

## はじめに

「RYU FESTIVAL 2024 in FUKUSHIMA」ではn01トーナメントシステムを利用します。

本マニュアルはn01トーナメントシステムの操作方法となっています。

当日迄に目を通しておいてください。

トーナメント表にアクセスするQRコードは当日配布資料に記載されています。

# ステップ1：トーナメントに参加

戻る トーナメント (開催中) **参加**

ラウンドロビン (2 Leg先取) ^  
グループ1

名前	1	2	3	4
1 Player 1		①	③	⑤
2 Player 2	①		⑥	④
3 Player 3	③	⑥		②
4 Player 4	⑤	④	②	

①右上の参加ボタンを押す

初期パスワードは当日配布資料  
に記載されています。

キャンセル 参加設定 **完了**

プレイヤー名/チーム名

参加パスワード

②プレイヤー名を選択して  
初期パスワードを入れる

新しいパスワードを入力してください。

確認のため新しいパスワードをもう一度入力  
してください。

キャンセル OK

③個別パスワードを設定

もし個別パスワードを忘れた場合は  
コントロールでリセットできます。

戻る トーナメント (開催中) 終了

ラウンドロビン (2 Leg先取) ^  
グループ1

名前	1	2	3	4
1 Player 1 ●		①	③	⑤
2 Player 2	①		⑥	④
3 Player 3	③	⑥		②
4 Player 4	⑤	④	②	

④参加すると試合可能なセルが水色になる

## ステップ2：試合ボードに行く

### ラウンドロビン (2 Leg先取) ^

グループ 1

	名前	1	2	3	4	勝敗	Legs	順位
1	Player 1 ●		2 - 1	3	5	1 - 0	2 - 1	2
2	Player 2	1 - 2		6	4	0 - 1	1 - 2	3
3	Player 3	3	6		0 - 2	0 - 1	0 - 2	4
4	Player 4	5	4	2 - 0		1 - 0	2 - 0	1

ラウンドロビンは自分の番号が一番小さい時に試合が可能です。

### 決勝トーナメント ^

準決勝  
(2 Leg先取)

1	Player 1 ●	
4	Player 2	
2	Player 3	
3	Player 4	

決勝  
(2 Leg先取)


決勝トーナメントはバッジ(赤丸)に記載されている番号が試合をするボード番号です。

水色を押すと試合結果を入力する画面が出ますので

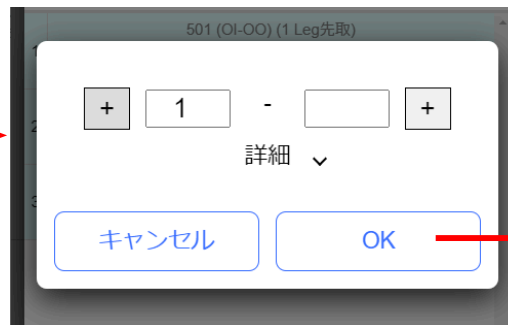
必ず対戦相手の**名前を確認**してください。

# ステップ3：試合結果の入力

1Leg終わる毎に、勝ったチームが試合結果を入れてください。



①終わった試合を押す



②試合結果を入力する  
結果は勝った方に「1」を  
入れてください。



③結果が反映されていることを確認する

間違った結果を入れた場合はコントロールに伝えてください。コントロールで修正します。