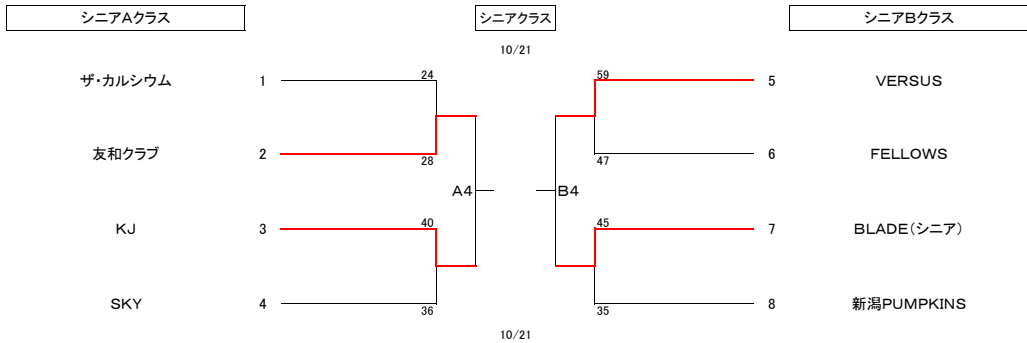
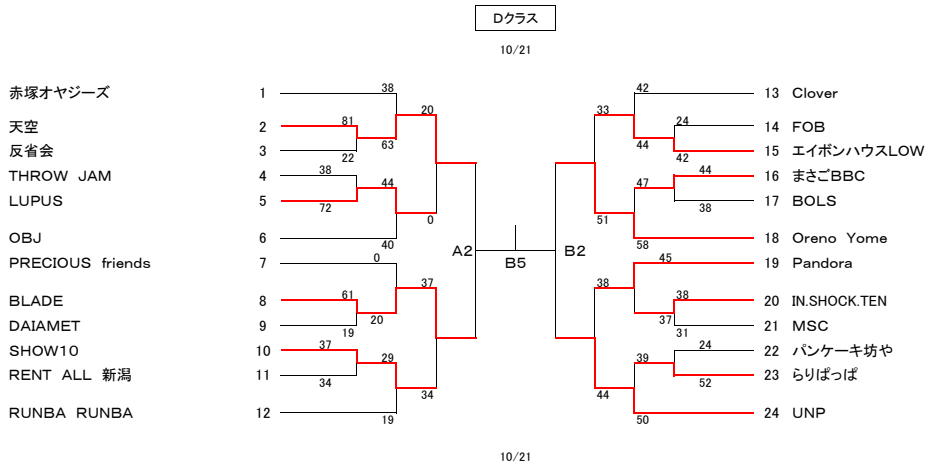
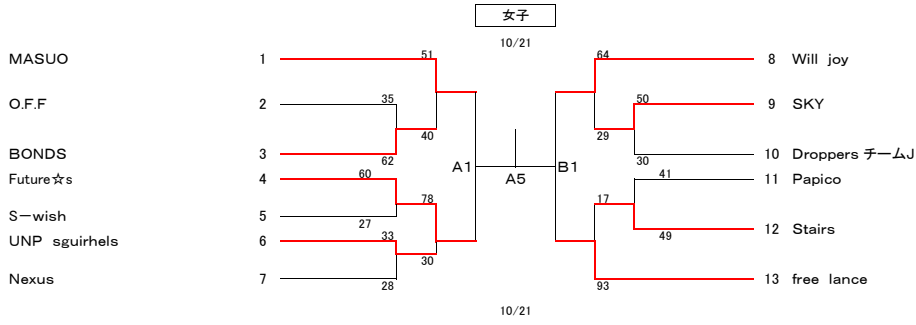


平成30年 第54回 春季市民バスケットボール大会経過(～10/7)



シニア A Iブロック	
①	ザ・カルシウム
②	KJ

試合日 9月16日 西川総合体育館
第1試合 Eコート ①ザ・カルシ — ②KJ

シニア A IIブロック	
③	JJIBABA プリズン
④	友和クラブ
⑤	SKY

試合日 9月16日	西川総合体育館
Fコート 第1試合	③JJIBABA — ④友和クラブ
試合日 9月24日	横越総合体育館
Dコート 第1試合	③JJIBABA ⑤SKY
試合日 9月30日	秋葉総合体育館
Kコート 第1試合	④友和クラブ — ⑤SKY

Iブロック	(1)	(2)	試合	勝	負	得点	失点	得失	優先	順位	IIブロック	(3)	(4)	(5)	試合	勝	負	得点	失点	得失	優先	順位
①ザ・カルシ	20-24	○	1	1	0	2	20	0	20	1	③JJIBABA	27-42	35-42	x	2	0	2	59	82	-23	3	
②KJ	0-20	x	1	0	1	0	0	20	-20	2	④友和クラブ	42-23	29-32	x	2	1	1	3	71	55	16	2
											⑤SKY	40-38	32-29	○	2	2	0	4	72	65	7	1

シニア B IIIブロック	
①	DARRYS
②	VERSUS
③	アパッチ

試合日 9月16日 北地区スポーツセンター
Aコート 第1試合 ①DARRYS — ②VERSUS
試合日 9月24日 亀田総合体育館
Gコート 第1試合 ①DARRYS — ③アパッチ
試合日 9月30日 秋葉総合体育館
Kコート 第2試合 ②VERSUS — ③アパッチ

シニア B IVブロック	
④	FELLOWS
⑤	#9
⑥	うさぎ会

試合日 9月16日 北地区スポーツセンター
Bコート 第1試合 ④FELLOW — ⑤#9
試合日 9月24日 亀田総合体育館
Hコート 第1試合 ④FELLOW — ⑥うさぎ会
試合日 9月30日 秋葉総合体育館
Kコート 第3試合 ⑤#9 — ⑥うさぎ会

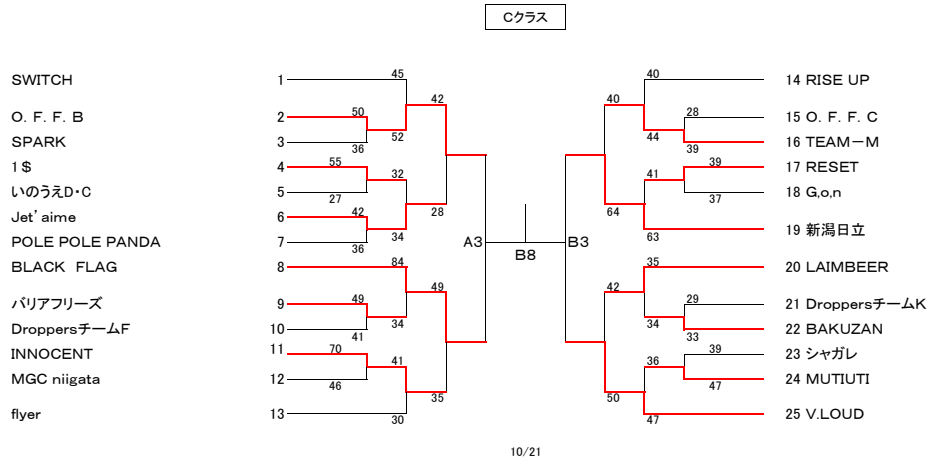
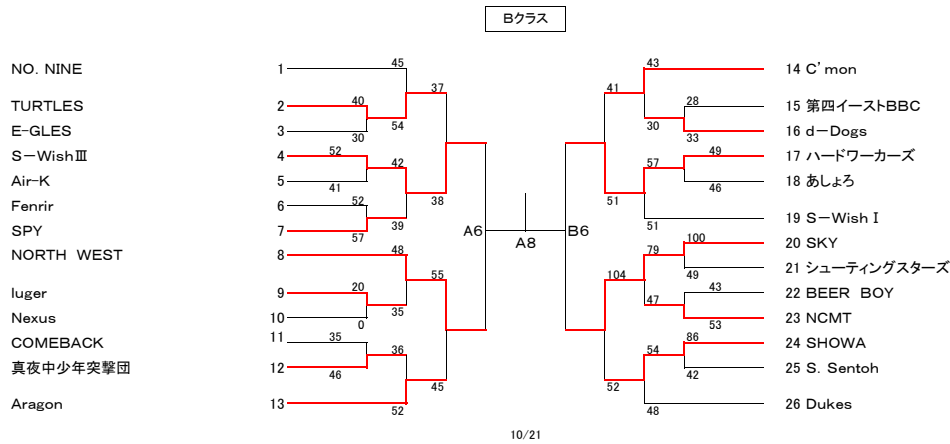
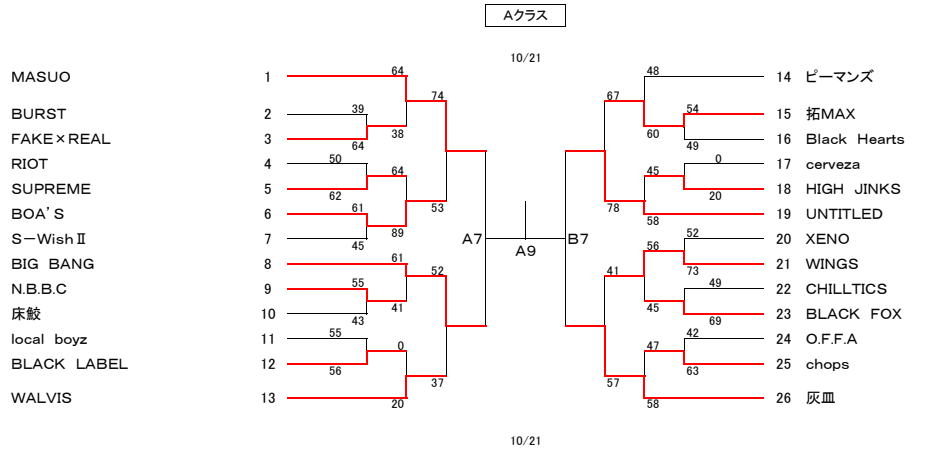
シニア B Vブロック	
⑦	新潟PUMPKINS
⑧	BLADE(シニア)
⑨	B's move

試合日 9月16日 北地区スポーツセンター
Bコート 第2試合 ⑦新潟PUM — ⑧BLADE
試合日 9月24日 横越総合体育館
Dコート 第2試合 ⑦新潟PUM ⑧'s move
試合日 9月30日 秋葉総合体育館
Kコート 第4試合 ⑧BLADE — ⑧'s move

コート	会場	コート	会場
A. B	北地区スポーツセンター	G. H	亀田総合体育館
C. D	横越総合体育館	I. J	東総合スポーツセンター
E. F	西川総合体育館	K. L. M	秋葉総合体育館

番号:試合開始時間					
1	9:00	4	12:00	7	15:00
2	10:00	5	13:00	8	16:00
3	11:00	6	14:00	9	17:00

*各会場の開館時間は原則8時です。場所によっては若干遅れる場合がありますのでご了承願います。



Ⅲブロック	(1)	(2)	(3)	試合	勝	負	勝点	敗点	得失	順位	
①DARRYS	39-41	41-24	○	2	1	1	3	80	65	15	2
②VERSUS	41-39	58-24	○	2	2	0	4	99	63	36	1
③アパッチ	24-41	24-58	×	2	0	2	2	48	99	-51	3
Ⅳブロック	(4)	(5)	(6)	試合	勝	負	勝点	敗点	得失	順位	
④FELLOW	45-46	53-45	○	2	1	1	3	98	91	7	1
⑤#9	46-45	40-43	○	2	1	1	3	86	88	-2	2
⑥うさぎ会	45-53	43-40	×	2	1	1	3	88	93	-5	3
Ⅴブロック	(7)	(8)	(9)	試合	勝	負	勝点	敗点	得失	順位	
⑦新調PUM	48-32	51-21	○	2	2	0	4	99	53	46	1
⑧BLADE	32-48	67-21	×	2	1	1	3	99	69	30	2
⑨8'a move	21-53	21-67	×	2	0	2	2	42	118	-76	3

- ※ 順位の決定は勝ち点制とする。
- 勝ち点によって順位を決定する。(勝=2点、負=1点、棄権(没収)=0点)
 - 棄権(没収)の場合、全ての試合を棄権(没収)とし、勝敗に係らず勝ち点は0とし、対戦スコアは、20-0とする。
 - ワイルドカードは、Ⅲ~Ⅴブロック2位のチームの内、成績最上位チームとする。
 - チームの順位決定方法は、次の順で決定する
 - 勝ち点の大なるチームが上位。
 - ゴールアベレージ(総得点÷総失点)の大なるチームが上位。
 - 得失点差(総得点-総失点)の大なるチームが上位。
 - 上記①②③で順位が決まらない場合は代表者による抽選で決定。