

2020年東関東支部夏季大会

No.	チーム名	沼南			埼玉			栃木			春越			つくば			取手			水戸			本庄			日光			勝敗			順位 ※	得失 差※
		8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	8/2	勝	敗	勝					
1	千葉沼南ヤング				8/2 栃 ② 8 - 5	8/2 栃 ③ 1 - 2	7/23取手松陽 3 - 2	8/16 つ ① 1 - 2	7/5 水 ② 11 - 10	7/5 水 ③ 10 - 0	8/16 つ ② 10 - 0	8月23日	4	勝	2	負																	
2	埼玉SPヤング	8/2 栃 ② 5 - 8			8/2 栃 ① 4 - 0	7/5 つ ② 8 - 0	7/5 つ ③ 0 - 8	8/16 常総 ① 4 - 5	8/23 水 ① - -	8/23 水 ② - -	8月16日	3	勝	3	負																		
3	栃木ヤングベースボールクラブ	8/2 栃 ③ 2 - 1	8/2 栃 ① 0 - 4			8/16 水 ② 7 - 6	8/23 栃 ③ - -	8/23 栃 ① - -	8/16 水 ③ 16 - 3	7/5 栃 ③ 11 - 1	7/5 栃 ① 9 - 5	5	勝	1	負																		
4	春越ヤング	7/23取手松陽 - -	7/5 つ ② 0 - 8	8/16 水 ② 6 - 7			7/5 つ ① 0 - 11	8/2 本 ② 3 - 9	8/16 水 ① 4 - 13	8/2 本 ③ 6 - 4	8月23日	1	勝	5	負																		
5	つくばヤングベースボールクラブ	8/16 つ ① 2 - 3	7/5 つ ③ 8 - 0	8/23 栃 ③ - -	7/5 つ ① 11 - 0			8/23 栃 ② - -	8/2 水 ① 14 - 2	8/16 つ ③ 9 - 7	8/2 水 ② 7 - 0	5	勝	1	負																		
6	取手ヤング	7/5 水 ② 2 - 1	8/16 常総 ① 5 - 4	8/23 栃 ① - -	8/2 本 ② 9 - 3	8/23 栃 ② - -			7/5 水 ① 11 - 0	8/2 本 ① 20 - 9	8月16日	6	勝		負																		
7	水戸青藍舎ヤング	7/5 水 ③ 10 - 11	8/23 水 ① - -	8/16 水 ③ 3 - 16	8/16 水 ① 13 - 4	8/2 水 ① 2 - 14	7/5 水 ① 0 - 11			8/23 水 ③ - -	8/2 水 ③ 7 - 0	2	勝	4	負																		
8	本庄ヤングベースボールクラブ	8/16 つ ② 0 - 10	8/23 水 ② - -	7/5 栃 ③ 1 - 11	8/2 本 ③ 4 - 6	8/16 つ ③ 7 - 9	8/2 本 ① 9 - 20	8/23 水 ③ - -		7/5 栃 ② 5 - 4		1	勝	5	負																		
9	日光ヤングスワローズ	8月23日 - -	8月16日 0 - 7	7/5 栃 ① 5 - 9	8月23日 - -	8/2 水 ② 0 - 7	8月16日 0 - 7	8/2 水 ③ 0 - 7	7/5 栃 ② 4 - 5						勝	6	負																

試合結果凡例		
日程・球場		
得点	-	失点

1日3試合の場合 原則	
第1試合	9時00分～
第2試合	11時20分～
第3試合	13時40分～

1日2試合の場合	
第1試合	10時00分～
第2試合	12時20分～
*：9時からの場合あり	

球場凡例	
栃	栃木ヤング球場
水	水戸中央工業団地球場
つ	つくば大崎球場
本	本庄児玉高校
利	新利根総合運動公園
常	常総運動公園
た	たつのこスタジアム
水海	水海道球場

審判構成	
・会場3チームの場合 試合がないチームの審判員4名で行う。	
・会場2チームの場合 各チーム審判員2名で行う。	
・支部審判を派遣する場合がある。	

順位決めのルール（リーグ戦用）	
① 引き分けなしとし、勝ち数が多いチームが上位とする。	
② 勝ち同数の場合、当該対戦の勝者を上位とする。	
③ いわゆる三すくみの場合、試合毎の得失点差合計がプラスの大きい方が上位とする。	
・得点及び失点は試合毎に7回換算で計算し、小数点以下2桁目を四捨五入して1桁を有効とする。	
・裏の攻撃でコールドゲームが成立しても回終了まで行う。	