

09版(20250608更新)

* 試合中止については、午前7時30分ごろに決定。

連絡先	理事長(小倉)	090 2246 6139
連絡先	審判長(秋葉)	090 2910 0384

■リーグ戦の順位決定

↓ ②へ

↓ 並んだ場合は③へ

↓ 並んだ場合は④へ

④抽選

【Cクラス リーグ戦】		①	②	③	④	勝	負	分	ポイント	総失点	順位
①	AGC		6/22 □1	○ 8 - 1	XX/XX □2	1	0	0	3	1	
②	スパイダーズ	6/22 □1		XX/XX □1	○ 18 - 8	1	0	0	3	8	
③	ニチベイグルービーズ	● 1 - 8	XX/XX □1		6/22 □2	0	1	0	-4	8	
④	電気興業	XX/XX □2	● 8 - 18	6/22 □2		0	1	0	-4	18	

【一般 決勝トーナメント（町長杯）】

Figure 1 illustrates a winning strategy for Player 1 in a 2-player game. The game tree starts at a blue square node (Player 1's turn) with two branches: A-1位 and A-2位. Both lead to green square nodes (Player 2's turn). From A-1位, Player 2 can choose B1-2位 (leading to a blue square node where Player 1 chooses between B2-1位 and B1-1位) or B2-1位 (leading to a green square node where Player 2 chooses between B1-1位 and C-1位). From A-2位, Player 2 can choose B1-1位 (leading to a blue square node where Player 1 chooses between C-1位 and A-2位) or C-1位 (leading to a green square node where Player 2 chooses between A-2位 and A-1位). The game ends at red circle nodes. Blue circles represent Player 1's win, and red circles represent Player 2's win. A thick black line traces a path from the root A-1位 node, through B1-2位, B1-1位, C-1位, and A-2位, ending at a red circle. This path is labeled '優勝' (Victory) in a box.

【壮年クラス 秋季トーナメント（町長杯）】