凡例							メガミ使用率								
		対戦相手の No. 勝ち	対戦結果 分け 負け	Yurina	Himika	Tokoyo	Oboro	Yukihi	Shinra	Saine	Hagane	Chikage	Kururu	Thallya	
Rank	Name	対戦相手の ラバーで GP GP	果計GP	25%	0%	25%	25%	0%	0%	25%	0%	0%	50%	50%	
1	零音	No.	1		11	III	I\	/	V	VI		VII	VIII		IX
2	ライム	Name	翡翠琥珀	5	客音	ライム	うさ	ぎ							
3	うさぎ	Megami	Oboro		koyo	Yurina	Sai								
4	翡翠琥珀	AND AND I	Kururu 0 0		ruru 1 0 0 Ⅳ	Thallya	Tha.	11 ya 0		1 1	: : [: 1	1 : :
5	翡翠琥珀	(C)1=	6 0	0 0	3 3	3 3 3		0 0	0 0 0	0 0	0	0 0 0	0 0	0	0 0 0
6	翡翠琥珀	CAL-	IV 0 0	1	1 0 0	0 0 1	1 .	1 0 0							
7	翡翠琥珀		3 0	0 3	3 6	6 0 3	0 ;	3 3	0 0 0	0 0	0	0 0 0	0 0	0	0 0 0
8	翡翠琥珀	(C)11-													
9			0 0	0 0	0 6	0 0 3	0 (0 3	0 0 0	0 0	0	0 0 0	0 0	0	0 0 0
10		(C1V-	0 0	0 0	0 6	0 0 3	0 0		0 0 0	0 0		0 0 0	0 0		0 0 0
11	翡翠琥珀			0 0	0 6	0 0 3		0 3	0 0 0	0 0	0	0 0 0	0 0	1	0 0 0
12	翡翠琥珀	(CV=	0 0	0 0	0 6	0 0 3	0 (0 3	0 0 0	0 0	0	0 0 0	0 0	0	0 0 0
13	翡翠琥珀	Ada													
14	翡翠琥珀	/ (C VI	0 0	0 0	0 6	0 0 3	0 (0 3	0 0 0	0 0	0	0 0 0	0 0	0	0 0 0
15	翡翠琥珀	不戦勝・不戦敗力・	ウント												
16	翡翠琥珀	Rank	4		1	2	3	3	-	_		_	_		-
不戦勝	不戦敗は対戦相手をbyeとし、	No.	I		II	III	I	V	v	VI		VII	VIII		IX
	しくは0-0-1として記録して、一	合計GP		0	6	3	3	3	-1		-1	-1		-1	-1
番下の行に回数を記録。 塗りつぶしのないセルとName、 Megamiの行のみ編集して良い。 16人まで、1ラバー2ゲーム先取のスイスドローマッチに対応している。		対戦相手のGPの和		9	3	9)	3	-1		-1	-1		-1	-1
		勝った相手のGPの	和	0	3	3	3	0	-1		-1	-1		-1	-1
		勝ちラバー数		0	2	1		1	-1		-1	-1		-1	-1
		負けラバー数		2	0	1		1	-1		-1	-1		-1	-1
		勝ちゲーム数		0	2	1		1	-1		-1	-1		-1	-1
		分けゲーム数		0	0	0)	0	-1		-1	-1		-1	-1
		負けゲーム数	rk	2	0	1		1	-1		-1	-1		-1	-1
		ゲームポイント比較	X	1	1	2		2	-1		-1	-1		-1	-1
		SUM(対戦相手) 順位A		1	1	1		2	0		0	0 -2		0 -2	0
		順位A SUM(勝った相手)	1	1	1		1	-2		0	0		0	-2
		原位B	,	4	1	2		3	-3		-3	-3		-3	3
		順位補正		1					-3			-3		-3	-3
		順位	(6/6)	4	66	(6/6)		3	(6 6) -3		6 -3	(6 6) -3	66	-3	(6 6) -3