

開催店舗:

日付		月	日	店舗名		※必ず記入して下さい!※	
No	Game	Name		Rt	Result	条件	
1	DOUBLES 701(OI/OO) 15ラウンド					最初のみジャンケンコーク・オートハンデ ポイントが同じ場合はジャンケンコークで勝敗を決めて下さい	
2	DOUBLES CRIKET 15ラウンド					負け先行・オートハンデ ポイントが同じ場合はジャンケンコークで勝敗を決めて下さい	
3	SINGLES 501(OI/OO) 15ラウンド					負け先行・オートハンデ ポイントが同じ場合はジャンケンコークで勝敗を決めて下さい	
4	SINGLES 501(OI/OO) 15ラウンド					負け先行・オートハンデ ポイントが同じ場合はジャンケンコークで勝敗を決めて下さい	
5	DOUBLES CRIKET 15ラウンド					負け先行・オートハンデ ポイントが同じ場合はジャンケンコークで勝敗を決めて下さい	
6	DOUBLES HALF IT 9ラウンド					負け先行・ノーハンデ ポイントが同じ場合はジャンケンコークで勝敗を決めて下さい	
7	GALLON 901(OI/OO) 20ラウンド	1				負け先行・オートハンデ 助っ人が入る場合はマニュアルハンデを参照して下さい。	
		2					
		3					
		4					
8	Girl's SINGLES 501(OI/OO) 15ラウンド					負け先行・オートハンデ 女性がない場合は ※女性がないチーム※はデフォルトになり いるチームには無条件で勝ちとなり1ポイント入ります。 ※どちらも女性がない※場合は両チーム負けとなります。 ポイントが同じ場合はジャンケンコークで勝敗を決めて下さい	
9	DOUBLES 701(OI/OO) 15ラウンド					負け先行・オートハンデ ポイントが同じ場合はジャンケンコークで勝敗を決めて下さい	
10	DOUBLES CASTLE BOMBER 10ラウンド	↓		↓		ノーハンデ ライブカードは前試合勝ってるチームが2と4へ 負けているチームが1と3へ入れて対戦して下さい ゲーム終了後1位のチームがいるチームの勝利です。 位のポイントが同じ場合はジャンケンコークで勝敗を決めて下さい	
		↓		↓			
11	SINGLES 501(OI/DO) 15ラウンド					負け先行・ノーハンデ 01設定のHARD MODEをSinglesに設定して下さい。	
12	DOUBLES FREEZE 501(DI/DO) 15ラウンド					負け先行・オートハンデ チームあがれなかった場合はチーム合計点の低いチームが勝利で フリーズの設定とセバブルの設定をしてから試合を行って下さい。 ポイントが同じ場合はジャンケンコークで勝敗を決めて下さい	
13	DOUBLES TEAM CRIKET 15ラウンド	↓		↓		負け先行・オートハンデ ポイントが同じ場合はジャンケンコークで勝敗を決めて下さい。	
Result	Win Lose	Captain Sign				合計	ポイント

※延べ人数28人※
※ゲーム代合計¥2800※