



การลงบันทึกผลการแข่งขัน



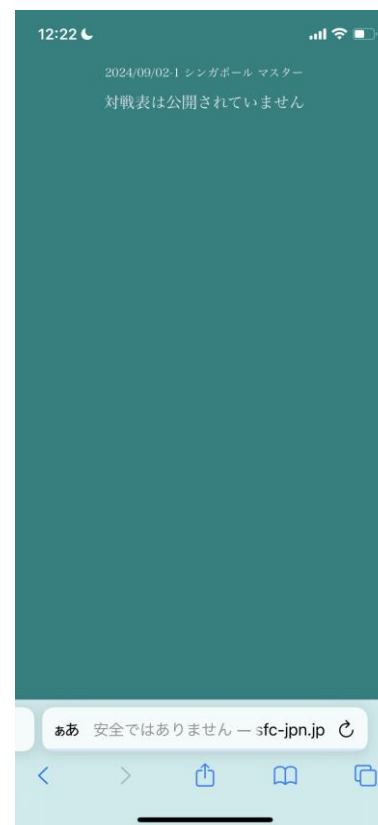
[เกี่ยวกับวิธีลงบันทึกผลการแข่งขัน]

- วิธีลงบันทึกผลการแข่งขันจะแตกต่างกันตามช่วงอายุของผู้เล่น
มาสเตอร์ : ลงบันทึกผลการแข่งขันทางออนไลน์
ซีเนียร์ / จูเนียร์ : ลงบันทึกผลด้วยใบลงผลแพ้ชนะ

- ดูรายละเอียดของวิธีลงบันทึกผลการแข่งขันเพิ่มเติมได้ในหน้าถัดไป



"วิธีลงบันทึกผลการแข่งขันทางออนไลน์ [มาสเตอร์]"



หลังจากลงทะเบียนด้วยรหัส QR แล้ว พอแตะปุ่ม "Pairing of matches" หน้าจอจะเปลี่ยนไปเป็นหน้าแสดงตารางการแข่งขัน



Number reset

2023/06/01-4 Pokemon SAMPLE

Round 1

Round 2

"หลังจากมีการประกาศคู่แข่งชั้นภายในสนามแข่ง ก็จะสามารถตรวจสอบชื่อคู่แข่งชั้นของรอบแข่งล่าสุดได้เลือกรอบแข่ง
ล่าสุด และตรวจสอบชื่อคู่แข่งชั้นและหมายเลขโต๊ะแข่งขัน
*หลังจากประกาศคู่แข่งชั้นในแต่ละรอบแล้ว ขอให้อัปเดตเบรจาร์เชอร์ของตัวเอง"



ข้อมูลคู่แข่งชั้นของคุณจะปรากฏอยู่ในแถบสีเทาที่อยู่บนสุดของหน้าจอ

2023/06/01-4 Pokemon SAMPLE

Round 2 [PrevRnd](#) [NextRnd](#) [Round list](#)

Table	No.	Your name	TttScore	Opponent	TttScore
64	0005	Charmeleon	0	Misdreavus	0

[1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [6](#) [NextPage](#)

Table	No.	Your name	TttScore	Opponent	TttScore
50	0001	Bulbasaur	3	Chansey	3
100	0002	Ivysaur	0	Magmar	0
15	0003	Venusaur	3	Starmie	3
22	0004	Charmander	3	Tyranitar	3
64	0005	Charmeleon	0	Misdreavus	0
39	0006	Charizard	3	Squirtle	3
39	0007	Squirtle	3	Charizard	3
17	0008	Wartortle	3	Farfetch'd	3
114	0009	Blastoise	0	Graveler	0

เมื่อแตะหน้าจอ จะเปลี่ยนไปยังหน้าลงบันทึกผลการแข่งขัน



พอแตะที่ "Please select" เมนูแบบเลื่อนลงจะปรากฏ

[Return result list](#) [Next round](#)

2023/06/01-4 Pokemon SAMPLE

Round 2 result registration

Your name 0005 Charmeleon

* * * Please select * * *

Win Lose Draw Pts

Opponent 0200 Misdreavus

Win Lose Draw Pts

[Return result list](#) [Next round](#)

2023/06/01-4 Pokemon SAMPLE

Round 2 result registration

Your name 0005 Charmeleon

* * * Please select * * *

* * * Please select * * *

WIN(1-0)
both defeated

Win Lose Draw Pts

เลือกผลการแข่งขันของคุณ
อนึ่ง ผู้ที่ชนะเท่านั้นที่สามารถกรอกผลการแข่งได้



ตรวจยืนยันว่ากรอกผลการแข่งขันถูกต้องหรือไม่

[Return result list](#) [Next round](#)

2023/06/01-4 Pokemon SAMPLE

Round 2 result registration

Your name 0005 Charmeleon

WIN(1-0) ▾

1 Win 0 Lose 0 Draw 3 Pts

Your win Registration

Opponent 0200 Misdreavus

LOSE(0-1)

0 Win 1 Lose 0 Draw 0 Pts

tcg.sfc-jpn.jp says

Are you sure you want to register?

OK Cancel

Your name 0005 Charmeleon

WIN(1-0) ▾

1 Win 0 Lose 0 Draw 3 Pts

Your win Registration

Opponent 0200 Misdreavus

LOSE(0-1)

0 Win 1 Lose 0 Draw 0 Pts

และที่ "Registration" เพื่อส่งผลการแข่งขัน
หากไม่มีปัญหา ให้แตะที่ "OK" ในป๊อปอัพที่แสดงขึ้นมา"



ยินดีด้วย

คุณลงบันทึกผลการแข่งขันเสร็จเรียบร้อยแล้ว

[Return result list](#) [Next round](#)

2023/06/01-4 Pokemon SAMPLE

Round 2 result registration

Your name 0005 Charmeleon

WIN(1-0)

Win Lose Draw 3Pts

Your win

Cannot be changed
because it is registered.

Opponent 0200 Misdreavus

LOSE(0-1)

Win Lose Draw 0Pts

กรณีที่กรอกผลการแข่งขันผิดและลงบันทึกไปแล้ว ขอให้ไปที่โต๊ะผู้ตัดสินทันที




"วิธีลงบันทึกผลด้วยใบลงผลแพ้ชนะ
[ซีเนียร์ / จูเนียร์]"



[ข้อความระวังเกี่ยวกับใบลงผลแพ้ชนะ]

- ใบลงผลแพ้ชนะคือแบบฟอร์มสำหรับบันทึกผลการแข่งขันของตัวเองและคู่แข่ง โดยแจกให้คู่แข่ง 1 ใบ
- ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต่างเขียนผลการแข่งขันของตน ผู้เล่นที่ชนะเป็นคนยื่นใบลงผลแพ้ชนะ จากนั้นผลการบันทึกจะถูกนำไปลงบันทึกดูวิธีการออกผลในหน้าถัดไป


《วิธีลงบันทึกผลด้วยใบลงผลแพ้ชนะ》

Match results paper		Win count (1 or 0)	Signature
Table 151			
Player 1	Koraidon 0000001007 (win point 0)	1 Player 1	<i>Koraidon</i> Player 1 Signature
Player 2	Miraidon 0000001008 (win point 0)	0 Player 2	<i>Miraidon</i> Player 2 Signature
		Both defeated	JUDGE Signature



[วิธีการแสดงผล]

- ช่อง 1 ผู้ที่เล่นชนะกรอก "1" ในช่องจำนวนครั้งที่ชนะ และผู้ที่เล่นแพ้กรอก "0" ลงในช่องจำนวนครั้งที่ชนะของแต่ละฝ่าย
 - ช่อง 2 ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายต่างกรอก "ชื่อ-นามสกุล" ของตัวเองกำกับเพื่อเป็นการแสดงว่าทั้งสองฝ่ายได้ตรวจยืนยันแล้วว่าสิ่งที่กรอกไปไม่ผิดพลาด
 - ช่อง 3 กรณีที่แพ้ทั้งสองฝ่าย ผู้ตัดสินจะเป็นผู้กรอก
ขอให้ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายนั่งประจำที่และยกมือเรียกผู้ตัดสินทุกครั้ง
- 《 วิธีลงบันทึกผลด้วยใบลงผลแพ้ชนะ 》

Match results paper		Win count (1 or 0)	Signature
Table 151			
Player 1	Koraidon 0000001007 (win point 0)	1	Koraidon Player 1 Signature
Player 2	Miraidon 0000001008 (win point 0)	0	Miraidon Player 2 Signature
		Both defeated	JUDGE Signature



[วิธียื่นใบลงผลการแข่งขัน]

● ผู้ที่เล่นชนะถือใบลงผลการแข่งขันและยกมือขึ้น

เจ้าหน้าที่ที่อยู่ใกล้เคียงจะไปยังที่นั่งของผู้เล่นเพื่อเก็บใบลงผล หลังจากยื่นให้เจ้าหน้าที่แล้วผลการแข่งขันนั้นจะถูกนำไปลงบันทึก

[กรณีที่ชนะโดยไม่ต้องแข่ง (NOSHOW)]

● กรณีที่คู่แข่งไม่มาปรากฏตัวเมื่อถึงเวลาเริ่มแข่งแล้ว จะถือว่าชนะโดยไม่ต้องแข่ง (NOSHOW) ขอให้ยกมือเรียกผู้ตัดสิน

โปรดระวังว่า หากลูกออกจากที่นั่งไปโดยที่ผู้ตัดสินไม่ได้ดำเนินการใด ๆ จะถือว่าแพ้ทั้งสองฝ่าย

*กรณีที่ไม่สามารถกำหนดผลแพ้ชนะได้ ณ จุดเวลาสิ้นสุดการแข่งขัน ต้องเรียกผู้ตัดสินทุกครั้ง



FAQ

Q: ผู้ปกครองสามารถตรวจสอบชื่อคู่แข่งและผลการแข่งขันได้อย่างไร

A: จะมีการติดรหัส **AR** ภายในสถานที่จัดงานเพื่อให้ผู้ปกครองเข้าไปดูได้ ขอให้สแกนรหัส **QR** นั้นและตรวจสอบด้วยตัวเอง

Q: เมื่อล็อกเอาต์ไป จำเป็นต้องลงทะเบียนเข้าแข่งขันใหม่อีกครั้งหรือไม่

A: ที่ลงทะเบียนเข้าแข่งขันไปแล้ว 1 ครั้งไม่จำเป็นต้องลงทะเบียนเข้าแข่งขันใหม่อีกครั้ง เมื่อล็อกอินอีกครั้งที่ **TRWEB** แล้วหน้าจอก็จะเปลี่ยนไปยังหน้าแพรงการแข่งขัน"

Q: ตารางการแข่งขันรอบต่อไปไม่ขึ้นมา ทำอย่างไรดี

A: หลังจากมีการประกาศผลการจับคู่ของการแข่งขันรอบต่อไปแล้ว เมื่อคุณอัปเดตเบราว์เซอร์ หน้าจอตารางการแข่งขันรอบต่อไปจะปรากฏ