

会場Ⅰ：香和 中学校

The diagram illustrates the flow of information between four locations: 東山 (Higashiyama), 就実 (Shiomi), 西大寺 (Sai-da-ji), and 香和 (Ka-wa). The flow is represented by a network of nodes and edges, with matrices labeled b1, b3, b5, and b6 associated with specific nodes.

Nodes and Edges:

- Node 0:** 東山 (Higashiyama) and 西大寺 (Sai-da-ji).
- Node 1:** 香和 (Ka-wa).
- Node 2:** 就実 (Shiomi).
- Node 5:** 東山 (Higashiyama).
- Node 6:** 就実 (Shiomi).
- Node 7:** 西大寺 (Sai-da-ji).
- Node 8:** 香和 (Ka-wa).

Matrices:

- b1 (Node 5):**

14	-	25
18	-	25
-	-	-
- b3 (Node 7):**

22	-	25
25	-	23
13	-	25
- b5 (Node 2):**

25	-	8
25	-	18
-	-	-
- b6 (Node 0):**

12	-	25
15	-	25
-	-	-

Flow Paths:

- Red Path:** 東山 (Node 5) → 就実 (Node 6) → 就実 (Node 2) → 就実 (Node 8) → 香和 (Node 1) → 香和 (Node 7) → 西大寺 (Node 0) → 西大寺 (Node 6) → 就実 (Node 2).
- Black Path:** 東山 (Node 5) → 東山 (Node 0) → 西大寺 (Node 7) → 香和 (Node 1) → 香和 (Node 8) → 就実 (Node 2) → 就実 (Node 6) → 東山 (Node 5).

	1組	2組	3組
1位	宇野	就実	理大附屬
2位	福浜	香和	妹尾
3位	東兎	西大寺	市操山
4位	福田	東山	光南台

会場Ⅱ：岡北 中学校

Figure 1 illustrates a game tree for a 3-player game. The game starts with Player 1 (竜操) choosing between 2 and 0. If Player 1 chooses 2, Player 2 (竜操) chooses between 13 and 14. If Player 1 chooses 0, Player 2 (芳田・藤田) chooses between 15 and 16. Each of these branches leads to a 2x2 matrix game (a2, a3, a4, a6) where Player 3 (操南 or 玉) chooses between 2 and 0. The terminal payoffs are given as (Player 1, Player 2, Player 3).

Player 1 (竜操) Choices:

- Choice 2: Leads to a 2x2 matrix game (a2) where Player 2 (竜操) chooses between 13 and 14.
 - Choice 13: Leads to a 2x2 matrix game (a4) where Player 3 (操南) chooses between 2 and 0.

25	-	15
25	-	8
 - Choice 14: Leads to a 2x2 matrix game (a6) where Player 3 (操南) chooses between 2 and 0.

25	-	18
25	-	20
- Choice 0: Leads to a 2x2 matrix game (a3) where Player 2 (芳田・藤田) chooses between 15 and 16.
 - Choice 15: Leads to a 2x2 matrix game (a2) where Player 3 (玉) chooses between 2 and 0.

24	-	26
21	-	25
 - Choice 16: Leads to a 2x2 matrix game (a4) where Player 3 (玉) chooses between 2 and 0.

25	-	15
25	-	8

Player 2 (竜操) Choices:

- Choice 13: Leads to a 2x2 matrix game (a2) where Player 3 (操南) chooses between 2 and 0.

20	-	25
27	-	29
- Choice 14: Leads to a 2x2 matrix game (a6) where Player 3 (操南) chooses between 2 and 0.

25	-	18
25	-	20

Player 2 (芳田・藤田) Choices:

- Choice 15: Leads to a 2x2 matrix game (a2) where Player 3 (玉) chooses between 2 and 0.

24	-	26
21	-	25
- Choice 16: Leads to a 2x2 matrix game (a4) where Player 3 (玉) chooses between 2 and 0.

25	-	15
25	-	8

Player 3 (操南) Choices:

- Choice 2: Leads to a terminal payoff of (2, 13, 2) or (2, 14, 2) or (2, 15, 2) or (2, 16, 2).
- Choice 0: Leads to a terminal payoff of (0, 13, 0) or (0, 14, 0) or (0, 15, 0) or (0, 16, 0).

Player 3 (玉) Choices:

- Choice 2: Leads to a terminal payoff of (2, 15, 2) or (2, 16, 2).
- Choice 0: Leads to a terminal payoff of (0, 15, 0) or (0, 16, 0).

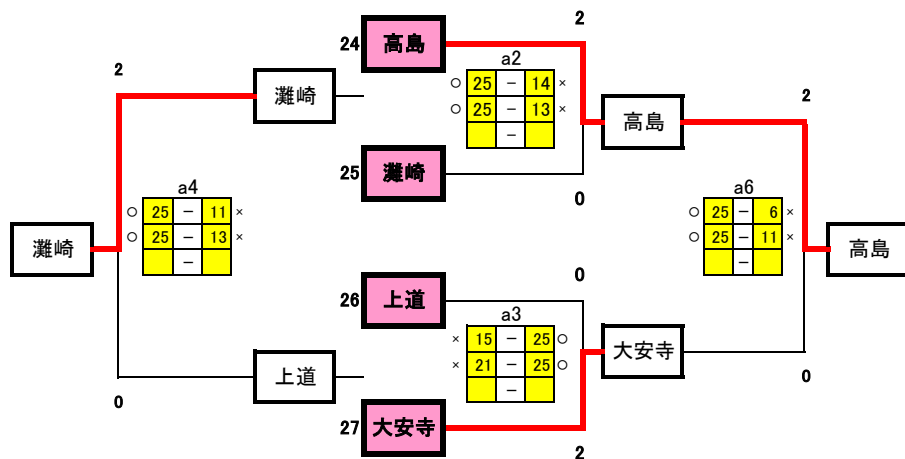
[illegible]

	山南	石井	瀬戸	勝	負け	引き分け	セット数	得点	失点	得点率	順位
1	山南	○	×	1	2	2	1	98	84	1.17	2
2	石井	×	×	0	1	4	0.3	95	120	0.79	3
3	瀬戸	○	○	2	4	1	4	127	116	1.09	1

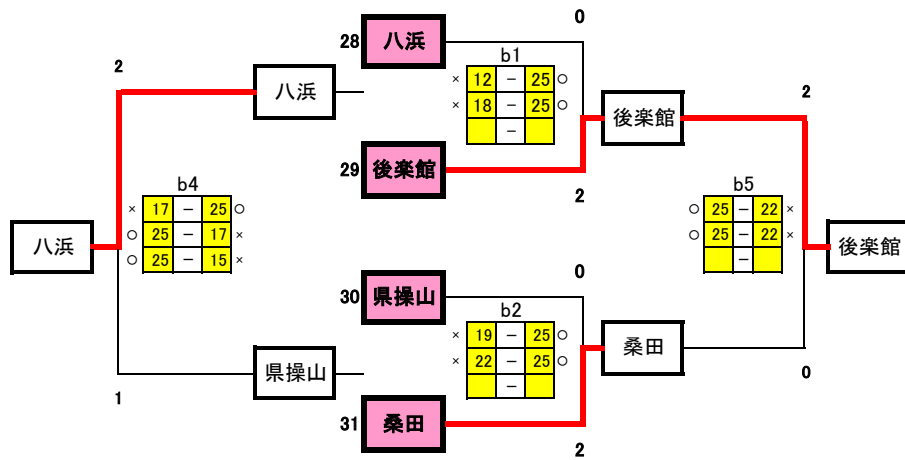
	7組	8組	9組
1位	操南	岡北	瀬戸
2位	玉	荘内	山南
3位	竜操	山田	石井
4位	芳田・藤田	御津	

備前西地区大会 女子予選グループ戦 (10/12) 会場Ⅲ:上南 中学校

7組



8組



9組

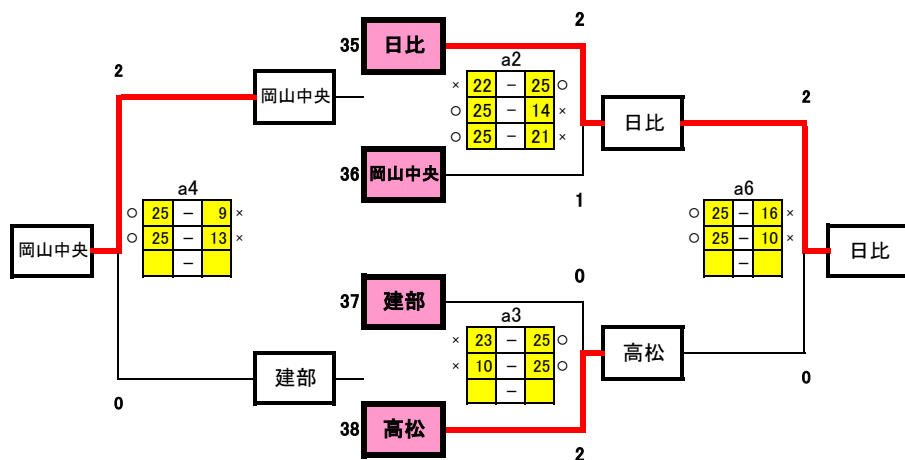
	旭東	御南	上南	勝	得セット	失セット	セット率	得点	失点	得点率	順位
32 旭東		○	○	2	4	0	4	100	41	2.44	1
33 御南	×		×	0	0	4	0	53	100	0.53	3
34 上南	×	○		1	2	2	1	67	79	0.85	2

予選グループ戦結果

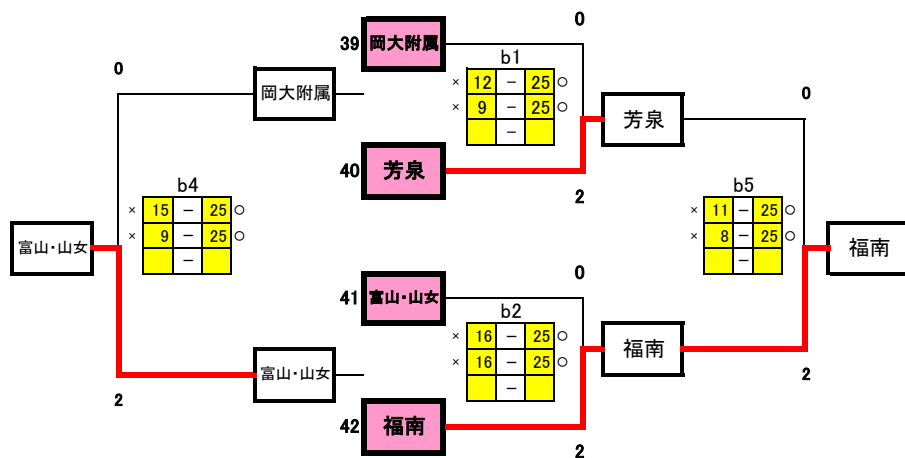
	7組	8組	9組
1位	高島	後楽館	旭東
2位	大安寺	桑田	上南
3位	灘崎	八浜	御南
4位	上道	県操山	

備前西地区大会 女子予選グループ戦 (10/12) 会場Ⅳ: 富山 中学校

10組



11組



12組

	岡輝	京山	中山	勝	得点率	実セット率	得点	失点	得点率	順位	
43	岡輝	a 1 0 × 9 - 25 ○ × 8 - 25 ○ 2	a 5 0 × 10 - 25 ○ × 5 - 25 ○ 2	0	0	4	0	32	100	0.32	3
44	京山	a 1 2 ○ 25 - 9 × ○ 25 - 8 × 0	b 3 0 × 20 - 25 ○ × 19 - 25 ○ 2	1	2	2	1	89	67	1.33	2
45	中山	a 5 2 ○ 25 - 10 × ○ 25 - 5 × 0	b 3 2 ○ 25 - 20 × ○ 25 - 19 × 0	2	4	0	4	100	54	1.85	1

予選グループ戦結果

	10組	11組	12組
1位	日比	福南	中山
2位	高松	芳泉	京山
3位	岡山中央	富山・山女	岡輝
4位	建部	岡大附属	