

# 대진표에서 승자를 잘못 눌렀다면: 결승 결과까지 고치는 방법

가상 4팀으로 우승까지 기록한 뒤 앞 경기 승자를 바꿔 봤습니다. 어떤 결과가 지워지는지 확인하고, 대진표를 새로 만들지 않고 기록을 고치는 방법을 안내합니다.

Lake 도구 활용 게시 2026. 10. 28

뒤로가기

## 목차

경기 결과를 고치려고 대진표를 다시 만들 필요는 없습니다

가람을 우승으로 기록한 뒤, 4강 승자를 라온으로 고치기

고친 다음에는 결승 승자를 다시 기록하세요

승자를 취소할 때와 팀 이름을 바꿀 때는 동작이 다릅니다

기록을 공유했다면 수정본도 따로 전달하세요

## 경기 결과를 고치려고 대진표를 다시 만들 필요는 없습니다

대진표 만들기에서 승자는 경기 카드의 팀 이름을 눌러 기록합니다. 잘못 눌렀다면 그 경기에서 실제로 이긴 팀을 누르세요. 대진표 전체를 다시 만들면 다른 경기 기록도 사라지므로, 결과 하나를 고칠 때는 팀 목록이나 배치 순서부터 건드리지 마세요.

다만 앞 경기의 승자가 달라지면 결승에 올라갈 팀도 달라집니다. 그래서 이 도구는 앞 경기 결과를 고칠 때 그 경기에서 결승으로 이어지는 기존 결과를 지웁니다. 다른 갈래의 경기 결과는 남깁니다.

직접 만든 도구에서 이 동작을 확인하려고, 가람·나래·다운·라온이라는 가상 4팀으로 우승까지 기록한 뒤 4강 결과를 고쳐 봤습니다. 실제 대회 운영 사례가 아닌 연습 기록입니다.

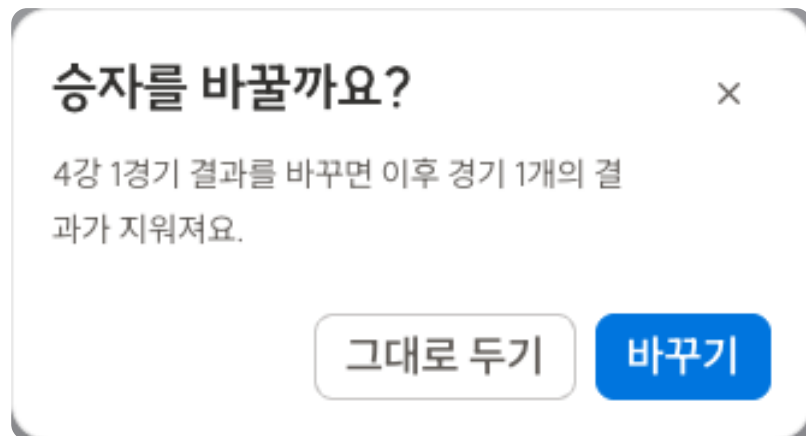
## 가람을 우승으로 기록한 뒤, 4강 승자를 라온으로 고치기

현재 대진표가 있다면 화면을 먼저 캡처해 보관하세요. 아래 연습은 기존 기록을 덮어쓰지 않도록 별도 브라우저 프로필이나 별도 비공개 창에서 진행하세요. 비공개 창의 기록은 창을 닫으면 사라질 수 있습

니다.

1. '팀 입력' 영역에서 '예: 호랑이, 늑대'라고 적힌 입력칸에 가람, 나래, 다운, 라온 을 입력하고 '추가'를 누르세요.
2. '배치 순서'는 입력 순서로 두고 '대진표 만들기'를 누르세요.
3. 4강1경기에는 가람·라온이, 4강2경기에는 나래·다운이 들어갔는지 확인하세요.
4. 4강1경기의 가람, 4강2경기의 나래를 누르세요. 결승에 두 팀이 올라옵니다.
5. 결승에서 가람을 누르세요. 진행 안내가 '우승: 가람'으로 바뀝니다.
6. 이제 4강1경기에서 라온을 누르세요. '승자를 바꿀까요?' 확인창이 열립니다.

휴대전화에서 결승이 보이지 않으면 대진표 위의 '결승' 버튼을 누르세요. 앞 경기를 고칠 때는 '4강'을 누르면 돌아갈 수 있습니다.



이 예제에서 지워지는 이후 경기1개는 이미 기록한 결승 결과입니다.

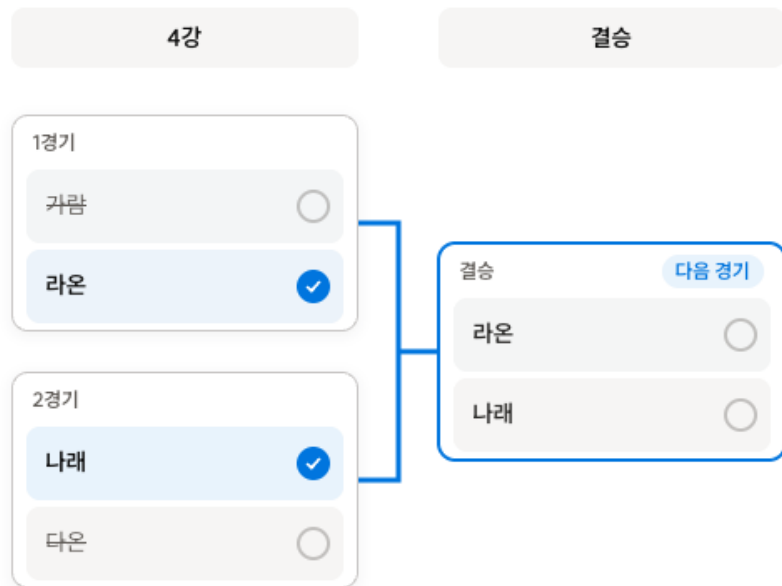
확인창의 '이후 경기 1개'는 지금 고치는 4강1경기를 제외한 수입니다. 결승까지 이미 기록했기 때문에 결승 결과1개가 지워진다고 나옵니다. 결승을 아직 기록하지 않았다면 지울 이후 결과가 없어 이 확인창 없이 바뀝니다.

판단이 서지 않으면 '그대로 두기'를 누르세요. 이 예제에서는 '우승: 가람'이 유지됐습니다. 실제 승자가 라온인 것을 확인했다면 다시 라온을 누르고 '바꾸기'를 선택하세요.

## 고친 다음에는 결승 승자를 다시 기록하세요

'바꾸기'를 누른 직후에는 아래 상태가 됩니다.

| 경기           | 고치기 전 | 고친 뒤               |
|--------------|-------|--------------------|
| 4강1경기: 가람·라온 | 가람 승리 | 라온 승리              |
| 4강2경기: 나래·다운 | 나래 승리 | 나래 승리 유지           |
| 결승           | 가람 우승 | 라온·나래가 올라오고 승자는 미정 |



4강2경기의 나래는 그대로 남고, 결승 결과만 다시 입력할 상태가 됐습니다.

휴대전화에서 그림 속 글자가 작다면 대진표 원본 이미지를 열어 확대하세요.

진행 안내도 '경기 3개 중 2개 끝남 · 다음 경기: 결승 1경기'로 바뀝니다. 우승 표시가 사라진 것은 오류가 아닙니다. 결승에 진출한 팀이 바뀌어 우승자를 다시 정해야 하는 상태입니다.

결승의 실제 결과를 확인하고 라온 또는 나래를 누르세요. 연습에서는 라온을 눌러 '우승: 라온'까지 확인했습니다. 앞 경기만 고친 채 끝내면 우승 기록은 비어 있습니다.

이 예제는 4팀이라 결승1개만 지워집니다. 팀이 더 많고 이어지는 경기를 여러 개 기록했다면 지워질 결과도 늘 수 있습니다. 확인창에 표시된 경기 수를 읽고, 수정 후 다음 경기부터 차례로 기록하세요.

**승자를 취소할 때와 팀 이름을 바꿀 때는 동작이 다릅니다**

선택된 승자를 한 번 더 누르면 그 경기의 승자 기록이 취소됩니다. 연습에서는 결승에서 선택된 라온을 다시 눌렀더니 우승 표시가 사라졌습니다. 4강 결과2개는 그대로 남았습니다. 다른 팀으로 바꾸려면 취소를 거칠 필요 없이 상대 팀을 바로 누르세요.

앞 경기의 승자를 취소할 때도 이어지는 기존 결과가 있으면 확인창이 열립니다. 취소하려던 경기와 지워질 이후 경기 수를 확인하세요. 실행 취소 버튼이 없으므로, 앞 경기에서 지워진 결과는 다시 입력해야 합니다.

팀 이름의 오타는 별개입니다. 위쪽 팀 목록의 이름만 고쳐도 이미 만든 대진표에는 바로 반영되지 않습니다. 화면에 다시 만들기 안내가 나오고, '대진표 다시 만들기'를 실행해야 반영됩니다. 경기 기록이 있다면 지워질 결과 수를 알리는 확인창이 열립니다. 진행 중인 대회 of 오타를 고치려면 현재 대진표를 먼저 캡처하고, 각 경기 승자를 적어 둔 뒤 다시 만드세요. 입력 순서를 쓰고 팀 순서를 유지하면 같은 자리에 배치됩니다. 무작위를 쓰면 다시 만들 때 팀 순서를 새로 섞으므로 오타만 고쳐도 대진이 바뀔 수 있습니다. 이전과 같은 대진을 유지해야 한다면 다시 만들기 전에 배치부터 확인하세요.

## 기록을 공유했다면 수정본도 따로 전달하세요

이 도구의 결과는 현재 브라우저에 저장됩니다. 대진표 페이지 주소만 보내도 다른 사람에게 같은 경기 기록이 전달되지는 않습니다. 예전에 캡처하거나 인쇄한 대진표도 수정 내용으로 자동 갱신되지 않습니다.

수정이 끝나면 우승 팀과 전체 경기 진행 상태를 확인하세요. 화면을 다시 캡처하거나 대진표 영역 위쪽의 '인쇄' 버튼으로 새 사본을 만드세요. 전체화면에서는 이 버튼이 보이지 않으므로 전체화면을 먼저 닫으세요. 배포할 때는 "4강1경기 승자를 라온으로 수정했고 결승 결과를 다시 기록했다"처럼 바뀐 부분을 함께 적으면 이전 사본과 구분하기 쉽습니다.

인쇄 기능은 브라우저의 인쇄창을 엽니다. 용지 출력이나 PDF 저장 선택지는 사용하는 브라우저와 기기에 따라 확인하세요. 인쇄창을 여는 동작은 [MDN의 window.print\(\). 설명](#)에서도 확인할 수 있습니다. 이 글의 연습에서는 인쇄창 열기와 종이 출력은 확인하지 않았습니다.

2026년10월26일에 저장소 코드로 실행한 로컬 화면에서 클릭·확인 취소·승자 변경·결승 재입력·선택 취소·팀 이름 수정을 확인했습니다. Playwright라는 브라우저 자동 조작 도구로 Chromium을 조작하고 화면을 촬영했습니다. 확인창은 모바일 배치로, 결과 그림은 넓은 화면의 4강·결승 부분만 담았습니다. 입력과 확인 결과를 함께 남깁니다. 모든 팀 수나 다른 브라우저에서 같은 연습을 반복한 결과는 아닙니다.

브라우저 저장 기록 자체가 보이지 않는 문제는 브라우저에 저장한 내용이 사라졌을 때의 안내를 참고 하세요.

대진표 만들기 체험하기

뒤로가기