

www.tcg-tusentools.com/s/m2

当マニュアルはイベント当日のペアリングメーカーを利用方法を記したものです。 当日までの準備は導入・準備編に記載しています。



イベントの流れ



共通の注意事項

- ◆ ペアリングメーカーは複数人による同時入力に対応していません。同じページを複数人で入力した場合、 最後に送信した内容のみ結果に反映します。
- ◆ 各ページの入力中は、こまめに保存することをお勧めします。ページ下部の各ボタンは入力中の内容を保存しますが、サイドメニューバーのリンクを押してしまったり、間違ってブラウザを閉じてしまうと入力した内容が保存されません。
- ◆ 「オンラインペアリング」と「PDFダウンロード」は有料機能です。利用の有無を主催者に確認してくだ さい。

マ	ニュアル
1.	ログイン
	ログインページを開き、イベントIDとパスワードを入力してログインします。
	イベントIDとパスワードはイベントの初期設定で作成します。主催者に確認してください。
	https://www.tcg-tusentools.com/oppmatching/Login
	/CZ7-F*
2.	プレイヤー登録
	◆ プレイヤー入力
	「イベント管理」を開き、参加プレイヤーをプレイヤー名の入力欄に記入します。
	コメントは任意です。メモが必要な場合に利用してください(参加者には表示しません)。
	イベント管理
	プレイヤー登録
	2 べン ●参加中〇ドロップ〇失格〇削 Bc□ 1回せが
	「No.」は飛び番でも構いません。
	例: No. 1、No.3 にプレイヤーを登録し、No.2 を空白のまま未登録でイベントを開始する。

	◆ 入力欄追	加			
	プレイヤ	ーが16人を超える場合	は、下部の「登録欄追加	」ボタンを使用してください。最大で256名ま	
	で入力欄	を増やすことができま [.]	す。		
	登録	登録機密加マッチング開始	5ウンド1手動作成		
	◆ 遅刻フレ	イヤーを登録			
	石側の目	遅刻」をチェックして · ·	「登録」ボタンを押すと	、最終順位の計算時に同じ勝ち点の中で最下	
	位になり	ます。			
	また、ラ	ウンド開始後にもプレ	イヤーを追加できます。	追加したプレイヤーは次のラウンドからマッ	
	チングに	加わります。その場合、	、マッチング済みのラウ	ンドを勝敗無し(勝ち点0)として扱います。	
	No. JUTP			2018	
	1 アン	^{<} リュー		●参加中〇ドロップ〇失格〇則時 2 遅刻	
	◆ ラウンド	1開始			
	全てのプ	レイヤーの登録が終わ	ったら、「マッチング開	始」ボタンでマッチングを行います。	
	答钮				
	17.14	22時間近期 マッチング開始 コ	ラリント1十mmrak		
		の当時			
				かれ参加の場合は、そのノレイヤーを削除し	
	より。 左	側の「削陈」フンオホ:	ダンを選択し下部の「保	仔」ホダンを押すと対象のノレイヤーを削除	
	します。		2022 A		
	No. JUTT	-8		その他	
	* アン	<リュー 			
	注意:				
	「プレイ	ヤー名」を空欄にして	もプレイヤーは削除され	ず、名前なしでマッチングされてしまいます。	
3. 🗄	ラウンド開始				
	◆ マッチン	 グ確認			
	ラウンド	を作成したら、マッチ	ングの妥当性を確認しま	す。	
	主な確認	ポイントは以下の诵り [.]	です。		
	<u>・</u> 前の	ラウンドの結果入力忘	れや問違いがたいか		
	前の ・ 全て	のプレイヤーがマッチ	ングされているか		
	主て	がためり直す提合め作	さに生助した提合け 下	記「イレゼュラニ対応」を行います	
	(15) (15) (15) (15) (15) (15) (15) (15)	ノ こ ト フ 旦 タ 物 ロ イ IFA /ド	<u>みに入扱した物口は、</u> `	ュレ ၊ ・ ၊ レ フ エ ノ 入コ //い」 'と 1 」 い よ り 。	
	マッチング				
	<u>,,,,,,</u> ,,	ブレイヤータ	84.00		
	1	3 クリス (0/0/0)			
		2 <>> (0/0/0)			
	2	6 フラング (0/0/0)			
			Child Cloc Children Mark		

6 フラング (0/0/0)

21.21.2

-

◆ Web公開

オンラインペアリングを使用する場合は、下部の「オンライン公開」ボタンを使用します。 操作からオンラインペアリングの反映まで、最大で15秒のラグがあります。参加者への呼びかけは、 オンラインペアリングへ反映したことを確認してから行ってください。

	保存	ラウンド2へ	ラウンド取消	最終結果	PDF オンラ・	イン公開	公開取消	ラウンド2手動作成	¢
テ	ストイベント								
第1	ラウンド								
7-	-ブル プレイヤー		対戦相手						
1	1 アンドリュ 2 ベン (0/0/	(0)(0/0)	4 ダニエル (1 3 クリス (0/	0/0)					
-, ,	度公開したマッ	ノチングを非常	公開に戻す場	合は、ペ	ージ下部の「 [·]	公開取消_	ボタンを	を使用します。	
	保存	ラウンド2へ	ラウンド取消	最終結果	PDF オンライ	イン公開	公開取消	ラウンド2手動作成	t
_ ح ·	ッチング一覧を	印刷							
ح	ッチングを印刷	して公開す	る場合、下部	の「PDF	」ボタンを使	用します。			
PD	F形式でマッチ	テング一覧を:	ダウンロード	できるの	で、プリンタ	で印刷し	てください	,` _o	
					_				
	保仔	ラウンド2へ	ラウンド取消	最終結果	PDF オンラ・	イン公開	公開取消	ラウンド2手動作成	Ê.
第1ラ	ウンド								
マッチ	*ンイ 次のファイルを開こうとしています:		×	テン	ストイベント				
1	round1.pdf ファイルの種類: PDF ファイ ファイルの種類: http://w	()lu		第15	ラウンド				
2	このファイルをどのように処理する	が選んでください		7-	ブル プレイヤー		対戦相手		
Э	 プログラムで開く(<u>O</u>): T ⑦ ファイルを保存する(<u>S</u>) 	WINUI (既定)	×	3 1 1	1 アンドリュー (0/0/0) 2 ベン (0/0/0) 3 クリス (0/0/0)	4 ダニエ 3 クリス 2 ペン (((0/0/0) (0/0/0))/0/0)	=	
4	□ 今後この種類のファイルは	1同様に処理する(<u>A</u>)		4 2 2	$4 y = \pm 77 (0/0/0)$ $5 \pm \xi y = (0/0/0)$ 6 7 # y # y = (0/0/0) 7 # y # y = (0/0/0)	1 / ン ト 8 ヘンリ 7 グレゴ 6 フラン	y = -(0/0/0) -(0/0/0) y = (0/0/0) z = (0/0/0)	=	
		OK	キャンセル	a 4 ※プレ	8 ヘンリー (0/0/0) イヤー番号順	5 エミリ	- (0/0/0)		
イト	レギュラー対応	<u>v</u>							
•	マッチングを	そやり直す							
下音	部の「ラウント	「取消」ボタン	>を使用する	と、現在	のラウンドを	破棄して育	前のラウン	ィドの結果入力	か
'n	やり直します。								
結	果を修正して、	改めてマッ	チングをやり	直すこと	ができます。				
	中方	-	F	1					101
	1木1子	ラウンド2へ	ラウンド取消	最終結果	見 PDF オンラ	ライン公開	公開取消	ラウンド2手動作	版
•	マッチングに	こ失敗した	N						
も ·	う一度。次のラ	ラウンドを作用	成してみてく	ださい。					巍
20	目も失敗した 	場合は、「手	動マッチング	ブ」機能で	でマッチングを	と作成しま	す。		34
利月	方法はオンラ	インマニュ	アルでご確認	ください	0				蛊
<u>htt</u>	ps://www.tcg	<u>-tusentools.</u>	com/manual,	/manipul	<u>ate.html</u>				
	保存	ラウンド2へ	ラウンド取消	最終結果	見 PDF オンラ	ライン公開	公開取消	ラウンド2手動作	和
次の	のラウンドは、	通常通りに	マッチングを	してくだ	さい。				

. 結	果入力				
	勝敗入力				
	各テーブルの	対戦結果の報告を受け	て、右側の勝敗入力ラミ	ジオボタンから対戦結果を記録します。	
	「勝」「敗」	「分」をクリックする。	と、もう一方のプレイ ⁻	ヤーの結果を自動入力します。または、	
	「両敗」ボタ	ンを使って両方のプレイ	イヤーの「敗」にチェ、	ックをします。	
	入力するとき	、テーブル番号とプレ	イヤー名を確認して入た	力誤りを防止してください。	
	テーブル	プレイヤー名	結果		
	1	2 べン (0/0/0)	O 勝 (し 取 〇 分 ④ 無効 両敗	
		3 <mark>クリス (0/0/0)</mark>	Om	し敗し分●無効	
•	・ スコアシート	を保管 ※ス	コアシートを使用する	場合	
	スコアシート	は捨てずに、ラウンド4	毎に整理して保管してネ	おきます。入力忘れがあったときなど、後	发
	から確認する	場合があります。			
•	▶ ドロップ/失榕	 经			
	ドロップ/失格	Bのプレイヤーが発生し	た場合、次のラウンド	を開始する前に登録します。	
	サイドメニュ	ーからイベント管理を開	開き、該当のプレイヤ-	-の右側のラジオボタンから該当するもの	D
	を選択し、「	登録」ボタンを押して	ください。		
	リンク	イベント管理			
	イベント管理				
		ノレイ レー 豆球			
	ラウンド1	レイヤー 豆球 No. プレイヤー名	JCKE	その他	
	ラウンド1 ※リンクを選択すると入 内容は保存されません。	フレイ アー豆琢 カ中の No. プレイヤー名 1 アンドリュー	4<%	その他	
	ラウンド1 ※リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格	カ ^{中の} 入 アンドリュー ネのプレイヤーは、次の	コ メ ント	その他 ○参加中 <mark>●ドロップ</mark> ○失格) 削除□ 遅刻	
	ラウンド1 ※リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、	DU1 V-豆琢 No. ブレイヤー名 1 アンドリュー 各のプレイヤーは、次の 順位が付きませんが.	⊐x>ト ラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし	その他 ○参加中 ● ドロップ○ _{失格} 削除□ 遅刻 ・ がされません。 ・ て表示されます。	
	 ラウンド1 ※リンクを選択するとス 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注音: 	No. フレイヤー名 カ中の 1 アンドリュー Aのプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、	⊐×>ト ラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし	その他 ●参加中 <mark>●ドロップ○失格</mark> ● _{削除} □ 遅刻 ・グされません。 ・て表示されます。	
	 ラウンド1 ※リンクを選択するとス 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ 	DUT V-豆 DPO No. フレイヤー名 1 アンドリュー 各のプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを闘くとき	コメント ラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし 入力中の内容が保存:	その他 ●参加中●ドロップ●失格 削除 運列 ・ グされません。 ・ て表示されます。 されません。 必ず「保存」ボタンを押して	~
	 ラウンド1 ※リンクを選択するとス 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して 	No. フレイヤー名 1 アンドリュー Aのプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください	コ×>ト ラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし 入力中の内容が保存さ	ての他 ②参加中 <mark>●ドロップ○_{失格}〕</mark> 剛除□ 遅刻 が グ さ れま せ ん。 … て 表示 さ れま す。 さ れま せ ん。必ず「保存」ボタンを押して	ζ
	ラウンド1 **リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して	ハゥ・フレイヤー金銀 ハゥ・フレイヤー名 ハゥ・フレイヤー名 ハゥ・フレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください。 / 是数結果 へ	コメント ラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし 入力中の内容が保存さ	ての他	C
	ラウンド1 ※リンクを選択するとス 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して 次のラウンド、 今てのテーブ	No. フレイヤー名 1 アンドリュー Aのプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください。 /最終結果へ ルの結果 入力が終わった	コメント シラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし 入力中の内容が保存さ	ての他 ●参加中●ドロップ○失格 剛除 選到 ・ グされません。 ・ て表示されます。 されません。必ず「保存」ボタンを押して ボタンか 「 是 終結里 」 ボタンを押して	7
	ラウンド1 *リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して 次のラウンド、 全てのテーブ オ	No. フレイヤー名 1 アンドリュー 3のプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください。 /最終結果へ ルの結果入力が終わって	コ×>ト シラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし 入力中の内容が保存さ たら、次のラウンドの7	ての他	τ
•	^{ラウンド1} **リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して 次のラウンド、 全てのテーブ す。	No. フレイヤー名 1 アンドリュー Aのプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください。 /最終結果へ ルの結果入力が終わって	コメント シラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし 入力中の内容が保存さ たら、次のラウンドのデ	ての他	<u> </u>
•	ラウンド1 **リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して 次のラウンド、 全てのテーブ す。 ボタンを押す 推振します	No. アレイヤー名 1 アンドリュー 3のプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 -のリンクを開くとき、 ください。 /最終結果へ ルの結果入力が終わった 前に、全てのテーブルの	コメント シラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし 入力中の内容が保存。 たら、次のラウンドので の結果が入力されている	その他 ・ が が されません。 されません。必ず「保存」ボタンを押して ボタンか、「最終結果」ボタンを押しま るか、入力誤りがないか再確認することを	C
•	ラウンド1 **リンクを選択するとス 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して 次のラウンド、 全てのテーブ す。 ボタンを押す 推奨します。	No. フレイヤー名 1 アンドリュー Aのプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください。 /最終結果へ ルの結果入力が終わって 前に、全てのテーブルの	コメント シラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし 入力中の内容が保存さ たら、次のラウンドのデ の結果が入力されている	ての他	
•	ラウンド1 **リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して 次のラウンド、 全てのテーブ す。 ボタンを押す 推奨します。 保存	No. フレイヤー名 1 アンドリュー Aのプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください。 /最終結果へ ルの結果入力が終わっす 前に、全てのテーブルの ラウンド2へ ラウンド2へ	 コメント クラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし 入力中の内容が保存さ たら、次のラウンドの の結果が入力されている レド取消 最終結果 PDF 	ての他	
•	ラウンド1 **リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して 次のラウンド、 全てのテーブ す。 ボタンを押す 推奨します。 保存	No. フレイヤー名 1 アンドリュー Aのプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください。 /最終結果へ ルの結果入力が終わって 前に、全てのテーブルの ラウンド2へ ラウンド2へ	 コメント クラウンドからマッチン 「ドロップ/失格」とし 入力中の内容が保存さ たら、次のラウンドのさ の結果が入力されている レト取消 最終結果 PDF 	ての他	て 下 成
•	^{ラウンド1} *リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して 次のラウンド、 全てのテーブ す。 ボタンを押す 推奨します。 保存 なお、次のラ	No. フレイヤー名 1 アンドリュー Aのプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください。 /最終結果へ ルの結果入力が終わっす 前に、全てのテーブルの ラウンド2へ ラウンド2へ		ての他	
•	^{ラウンド1} **リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して 次のラウンド、 全てのテーブ す。 ボタンを押す 推奨します。 保存 なお、次のラ 大ラウンド数	No. フレイヤー名 カ中の 1 アンドリュー 各のプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください。 /最終結果へ ルの結果入力が終わって 前に、全てのテーブルの ラウンド2へ ラウンドのボタンがグレー に達したことを示します		ての他	てた成長
•	^{ラウンド1} *リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 サイドメニュ から移動して 次のラウンド、 全てのテーブ す。 ボタンを押す 推奨します。 保存 なお、次のラ 大ラウンド数 最大ラウンド	No. フレイヤー名 1 アンドリュー Aのプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください。 /最終結果へ ルの結果入力が終わっす 前に、全てのテーブルの ラウンド2へ ラウンド2へ ラウンドのボタンがグレー に達したことを示します 数は、そのイベントの者		ての他	
	^{ラウンド1} **リンクを選択すると入 内容は保存されません。 ドロップ/失格 最終結果でも、 注意: サイドメニュ から移動して 次のラウンド、 全てのテーブ す。 ボタンを押す 推奨します。 保存 なお、次のラ 大ラウンド数 最大ラウンド数 例:参加者84	No. フレイヤー名 No. フレイヤー名 1 アンドリュー Aのプレイヤーは、次の 順位が付きませんが、 ーのリンクを開くとき、 ください。 /最終結果へ ルの結果入力が終わっ7 前に、全てのテーブルの ウンドのボタンがグレー に達したことを示します 数は、そのイベントの A → ラウンド3			て、た成し

5. 最終結果

◆ 最終順位確認 最終順位を作成したら、結果の妥当性を確認します。 主な確認ポイントは以下の通りです。

- ・ 前のラウンドの結果入力忘れや間違いはないか
- ・ 全てのプレイヤーの順位が表示されているか

最終結果

順位

順位	プレイヤー名	ポイント	OMWP	OOMWP	直接対戦結果
1	6 フランク (3/0/0)	9	0.42	0.71	
2	8 ヘンリー (2/1/0)	6	0.67	0.47	
3	5 エミリー (2/1/0)	6	0.44	0.62	

以前のラウンドの結果を修正する場合は、下部の「最終結果取消」ボタンを使用して前のラウンドの 結果入力画面へ戻ります。

最終結果取消	PDF	オンライン公開	公開取消
--------	-----	---------	------

◆ Web公開

オンラインペアリングを使用する場合、下部の「オンライン公開」ボタンを使用します。 操作からオンラインペアリングの反映まで、最大で15秒のラグがあります。参加者への呼びかけは、 オンラインペアリングへの反映したことを確認してから行ってください。

総結果取消 PDF オン	ンライン公開	公開取消						
=ストイベント								
<u> フンド1 ラウンド2 ラウンド3 最終結果</u>								
終結里								
1 プレイヤー名	ボイント	OMWP	OOMWP	直接対戦結果				
7 クレゴリー (3/0/0)	9	0.42	0.63					
2 <> (2/1/0)	6	0.67	0.5					
5 エミリー (2/1/0)	6	0.56	0.59					
終結果を印刷 終結果を印刷して公 DF形式で最終結果を 終結果取消 PDF オン	開する場合、 ダウンロート ン ライン公開	下部の 、できるの 公開取消	「PDF」オ ので、プリ	ドタンを使用します リンタで印刷してく	。 ださい。			
終結果を印刷 終結果を印刷して公 DF形式で最終結果を 終結果取消 PDF オ: %結果 result.pdfを照く 次のファイルを照うとしています: マフイルの層紙: https://www.tcg- ファイルの層紙: https://www.tcg-	開する場合、 ダウンロート ンライン公開	下部の [*] できるの 公開取消 ×	「PDF」オ Dで、プリ デ 最	ドタンを使用します リンタで印刷してく ー ストイベント ^{終結果}	。 ださい。			
終結果を印刷 終結果を印刷して公 OF形式で最終結果を 終結果取消 PDF オ: *** result.pdf を聞く 次のファイルを聞こうとしています: *** *** *** *** *** *** *** *** *** *	開する場合、 ダウンロート ンライン公開 tusentools.com	下部の 、できるの 公開取消 ×	「PDF」オ Dで、プリ デ 最	ドタンを使用します リンタで印刷してく ー ネトイベント 終結果 1001	.。 ださい。	OWWP	OOMWP	直检分额结果」
終結果を印刷 終結果を印刷して公 F形式で最終結果を を結果取消 PDF オ %の771ルを掲ごうとしています: ************************************	開する場合、 ダウンロート ンライン公開 usentools.com	下部の 、できるの 公開取消 ×	「PDF」オ Dで、プリ デ 最	ドタンを使用します リンタで印刷してく ⁻ ストイベント ^{絵結果}	。 ださい。	OMWP 0.42	00MWP 0.63	直接対較結果
終結果を印刷 終結果を印刷して公 のF形式で最終結果を な結果取消 PDF オ **********************************	開する場合、 ダウンロート ンライン公開 tusentools.com <td>下部の 、できるの 公開取消 ×</td> <td>「PDF」オ Dで、プリ デ 最 </td> <td>ドタンを使用します リンタで印刷してく ⁻ストイベント 終結果 <u>17 グレゴリー (3/0/0)</u> 2 <>> (2/1/0)</td> <td>。 ださい。</td> <td>OMWP 0.42 0.67</td> <td>0.63 0.5</td> <td>直接対較結果</td>	下部の 、できるの 公開取消 ×	「PDF」オ Dで、プリ デ 最 	ドタンを使用します リンタで印刷してく ⁻ ストイベント 終結果 <u>17 グレゴリー (3/0/0)</u> 2 <>> (2/1/0)	。 ださい。	OMWP 0.42 0.67	0.63 0.5	直接対較結果
終結果を印刷 終結果を印刷して公 OF形式で最終結果を 修結果取消 PDF オ	開する場合、 ダウンロート ンライン公開 tusentools.com (Kâu (Riz)	下部の 、できるの 公開取消 ×	「PDF」オ Dで、プリ テ 最	ドタンを使用します リンタで印刷してく ⁺ ストイベント 終結果 7 / ≠ J = (3000) 2 <> (2/100) ■ 5 ≈ ξ J = (2/100) ■ 5 ≈ ξ J = (2/100)	。 ださい。 。 。	OMWP 0.42 0.67 0.56	OOMWP 0.63 0.5 0.59	直接対較結果
終結果を印刷 終結果を印刷して公 0F形式で最終結果を 6 (次のファイルを個ごなしています: 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	開する場合、 ダウンロート ンライン公開 tusentools.com (ださい 変定)	下部の 、できるの 公開取消 ×	「PDF」オ Dで、プリ デ 最 <u> 2 4</u>	ボタンを使用します リンタで印刷してく ニストイベント 終結果 ロ <u>フグレゴリー (3/00)</u> 2ペン (2/10) <u>5 エミリー (2/10)</u> <u>5 エミリー (2/10)</u> <u>5 エミリー (2/10)</u>	。 ださい。	OMWP 0.42 0.67 0.56 0.67	0.63 0.5 0.5 0.47	直接対戦結果
終結果を印刷 終結果を印刷して公 のF形式で最終結果を 後結果取消 PDF オ: **** result.pdf を間(次のファイルを描こうとています: ************************************	開する場合、 ダウンロート ンライン公開 tusentools.com (ださい 窓注) B理する(A)	下部の 、できるの 公開取消 ×	「PDF」オ Dで、プリ デ 最 <u> </u>	ドタンを使用します リンタで印刷してく テストイベント 終結果 <u>* マンイヤー&</u> <u>* マン(1/0)</u> <u>* マン(2/1/0)</u> <u>* マン(2/1/0)</u> <u>* マン(2/1/0)</u> <u>* マン(2/1/0)</u> <u>* マン(2/1/0)</u> <u>* マン(2/1/0)</u>	・ ださい。	OMWP 0.42 0.56 0.56 0.54 0.64 0.67 0.53	OOMWP 0.63 0.5 0.59 0.5 0.47 0.55	直接对敏结果
終結果を印刷 終結果を印刷して公 OF形式で最終結果を を結果取消 PDF オ: **** result.pdfを開く 次のファイルを聞ふ?bLています: **** **** **** **** **** **** **** *	開する場合、 ダウンロート ンライン公開 tusentools.com (Kčau 環定)	下部の 、できるの 公開取消	「PDF」オ Dで、プリ デ 最 「 ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! ! !	ドタンを使用します リンタで印刷してく ストイベント 終結果 17グレゴリー(3/0/0) 2ペン(2/1/0) 5×ミリー(2/1/0) 5×ミリー(2/1/0) 17ンドリュー(1/2/0) 3クリス(1/2/0) 4 グミニャ(1/2/0)	。 ださい。 6 6 3 3 3	OMWIP 0.42 0.67 0.56 0.44 0.67 0.63 0.44 0.42	OOMWP 0.63 0.5 0.5 0.5 0.47 0.55 0.55	直接対戦結果

その他

1. マッチングの計算方式

マッチングは勝ち点が同じプレイヤー同士で行いますが、既に対戦している場合や人数が奇数の場合は異 なる勝ち数で組み合わせが作られます。勝ち数などの条件が同じ場合は、ランダムでマッチングします。

2. 最終順位の計算方式

順位は以下の順番で計算します。 詳細はオンラインマニュアルの順位計算ルールを参照してください。 https://www.tcg-tusentools.com/manual/calculation.html



1. 勝ち点

各ラウンドの結果を勝ち=3、負け=0、引分=1として計算し、勝ち点が高いプレイヤーが上位

- 2. 遅刻 遅刻のプレイヤーは勝ち点が同じグループで最下位
- 3. オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ (OMWP) 対戦相手全員の勝率を平均し、より高い方が上位
- **4. オポネント・オポネント・マッチ・ウィン・パーセンテージ (00MWP)** 対戦相手全員のOMWPを平均し、より高い方が順位が上位
- 5. 直接対戦結果

OOMWPまで同率のプレイヤーが2名で、かつ直接対戦した場合、勝った方が上位

6. 最終対戦相手の順位

最後の対戦相手の順位が高い方が上位

3. 間違えてページを閉じた or パソコン(スマホ等)の電源を切ってしまった

データはサーバに保存しており、もう一度ログインすれば前回保存した時点からやり直すことができます。 直近のラウンドのページを開いて、内容を確認してください。プレイヤー登録や結果入力の途中だった場 合は、未保存だった内容を再入力します。

パソコン等のトラブルで端末が使えない場合は、別の端末でログインします(保存状況は上に同じ)。

4. その他の疑問質問

オンラインマニュアルのFAQページに、よくある疑問や質問を掲載しています。 <u>https://www.tcg-tusentools.com/manual/faq.html</u>

