

ニッカンPDF新聞・競輪出走表ガイド

担当記者の予想印。
推奨度の高い方から◎、○、▲、☆、△の順に付く

直近4カ月間の全ての成績を総合して数値化。
成績が良いほど高く、悪いほど低い

予想印（2通りある場合は下段）を基に推奨した車券の買い目。
数字（車番）を予想印に当てはめると、右列は◎-○▲☆△-
○▲☆△、左列は○-○-▲☆△になる。例の右列の通りに車券を買うなら、マークシート（フォーメーション）の1着の欄で「3」、2着の欄で「7」「1」「9」「5」、3着の欄で「7」「1」「9」「5」を塗りつぶせばOK

気配不満の池田だがここは力上位。齊藤競りしのぎ追走	7	3	☆	○	△	◎	▲	杉森	福井	選手名	年齢	期別	今回成績	連月	B逃	差マ	頭有力
7	3	90	87	104	85	94	88	105	98	95	36	83	93	8	1	0	0
3	7	9	8	7	6	5	4	3	2	1	2	1	1	1	1	1	4
1	9	松岡	中村	齊藤	長尾	正田	坂本	池田	阿部	大野	悟郎	英光	勇人	昌宏	敏	博幸	努
9	5	松岡	中村	齊藤	長尾	正田	坂本	池田	阿部	大野	悟郎	英光	勇人	昌宏	敏	博幸	努
5	7	慶彦	美千隆	藤	尾	田	本	田	部	野	悟郎	英光	勇人	昌宏	敏	博幸	努
5	1	41	39	44	36	48	31	31	34	36	34	34	31	31	48	36	44
5	9	(栃木)	(兵庫)	(東京)	(滋賀)	(愛知)	(青森)	(埼玉)	(宮城)	(大分)	(大分)	(宮城)	(埼玉)	(青森)	(愛知)	(滋賀)	(東京)
5	5	74	80	69	87	59	91	90	89	83	89	89	90	91	59	87	69
5	5	7	6	6	7	4	4	7	7	8	6	6	7	4	4	7	6
5	5	3	3	2	5	0	4	5	1	2	1	4	2	1	2	1	3
5	5	3	4	1	2	0	3	3	4	1	1	1	1	1	1	1	3
5	5	2	0	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3
5	5	28	33	15	36	0	29	34	23	15	15	15	15	15	15	15	3
5	5	0	0	0	3	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4
5	5	1	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	4
5	5	3	4	2	2	0	4	3	0	1	0	0	0	0	0	0	2
5	5	2	2	1	1	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4

レース中の選手の並び方を予想したもの。数字は車番。
黒地に白い数字=自力で動く選手、丸囲みの数字=表記の位置でラインを組む選手、四角囲みの数字=同じ位置を取り合う選手（例では7の位置を2が奪いに行く）、通常の数字=ラインを組まない（位置を決めない）選手

開催地とレース番号

レース名と競走距離（メートル）

レース発走時刻

初日の新聞には直前開催成績、2日目以降の新聞には当開催成績を掲載。数字は着順。黒地に白い数字=決勝やシード選手によるレース、直前開催成績における丸囲みの数字=準決、当開催成績における丸囲みの数字=レース番号、通常の数字=予選や敗者戦（当開催成績では準決も含む）、「落」=落車、「失」=失格、「欠」=欠場、「補」=補充（2日目以降からの出走）

直近4カ月間における成績の詳細。上から1着回数、2着回数、3着回数、連対率（1着回数と2着回数の合計を全レース数で割ったもので単位は%）

直近4カ月間で最終バック（ゴールまで残り半周の地点）を先頭で通過した回数

直近4カ月間の連対時における決まり手の回数。「逃」=逃げ、「ま」=まくり、「差」=差し、「マ」=マーク

▼メインレース出走表はこちら▼

ニッカンPDF新聞・競輪出走表ガイド



28	◎	△	☆	○	▲	△	デスク	11	
82	▲	◎	△	☆	○	△	来嶋	S級決勝2025	
93	109	104	101	104	101	107	106	105	
937	⑨	⑧	⑦	⑥	⑤	④	③	②	①
2937	伊勢崎彰大	中井太祐	藤井栄二	岡田征陽	松崎貴久	野口裕史	黒田淳	前田拓也	新井秀明
7	41	30	28	39	45	36	34	45	39
	千葉	奈良	兵庫	東京	富山	千葉	岡山	大阪	熊本
	81	97	99	85	82	111	97	71	85
	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
	追ま	逃ま	逃ま	追込	追ま	逃ま	追ま	追込	追込
◇	⑪⑪	⑩⑨	⑨⑪	⑨⑧	⑩⑪	⑪⑩	⑨⑪	⑩⑪	⑪⑪
①	1	1	1	3	3	2	2	3	3
②	1211	1212	1211	1112	1211	1212	1111	1211	1111
③	0.7	0.8	0.9	0.8	1.3	1.2	7.1	2.8	5.1
④	↗	↗	↗	→	→	↗	→	→	→
⑤	0.10	2.7	8.3	0.4	0.2	14.1	0.4	0.0	0.4
⑥	1.5	10.7	2.7	0.4	1.4	2.5	2.1	0.4	0.3
	10.4	2.3	0.4	6.2	5.3	0.4	2.3	2.3	6.2
	4.44	0.48	0.31	2.33	0.18	0.50	1.19	2.19	1.23
	3.92	3.92	3.92	3.92	3.93	3.93	3.92	3.86	3.92
									4方馬券率
									逃差マ
									ギア

選手が多用する戦法。「逃」=逃げ、「ま」=まくり、「追」「追込」=追い込み(差し)。全ての戦法を使い分ける場合は「自在」と表記

レース番号

着順(黒地に白い数字=シード選手によるレース、通常の数字=予選や準決)

連対時の決まり手

ペダルとつながっている大ギアのサイズ(歯の数)を、後輪に組み込んでいる小ギアのサイズで割った数値(ギア倍数)。高いほどペダルが重くなる(ダッシュしにくい)が、スピードは出しやすい。低いほどペダルが軽くなる(ダッシュしやすい)が、スピードは出しにくい

「H」=最終ホーム(ゴールまで残り1周の地点)を先頭で通過、「B」=最終バックを先頭で通過

上がりタイム(ゴールまでの残り半周にかかった時間で単位は秒)