

初中級男子ダブルス

8:45エントリー受付終了

9:00試合開始

予選リーグ

A リング

初中級男子ダブルス			岡野 美臣 寺崎 肇	三宅 晴督 佐々木 義則	川嶋 徹也 元野 満	今井 登 南部 誠司	勝敗 得/総ゲーム	勝率 取得ゲーム率	順位
1	553	岡野 美臣 SANSHIRO	\						
	757	寺崎 肇 SANSHIRO							
2	217	三宅 晴督 TEAM-U							
	429	佐々木 義則 TEAM-U							
3	1006	川嶋 徹也 フリー							
	1007	元野 満 フリー							
4	128	今井 登 らんちゅうクラブ							
	510	南部 誠司 らんちゅうクラブ							

B リング

初中級男子ダブルス			田中 仁之 斉藤 譲	国分 幸一 滝口 仁司	中西 隆博 東 吉明	戒能 尚範 近藤 祥吉	勝敗 得/総ゲーム	勝率 取得ゲーム率	順位
5	372	田中 仁之 らんちゅうクラブ	\						
	371	斉藤 譲 らんちゅうクラブ							
6	409	国分 幸一 SANSHIRO							
	311	滝口 仁司 SANSHIRO							
7	40	中西 隆博 E&L							
	44	東 吉明 E&L							
8	309	戒能 尚範 ネイバース							
	582	近藤 祥吉 ネイバース							

C リング

初中級男子ダブルス			仲村 幸高 松田 剛幸	山下 翔生 坂本 悠利	沼倉 寛太 舟井 幸博	勝敗 得/総ゲーム	勝率 取得ゲーム率	順位
9	407	仲村 幸高 SANSHIRO	\					
	156	松田 剛幸 SANSHIRO						
10	1020	山下 翔生 フリー						
	1021	坂本 悠利 フリー						
11	837	沼倉 寛太 AZ						
	1008	舟井 幸博 フリー						

※勝敗が同率となった場合の順位の決め方

- ①同率者の互いの対戦結果の勝者を上位とする。
- ②上記①で解決できない場合は、取得ゲーム率(取得したゲーム数÷全ゲーム数)の高いほうを上位とする。
- ③上記②によりついた順位の中で、まだ同位者がいれば、①に戻る。
- ④上記で解決できない場合は、じゃんけんで決める。

D リーグ

初中級男子ダブルス				福田 剛史 鈴木 幸信	甲斐 祐一 神野 眞旗	中井 一輝 並河 竜太	勝敗 得/総ゲーム	勝率 取得ゲーム率	順位
12	680	福田 剛史	TEAM-U	\					
	1009	鈴木 幸信	フリー						
13	1010	甲斐 祐一	フリー						
	1011	神野 眞旗	フリー						
14	153	中井 一輝	SANSHIRO						
	1012	並河 竜太	フリー						

E リーグ

初中級男子ダブルス				結城 伸夫 藤川 純司	中野 俊 黒宮 久貴	奥村 洋太郎 小倉 邦彰	勝敗 得/総ゲーム	勝率 取得ゲーム率	順位
15	226	結城 伸夫	SANSHIRO	\					
	295	藤川 純司	SANSHIRO						
16	1013	中野 俊	フリー						
	1014	黒宮 久貴	フリー						
17	1015	奥村 洋太郎	フリー						
	1016	小倉 邦彰	フリー						

F リーグ

初中級男子ダブルス				武政 美好 北林 俊昭	石田 敦史 原田 茂樹	木下 克則 小平 優雅	勝敗 得/総ゲーム	勝率 取得ゲーム率	順位
18	755	武政 美好	SANSHIRO	\					
	144	北林 俊昭	SANSHIRO						
19	1017	石田 敦史	フリー						
	683	原田 茂樹	ジョイフル3						
20	1018	木下 克則	フリー						
	1019	小平 優雅	フリー						

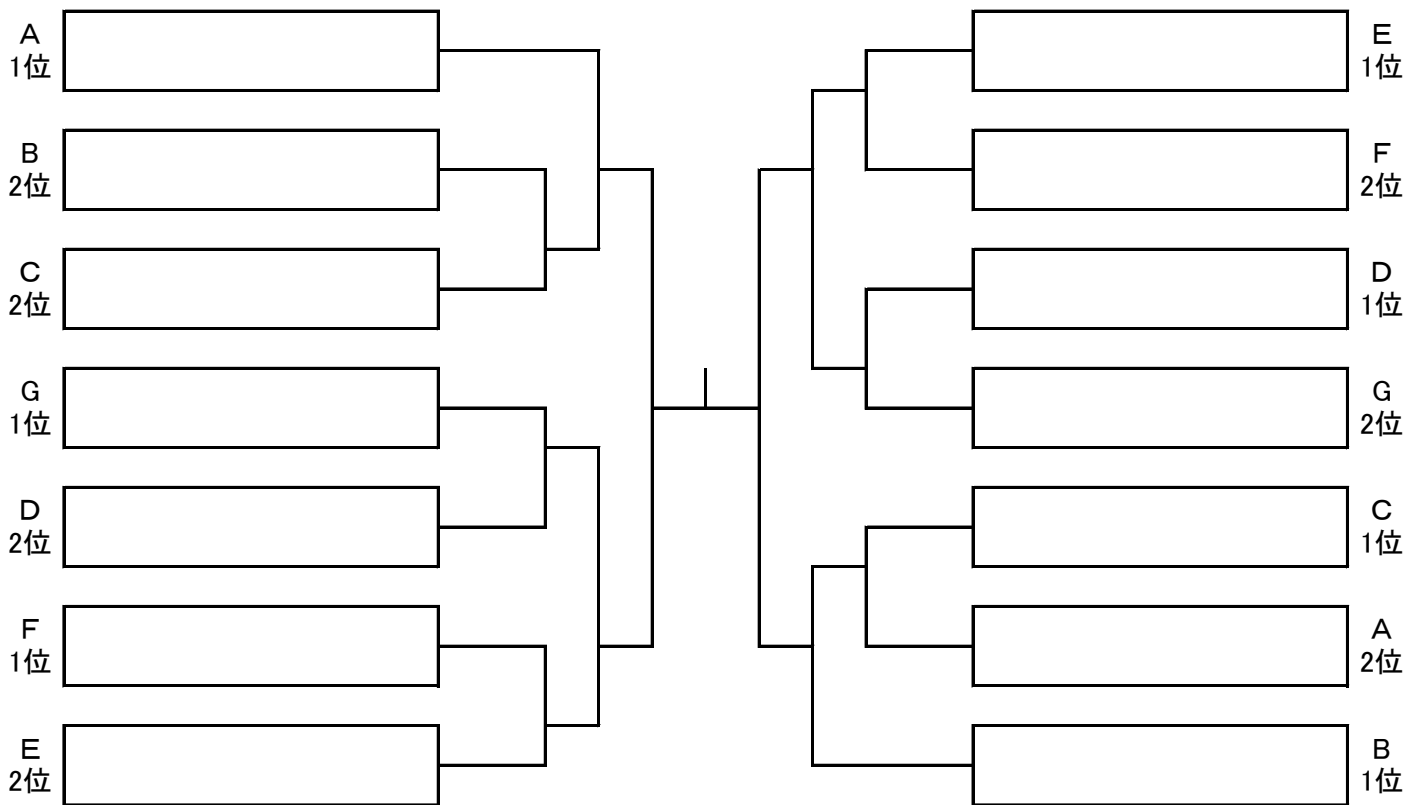
G リーグ

初中級男子ダブルス				中吉 敦志 梅田 十三雄	越島 次郎 山口 雅仁	小松 隆 熊野 浩之	勝敗 得/総ゲーム	勝率 取得ゲーム率	順位
21	977	中吉 敦志	らんちゅうクラブ	\					
	243	梅田 十三雄	らんちゅうクラブ						
22	981	越島 次郎	コスモ						
	449	山口 雅仁	コスモ						
23	369	小松 隆	らんちゅうクラブ						
	368	熊野 浩之	らんちゅうクラブ						

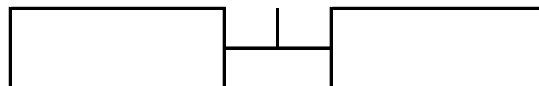
※勝敗が同率となった場合の順位の決め方

- ①同率者の互いの対戦結果の勝者を上位とする。
- ②上記①で解決できない場合は、取得ゲーム率(取得したゲーム数÷全ゲーム数)の高いほうを上位とする。
- ③上記②によりついた順位の中で、まだ同位者がいれば、①に戻る。
- ④上記で解決できない場合は、じゃんけんで決める。

上位ブロック(1・2位)



3位決定戦



下位ブロック(3位)

