

2006年8月19日

リーグ戦順位決定方法の変更（得失点差の計算方法の変更）ならびに
ファイナル6のシード権決定方法の変更について

日本社会人アメリカンフットボール協会 競技本部

1 リーグ戦の順位決定方法に関する競技運営細則の一部変更（得失点差の計算方法変更）
（変更内容）

- ・ 順位決定方法の中で総得失点差が用いられる場合、一試合の得失点差の上限を 20 点として計算することとした。

（変更の主旨）

- ・ リーグ戦の順位決定方法として得失点差が用いられているため、試合の勝敗がほぼ決着しているにもかかわらず、リードしているチームが得失点差を有利に展開するために執拗に大量得点を追求したり、あるいはリードされているチームが、得失点差が不利に展開することを恐れて消極的な試合展開を余儀なくされたりする傾向が見られた。
- ・ 得失点差に上限を設けることによって、「勝敗を争う」ことに集中した試合運営を促進させ、あわせて上限値以上に得点失点差が開いた場合に選手交代によって選手の安全と育成を図れるように配慮した。

（変更細則の実施時期）

- ・ 2006年秋季リーグから実施する。

（変更後のリーグ戦順位決定方法：変更部分を赤字で示す）

日本社会人アメリカンフットボール協会 競技運営細則

4 順位決定方法

* リーグ戦の順位は下記のとおり の点数制度に従い、リーグ戦の前試合が終了した時点で獲得した点数の多いチームから上位の順位を与える。

勝 : 2 点

引き分け : 1 点

負 : 0 点

* 獲得した勝ち点が同数の場合の順位決定方法

リーグ戦の全試合が終了した時点で、獲得した勝ち点が同数の場合は、以下に掲げる条件の順に決定する。ただし、棄権チームがある場合はそのチームとの試合を除き順位を決定する。

- (1) 獲得した勝ち点が同数となるチーム間（以下当該チームという）の勝敗により決定する。
- (2) その当該チーム同士が対戦した試合の総得失点差により、順位を決定する。ただし、1 試合の得失点差が 21 点以上ある場合は、その試合の得失点差を 20 点として計算する。
- (3) その当該チームのリーグ戦全試合の総得失点差により、順位を決定する。但し、1 試合の得失点差が 21 点以上ある場合は 20 点として計算する。
- (4) その当該チームのリーグ戦全試合の総獲得TD数・総喪失TD数差により、順位を決定する。
- (5) その当該チームの代表 11 人が参加して行うコイントスにより、順位を決定する。また、(2)、(3)、(4)の条件より、当該チームが 2 チームになった場合は、(1)の条件を再適用し、順位を決定する。

2 ファイナル6におけるシード権決定方法の変更

(変更内容)

- ・ EAST・CENTRALの両ディビジョン首位チーム間におけるFINAL6のシード権を以下の方法により決定する。
 - (1) リーグ戦全試合終了時点で、獲得した勝ち点の多いチームがシード権を獲得する。
 - (2) 獲得した勝ち点が同数の場合は、当該チームの代表者1名による抽選でシード権を決定する。

(変更の主旨)

- ・ 従来は、EAST・CENTRALのシード権決定に、リーグ戦の順位決定方法を適用していたので、勝ち点と同じ場合には「得失点差」によってシード権が決定されることになる。対戦相手の異なる試合の成績で評価することの合理性に疑問の声が多いことから、シード権決定に得失点差を用いないこととした。

(変更細則の実施時期)

- ・ 2006年秋季リーグから実施する。
- ・ なお、抽選はリーグ戦終了後できるだけ早く実施する。

(変更後のシード権決定方法：競技運営細則に追加)

日本社会人アメリカンフットボール協会 競技運営細則

4-2 EAST・CENTRALの両ディビジョン間におけるシード権決定方法

* EAST・CENTRALの両ディビジョン首位チーム間におけるFINAL6のシード権を以下の方法により決定する。

- (1) リーグ戦全試合終了時点で、獲得した勝ち点の多いチームがシード権を獲得する。
- (2) 獲得した勝ち点が同数の場合は、当該チームの代表者1名による抽選でシード権を決定する。

以上