组织比赛系统(老师使用帮助)

1、进入组织比赛界面



2、如何创建比赛

2.1 如何快速创建个人赛(团体赛)



	PAGE /									
设置	運 工 工 工 工 工 工 工 工 工 工 工 工 工 工 工 工 工 工 工	-	→	设定 比赛	详细 规则	\rightarrow		成功创 开始报]建 名	
选定比赛	类型:	个人赛	•				Lift	建创建个人赛] [快速创建团体	赛]
法定比赛	隐人数范围:	3~15(8)人	•							
选择比赛	採用的赛制:	积分编排制	T							
设定报行	:费用:	金锭0 5	5卷0				快速创	建比赛		
设定比较	名称:		再次确认	名称:						
设定原	间规则									
1. 92.64	在学长1									
设置参	赛学校]									
设置参 比赛 创 3	赛学校] 崔说明: • 本士羅出本	/+ ┶··ㅋ 바 ळ /->.++ /==	ANU SE FEILE SE		데이 나누는 64 2수 슈누님/ 2001					
设置参 上赛 创 3	赛学校] 【 说明: 1、个人赛以个 2、团件赛时44	体为决胜单位进行	的比赛,团体赛	以至少2人组成的团 出财务。风景教费	11队为决胜单位的比赛 22 为夺救。	٠				
设置参 比赛 创 新	 (時) (市) (市)	体为决胜单位进行 输入每队的参赛人 时、速想据期900	的比赛,团体赛 数。为了便于决	以至少2人组成的团 出胜负,队员数最 每队的参赛人物。	1队为决胜单位的比赛 好为奇数。 进程会话的白人林劳顶	。	空口に変更	*		
设置参	 廣学校] 1、个人赛以个 2、团体赛时必 3、创建团体赛 4、席词和回导 	体为决胜单位进行 输入每队的参赛人 时,请根据期望的 指尔客口端比赛时	的比赛,团体赛 数。为了便于决 参赛队数,以及 的对弈期间,包	以至少2人组成的团 出胜负,队员教最! 每队的参赛人数,;	11队为决胜单位的比赛 好为奇数。 选择合适的总人数范距 4001、12至10寸词沿季等	。 3,以确保参赛队伍激	a满足比赛要	求。 • 钟芷迟到6分	₩eta a	
设置参 比赛 创 新	 廣学校] 註(明: 1、个人赛以个 2、团体赛时必 3、创建团体赛 4、房间规则是 5、空面執不能 	体为决胜单位进行 输入每队的参赛人 时,请根据期望的 指在客户满比赛时 大干参赛人教,这	的比赛,团体赛 数。为了便于决 参赛队数,以及 的对弈规则,包 全必须太干招名	以至少2人组成的团 出胜负,队员数最! 每队的参赛人数,i 插胜负规则、计时;	II从为决胜单位的比赛 好为奇载。 选择合适的总人数范匝 规则、迟至时间设置驾 要要设置、例如1前→3	。 3,以确保参赛队伍数 章。默认是采用中国规 2、可以修改为冠军或	満足比赛要 则,读秒制 ;	求。 ,允许迟到5分	5章 0	
设置参	费学校】 能说明: 个人赛以个 欠团体赛时必 创建团体赛 次间规则是 实项数不能 	体为决胜单位进行 输入每队的参赛人 时,请根据期望的 指在客户端比赛时 大于参赛人数,奖	的比赛,团体赛 数。为了便于决 参赛队数,以及 的对弈规则,包 金必须大于报名	以至少2人组成的团 出胜负,队员数最 每队的参赛人数,; 括胜负规则、计时; 费用,奖名请根据;	即从为决胜单位的比赛 好为苛数。 选择合适的总人数范围 规则、迟到时间设置等 需要设置,例如第一名	。 副,以确保参赛队伍裁 章。默认是采用中国损 品,可以修改为冠军或	(満足比赛要 (则,读秒制 (一等奖。	求。 ,允许迟到5分	\$ 申 0	
设置参 比赛创新 序号	#学校] Li认明: 1、个人赛以个 2、团体赛时公 3、创建团体赛 4、房间规则是 5、奖项数不能 2、2000	体为决胜单位进行 输入每队的参赛人 时,请根据期望的 指在客户端比赛时 大于参赛人数,奖 获奖人数	的比赛,团体赛 数。为了便于决 参赛队数,以及 的对弈规则,包 金必须大于报名	以至少2人组成的团 出胜负,队员数最 每队的参赛人数,; 括胜负规则、计时; 费用,奖名请根据;	即从为决胜单位的比赛 好为苛数。 选择合适的总人数范围 规则、迟到时间设置等 需要设置,例如第一4	。 副,以确保参赛队伍裁 新。默认是采用中国频 G,可以修改为冠军或	满足比赛要 则,读秒制 一等奖。 备注	求。 ,允许迟到5分	铸 。	
设置参 比赛创新 序号 1	#学校] L说明: 1、个人赛以个 2、团体赛时必 3、创建团体赛 4、房间规则是 5、奖项数不能 奖名 一等奖	体为决胜单位进行 输入每队的参赛人 时,请根据期望的 指在客户满比赛时 大于参赛人数,奖 获奖人数 1	的比赛,团体赛, 数。为了便于决 参赛队数,以及 的对弈规则,包 金必须大于报名	以至少2人组成的团 出胜负,队员数最 每队的参赛人数,; 活胜负规则、计时; 遇用,奖名请根据; 0	即从为决胜单位的比赛 好为奇数。 选择合适的总人数范围 规则、迟到时间设置等 需要设置,例如第一4 无…	。 副,以确保参赛队伍澍 新。默认是采用中国规 品,可以修改为冠军或	南足比赛要 「「病足比赛要 「一等奖。	求。 ,允许迟到5分	\$ 4 •	
设置参 比赛创场 序号 1 2	#学校] Li 认明: 1、个人赛以个 2、团体赛时必 3、创建团体赛 4、房间规则是 5、奖项数不能 奖名 —等奖 二等奖	体为决胜单位进行 输入每队的参赛人 时,请根据期望的 指在客户满比赛时 大于参赛人数,奖 获奖人数 1 1	的比赛,团体赛 数。为了便于决 参赛队数,以及 的对弈规则,包 金必须大于报名 0 0	以至少2人组成的团 出胜负,队员数最 一 每队的参赛人数,	即从为决胜单位的比赛 好为奇教。 选择合适的总人数范围 规则、迟到时间设置。 需要设置,例如第一4 无… 无… 无…	。 副,以确保参赛队伍裁 章。默认是采用中国规 G,可以修改为冠军或	满足比赛要 则,读秒制 (一等奖。 黃注	求。 ,允许迟到5分	¥••	



2.2 创建标准比赛

2.2-1 设定基本比赛信息

(类型、人数、赛制、报名费用、比赛名称、房间规则、参赛学校、设置奖项)

申办比赛				
設定基本 比赛信息	→)))))))))))))))))))	定详细 赛规则	\rightarrow	成功创建 开始报名
法定比赛类型: 个人赛	T			[快速创建个人赛] [快速创建团体赛]
选定比赛总人数范围: 3~15(8)人 ▼	<u>'</u>	比赛米利	人物 実制	
选择比赛采用 <mark>的</mark> 赛制:积分编排制 🔻	·	北安天王、	いな、安心、	
设定报名费用: 金锭 点	卷0			
设定比赛名称:				
设定房间规则	1.32 (44.94 (41.97)			
			比有房间规则设定	×
【设置参赛学校】				同時期の同意具の
比赛创建说明:	用学校	8	으므랐네 甲基规则 * (元十)2393月 97 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	7時 * 2時か時 125 ▼
1、个人赛以个体为决胜单位进 🔤	き探省の▼ 南京構院 ■西安星源圏構学	单位的比赛	- 6040 100/04 ·	
2、团体赛时必输入每队的参赛	石权秋望 □ 古尼纵領国後御 杭州市兼山区明仕棋院 □ 湖北楚天海钧围 重庆新生代围棋道场 □ 洛阳市围棋俱乐	(大学) 1棋 (部		
3、创建团体赛时,请根据期望	山东东方棋院 U.文字树国围棋学 北京西城区棋院 U.山西胡晓苓棋艺 大庄泰传示阑观学校 D.杭州耕造绿培训	校 「 像乐部 「 像校	围,以确保参赛队伍数满5	≧比赛要求。
4、房间规则是指在客户端比赛	会相防重重增通法 自動相當指導。 動電 取為	• 时间设置	等。默认是采用中国规则,	读秒制,允许迟到5分钟。
5、奖项数不能大于参赛人数,		例如第一	名,可以修改为冠车或一等	季 奖。
序号 奖名 获奖人数	点券 金锭		鲁	注
1 1	0 0	无		
2 二等奖 1	0 0	无		
3 三等奖 1	0 0	无		
				继续添加
		下一步		

2.2-2 设定详细比赛规则

(设定第一轮各小组轮开赛时间、本轮分组设置)



2.2-3 保存并创建比赛
 确认比赛信息无误 点击保存并创建比赛

比赛的房间规则如下:

胜负规则:中 <mark>国规则</mark>		
时间规则: 读秒制 30分钟	: 30秒 3次	
禁止发送变化图:是	禁止形势判断:是	
允许迟到时间: 5分钟		
比赛的轮次信息如下:		
第1轮	查看第1轮各组小组轮开赛时间	本轮分组设置

小组编号: 01A001				
人数:8				
晋级:8 人				

创建比赛需要扣除您一下费用,如果您不愿被扣除,请不要点击保存并创建比赛按钮

1. 创建该比赛会永久扣除您 [创建费] [0] 点卷 [0] 金锭,无论比赛 2. 创建改比赛要事先扣除您 [押金] [0] 点卷和 [0] 金锭	提否举办成功均不退还 人比赛信息
如果您对于以上设定的比赛相关信息均确让	创建比赛,完成比赛创建。
我还想再调整,相关设置	
保存并创建比赛	

提示信息		2
P	该比赛创建成功	
	确定	

3、比赛管理

3.1 比赛信息修改

基本信息修改
报名献止时间: 2017-3-9 23:38:52 注意:到达报名截止时间时,如果比赛报名人数未达到下限,则比赛自动关闭
参赛人数范围选择:最少人数: 4 ▼ 最大人数: 14 ▼ 小组轮次数: 3
第一轮对路 编排规则: 根据报名顺序临近匹配 ▼ 对手弃权后是否安排补赛: □
<mark>报名用户標</mark> D限定: 段位大于等于: 5K ▼ 段位小于等于: 9P ▼
棋盘选择: 19路盘 ▼ 提子个数: 1 ▼
比赛简介:
限定为500字 開定为500字 一部原相烷 ● 音楽規模構 通合部 ● 合照規模構 通合部 ● 合照規模構 通合部 ● 合照規模構 通合部 ● 電校基大得物理構 ● 電校基大得物理 ● 電林電子 ● 石林電子 ● 工作和 ● 工作和 ● 石林電子 ● 工作和 ● 石林電子 ● 工作和 ● 工作和 ● 石林電子 ● 工作和 ● 工作
请在下拉列表框选择安排比赛的服务器: 网页版校园:
比赛报名及名单删除 网页版校园大厅
批選报名参赛用户毗称列表(用半角,分隔),团体赛各队之间用1分隔:
^{输入用户能称,用牛角、桶} 录入安排指定参赛学员

3.2 比赛设置修改(暂停、赛制、开始、暂停、恢复、关闭)

比赛管理 ——赛号2016122900019101						
暂停报名 调整赛制设置	开始比赛	暂停比赛	恢复比赛	关闭比赛	回到比赛首页	
点击暂 停报名 _报 2017555555555	点此设置开 始比赛时间		点此将暂停的 比赛恢复进行	点此将关 闭此比赛 限,现比泰自动天闲		

3.2-1 暂停报名、恢复报名 点击暂停(恢复)比赛报名



歇	暫停报名	成功		
	- Taj	角定		



3.2-2 调整赛事设置 点此选项 进行调整赛制的设置



1轮,开赛时间: 0001-01-01-00:00:00				
014001组 状态: 高未开始				
点此重看小组轮比赛时间				
新聞: 1 人 首切: 1 人				
		医人员分组		

3.2-3 开始比赛的设置

点此设置开始比赛的时间 点击确定修改并开始比赛



比赛时间设置		×
选择大轮次 第190 🗸 选择组 01A001 🗸		
小组轮开赛时调设置模式: 非固定时间设定法 🖌		
小组第1轮 预计开赛时间 = 点击确定之后 0 小时 15 分后的第一个时刻		
小组第2轮 预计开赛时间=上一小组轮比赛结束 0 小时 15 分后的第一个时刻	23	
小組第3轮 预计开赛时间=上一小组轮比赛结束 0 小时 15 分后的第一个时刻	123	

翻定

3.2-4 暂停比赛

点此将暂停进行中的比赛

暂停比赛

比赛时间设置						×
选择大轮次 第1轮 > 选择组 01A001 > 小组轮开赛时间设置模式: 非固定时间设定法 >	-				 	
小组第1轮 将暂停,开赛时间=下次恢复比赛后	0	小时	15	分后的第一个时刻		~
小组第2轮 预计开赛时间=上一小组轮比赛结束	0	小时	15.	分后的第一个时刻		
小组第3轮 预计开赛时间=上一小组轮比赛结束	0	小时	15	分后的第一个时刻		
						Y
						确定

3.2-5 恢复比赛 点此将暂停的比赛恢复进行

比赛时间设置	×
选择大轮次 第1轮 🗸 选择组 01A001 🗸	
小组轮开赛时间设置模式: 非固定时间设定法 🗸	
小组第1轮 预计开赛时间=上一小组轮比赛结束 2011时 15 分后的第一个时刻	
小组第2轮 预计开赛时间=上一小组轮比赛结束 0 小时 15 分后的第一个时刻	
小组第3轮 预计开赛时间=上一小组轮比赛结束 0 小时 15 分后的第一个时刻	

3.2-6 关闭比赛 点此将关闭此比赛



感谢您的参阅

北京棋迹在线网络技术有限责任公司

面定