

8月16日 殿山テニスガーデン イエローボールマッチ練習会

募集要項にも記載しておりますが、7月からのマッチ練習会につきましては、熱中症対策を考慮し、以下の通り運営内容一部変更します。

①定員を増加いたします。

⇒参加人数を増やすことで、各自の休憩時間をより多く確保できるよう配慮いたします。

②1人あたりの試合数を3試合に設定いたします。

⇒基本は1人／3試合で日程終了となりますが、3試合終了後も試合をご希望の方は練習会終了時間まで4試合目以降を行っていただけます。

3試合終了時に、マッチ練習会本部まで「追加試合希望」または「ご帰宅」の旨をお知らせくださいますようお願いいたします。

YB1・2		ゲームカウント1-1からスタートの6ゲーム先取 ノードバンテージ方式 ノーレットルール採用									
4試合目 希望確認	氏名	学年／所属	安井	渡邊(悠)	松川	伊藤	都築	宮村(柚)	奥山	勝敗	ゲーム率
希・帰	やすい ゆうじ 安井 雄司	6年生 Ken'sl TS 千葉			2-6	2-6	1-6				/
希・帰	わたなべ ゆうし 渡邊 悠士	4年生 殿山TG			4-6	4-6			3-6		/
希・帰	まつかわ ゆいか 松川 結架	5年生 セントラル 長沼TS	6-2	6-4				6-3			/
希・帰	いとう みずほ 伊藤 瑞朋	中学1年生 殿山TG	6-2	6-4			6-5	4-6			/
希・帰	つづき せな 都築 世椰	中学2年生 レッツ	6-1			5-6			5-6		/
希・帰	みやむら ゆずき 宮村 柚希	4年生 殿山TG			3-6	6-4			6-2		/
希・帰	おくやま たくや 奥山 拓矢	中学2年生 Ken'sTP 海浜幕張		6-3			6-5	2-6			/
リーグの順位はまず勝敗数で判断し、 勝敗数が同じ順位判断は右記の通り				①2名の勝敗数が同じ時⇒直接対決の勝者が上位 ②3名以上の勝敗数が同じ時⇒ゲーム率の高い方が上位 ゲーム率＝(取ったゲーム数)÷(得失全ゲーム数)							

8月16日 殿山テニスガーデン イエローボールマッチ練習会

募集要項にも記載しておりますが、7月からのマッチ練習会につきましては、熱中症対策を考慮し、以下の通り運営内容一部変更します。
 ①定員を増加いたします。
 ⇒参加人数を増やすことで、各自の休憩時間をより多く確保できるよう配慮いたします。
 ②1人あたりの試合数を3試合に設定いたします。
 ⇒基本は1人／3試合で日程終了となりますが、3試合終了後も試合をご希望の方は練習会終了時間まで4試合目以降を行っていただけます。
 3試合終了時に、マッチ練習会本部まで「追加試合希望」または「ご帰宅」の旨をお知らせくださいますようお願いいたします。

YB3			ゲームカウント1-1からスタートの6ゲーム先取 ノーアドバンテージ方式 ノーレットルール採用						
4試合目 希望確認	氏名	学年／所属	鍵和田(妃)	金井	柏渕	乗富	青木	勝敗	ゲーム率
希・帰	かぎわだ ひより 鍵和田 妃栞	中学1年生 ルネサンス 鷹之台TC		6-4	1-6	6-3			/
希・帰	かない みか 金井 実香	中学1年生 アポロコースト TC		4-6	3-6		1-6		/
希・帰	かしわぶち ここな 柏渕 心菜	4年生 ルネサンス 鷹之台TC		6-1	6-3	6-5	5-6		/
希・帰	のりとみ めぐる 乗富 環	5年生 Ken'sTP 海浜幕張		3-6	5-6	2-6			/
希・帰	あおき おうすけ 青木 央佑	5年生 TAK		6-1	6-5	6-2			/
リーグの順位はまず勝敗数で判断し、 勝敗数が同じ順位判断は右記の通り				①2名の勝敗数が同じ時⇒直接対決の勝者が上位 ②3名以上の勝敗数が同じ時⇒ゲーム率の高い方が上位 ゲーム率＝(取ったゲーム数)÷(得失全ゲーム数)					

YB3			ゲームカウント1-1からスタートの6ゲーム先取 ノードバンテージ方式 ノーレットルール採用						
4試合目 希望確認	氏名	学年／所属	高井	渡邊(泰)	田中	佐藤	勝敗	ゲーム率	
希・帰	たかい りゅういち 高井 隆一	6年生 ルネサンス 鷹の台TC		2-6	2-6	3-6		/	
希・帰	わたなべ たいすけ 渡邊 泰佑	6年生 殿山TG		6-2		6-1	6-2		/
希・帰	たなか ゆうき 田中 悠生	中学1年生 セントラル 長沼	6-2	1-6		4-6		/	
希・帰	さとう つばさ 佐藤 光翼	6年生 ルネサンス 鷹之台TC	6-3	2-6	6-4			/	
リーグの順位はまず勝敗数で判断し、 勝敗数が同じ順位判断は右記の通り				①2名の勝敗数が同じ時⇒直接対決の勝者が上位 ②3名以上の勝敗数が同じ時⇒ゲーム率の高い方が上位 ゲーム率＝(取ったゲーム数)÷(得失全ゲーム数)					