

表の見方

S①~S⑫

第1ラウンド 9/21 実施の12試合

N①~N⑭

第2ラウンド 11/9 実施の14試合

F①~F⑯

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
- 使用ディスク

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=0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。
公式MIKASAMODEL270

～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、ピブスを着用する。ピブスを着用した選手がゴールインした得点は2点となる。

⇒ 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。
⇒ 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。

～個人表彰～

- ・ゴールゲット賞
- ・ゴールセーブ賞
- ・M V P 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。
～ 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。
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	深大寺アブレイズ	勝点	M.D.Cペディ	勝点	NDC	勝点	M.D.Cウィル	勝点	チャレンジファイターズ	勝点	style	勝点	勝点合計	得点	失点	得失点	最終順位
NONAME			N① 9 - 6 3		N③ 9 - 4 3		N⑤ 3 - 16 0		N⑦ 2 - 7 0		S① 3 - 18 0		S③ 0 - 9 0		12	63	120	▲57	
			N⑧ 18 - 3 3		N⑩ 5 - 2 3		N⑫ 6 - 13 0		N⑭ 3 - 8 0		S⑦ 3 - 18 0		S⑨ 2 - 16 0						
深大寺アブレイズ	N① 6 - 9 0				N⑥ 16 - 6 3		N④ 2 - 14 0		N② 2 - 16 0		S⑥ 1 - 18 0		S⑤ 0 - 14 0		6	51	174	▲123	
	N⑧ 3 - 18 0				N⑬ 12 - 5 3		N⑪ 6 - 11 0		N⑨ 1 - 16 0		S⑫ 2 - 30 0		S⑪ 0 - 17 0						
M.D.Cペディ	N③ 4 - 9 0		N⑥ 6 - 16 0				F① -		F⑦ -		S④ 3 - 17 0		S② 1 - 12 0		0	31	105	▲74	
	N⑩ 2 - 5 0		N⑬ 5 - 12 0				F⑨ -		F⑮ -		S⑩ 6 - 23 0		S⑧ 4 - 11 0						
NDC	N⑤ 16 - 3 3		N④ 14 - 2 3		F① -			F③ -		F⑥ -		F④ -		12	54	17	37		
	N⑫ 13 - 6 3		N⑪ 11 - 6 3		F⑨ -			F⑪ -		F⑭ -		F⑫ -							
M.D.Cウィル	N⑦ 7 - 2 3		N② 16 - 2 3		F⑦ -		F③ -			F⑤ -		F⑧ -		12	47	8	39		
	N⑭ 8 - 3 3		N⑨ 16 - 1 3		F⑮ -		F⑪ -			F⑬ -		F⑯ -							
チャレンジファイターズ	S① 18 - 3 3		S⑥ 18 - 1 3		S④ 17 - 3 3		F⑥ -		F⑤ -				F② -	18	124	18	106		
	S⑦ 18 - 3 3		S⑫ 30 - 2 3		S⑩ 23 - 6 3		F⑭ -		F⑬ -				F⑩ -						
style	S③ 9 - 0 3		S⑤ 14 - 0 3		S② 12 - 1 3		F④ -		F⑧ -		F② -			18	79	7	72		
	S⑨ 16 - 2 3		S⑪ 17 - 0 3		S⑧ 11 - 4 3		F⑫ -		F⑯ -		F⑩ -								