

・ 6ゲーム先取

A ブロック

・ ノーアドバンテージ

(4・5) 番コート

		a1	a2	a3	a4	取得		順位
1	a1 関夢真		①	③	⑤	マッチ	2 - 1	2
	(YTC)		4 - 6	6 - 2	6 - 2	ゲーム	1 6 - 1 0	
2	a2 野田悠生	①		⑥	④	マッチ	2 - 1	1
	(葉山TC)	6 - 4		6 - 0	5 - 6	ゲーム	1 7 - 1 0	
3	a3 上坂淳斗	③	⑥		②	マッチ	0 - 3	4
	(在住)	2 - 6	0 - 6		2 - 6	ゲーム	4 - 1 8	
4	a4 佐藤稟	⑤	④	②		マッチ	2 - 1	3
	(葉山TC)	2 - 6	6 - 5	6 - 2		ゲーム	1 4 - 1 3	

B ブロック

(6) 番コート

		b1	b2	b3	取得		順位
5	b1 五嶋速人		①	②	マッチ	2 - 0	1
	(ダイヤランド)		6 - 0	6 - 5	ゲーム	—	
6	b2 ブランデンバーグ鳳駕	①		③	マッチ	0 - 2	3
	(YTC)	0 - 6		0 - 6	ゲーム	—	
7	b3 内一悠人	②	③		マッチ	1 - 0	2
	(葉山TC)	5 - 6	6 - 0		ゲーム	—	

< ラウンドロビン戦の勝敗決定方法(勝者) >

- 1 マッチ取得の勝率上位者 (勝利した試合数 ÷ 総試合数)
 - 2 直接対決の勝者 (2 者の場合のみ)
 - 3 ゲーム取得の勝率上位者 (取得したゲーム数 ÷ 総ゲーム数)
- ※ 残り2者になったら、2 (直接対決の勝者) で決定する

★優勝決定戦

・ 6ゲーム先取

A1位 野田悠生

・ ノーアドバンテージ

(葉山TC)

B1位 五嶋速人

(ダイヤランド)

⑩

野田悠生 (優勝)

WO

・ 6ゲーム先取

A ブロック

・ ノーアドバンテージ

(7・8) 番コート

		a1	a2	a3	a4	取得		順位
1	a1 滝口皓太		①	③	⑤	マッチ	2 - 1	2
	(葉山TC)		0 - 6	6 - 1	6 - 1	ゲーム	-	
2	a2 武井晴彦	①		⑥	④	マッチ	3 - 0	1
	(YTC)	6 - 0		6 - 0	6 - 0	ゲーム	-	
3	a3 井根徳比古	③	⑥		②	マッチ	1 - 2	3
	(ダイヤモンド)	1 - 6	0 - 6		6 - 2	ゲーム	-	
4	a4 ウホンイ	⑤	④	②		マッチ	0 - 3	4
	(ダイヤモンド)	1 - 6	0 - 6	2 - 6		ゲーム	-	

・ 6ゲーム先取

B ブロック

・ ノーアドバンテージ

(9) 番コート

		a1	a2	a3	取得		順位
5	b1 本多汰地		①	②	マッチ	1 - 1	2
	(葉山TC)		6 - 2	1 - 6	ゲーム	-	
6	b2 中尾拓実	①		③	マッチ	0 - 2	3
	(ダイヤモンド)	2 - 6		0 - 6	ゲーム	-	
7	b3 鈴木遙真	②	③		マッチ	2 - 0	1
	(YTC)	6 - 1	6 - 0		ゲーム	-	

・ 6ゲーム先取

C ブロック

・ ノーアドバンテージ

(10) 番コート

		C1	C2	C3	取得		順位
8	C1 川岸大誠		①	②	マッチ	2 - 0	1
	(ダイヤモンド)		6 - 5	6 - 1	ゲーム	-	
9	C2 永野良真	①		③	マッチ	1 - 1	2
	(YTC)	5 - 6		6 - 0	ゲーム	-	
10	C3 小野瀬晶太	②	③		マッチ	0 - 2	3
	(葉山TC)	1 - 6	0 - 6		ゲーム	-	

・ 6ゲーム先取

★優勝決定戦

・ ノーアドバンテージ

(7) 番コート

		B1	C1	A1	取得		順位
1	B1 鈴木遙真		① WD	② WD	マッチ	0 - 2	3
	(YTC)		0 - 6	0 - 6	ゲーム	-	
2	C1 川岸大誠	① WO		③	マッチ	1 - 1	2
	(ダイヤモンド)	6 - 0		1 - 6	ゲーム	-	
3	A1 武井晴彦	② WO	③		マッチ	2 - 0	1
	(YTC)	6 - 0	6 - 1		ゲーム	-	

<ラウンドロビン戦の勝敗決定方法(勝者)>

- 1 マッチ取得の勝率上位者 (勝利した試合数÷総試合数)
 - 2 直接対決の勝者(2者の場合のみ)
 - 3 ゲーム取得の勝率上位者 (取得したゲーム数÷総ゲーム数)
- ※ 残り2者になったら、2 (直接対決の勝者) で決定する

・ 4ゲーム先取

A ブロック

・ ノーアドバンテージ

(4・5) 番コート

		a1	a2	a3	a4	取得		順位	
1	a1 塩塚翔和	①	①	③	⑤	マッチ	1 - 2	3	
	(潮風庭球塾)		0 - 4	0 - 4	4 - 2	ゲーム	-		
2	a2 吉田悠甫		④	⑥	②	④	マッチ	3 - 0	1
	(ダイヤモンド)						4 - 0	4 - 0	
3	a3 佐々木悠有	③	⑥	②	④	マッチ	2 - 1	2	
	(ダイヤモンド)					4 - 0	0 - 4		4 - 0
4	a4 加藤翔大	⑤	④	②	④	マッチ	0 - 3	4	
	(葉山TC)					2 - 4	0 - 4		0 - 4

・ 4ゲーム先取

B ブロック

・ ノーアドバンテージ

(7・8) 番コート

		b1	b2	b3	b4	取得		順位	
5	b1 戸田涼護	①	①	③	⑤	マッチ	1 - 2	3	
	(ダイヤモンド)		4 - 2	2 - 4	0 - 4	ゲーム	-		
6	b2 辻大樹		④	⑥	②	④	マッチ	0 - 3	4
	(潮風庭球塾)						2 - 4	0 - 4	
7	b3 相原世依也	③	⑥	②	④	マッチ	2 - 1	2	
	(ダイヤモンド)					4 - 2	4 - 0		2 - 4
8	b4 ベイカージェイデン	⑤	④	②	④	マッチ	3 - 0	1	
	(葉山TC)					4 - 0	4 - 0		4 - 2

< ラウンドロビン戦の勝敗決定方法(勝者) >

- 1 マッチ取得の勝率上位者 (勝利した試合数 ÷ 総試合数)
 - 2 直接対決の勝者 (2者の場合のみ)
 - 3 ゲーム取得の勝率上位者 (取得したゲーム数 ÷ 総ゲーム数)
- ※ 残り2者になったら、2 (直接対決の勝者) で決定する

★優勝決定戦

・ 6ゲーム先取

A1位 吉田悠甫

・ ノーアドバンテージ

(ダイヤモンド)

⑬

吉田悠甫 (優勝)
6 - 2

B1位 ベイカージェイデン

(葉山TC)

・ 6ゲーム先取

・ ノーアドバンテージ

A ブロック

(2・3) 番コート

		a1	a2	a3	a4	取得		順位
1	a1 船山梓		①	③	⑤	マッチ	3 - 0	1
	(イツツモノ)		6 - 2	6 - 2	6 - 1	ゲーム	-	
2	a2 相原珠理那	①		⑥	④	マッチ	2 - 1	2
	(ダイヤモンド)	2 - 6		6 - 1	6 - 0	ゲーム	-	
3	a3 増田七彩	③	⑥		②	マッチ	1 - 2	3
	(YTC)	2 - 6	1 - 6		6 - 4	ゲーム	-	
4	a4 山田慳空	⑤	④	②		マッチ	0 - 3	4
	(YTC)	1 - 6	0 - 6	4 - 6		ゲーム	-	

< ラウンドロビン戦の勝敗決定方法(勝者) >

- 1 マッチ取得の勝率上位者 (勝利した試合数 ÷ 総試合数)
 - 2 直接対決の勝者 (2者の場合のみ)
 - 3 ゲーム取得の勝率上位者 (取得したゲーム数 ÷ 総ゲーム数)
- ※ 残り2者になったら、2 (直接対決の勝者) で決定する

・ 6ゲーム先取

・ ノーアドバンテージ

A ブロック

(2・3) 番コート

		a1	a2	a3	a4	取得		順位
1	a1 中島優		①	③	⑤	マッチ	0 - 3	4
	(YTC)		0 - 6	2 - 6	1 - 6	ゲーム	-	
2	a2 五嶋美咲	①		⑥	④	マッチ	3 - 0	1
	(ダイヤモンド)	6 - 0		6 - 3	6 - 0	ゲーム	-	
3	a3 上坂理乃	③	⑥		②	マッチ	1 - 2	3
	(在住)	6 - 2	3 - 6		1 - 6	ゲーム	-	
4	a4 吉田和叶	⑤	④	②		マッチ	2 - 1	2
	(YTC)	6 - 1	0 - 6	6 - 1		ゲーム	-	

< ラウンドロビン戦の勝敗決定方法(勝者) >

1 マッチ取得の勝率上位者 (勝利した試合数 ÷ 総試合数)

2 直接対決の勝者 (2者の場合のみ)

3 ゲーム取得の勝率上位者 (取得したゲーム数 ÷ 総ゲーム数)

※ 残り2者になったら、2 (直接対決の勝者) で決定する

(種目) ・女子 小学4年生以下

< 5人 >

・ 4 ゲーム先取

A ブロック

・ ノーアドバンテージ

(9 ・ 1 0) 番コート

		a1	a2	a3	a4	a5	取得		順位
1	a1 本多心橙 (葉山TC)		① 0 - 4	⑦ 0 - 4	⑤ 4 - 1	③ 0 - 4	マッチ ゲーム	1 - 3 -	4
	a2 川岸栞奈 (ダイヤモンド)	① 4 - 0		④ 4 - 0	⑨ 4 - 0	⑥ 4 - 0	マッチ ゲーム	4 - 0 -	
3	a3 相原世里菜 (ダイヤモンド)	⑦ 4 - 0	④ 0 - 4		② 4 - 0	⑩ 4 - 2	マッチ ゲーム	3 - 1 -	2
	a4 山本理々奏 (YTC)	⑤ 1 - 4	⑨ 0 - 4	② 0 - 4		⑧ 0 - 4	マッチ ゲーム	0 - 4 -	
5	a5 高柳里帆 (ダイヤモンド)	③ 4 - 0	⑥ 0 - 4	⑩ 2 - 4	⑧ 4 - 0		マッチ ゲーム	2 - 2 -	3

< ラウンドロビン戦の勝敗決定方法(勝者) >

- 1 マッチ取得の勝率上位者 (勝利した試合数 ÷ 総試合数)
 - 2 直接対決の勝者 (2 者の場合のみ)
 - 3 ゲーム取得の勝率上位者 (取得したゲーム数 ÷ 総ゲーム数)
- ※ 残り2者になったら、2 (直接対決の勝者) で決定する