

第14回富山大会

凡例

不戦勝、不戦敗は相手を"bye"とし、1-0-0もしくは0-0-1として記録して、一番下の行に回数を記録。

塗りつぶしのないセルとNameの行のみ編集して良い。

63人まで、1ラバー2ゲーム先取のスイスドロウマッチに対応している。

Rank	Name	対戦相手のNo.		対戦結果			対戦相手のGP		ラバーでのGP	累計GP
		勝ち	分け	負け	GP	GP				
1	りぶとん									
2	スルメ大臣									
3	ひとみさん	No.	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
4	しゅう	Name	ひとみさん	ハイド	まだメンテだよなあ?	W・F	しゅう	びーも	ユゲ	うつけ
5	ハイド	I	III	2 0 0	X	1 0 2	I	0 0 2	VI	2 0 0
6	うつけ	II	V	2 0 1	III	2 0 1	II	1 0 2	IX	0 0 2
7	W・F	III	IX	1 0 2	VI	2 0 0	VII	1 0 2	VIII	1 0 2
8	ユゲ	IV	II	2 0 0	I	0 0 2	VIII	0 0 2	X	1 0 2
9	びーも	V	IX	1 0 2	VI	2 0 0	VII	1 0 2	II	0 0 2
10	まだメンテだよなあ?	VI	II	2 0 0	I	0 0 2	VIII	0 0 2	V	0 0 2
11	まだメンテだよなあ?									
12	まだメンテだよなあ?									
13	まだメンテだよなあ?									
14	まだメンテだよなあ?									
15	まだメンテだよなあ?									
16	まだメンテだよなあ?									
17	まだメンテだよなあ?	Rank	3	5	10	7	4	9	8	6
18	まだメンテだよなあ?	No.	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII
19	まだメンテだよなあ?	合計GP	9	6	0	4	6	3	4	6
20	まだメンテだよなあ?	対戦相手のGPの和	24	21	25	25	25	22	19	19
21	まだメンテだよなあ?	勝った相手のGPの和	12	3	0	3	7	6	0	4
22	まだメンテだよなあ?	勝ちラバー数	3	2	0	1	2	1	1	2
23	まだメンテだよなあ?	負けラバー数	1	2	4	2	2	3	2	2
24	まだメンテだよなあ?	勝ちゲーム数	7	5	2	5	6	2	4	6
25	まだメンテだよなあ?	分けゲーム数	0	0	0	1	0	0	1	0
26	まだメンテだよなあ?	負けゲーム数	3	5	8	5	4	7	6	5
27	まだメンテだよなあ?	ゲームポイント比較	2	4	10	7	4	9	7	4
28	まだメンテだよなあ?	SUM (対戦相手)	2	2	1	1	1	1	2	3
29	まだメンテだよなあ?	順位A	3	5	10	7	4	9	8	6
30	まだメンテだよなあ?	SUM (勝った相手)	1	1	1	1	1	1	1	1
31	まだメンテだよなあ?	順位B	3	5	10	7	4	9	8	6
32	まだメンテだよなあ?	順位補正								
		順位	3	5	10	7	4	9	8	6

