

# ペアリングメーカー運用マニュアル

## 導入・準備編

[www.tcg-tusentools.com/s/m1](http://www.tcg-tusentools.com/s/m1)



当マニュアルはペアリングメーカーを利用してイベントを開催するにあたって、用語や準備の流れを示すものです。  
イベント当日の利用方法は、イベント当日編を参照ください。

**プレイヤー登録**

No.	プレイヤー名	コメント	その場 選別
1	アンドリュー		<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
2	ベン		<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
3	クリス		<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
4	ダニエル		<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
5	エミリー		<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
6	フランク		<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
7	グレゴリー		<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
8	ヘンリー		<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別

**第1ラウンド  
マッチング**

テーブル	プレイヤー名	結果
3	クリス (0/0/0)	<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
2	ベン (0/0/0)	<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
2	6 フランク (0/0/0)	<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
7	グレゴリー (0/0/0)	<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
3	1 アンドリュー (0/0/0)	<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
4	ダニエル (0/0/0)	<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
8	ヘンリー (0/0/0)	<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別
5	エミリー (0/0/0)	<input type="radio"/> 選別中 <input type="radio"/> ドロップ <input type="radio"/> 天候 <input type="checkbox"/> 選別

**最終結果**

順位	プレイヤー名	ポイント	OMWP	OOMWP	露指
1	7 グレゴリー (3/0/0)	9	0.42	0.63	
2	2 ベン (2/1/0)	6	0.67	0.5	
3	5 エミリー (2/1/0)	6	0.56	0.59	
4	8 ヘンリー (2/1/0)	6	0.44	0.5	
5	1 アンドリュー (1/2/0)	3	0.67	0.47	
6	3 クリス (1/2/0)	3	0.53	0.55	
7	4 ダニエル (1/2/0)	3	0.42	0.55	
8	6 フランク (0/3/0)	0	0.55	0.46	

## ペアリングメーカーが対象とするイベント

スイスラウンド(スイスドロー)で行われるイベントを想定して公開しています。

## イベントの管理と規模

ペアリングメーカーでは、プレイヤーと対戦テーブルに番号を付けてマッチングを行っています。

### 1. プレイヤーNo.

全てのプレイヤーに番号を振ります。番号はプレイヤー登録の入力順に振られ、自分で入力する必要はありません。

オンラインペアリングをプレイヤーNo.の順番で表示するため、参加者にプレイヤーNo.を通知するようにしてください。

#### プレイヤー登録

No.	プレイヤー名	コメント
1	アンドリュー	
2	ベン	
3	クリス	
4	ダニエル	

第1ラウンド

→

テーブル	プレイヤー
3	1 アンドリュー (0/0/0)
1	2 ベン (0/0/0)
1	3 クリス (0/0/0)
3	4 ダニエル (0/0/0)

プレイヤーNo.は1~256までの数値です。

飛び番でも構いませんが、プレイヤー入力欄は最大で256個です。

### 2. テーブルNo.

各ラウンドの対戦にテーブルNo.を振っています。

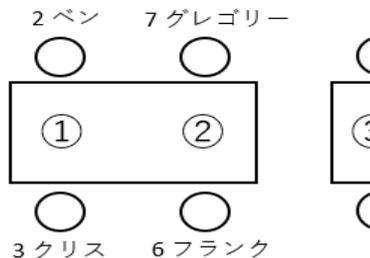
ペアリングはテーブルNo.で示されるため、会場の各対戦卓にテーブル番号札を設置します。

テーブル番号札は運営資料ダウンロードページで入手できます。

<https://www.tcg-tusentools.com/supply.html>

#### マッチング

テーブル	プレイヤー名
1	2 ベン (0/0/0)
	3 クリス (0/0/0)
2	7 グレゴリー (0/0/0)
	6 フランク (0/0/0)
3	1 アンドリュー (0/0/0)



### 3. 最大人数とラウンド

イベントの最大参加人数と、最大ラウンド数は以下の通りです。

◆ 最大参加人数

参加人数の上限は256人です。

◆ 最大ラウンド数

参加人数に応じて、全勝者が必ず1人になるラウンド数を上限にしています。

例: 参加者8名 → ラウンド3

参加者32名 → ラウンド5

## マッチングと順位の計算ルール

成績計算の用語と計算方式は以下の通りです。

◆ 勝ち点

プレイヤーは各ラウンドの成績によって勝ち点を得ます。

勝ち点によって次のラウンドのマッチングや、最終順位が計算されます。

勝ち=3、負け=0、引分=1

※両者敗北も可能

◆ マッチングの計算方式

マッチングは勝ち点と同じプレイヤー同士で行います。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の組み合わせはランダムです。

そのほか、任意のマッチングを作成する「手動マッチング」機能もあります。

参加者が奇数の場合、不戦勝(Bye)が発生します。

Byeはデフォルトでは勝ち扱いですが、他の対戦成績に変更することもできます。

◆ 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

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と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 (OOMWP)

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

## ペアリングメーカーの利用に必要な物

### 1. パソコン・スマホ・タブレット

ペアリングメーカーはWebアプリです。インターネットができる端末が必要です。  
Webページを表示できる端末なら、パソコンでなくスマホやタブレットでも利用できます。  
ただし、画面が小さいと入力に苦勞するかもしれません。



### 2. インターネット接続環境

ペアリングメーカーはWebアプリのため、イベント会場でインターネットに接続する必要があります。  
パソコンやタブレットで利用する場合、モバイルWi-Fi、Free Wi-Fi、テザリングなどが、イベント会場で利用できることを確認してください。

### 3. テーブル番号札

対戦卓にテーブル番号札を設置します。  
テーブル番号札は運営資材ダウンロードページで入手できます。  
<https://www.tcg-tusentools.com/supply.html>



### 4. スコアシート

必須ではありませんが、スムーズな運営のために導入を推奨します。  
ペアリングメーカー向けのスコアシートを、運営資材ダウンロードページで公開しています。  
<https://www.tcg-tusentools.com/supply.html>

**スコアシート**

ラウンド  テーブルNo.

プレイヤーNo.	プレイヤー名	勝ち	負け	分け	ジャッジ記入欄
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="text"/>

下線部を記入して、勝ったプレイヤーが受付までお待ちください  
制限時間になっても決着がつかない場合や、わからないことがあったら、ジャッジを呼んでください

### 5. 参加者一覧

事前予約を受け付ける場合、参加者一覧を印刷して準備することを推奨します。  
イベントの参加受付に便利なほか、プレイヤー名を入力時に確認したり、ちょっとしたメモにも使えます。

## ペアリングメーカーの事前準備

イベントの当日までに行うべき準備をまとめています。

### 1. イベント登録

開催前日までにイベント登録画面でイベントを作成します。  
イベントIDとパスワードはログインに使用するため、必ずメモを取ります。

<https://www.tcg-tusentools.com/oppmatching/Events/add>

イベントの有効期限は10日間のため、早く作りすぎると失効します(イベント終了後は10日間参照可)。

**イベントを新規登録**

イベント名\*

イベントID\*

パスワード\*



## 2. オンラインペアリング有効化

オンラインペアリング、またはマッチングを印刷する場合は、有効化コードを入力する必要があります。

有効化コードはNoteで有料販売しています。イベント開催日に対応した記事を購入し、コードを入手してください。Note記事はクレジットカードかキャリア決済で購入できます。

<https://note.com/ictxptcg/m/m1d75a5198914>



オンラインペアリング有効化コード

有効化

有効化コードはイベント管理画面から入力します。

## 3. オンラインペアリングのQRコードを印刷

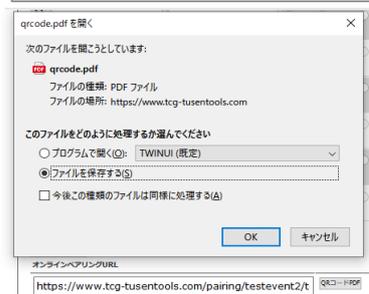
オンラインペアリングを利用する場合、参加者向けのアドレスが描かれたQRコードを印刷します。

イベント管理画面の下部にダウンロードボタンがあります。

会場の複数の場所に掲示すると良いでしょう。

オンラインペアリングURL

<https://www.tcg-tusentools.com/pairing/testevent2/t> QRコードPDF



## 4. 運営スタッフ向けにペアリングメーカーの使い方を説明

運営スタッフが複数の場合、ペアリングメーカーの使い方を周知します。

イベント当日に必要な操作は「運用マニュアル イベント当日編」にまとめています。この資料を使って説明するか、配布すると良いでしょう。

[www.tcg-tusentools.com/s/m2](http://www.tcg-tusentools.com/s/m2)



## 5. プレイヤー登録

事前予約を受け付けている場合、予めプレイヤー登録を済ませることを推奨します。イベントの受付は忙しく混乱しがちなため、できることは事前に済ませるべきです。

事前に入力したプレイヤーが当日欠席した場合は、プレイヤーを削除します。

操作方法はイベント当日編を参照してください。

## その他

### 1. データの保存場所

保存したプレイヤーや対戦結果のデータは、サーバに保管されます。そのためページを閉じてしまっても、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。

### 2. 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。

<https://www.tcg-tusentools.com/manual/faq.html>

