

「オールメンバー表」「ゲームシート」使用時の注意事項

「オールメンバー表」

右側のリストからコピーして値を貼り付けます。

(そのまま貼り付けるとフォントと罫線が壊れます。)

選手はI列(登録番号)～N列(ポジション)までコピーして値を貼り付けます。

役員はK列(氏名)～L列(ふりがな)までコピーして値を貼り付けます。

(ベンチ入り役員): ①には、終始ベンチに滞在する方を記載して下さい。

(オールメンバー表に名前が載ります。監督が望ましいです。)

8名まで、ベンチに入ることが出来ます。

監督も入る時には、①に記載して下さい。(監督が入れないケースもある)

①～⑧までに名前が無い方は、ベンチに入れません。

ゴールテンダーは、C/Aは付けられません。

(付けても、ルール上その役割を果たせないなので付ける意味が無い。)

氏名・ふりがな以外は、変更出来ます。

(背番号・C/A・ポジションは変更してもOKです。)

「ゲームシート」

必ず、マクロを有効にして使用して下さい。(コンテンツの有効化 ON)

水色部分が入力するところです。

まずはチーム名を選択して下さい。

オフィシャルメンバーと数値以外は殆ど選択肢が出てきますので選んで下さい。

提出されたオールメンバー表と照らし合わせて下さい。(要確認)

当日の変更や元々データの無い物もあります。

(背番号・C/A・ポジション)

選手・役員の入力が終わったら、必ず右側上のマクロボタンを押してゲームシートに戻って下さい。

(下部のタブをクリックしてゲームシートに戻ることは無しで.....)

右側上部にピリオド時間の選択肢がありますので、切り替え要確認です。(1500 or 2000)

パックスによりホームチームになった印も忘れずにお願い致します。

(SV報告書も然り)