クリア</p> <p>4.石田 必然(千乗の国)</p> <p>vs.</p> <p>5.森 上徳(鴻鵠の志)</p> <p>1-6</p> <p>状態: 終了</p> <p>メモ:</p>	<p>試合を選択 1R クリア</p> <p>6.前川 高志(球本主義)</p> <p>vs.</p> <p>7.新井 慎統(太公望大学)</p> <p>6-4</p> <p>状態: 終了</p> <p>メモ:</p>
2	<p>試合を選択 1R クリア</p> <p>11.倉山 市場(司馬遼村)</p> <p>vs.</p> <p>12.神田 鏡利(インクナーベール)</p> <p>6-0</p> <p>状態: 終了</p> <p>メモ:</p>	<p>試合を選択 1R クリア</p> <p>15.林 公門(中庸大学)</p> <p>vs.</p> <p>16.幸徳 風林(孔明市)</p> <p>1-6</p> <p>状態: 終了</p> <p>メモ:</p>	<p>試合を選択 1R クリア</p> <p>21.芝山 亜遊(国士無双)</p> <p>vs.</p> <p>22.木原 詩(イデオロギー)</p> <p>-</p> <p>状態: 試合中</p> <p>メモ:</p>
3	<p>試合を選択</p>	<p>試合を選択 1R クリア</p> <p>51.丸山 地(韓信大学)</p> <p>vs.</p> <p>52.小泉 真知(アテナイ)</p> <p>-</p> <p>状態: 試合中</p> <p>メモ:</p>	<p>試合を選択 1R クリア</p> <p>53.内村 玉(ベルレーフ)</p> <p>vs.</p> <p>54.山田 学(顔回町)</p> <p>-</p> <p>状態: 選手待機中</p> <p>メモ:</p>

#### ※4：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ます。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でしょう。



試合結果の設定

この画面の使い方

## 試合結果の設定

試合結果の管理方式

スコアの表示場所

勝者の自動表示

スコア表示の設定を変更

イメージ

1.和田 志学 (大地の星) 6-3

勝者表示の設定

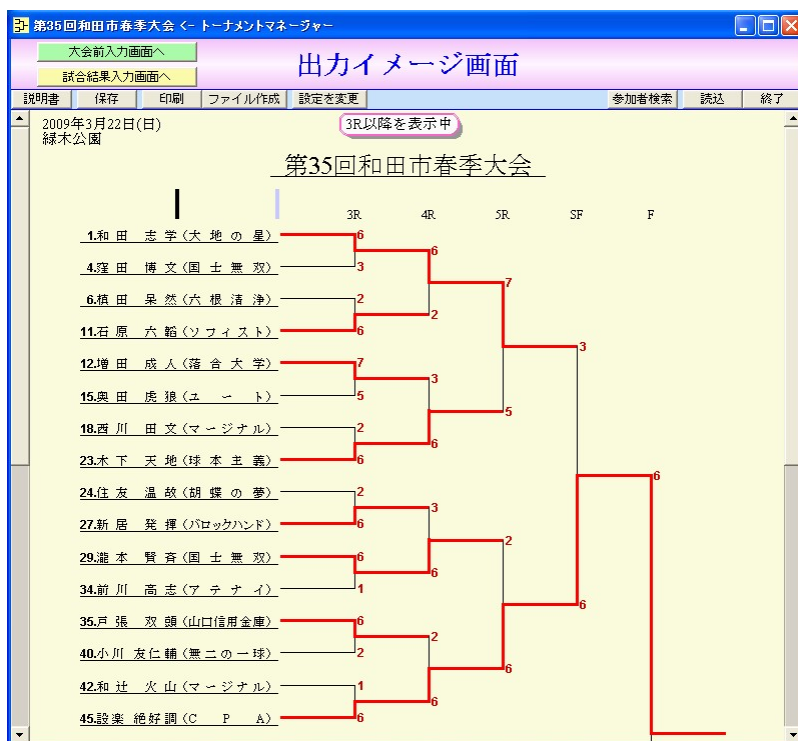
この画面の使い方

## 勝者名の設定 (全般)

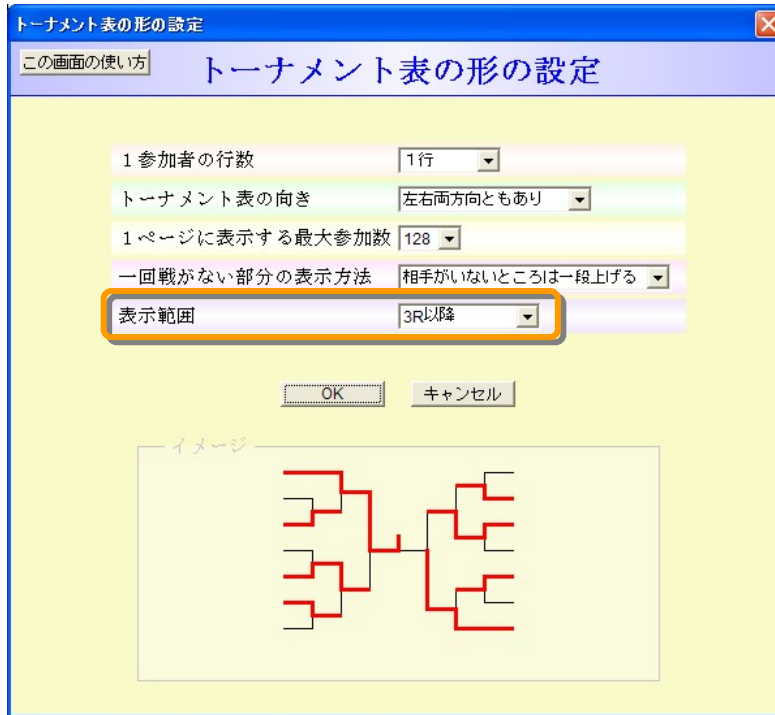
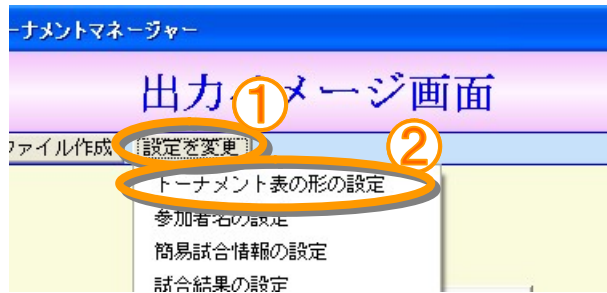
全般	一括で設定	番号	名前	所属	シード順位
	付属1	付属2	付属3	付属4	付属5
使用する項目にチェックを入れてください。					
<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
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	<input type="text" value="2"/>	所属	<input type="text" value="0"/>		
付属1	<input type="text" value="0"/>	付属2	<input type="text" value="0"/>	付属3	<input type="text" value="0"/>
				付属4	<input type="text" value="0"/>
					付属5 <input type="text" value="0"/>

## ※5：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」（「8-3」、「bye」の持つ特別な意味」154 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[表示範囲]項目で表示させる範囲を指定します。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し利用してみましょう。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。

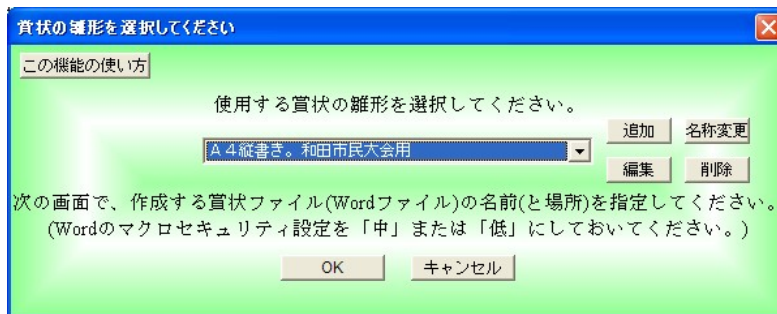


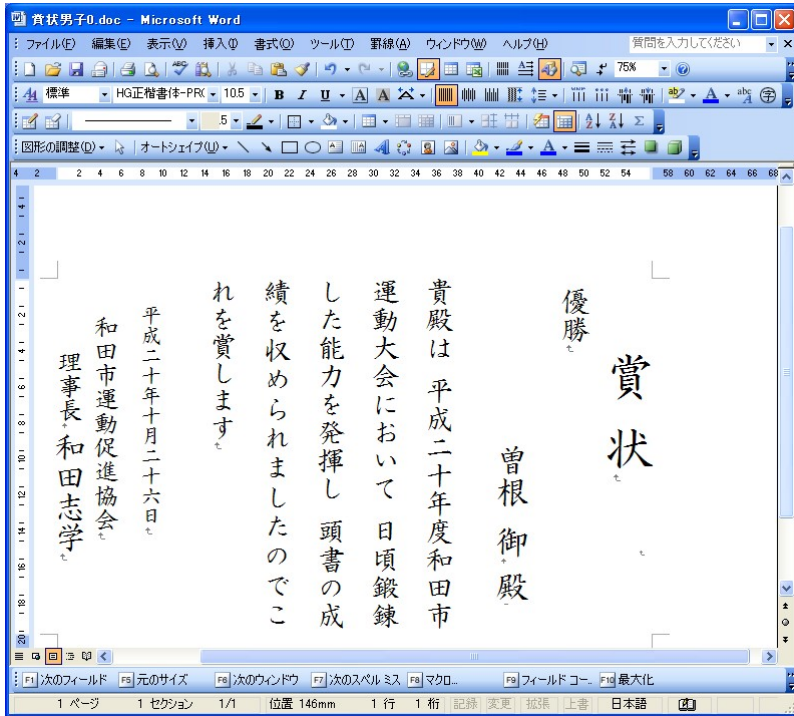




## ※6：賞状作成支援機能

賞状の枠だけ印刷された用紙を購入してきて賞状を作成する場合、賞状の中身は自分で作成する必要があります。賞状作成支援機能は、パソコンを使って賞状の中身を作成するのを支援する機能です。賞状の中身の雛形（Wordファイル）を提供し、入賞者（上位4名）の名前を自動で記入します。試合結果入力画面で、トーナメント表の頂上付近にある[賞状作成]ボタンを押して起動します。





## 4、データの保存と読み込み

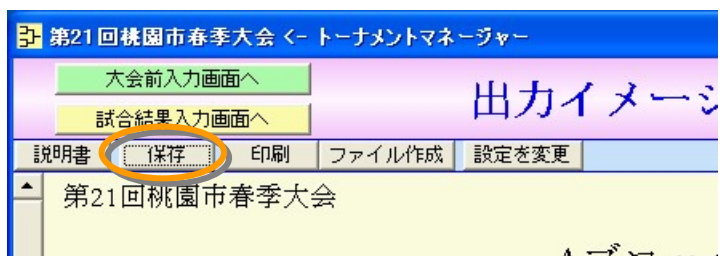
トーナメント表のデータは、ファイルに保存しておくことができます。作業を終了するときなどはデータをファイルに保存しておきましょう。

- データの保存は、自動抽選準備画面、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面などで行うことができます。
- データの読み込みは、タイトル画面、自動抽選準備画面、トーナメント情報指定画面、参加名入力画面、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。

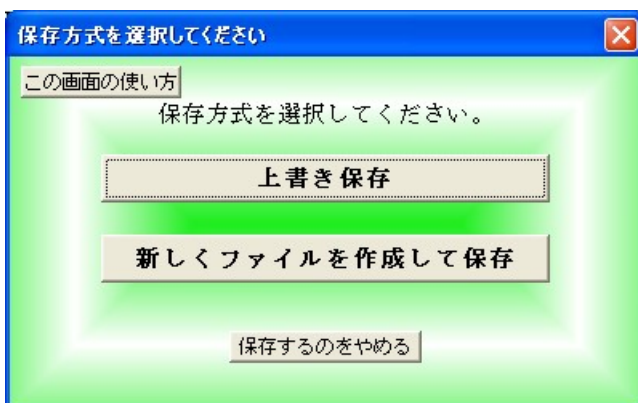
4-1、データをファイルに保存する .....	94
4-2、データをファイルから読み込む .....	97

## 4-1、データをファイルに保存する

- データの保存は、自動抽選準備画面、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面などで行うことができます。
- 画面上にある [保存] ボタンを押してください。



直近に保存した(もしくは読み込んだ)ファイルがある場合は、保存方式を選択する画面が出現します。

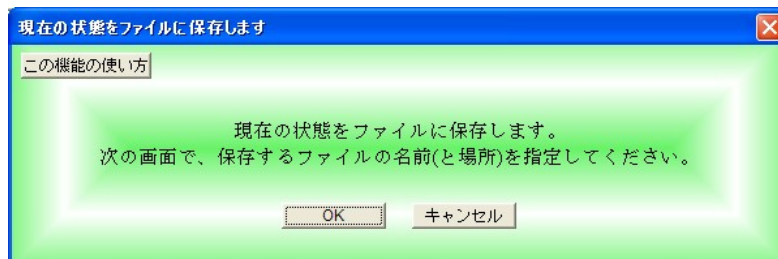


- 直近に保存した(もしくは読み込んだ)ファイルに上書き保存するか、新しくファイルを作成して保存するか選択してください。

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。

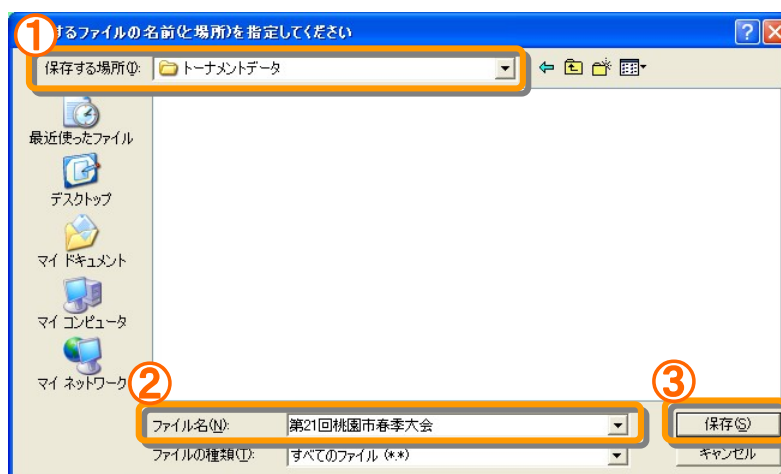
## 手順1：案内画面でこの後の操作を確認する

- 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。保存するファイルの名前（と場所）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。

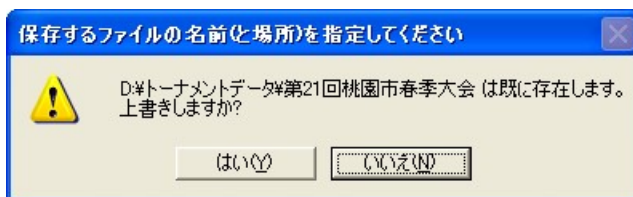
## 手順2：保存するファイルの名前（と場所）を指定する



- 保存するファイルの名前（と場所）を指定して、[保存(S)]ボタンを押してください。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>

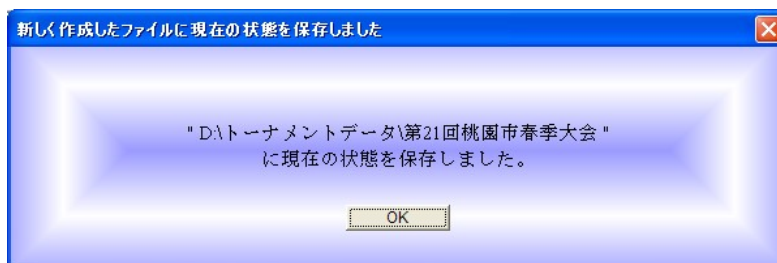
- [はい]ボタンを押してください。上書きして現在の状態をファイルに保存します。

#### <上書きしない場合>

- [いいえ]ボタンを押してください。保存するファイルの名前(と場所)を指定する画面に戻ります。

### 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。(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。)
- 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。

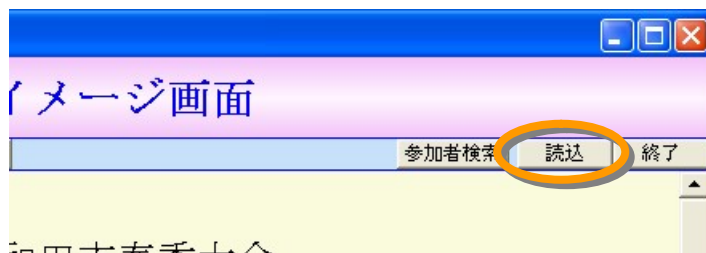


- [OK]ボタンを押してください。元の画面に戻ります。以上で保存の手順は完了です。

## 4-2、データをファイルから読み込む

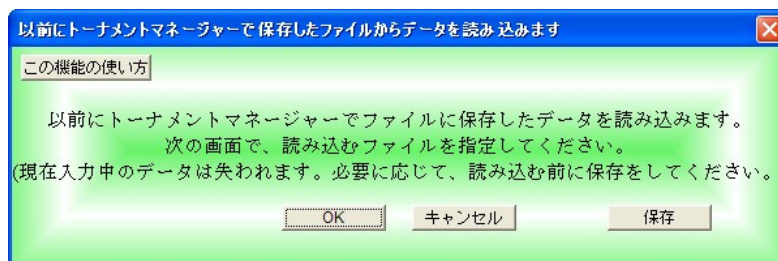
- データの読み込みは、すべてのメイン画面（ **タイトル画面**、 **自動抽選準備画面**、 **トーナメント情報指定画面**、 **大会前入力画面**、 **試合結果入力画面**、 **出力イメージ画面** ）で行うことができます。
- 画面上にある**[以前に保存したデータを読み込む]**ボタンまたは**[読込]**ボタンを押してください。

※ 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。必要に応じて保存（94 ページ）をしておいてください。



## 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。
- ※ 現在の状態を保存しておく場合は、[保存]ボタンを押してください。保存の手順（「4-1、データをファイルに保存する」94ページ）に進みます。保存の手順が終わると、この画面に戻ってきます。
- ※ タイトル画面およびトーナメント情報入力画面で読み込みを行う場合は、保存ボタンはありません。

## 手順2：読み込むファイルを指定する

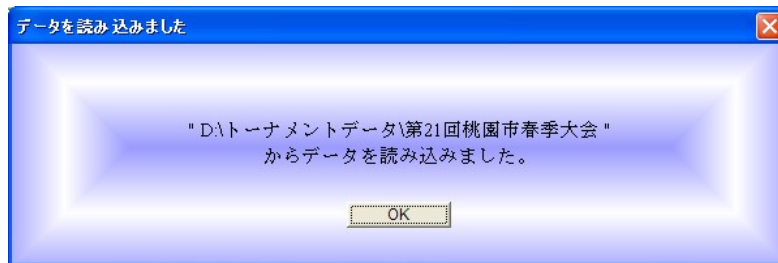


- 読み込むファイルを指定してください。データの読み込みが開始されます。

※ ファイルから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

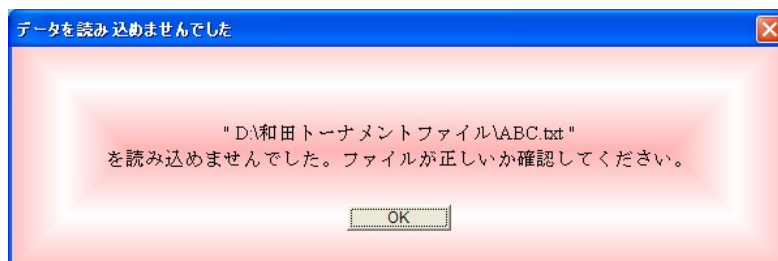
- データの読み込みが完了するまで、0.1秒から10秒程度お待ちください。  
(読み込むデータの参加者数が多いほど時間がかかります。また、お使いのコンピュータによってかかる時間が異なります。)
- データの読み込みが完了すると、読み込みが完了したことを知らせる画面が出現します。



- [OK]ボタンを押してください。以上で読み込みの手順は完了です。

## 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読み込めなかった場合、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、[OK]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、
  - 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
  - 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ことなどが考えられます。

# 5、印刷とファイル作成

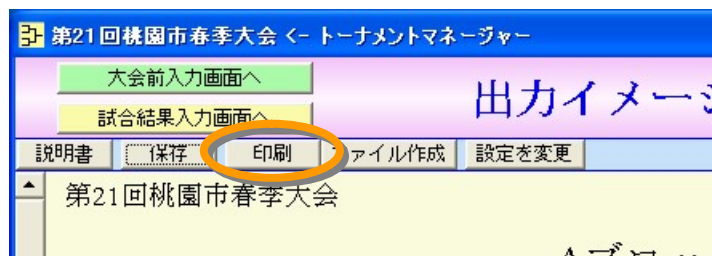
作成したトーナメント表は、印刷、PDF ファイル作成、Excel ファイル作成、HTML ファイル作成、PNG ファイル作成を行うことができます。

5-1、印刷する.....	102
5-2、PDF ファイルを作成する.....	105
5-3、Excel ファイルを作成する.....	110
5-4、HTML ファイルを作成する.....	114
5-5、PNG ファイルを作成する.....	119

## 5-1、印刷する

- 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。
- [印刷]ボタンを押してください。

※ 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]ボタンを押すと、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。

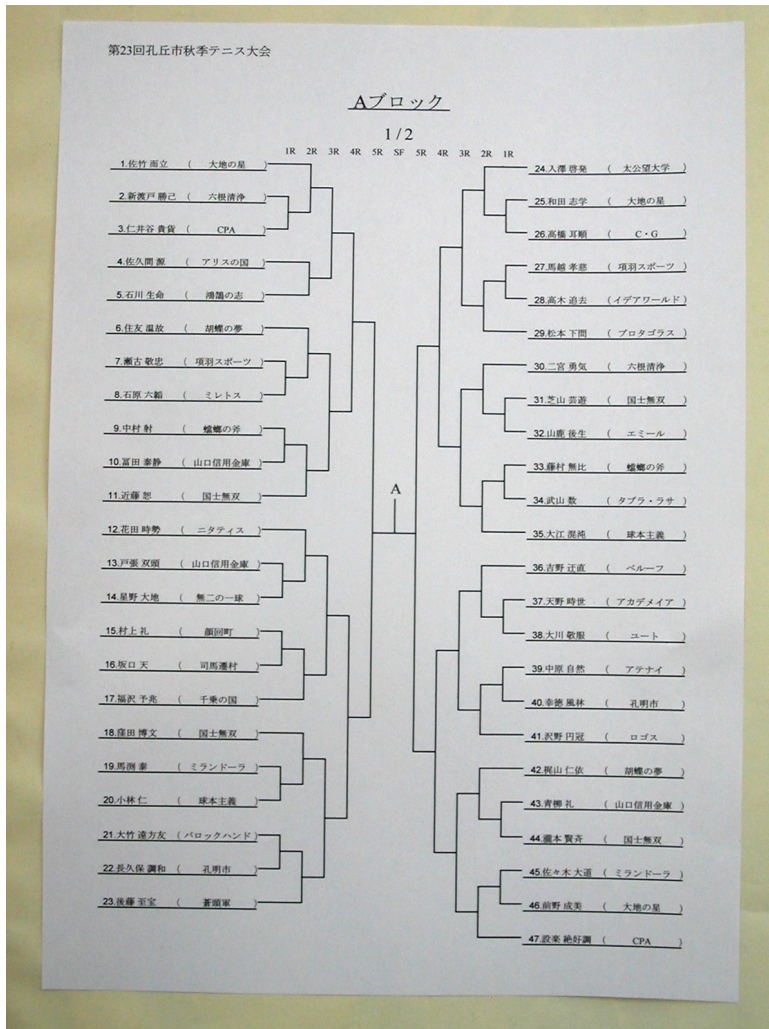


- 印刷する部数などを指定して[OK]ボタンを押してください。印刷するための処理が開始されます。
- 「印刷範囲」は常に[すべて]が選択された状態になりますが、前の画面で指定したページの範囲が印刷されます。

※ 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。

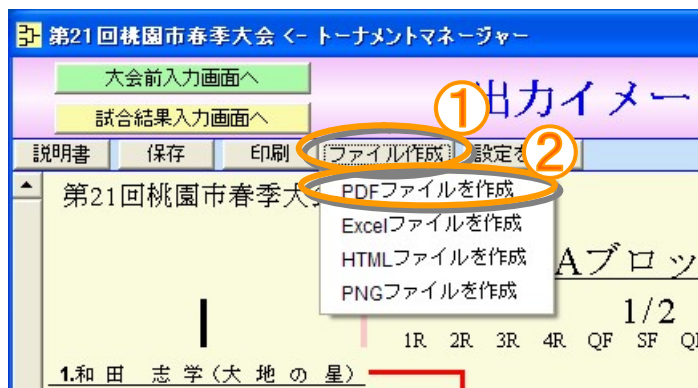
### 手順3：印刷が開始されるまで数秒から10数秒程度待つ

- 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。



## 5-2、PDF ファイルを作成する

- PDF ファイルの作成は、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力メッセージ画面で行うことができます。
- [ファイル作成]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>

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。

ファイルサイズも比較的小さく、印刷もきれいにできます。ホームページ上やEメールで文書を配布したりするのに便利です。

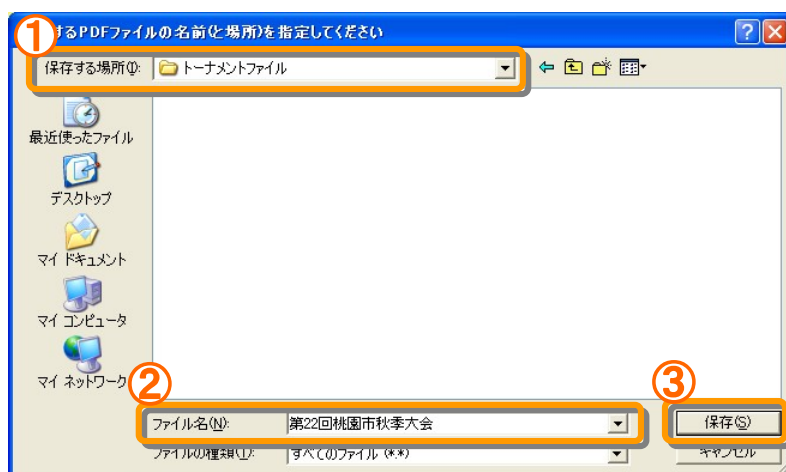
## 手順1：出力するページの範囲や用紙の大きさなどを指定する

- [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。

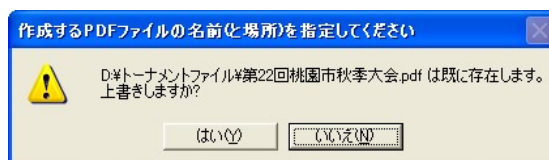
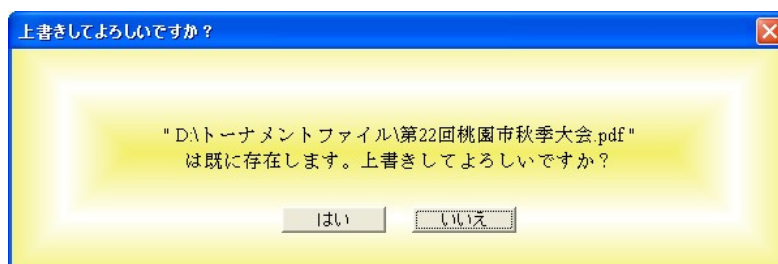


- PDF ファイルに出力するページの範囲や用紙の大きさなどを指定して、[OK]ボタンを押してください。作成する PDF ファイルの名前（と場所）を指定する画面が出現します。
- ※ 全体で 1 ページしかない場合は、ページの範囲を指定する選択欄はありません。
- ※ PDF ファイルを作成するのをやめる場合は、[キャンセル]ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

## 手順2：作成するPDFファイルの名前（と場所）を指定する



- 作成するPDF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。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」が付きまます。
- ※ 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>

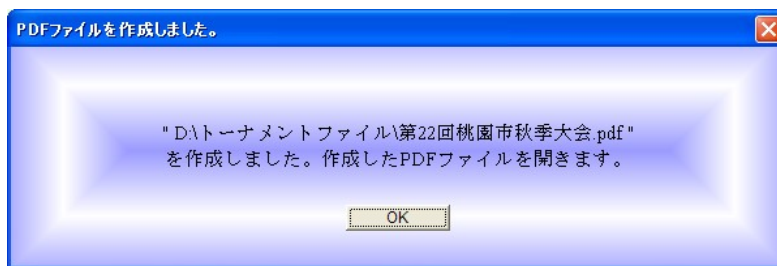
- [はい]ボタンを押してください。上書きして PDF ファイルを作成します。

### <上書きしない場合>

- [いいえ]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）を指定する画面に戻ります。

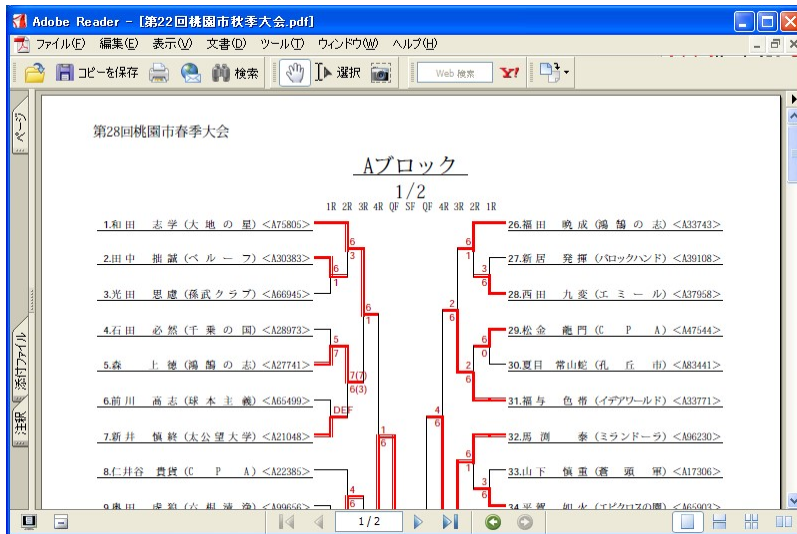
## 手順3 : PDF ファイルの作成が完了するまで 0.1 秒から 10 秒程度待つ

- 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。



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

※ 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。

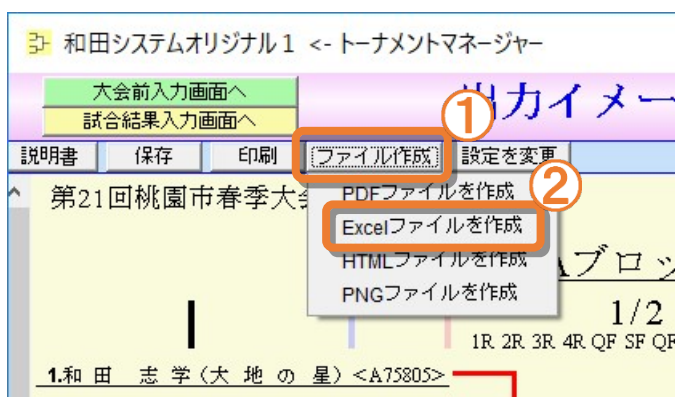




## 5-3、Excel ファイルを作成する

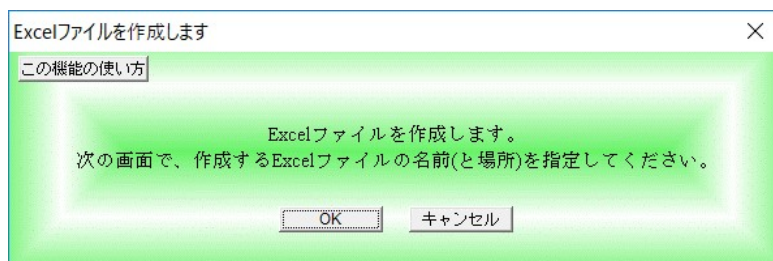
- Excel ファイルの作成は、大会前入力画面、試合結果入力画面、出力イメージ画面で行うことができます。
- [ファイル作成]ボタン → [Excel ファイルを作成]を選択してください。

※ 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

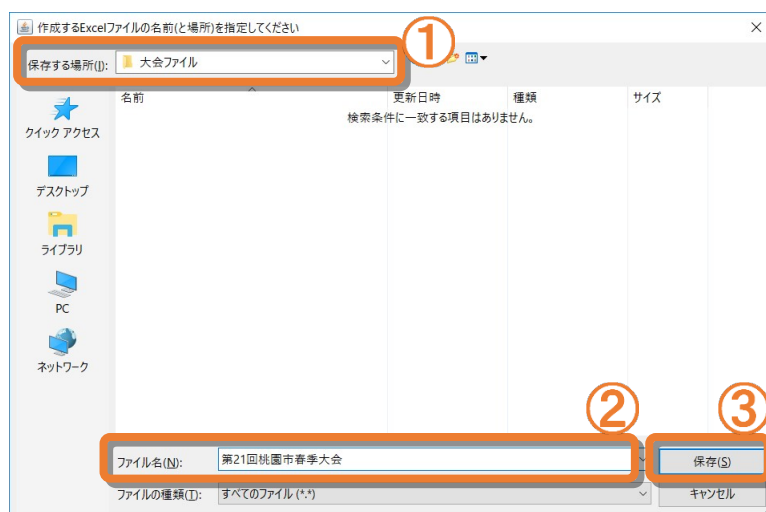
- [Excel ファイルを作成]を選択すると、この後の操作を案内する画面が出現します。



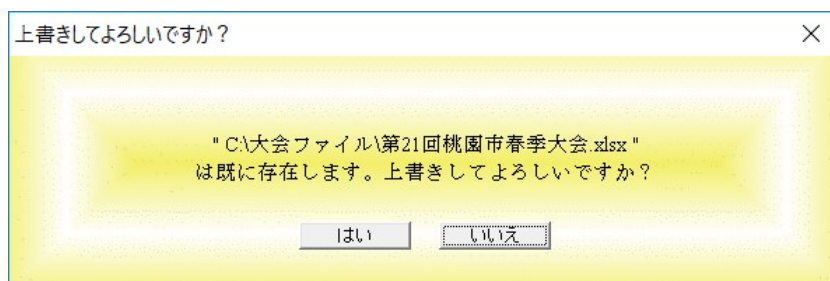
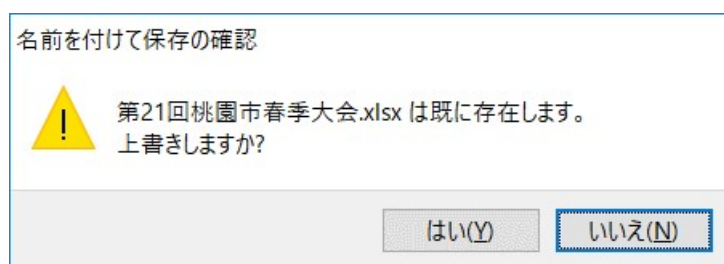
- 案内の内容を確認して、[OK]ボタンを押してください。作成する Excel ファイルの名前（と場所）を指定する画面が出現します。

※ 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>

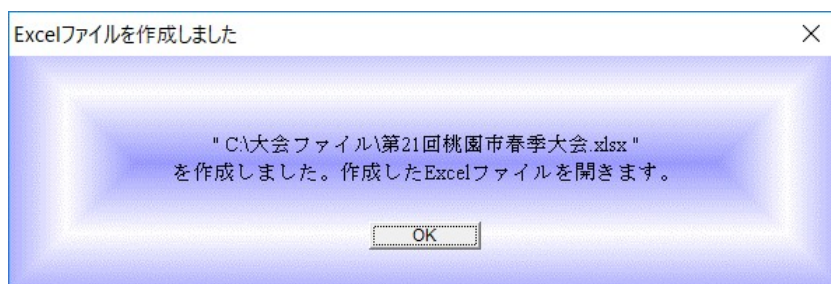
- [はい]ボタンを押してください。上書きしてExcel ファイルを作成します。

#### <上書きしない場合>

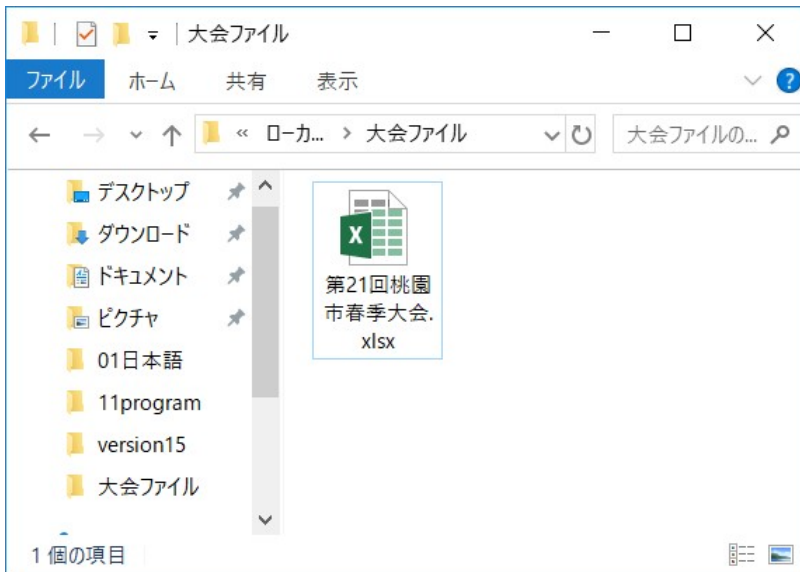
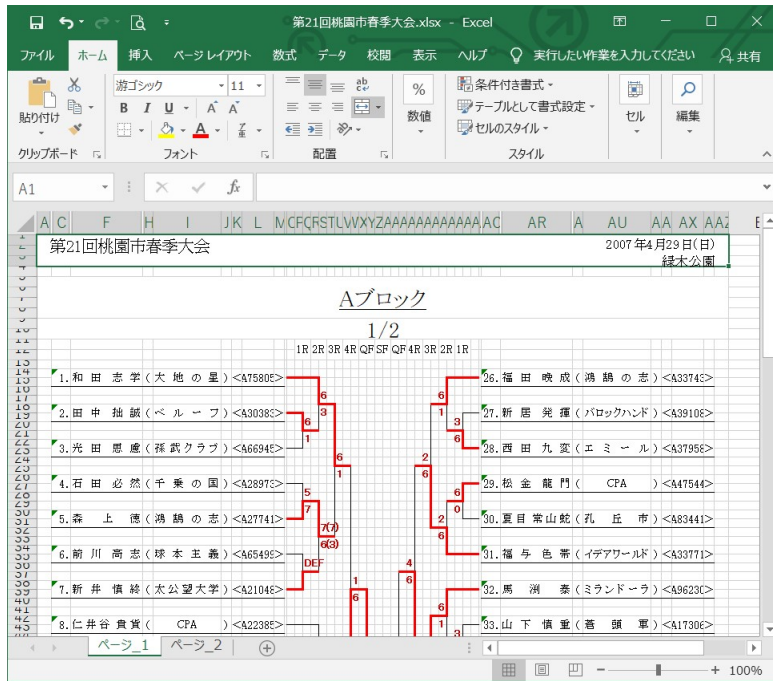
- [いいえ]ボタンを押してください。作成するExcel ファイルの名前（と場所）を指定する画面に戻ります。

### 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。

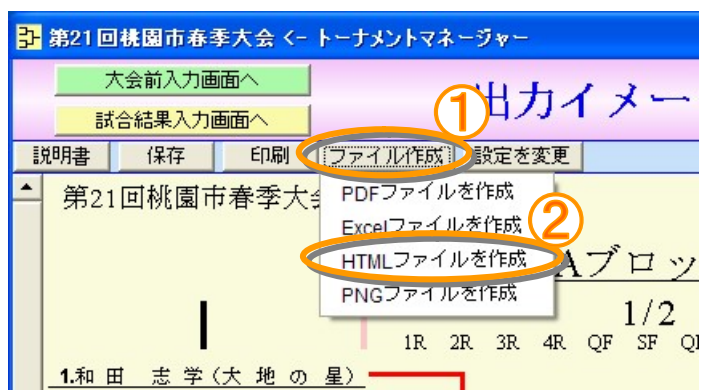


- [OK]ボタンを押してください。作成したExcel ファイルが開きます。以上でExcel ファイル作成の手順は完了です。



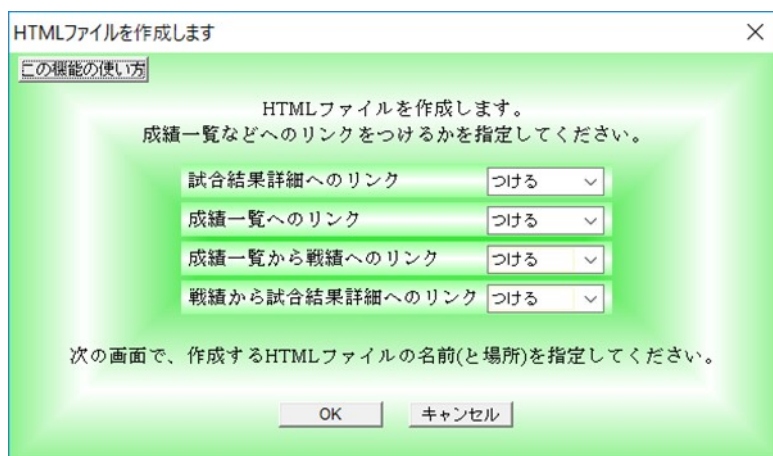
## 5-4、HTML ファイルを作成する

- HTML 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。
- [ファイル作成]ボタン →[HTML ファイルを作成]を選択してください。



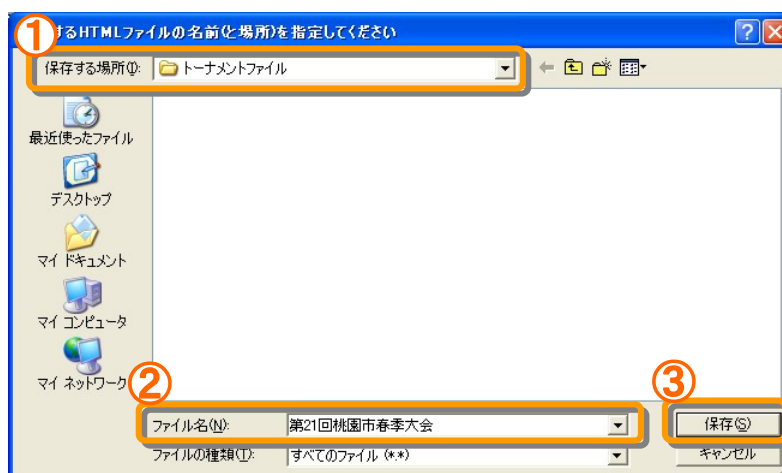
## 手順1：成績一覧などへのリンクをつけるか指定する

- [HTML ファイルを作成]を選択すると、成績一覧などへのリンクをつけるかを指定する画面が出現します。



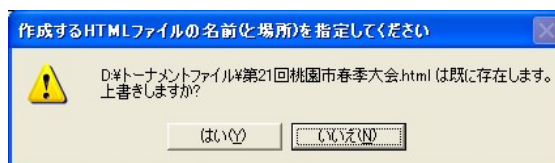
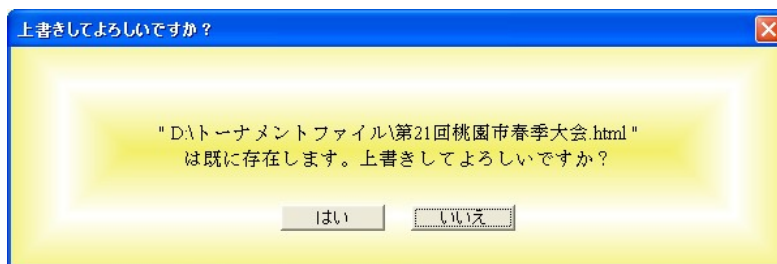
- リンクの有無を指定して、[OK]ボタンを押してください。作成する HTML ファイルの名前（と場所）を指定する画面が出現します。
- ※ HTML ファイルを作成するのをやめる場合は、[キャンセル]ボタンを押してください。元の画面に戻ります。

## 手順2：作成する HTML ファイルの名前（と場所）を指定する



- 作成する HTML 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。HTML ファイルの作成が開始されます。

- ※ HTML 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。
- ※ HTML ファイルではファイル名の末尾に「.html」または「.htm」（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「.html」または「.htm」がついていなければ、自動でファイル名の末尾に「.html」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>

- [はい]ボタンを押してください。上書きしてHTML ファイルを作成します。

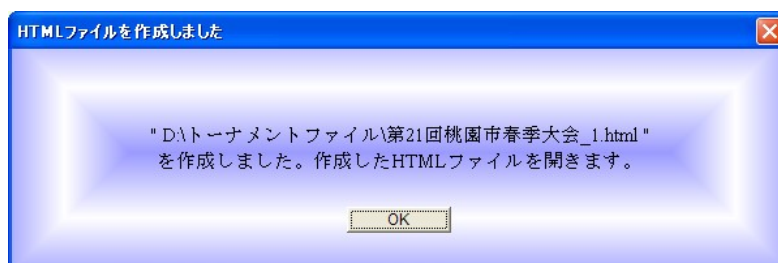
#### <上書きしない場合>

- [いいえ]ボタンを押してください。作成するHTML ファイルの名前（と場所）を指定する画面に戻ります。

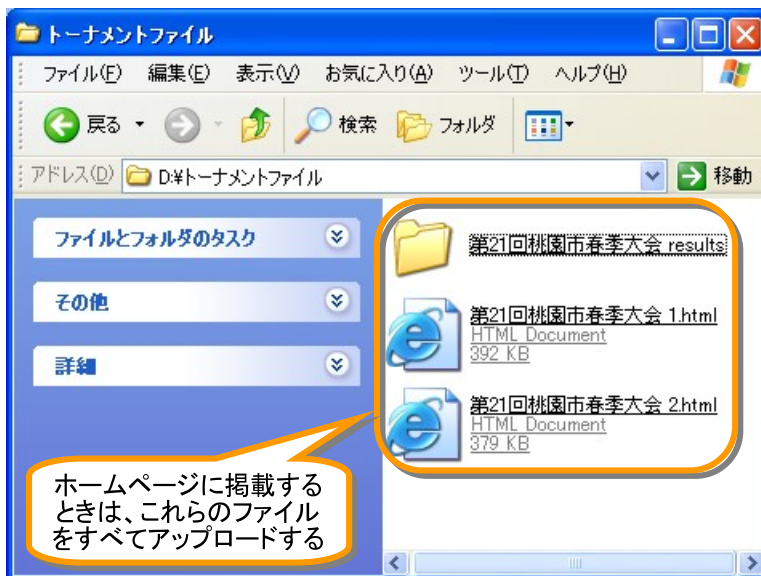
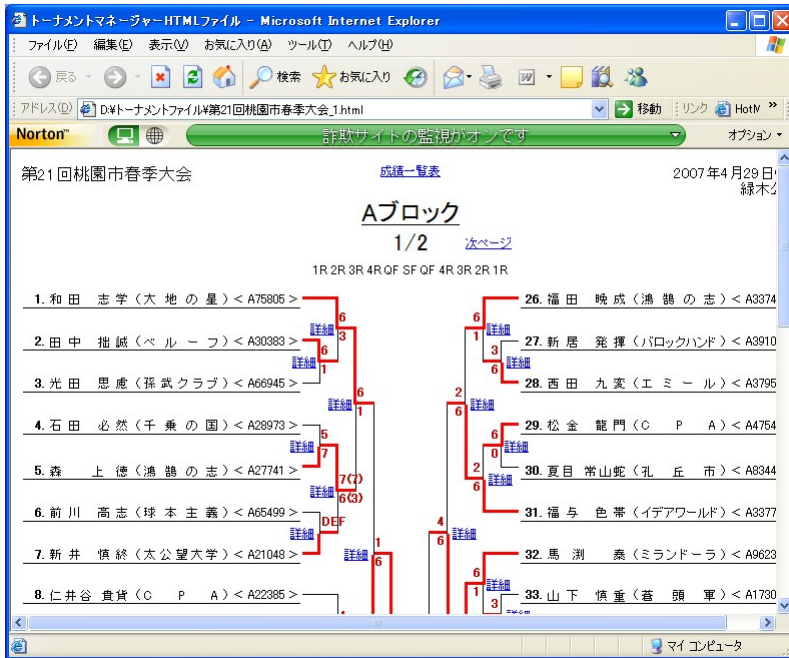


### 手順3：HTML ファイルの作成が完了するまで 0.1 秒から 10 秒程度待つ

- HTML 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。)
- 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。
- 成績一覧などへのリンクをつけるようにした場合、リンク先のファイルも同時に作成されます。
- HTML ファイルの作成が完了すると、HTML 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。

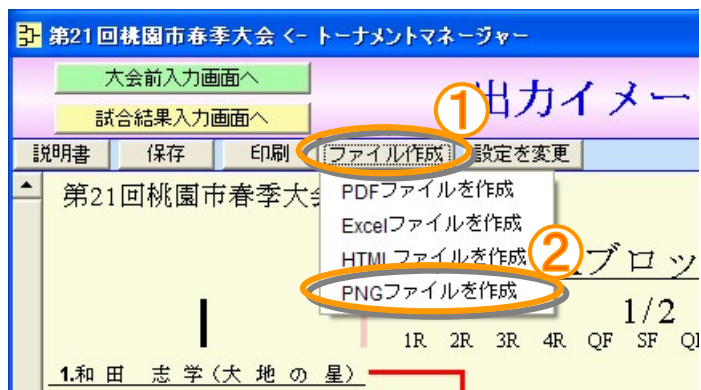


- [OK] ボタンを押してください。作成した HTML ファイルが開きます。以上で HTML ファイル作成の手順は完了です。
- ※ HTML ファイルを閲覧するには、Microsoft Internet Explorer などのブラウザが必要です。
- ※ フォルダ名の末尾に「\_results」とついたフォルダには、リンク先の HTML ファイルが入っています。ホームページに掲載するときなどは一緒にアップロードすることを忘れないようにしてください。リンクをつけないようにした場合は、このフォルダは作成されません。



## 5-5、PNG ファイルを作成する

- PNG ファイルの作成は、大会前入力画面、試合結果入力画面、出カイメージ画面で行うことができます。
- [ファイル作成]ボタン → [PNG ファイルを作成]を選択してください。

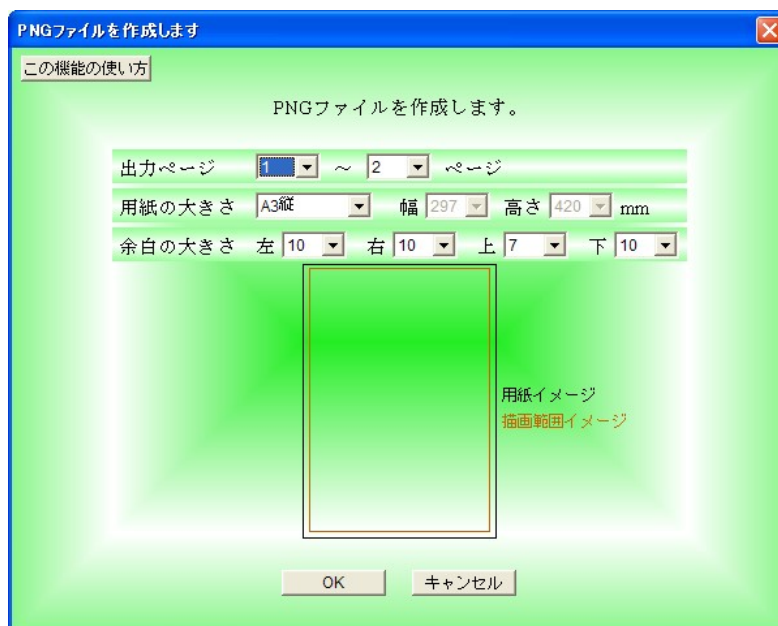


### <PNG ファイルとは>

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。

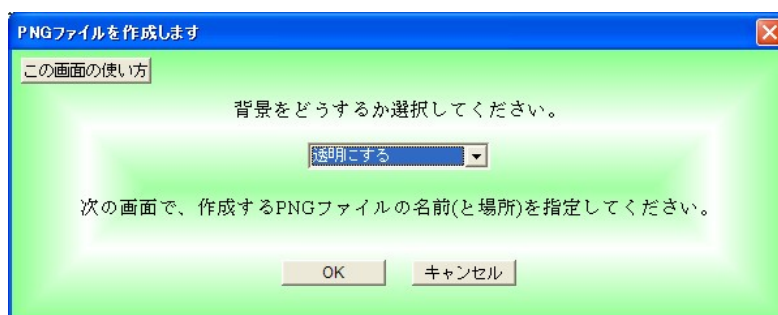
## 手順1：出力するページの範囲や画像の大きさなどを指定する

- [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。作成する PNG 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。
- ※ 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。

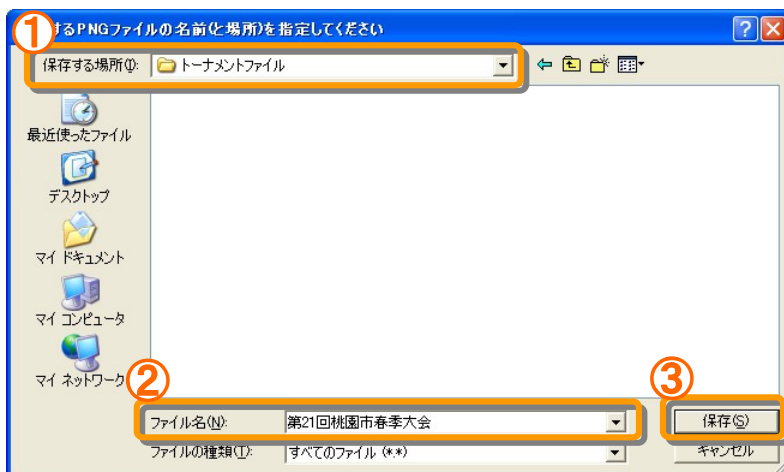
## 手順2：背景を指定する



- 背景について、透明にするか、白くするか、トーナメントマネージャー画面の背景と同じ色にするかを選択してください。

※ 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 ファイルの名前（と場所）を指定する

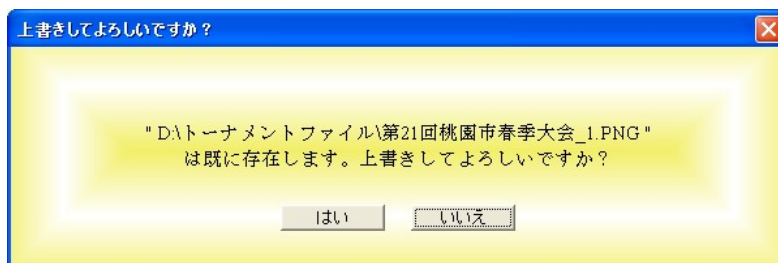


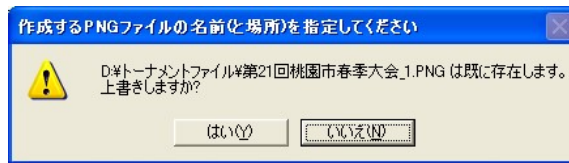
- 作成する PNG ファイルの名前（と場所）を指定して、[保存(S)]ボタンを押してください。PNG ファイルの作成が開始されます。

※ 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>

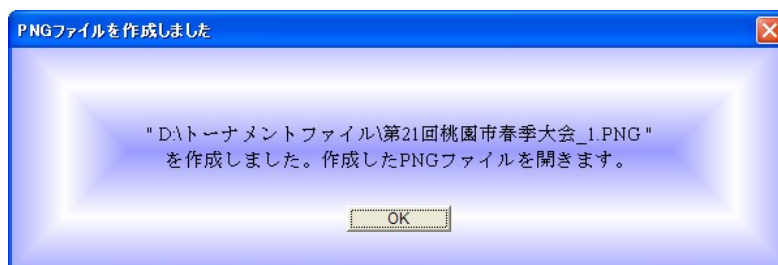
- [はい] ボタンを押してください。上書きして PNG ファイルを作成します。

#### <上書きしない場合>

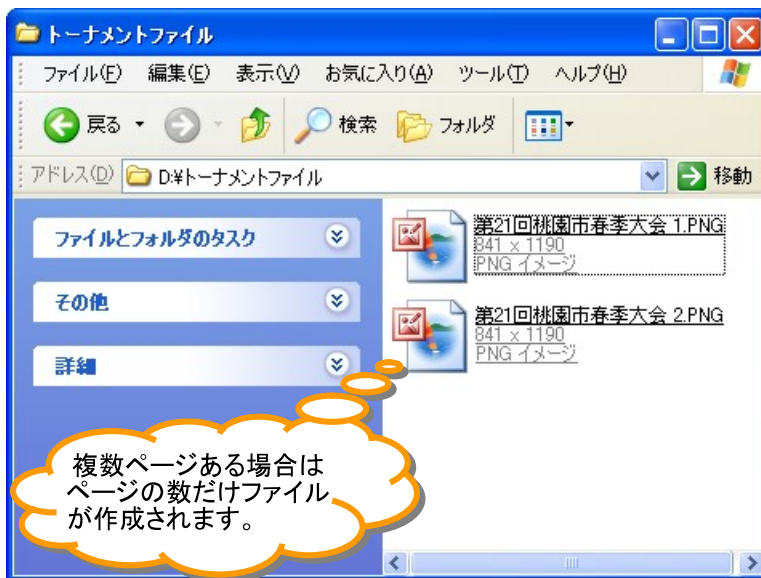
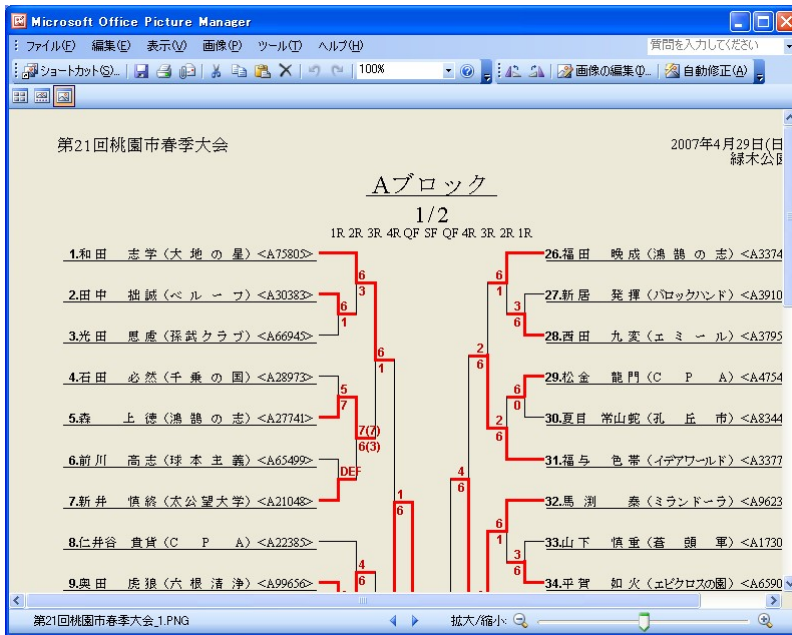
- [いいえ] ボタンを押してください。作成する PNG ファイルの名前（と場所）を指定する画面に戻ります。

### 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。



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



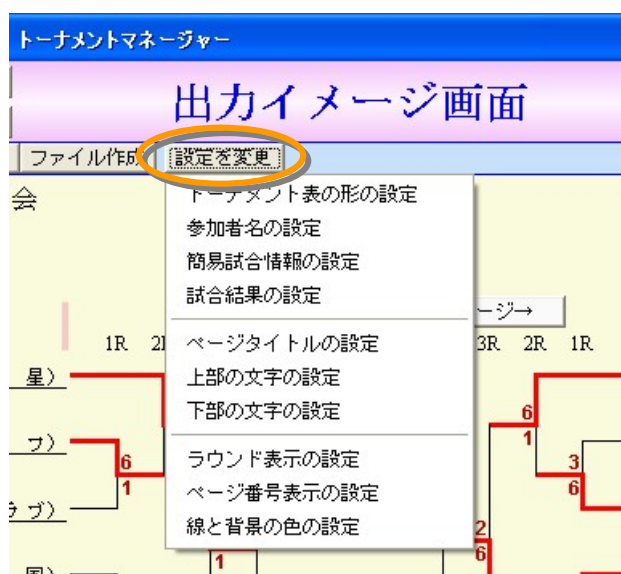




## 6、設定の変更

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するとよいでしょう。

- **【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。

## トーナメント表の形の設定

- 1参加者の行数（1行か2行か）
- トーナメント表の向き（右向きのみか、左向きのみか、左右両方向ともありか）
- 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（参加者がいないところは「bye」と入力するか、それとも一段上げるか）
- 表示範囲（一回戦からすべて表示するか、二回戦以降や三回戦以降のみ表示するか。この設定は試合結果入力画面と出力イメージ画面でのみ有効となります）

## 参加者名の設定

- 使用する項目（番号、名前、所属、場所のシード順位、付属1～付属5）
- 各項目の並び順（トーナメント表の左側と右側についてそれぞれ）
- 各項目の長さ
- 下線をつけるか
- 大会前入力画面で、名簿から入力を行うか（画面に「名簿」ボタンを表示するか）
- 名前、所属の表示・入力対象（通常か、略名か）
- 各項目の配置（左寄せか、右寄せか、中央寄せか、均等割りか）
- 各項目の前後の、かつこの表示
- 各項目の、文字の大きさ
- 各項目の、文字の色
- 参加者の番号の採番単位（全体を通してふるか、ブロックごとにふるか）
- トーナメント表上のシード順位の採番単位（全体を通してふるか、ブロックごとにふるか）
- トーナメント表上のシード順位の表示範囲（何位から何位までを表示するか）

## 簡易試合情報の設定

- 表示・入力するか
- 文字の大きさ
- 文字の色

## 試合結果の設定

- 試合結果の管理方式（トーナメント表上に最終スコアのみ入力するか、試合結果詳細画面で試合の詳細も入力するか）
- スコアの表示・入力（スコアの表示・入力を行うか、行う場合はどこに表示するか）
- 勝者の表示（勝者の自動表示を行うか、行う場合はどこに表示するか）

## 試合詳細画面からトーナメント表への連携の設定（試合結果の設定画面から移動）

- 勝者の判定
- トーナメント表上に連携するスコア
- スコアの順序
- スコア間の文字
- 詳細スコア間の文字

## スコア表示の設定（試合結果の設定画面から移動）

- 文字の大きさ
- 文字の色

## 勝者表示の設定（試合結果の設定画面から移動）

- 使用する項目（番号、名前、所属、場所のシード順位、付属1～付属5）
- 各項目の並び順（トーナメント表の左側と右側についてそれぞれ）
- 各項目の長さ
- 名前、所属の表示対象（通常か、略名か）
- 各項目の配置（左寄せか、右寄せか、中央寄せか、均等割りか）
- 各項目の前後の、かっこの表示
- 各項目の、文字の大きさ
- 各項目の、文字の色

## ページタイトルの設定

- 表示・入力するか
- 下線をつけるか
- 文字の大きさ
- 文字の色

## 上部の文字の設定

- 入力単位（複数ページある場合に、すべてのページで共通か、ページごとに入力するか）
- 文字の大きさ
- 文字の色

## 下部の文字の設定

- 入力単位（複数ページある場合に、すべてのページで共通か、ページごとに入力するか）
- 複数行の場合の展開方向（複数行入力した場合に、全体がトーナメント表より下のスペースにおさまるよう下に伸ばしていくか、トーナメント表にこみこむよう上に伸ばしていくか）
- 文字の大きさ
- 文字の色

## ページ番号表示の設定

- 表示するか
- 文字の大きさ
- 文字の色

## ラウンド表示の設定

- 表示するか
- 表示言語（「～R」「SF」「F」などの英語か、「一回戦」「準決勝」「決勝」などの日本語か）
- 決勝表示する範囲（上の方のラウンドを、「準決勝」などと表示するか、「～回戦」などと表示するか）
- 文字の大きさ
- 文字の色

## 線と背景の色の設定

- 通常線の色
- 勝利線の色
- 画面の背景の色





## 7、名簿の作成と管理

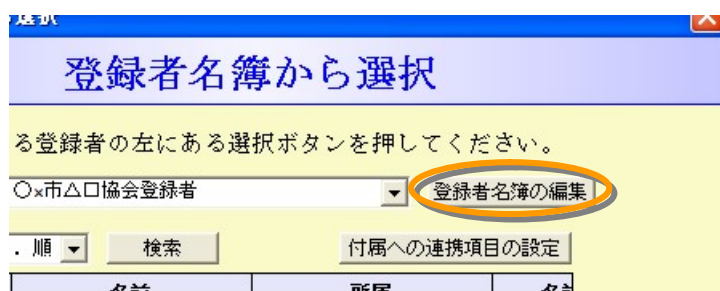
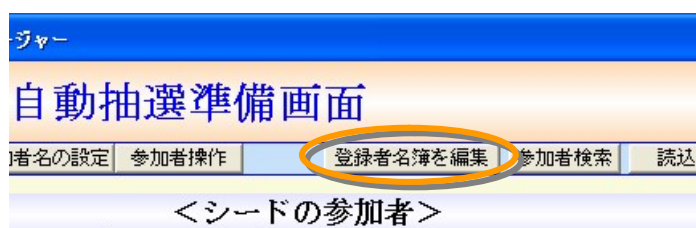
登録者名簿を作成しておく、名簿から選択するだけで参加者が入力できます。いつもだいたい同じ参加者が出場する大会などを管理している場合などは、登録者名簿を作成しておく、と便利です。

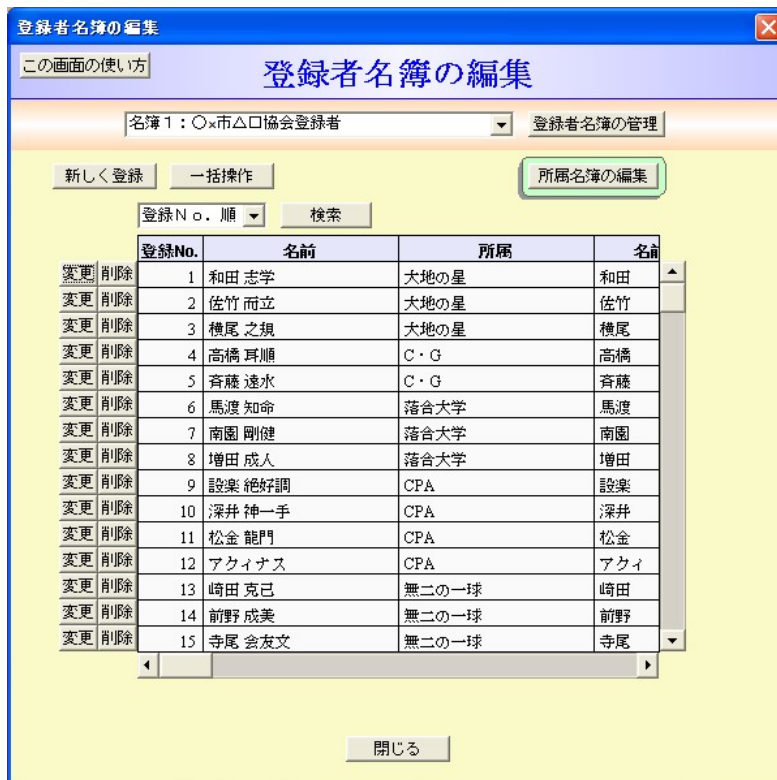
- 登録者名簿を作成しておく、次のような利点があります。
  - 名簿から選択するだけで参加者名を入力できるので、入力の手間がはぶけます。操作も簡単になります。
  - 名簿に正しく登録しておけば、入力ミスの心配がありません。
  - 略名や付属項目なども常に同時に入力できます。

7-1、登録者名簿の編集.....	132
7-2、登録者情報の入力.....	135
7-3、名簿の管理.....	141

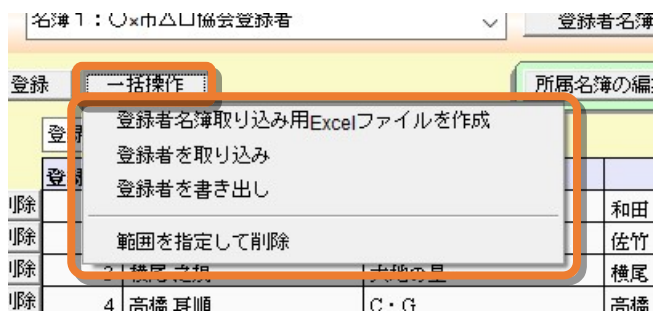
## 7-1、登録者名簿の編集

- 登録者名簿の編集は、**タイトル画面**、**自動抽選準備画面**などから行うことができます。

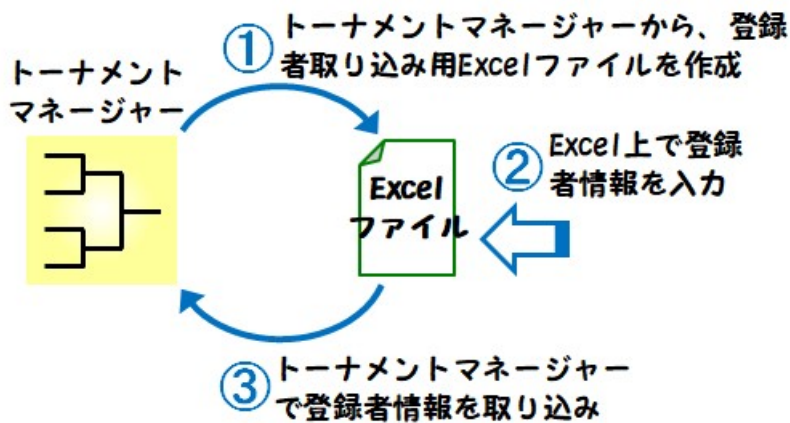




- 登録者名簿の編集画面では、登録者の追加、登録者情報の変更、登録者の削除などが行えます。
- 名簿の内容は、随時自動で記憶されます。
- [一括操作]ボタンから、登録者を一括で登録したり削除したりすることができます。



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、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です。一括取り込みの仕方については、「8-1、参加者の一括取り込みの仕方」(144 ページ) をご覧ください。



## 7-2、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

名簿1：○×市△□協会登録者 登録No.：1

名前 和田 志学 名前略 和田 [4]

所属の入力方式 所属名簿から選択 [5] 所属名簿 [6]

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)

所属内順位 3 [9]

郵便番号 \*\*\*-\*\*\*\* [10]

住所 □□□県◇◇◇市○○○○3-16-9 [11]

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

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

数値1 33 [16] 数値2 [17] 数値3 [18]

その他1 A67303 [19] その他2 会社員 [20]

その他3 [21] その他4 [22]

その他5 [23]

[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。
- トーナメントマネージャーでトーナメントの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。
- トーナメントマネージャーでトーナメントの参加者を名簿から入力したときに、名前略欄にセットされます。
- 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で、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。
- トーナメントマネージャーでトーナメントの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。
- トーナメントマネージャーで同じ所属どうしをばらけるようにして自動抽選をする際は、この所属が完全に同じ文字列である参加者どうしが、同じ所属として認識されます。（所属に何も入力されていない参加者どうしは、すべて異なる所属として認識されます。）
- 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。
- トーナメントマネージャーでトーナメントの参加者を名簿から入力したときに、所属略欄にセットされます。
- 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。
- 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。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。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]、電話番号 1 入力欄

- 登録者の電話番号を入力できます。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。

## [13]、電話番号 2 入力欄

- 登録者の電話番号を入力できます。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。

## [14]、Eメール 1 入力欄

- 登録者の電子メールアドレスを入力できます。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。

## [15]、Eメール 2 入力欄

- 登録者の電子メールアドレスを入力できます。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。

## [16]、数値 1 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。
- トーナメントマネージャーの名簿では、この数値の順番で並べ替えることができます。
- 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。

### [17]、数値 2 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。
- トーナメントマネージャーの名簿では、この数値の順番で並べ替えることができます。
- 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。

### [18]、数値 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。
- トーナメントマネージャーの名簿では、この数値の順番で並べ替えることができます。
- 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]、その他 1 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。
- 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。

### [20]、その他 2 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。
- 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。

### [21]、その他 3 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。
- 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。

## [22]、その他 4 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。
- 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。

## [23]、その他 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。
- 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。

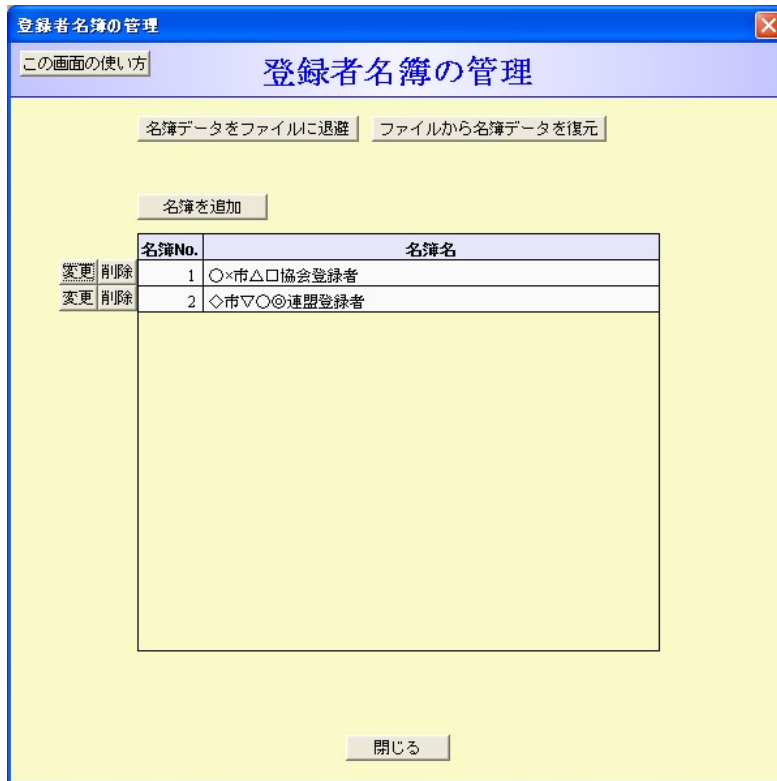
## [24]、[登録] ボタン

- 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。

## 7-3、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、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。

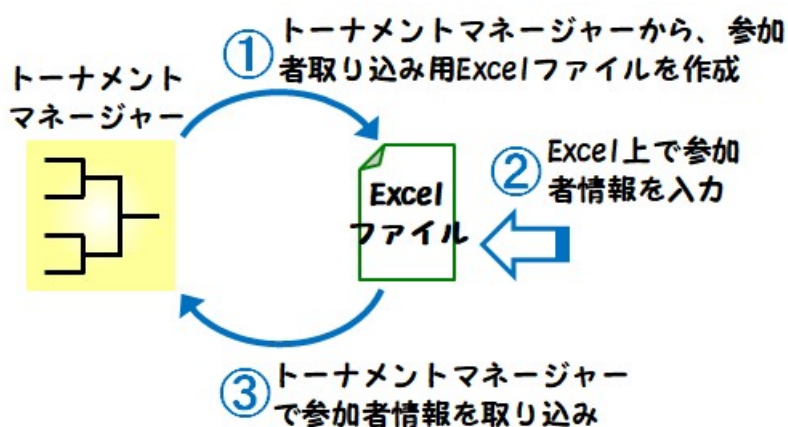


## 8、活用情報

8-1、参加者の一括取り込みの仕方 .....	144
8-2、トーナメント表上のシード順位のふられ方.....	148
8-3、「bye」の持つ特別な意味 .....	154
8-4、一段上がる部分を変更する .....	155

## 8-1、参加者の一括取り込みの仕方

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] を選択します。

自動抽選準備画面

参加者名の設定 同名調査 登録者名簿を編集 参加者検索 読込 終了

<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
名簿	1位	( )
名簿	2位	( )
名簿	3位	( )
名簿	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
名簿	1.	( )	1
名簿	2.	( )	1
名簿	3.	( )	1

大会前入力画面 出カイメージ画

設定を変更 参加者操作 参加者検索 読込

チェックボックス一括操作

参加者取り込み用Excelファイルを作成

参加者を取り込み

参加者を書き出し

二つの参加者の位置を交換

2007年4月29日 録

所属

- 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ファイルを、新しく作成します

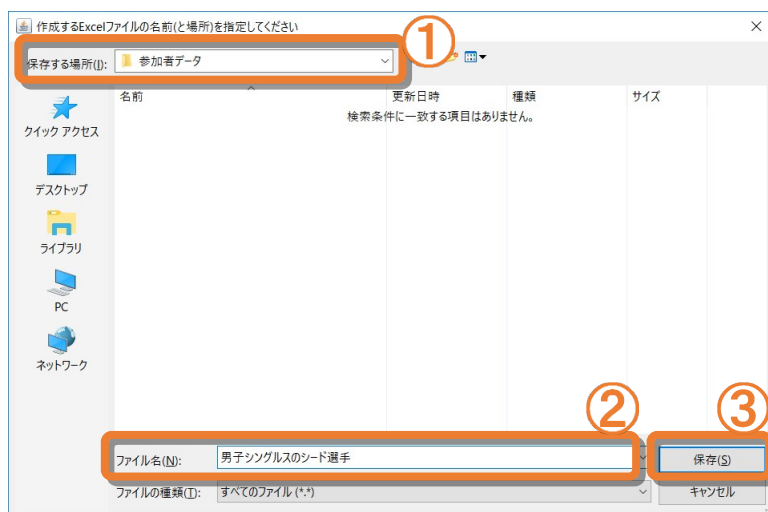
この機能の使い方

参加者取り込み用Excelファイルを、新しく作成します。

次の画面で、新しく作成するExcelファイルの名前(と場所)を指定してください。

OK キャンセル

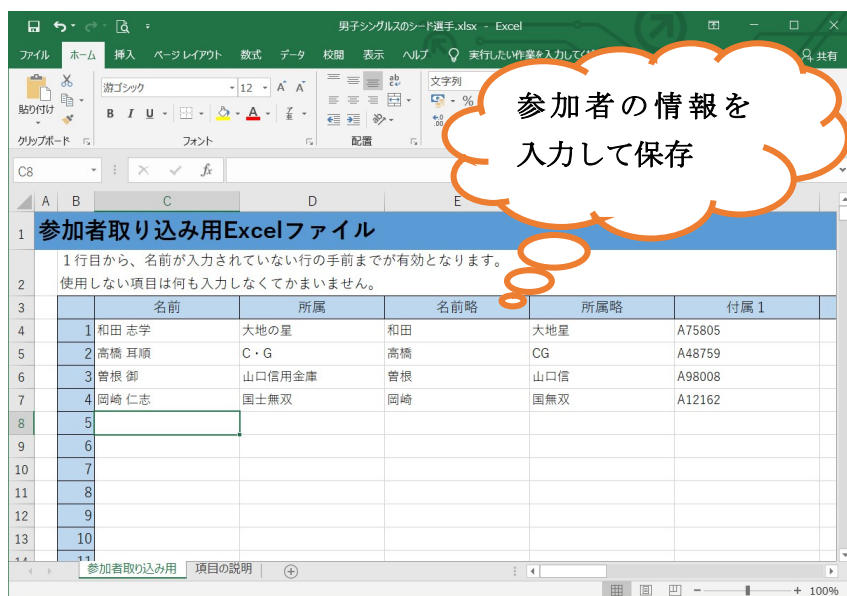
- 「参加者取り込み用 Excel ファイル」の、保存場所とファイル名を指定する画面が出現します。



- 「参加者取り込み用 Excel 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。「参加者取り込み用 Excel ファイル」作成され、その Excel ファイルが自動で開きます。

## 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の範囲の半角数字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、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**、**大会前入力画面**で取り込むことができます。

**自動抽選準備画面**

参加者名の設定 | 同名調査 | 登録者名簿を編集 | 参加者検索 | 読込 | 終了

**<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

名簿	名前	所属
1位	<	>
2位	<	>
3位	<	>
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

名簿	名前	所属	所属内順位
1.	<	>	1
2.	<	>	1
3.	<	>	1

**大会前入力画面** 出カイメージ画

設定を変更 | **参加者操作** | 参加者検索 | 読込

チェックボックス一括操作

参加者取り込み用Excelファイルを作成

**参加者を取り込み**

参加者を書き出し

二つの参加者の位置を交換

2007年4月29日 録

所属 鶴の志

## 8-2、トーナメント表上のシード順位のふられ方

トーナメントマネージャーでは、トーナメント表上の各場所のシード順位が自動でふられます。

- **トーナメント情報指定画面**で、シード順位をふるパターンについて[通常]を選択した場合は、以下で定めるルールにしたがって、トーナメント表上の各場所のシード順位が自動でふられます。

### I、各ブロックのシード順位のふられ方

各ブロックのシード順位は、下記の基本方針にしたがってふられます。

#### 基本方針

シード順位の高い方が常に勝ち進むことになった場合を仮定し、次の3つのことが常に成り立つようにする。

- ✓ エントリーナンバー1番を、1位とする。
- ✓ 各ラウンドで、シード順位のより高い参加者は、シード順位のより低い選手と対戦する。
- ✓ 各ラウンドで、対戦する相手のエントリーナンバーは、そのラウンドで対戦できる限りの範囲で、一番遠い者になる。

具体的には次のようになります。

#### ①1位のふられ方

- エントリーナンバー1番が、1位となります。

#### ②2位のふられ方

- 1位と決勝戦で対戦する場所で、1位からエントリーナンバーが最も遠い場所（つまり、エントリーナンバー最後）が、2位となります。

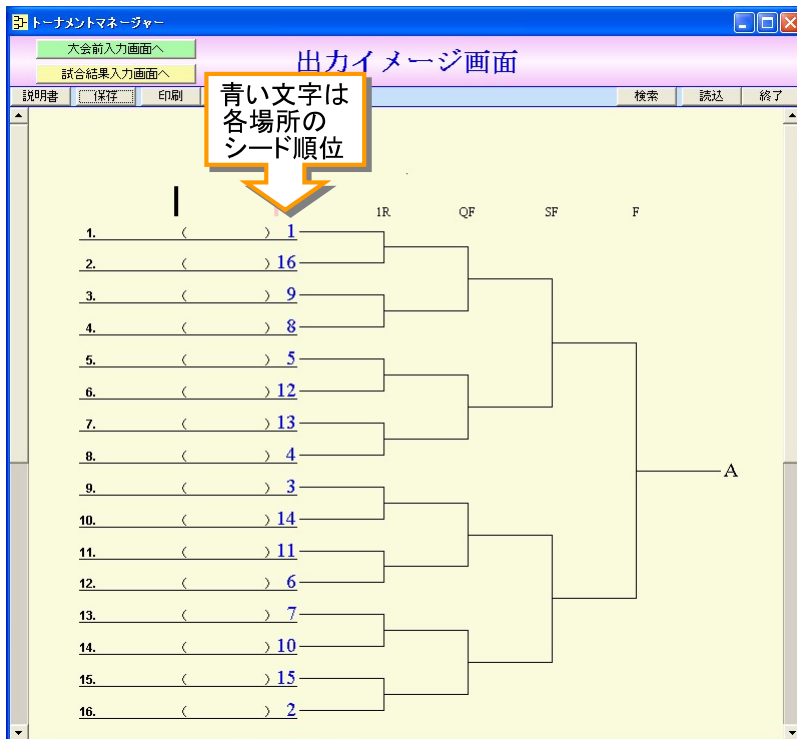
#### ③3位と4位のふられ方

- 2位と準決勝で対戦する場所で、2位からエントリーナンバーが最も遠い場所が3位となります。
- 1位と準決勝で対戦する場所で、1位からエントリーナンバーが最も遠い場所が4位となります。

#### ④5位～8位のふられ方

- 4位と準々決勝で対戦する場所で、4位からエントリーナンバーが最も遠い場所が5位となります。
- 3位と準々決勝で対戦する場所で、3位からエントリーナンバーが最も遠い場所が6位となります。
- 2位と準々決勝で対戦する場所で、2位からエントリーナンバーが最も遠い場所が7位となります。
- 1位と準々決勝で対戦する場所で、1位からエントリーナンバーが最も遠い場所が8位となります。

以下、同様にシード順位がふられます。



## II、ブロックをまたがったのシード順位のふられ方

ブロックをまたがったのシード順位のふられ方は、下記の基本方針にしたがってふられます。

### 基本方針

シード順位の高い方が常に勝ち進むことになった場合を仮定し、次の2つのことが常に成り立つようにする。

- ✓ 各ブロックの1位どうしの順位付けは、先頭の方のブロックが高いものとする。
- ✓ 各ラウンドで、シード順位のより高い参加者は、シード順位のより低い選手と対戦する。

Aブロック	Bブロック	Cブロック
<b>1位</b>	<b>2位</b>	<b>3位</b>
1位	1位	1位
<b>6位</b>	<b>5位</b>	<b>4位</b>
2位	2位	2位
<b>7位</b>	<b>8位</b>	<b>9位</b>
3位	3位	3位
<b>12位</b>	<b>11位</b>	<b>10位</b>
4位	4位	4位

トーナメントマネージャ

大会前入力画面

賞状作成画面

出カイメージ画面へ

説明書 保存 印刷 完成 設定変更 結果クリア 成績一覧 検索 読込 終了

QF SF F F SF QF

1. < > 1

2. < > 24

3. < > 13

4. < > 12

5. < > 7

6. < > 18

7. < > 19

8. < > 6

賞状作成

A C

17. < > 3

18. < > 22

19. < > 15

20. < > 10

21. < > 9

22. < > 16

23. < > 21

24. < > 4

賞状作成

B

9. < > 2

10. < > 23

11. < > 14

12. < > 11

13. < > 8

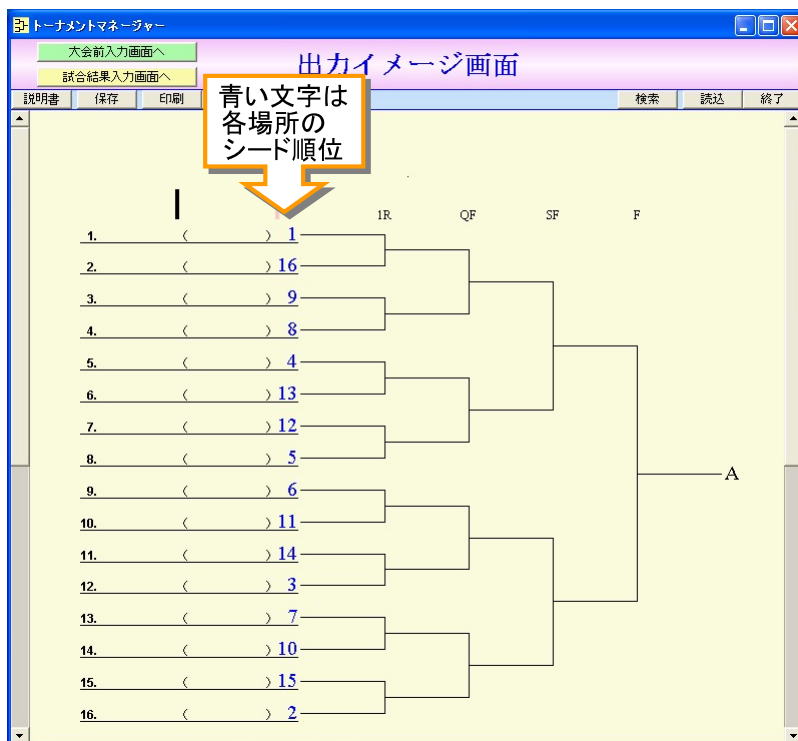
14. < > 17

15. < > 20

16. < > 5

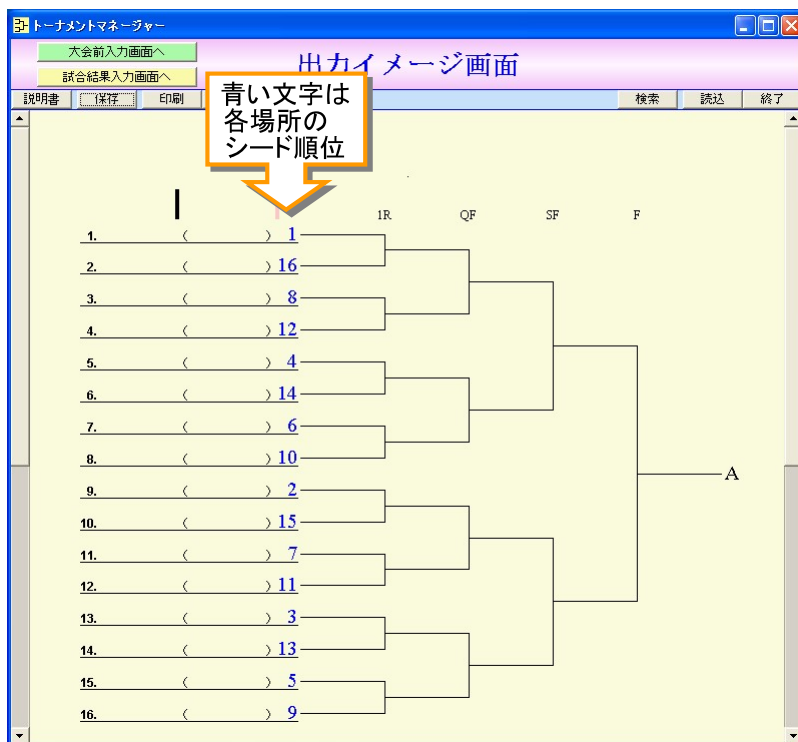
青い文字は各場所のシード順位

- トーナメント情報指定画面で、シード順位をふるパターンについて[テニス公式ルール]を選択した場合は、以下の2点が[通常]の場合と異なります。
  - シード順位3位と4位の位置が、[通常]の場合と異なります。
  - 特定のシード順位の位置が、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 128 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





- トーナメント情報指定画面で、シード順位をふるパターンについて[1回戦を後方の位置に]を選択した場合は、シード順位5番目以降のふり方が[通常]の場合と異なり、2回戦からの出場者がいるトーナメント表のとき（参加者が2の累乗ぴったりでないとき）、1回戦が後方の位置に配置されるようになります。



- [1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トーナメント表のとき（参加者が2の累乗ぴったりでないとき）、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。）。基本的に試合をトーナメント表の前方から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、シード順位5番目以降については通常のトーナメント表上の場所のシード順位どおりの対戦（一番強い者と一番弱い者が対戦し、二番目に強い者と二番目に弱い者が対戦し、・・・）にはなりません。シード順位5番目以降の参加者の順位はあまり気にしないという場合は特に問題ないでしょう。

## 8-3、「bye」の持つ特別な意味

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[一回戦がない部分は一段上げる]設定で[OK]ボタンを押した場合、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ができます（「8-4、一段上がる部分を変更する」155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。

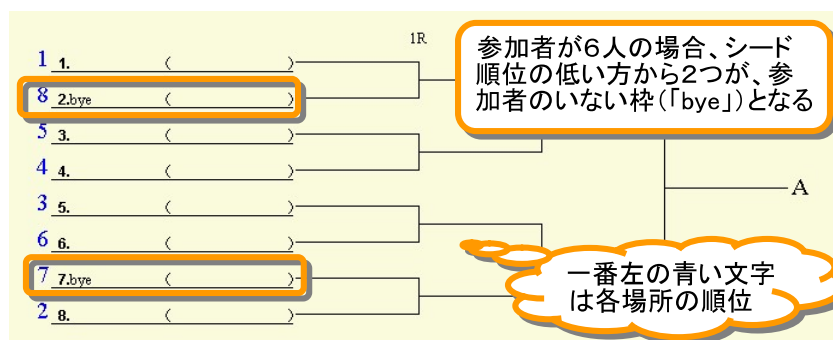
- **試合結果入力画面**で見ることができる大会の進行状況（「大会進行状況を見る」85ページ）の「全試合数」では、対戦者のどちらか一方でも「bye」となっているところは1試合として数えていません。また、大会進行状況画面の試合待ち一覧でも、対戦者のどちらか一方でも「bye」となっているものは表示されません。
- **試合結果入力画面**で**[成績一覧]ボタン**を押すと見ることができる成績一覧表（「参加者の成績や戦績を見る」82ページ）は、基本的に勝利線の状態によって成績が判断されますが、相手側が「bye」となっている部分は、勝利線が引かれていなくても、次のラウンドに進んでいるものと判断されます（よって「bye」のところはあえて勝利線を引く必要はありません）。

## 8-4、一段上がる部分を変更する

### <どこが自動で一段上がる部分になるのか>

トーナメント表では、参加者数が2の累乗びったりでない場合、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[一回戦がない部分は一段上げる]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、以下のようにして決まります。

- 参加者の数以上で最小の、2の累乗のトーナメント表を思い浮かべる。
- 自動でふられるシード順位（148 ページ）で、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。
- 参加者のいない枠の相手側は、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 [一回戦がない部分は一段上げる]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。

つまり、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、ナンバー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[すべて1段目を表示する]に変更する。ナンバー2番が「bye」となっている。



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

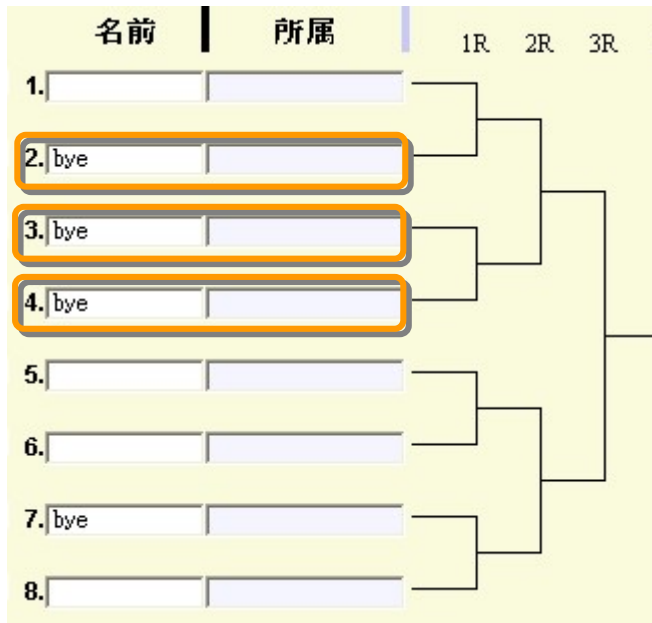


4. [トーナメント表の形の設定]画面で、[一回戦がない部分の表示方法]を[相手がないところは1段上げる]に変更する。1段上がる部分に変更される。

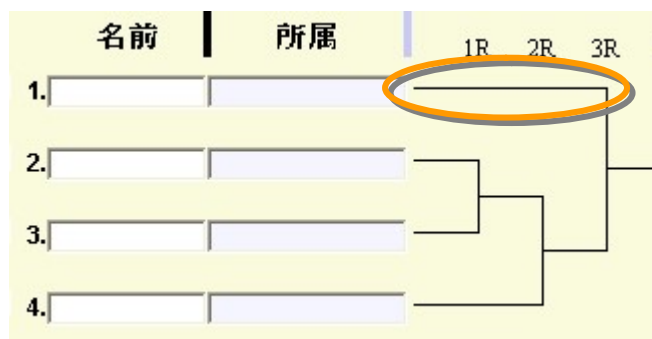


3回戦から出場する選手のいるトーナメント表を作成する場合の例

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[すべて1段目を表示する]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[相手がいないところは1段上げる]に変更する。2段上がる形ができあがる。



## 9、お問い合わせ先



株式会社和田システム

電子メール：[daihyou@wada-system.jp](mailto:daihyou@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/>

＼お気軽にお問い合わせください／

