## BEE LEAGUE 2025

## GOALDODGE COMPETITION【対戦表】

表の見方

**S①~S⑫** 第1ラウンド 9/21 実施の12試合

N①~N値 第2ラウンド 11/9 実施の14試合

F①~F⑩ 第3ラウンド 2/22 実施の16試合

~運営形態~

- ●対戦時間·形式 ●順位決定
- 7分00秒の前・後半 ハーフタイム2分 トータルスコアが多いチームを勝者とする。 後半の開始は前半と逆コートに移動。最初の攻撃権も逆とする。 勝点制を採用。 勝ち=3ポイント、引分け=両チームに1ポイント、負け=Oポイント 勝点が同点の場合、得失点→得点→失点 の順に優位順を決定する。
- ●使用ディスク
- 公式MIKASAモデル270
- ~本大会特別ルール~
- ●アドバンテージスタート / MIX要件者の構成人数を、【満たしたチーム】 VS 【満たさないチーム】の対戦は 2 0 で開始される
- ●アドバンテージポイント / MIX要件対象者の選手は試合中、ビブスを着用する。ビブスを着用した選手がゴールインした<mark>得点は2点</mark>となる。
- ⇒ この2得点は試合のスコアにおいてのみ有効であり、個人表彰のゴールゲット賞の集計はゴールインの回数をカウントする。

⇒ このルールを採用することで試合中、MIX要件者がフィールドに不在となることを違反とはしないこととする。

- ~個人表彰~
- ・ゴールゲット賞 ~ ディスクをゴールインさせた回数を個人別に集計する。
- ・ゴールセーブ賞
- ~ PTエリア内でキーパーとしてプレーした時のゴールを防いだ回数を個人別に集計する。
- ~ 毎試合そのゲームにおける最優秀選手1名を、対戦相手チームのメンバーの中から自チームメンバー全員が合議で決定し、投票する。 ·M V P 賞
  - 集計方法 / 主催者が全ラウンド、全試合終了後、全ての結果を全体集計して発表する。(各ラウンドでの集計・表彰はない)

	NONAME	勝点		勝点	M.D.Cペディ	勝点		NDC	勝点	1	.D.Cウィル	勝点		チャレンジ ファイターズ	勝点	1	style	勝点	勝点 合計	得点	失点	得失点	最終 順位
NONAME		N① —		N3 —		N⑤	_		N⑦	_		s① 3	- 18	0	S3 0	– č	0		0	61	<b>▲</b> 53		
			N® —		N® —		N(2)	_		N(4)	_		s⑦ 3	- 18	0	s <sub>9</sub>	- 1	<mark>6</mark> 0	0	8	61	<b>A</b> 55	
深大寺 アブレイズ	N① —				N6 —		N4	_		N2	_		s <sub>6</sub>	- 18	0	S⑤ 0	- 1	<mark>4</mark> 0		2	50		
	N® —				N③ —		N®	_		N9	_		S12 2	- 30	0	S① 0	- 1	<mark>7</mark> 0	0	3	79	▲ 76	
M.D.C ペディ	N3 —		N6 —			ı	F①	_		F⑦	_		s@ 3	- 17	0	s2 1	- 1	2 0					
	N⑩ —		N® —				F9	_		F15	_		s <sub>10</sub>	- 23	0	s® 4	- 1	1 0	0	14	63	▲ 49	
NDC	N⑤ —		N④ —		F① —			,		F3	_		F6	_		F4	_				0	0	
	N@ _		N① _		F9 —					F①	_		F(4)			F®	_		0	0			
M.D.C ウィル	<b>N</b> ⑦ _		N2 _		F⑦ —		F3	_				F	F⑤	_		F®	_			0	0	0	
	N@ —		N9 —		F® —		F①	_					F®	_		F16	_		0				
チャレンジ ファイターズ	S① 18 - 3	3	s <sub>6</sub>	3	s@ 17 - 3	3	F©	_		F⑤	_				<u> </u>	F2	_						
	S⑦ 18 - 3	3	S® 30 - 2	3	s <sub>0</sub> 23 - 6	3	F(4)	_		F®	_		-			F®	_		18	124	18	106	
style	S3 9 - 0	3	S⑤ 14 - 0	3	S2 12 - 1	3	F4	_		F®	_		F2	-					10	70	<b>-</b>	72	
	s <sub>9</sub> 16 – 2	3	S⑪ 17 − 0	3	s® 11 – 4	3	F12			F16			F10						18	79	7	72	