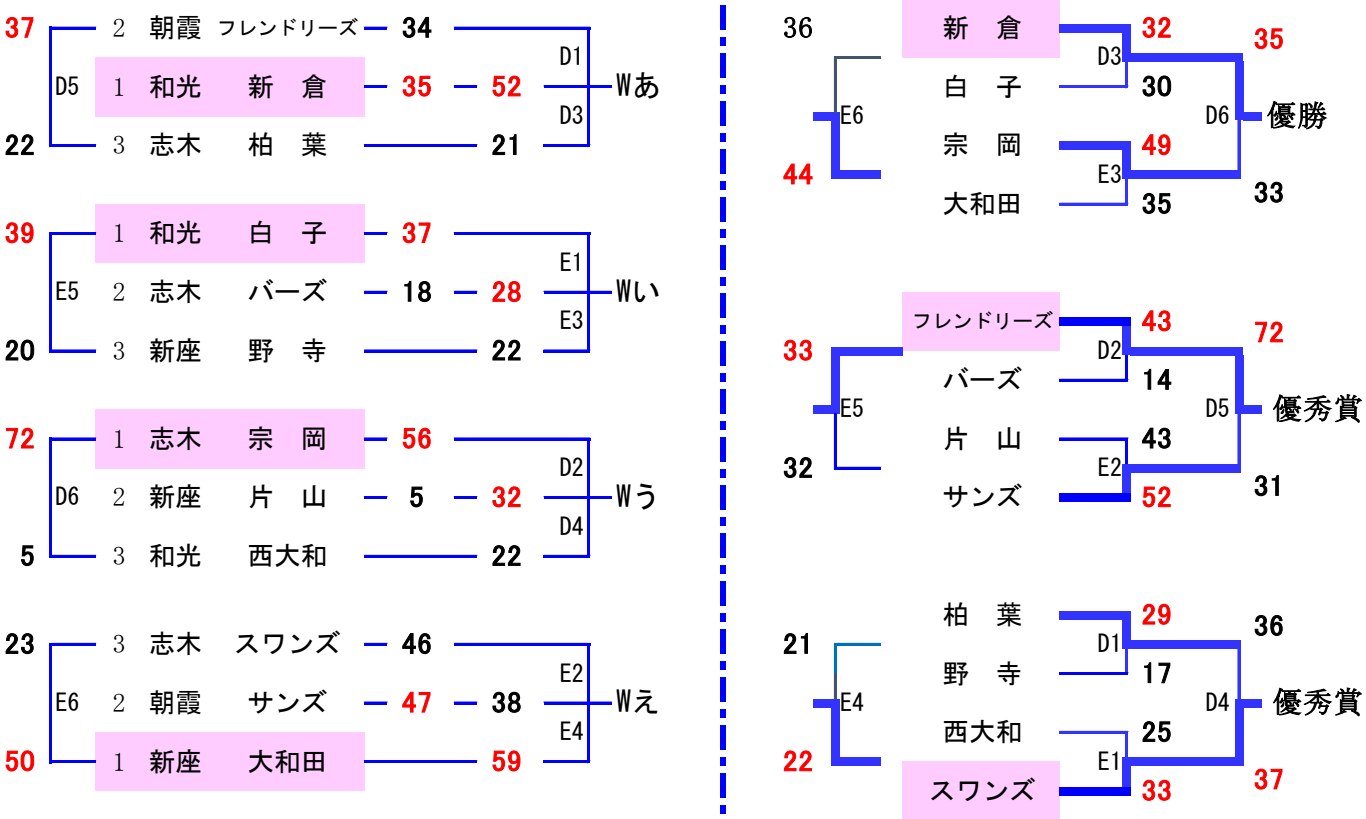
平成３０年度　第38回朝霞地区新人戦ミニバスケットボール大会　組合表[女子]

11／18(1日目)は、8:30に集合。　9:00より開会式(新座市民総合体育館)。　カップ返還は、大和田ミニバス
11／23は、8:30に集合。

◎女子の部

１日目（新座総合体育館）11/18　　２日目（新座総合体育館）11/23

Ａブロック



Ｂブロック

１日目/２日目　（新座総合体育館）

	チーム名	新座SP	チェリーズ	ツイスターズ	けやき	石神		順位
新座	新座SP		46○17	45○14	44○14	56○17	4-0	1
志木	チェリーズ	17●46		30○11	39○3	51○14	3-1	2
朝霞	ツイスターズ	14●45	11●30		38○4	60○13	2-2	3
和光	けやき	14●44	3●39	4●38		25○23	1-3	4
新座	石神	17●56	14●51	13●60	23●25		0-4	5

Ａコート 和光総合体育館 奥　　Ｂコート 和光総合体育館　手前　　Ｃコート　和光総合体育館　サブ
Ｄコート 新座総合体育館 手前　　Ｅコート 新座総合体育館　中　　Ｆコート　新座総合体育館　奥
Ｈコート 志木市民体育館　手前　　Ｊコート　志木市民体育館　奥

Ｌコート 志木市第四小学校

平成３０年度　第38回朝霞地区新人戦ミニバスケットボール大会　組合表[男子]

11／18(1日目)は、8:30に集合。　9:20より開会式(和光総合体育館)。　カップ返還は、朝霞フレンドリーズ
11／23(2日目)の志木市民体育館は、8:30集合。志木市第四小学校体育館会場は、8時00分に開場。

◎男子の部

１日目（和光総合体育館）11/18　　２日目（志木市民体育館）11/23

Ａブロック

81	A5	1	朝霞	フレンドリーズ	66		
15		2	新座	石 神	18	54 (A1)	Mあ
		3	和光	新 倉		30 (A3)	
14	B5	2	和光	白 子	37		
71		3	朝霞	サンズ	33	27 (B1)	Mい
		1	志木	宗 岡		62 (B3)	
50	A6	1	新座	大和田	58		
42		3	朝霞	ツイスターズ	41	38 (A2)	Mう
		2	志木	柏 葉		52 (A4)	
47	B6	1	朝霞	ユニオンズ	59		
29		3	和光	けやき	18	21 (B2)	Mえ
		2	新座	片 山		60 (B4)	

27	J6	フレンドリーズ	54 (H3)	58	
31		宗 岡	25		
		大和田	47 (J3)	23	優勝
		ユニオンズ	40		
38	J5	石 神	42 (H2)	48	
40		白 子	28		
		柏 葉	55 (J2)	46	優秀賞
		片 山	43		
21	J4	新 倉	39 (H1)	38	
43		サンズ	44		
		ツイスターズ	52 (J1)	41	優秀賞
		けやき	32		

Ｂブロック

１日目（和光総合体育館サブ）／２日目（志木市第四小学校）

和光	レモンズ	C1	46	新座	野寺	C2	41	志木	ｻｲｸﾛﾝｽﾞ	C3	62
新座	新堀		22	和光	西大和		21	新座	新開		11

レモンズ	C4	50	レモンズ	ｻｲｸﾛﾝｽﾞ	C5	32	新 堀	野 寺	C6	73	野 寺
西大和		37	敗者は XWB②	新 堀		34	敗者は YWB②	新 開		11	敗者は ZWB②

11／23は、8:00に集合。

2日目	レモンズ	新 堀	野 寺	西大和	ｻｲｸﾛﾝｽﾞ	新 開	勝数	順位
レモンズ		46 ○ 22	39 ○ 35	50 ○ 37	52 ○ 16		4	1
新 堀	22 ● 46			33 ○ 29	34 ○ 32	79 ○ 6	3	
野 寺	35 ● 39			41 ○ 21	46 ○ 24	73 ○ 11	3	
西大和	37 ● 50	29 ● 33	21 ● 41			55 ○ 22	1	
ｻｲｸﾛﾝｽﾞ	16 ● 52	32 ● 34	24 ● 46			62 ○ 11	1	
新 開		6 ● 79	11 ● 73	22 ● 55	11 ● 62		0	6

☆変則リーグ戦の対戦方法と順位決定方法　（次ページの例参照）

1．第１戦の勝者と敗者が第２戦を行い、第２戦の勝者を①ｸﾞﾙｰﾌﾟ、敗者を②ｸﾞﾙｰﾌﾟと定義する。
2．第２日の対戦は、ｸﾞﾙｰﾌﾟ別にリーグ戦を行い、初日に対戦があった時は、別のチームと対戦する。
3．同率の場合は、直接対戦の勝者を上位とする。（対戦の無い時は、①ｸﾞﾙｰﾌﾟを上位とする。）
4．３チーム同率の時は、ゴールアベレージにより決定する。（対戦の無い同率は、考慮しない。）
5．ゴールアベレージも同率の時は、３チーム対戦の総得点の多い順とする。
6．以上で決められない時は、①ｸﾞﾙｰﾌﾟに0.5勝を与える。３.に戻って順位を決める。（例３）