

# リーグ戦の再編について

## 2009年度版

日本社会人アメリカンフットボール協会


2009年4月





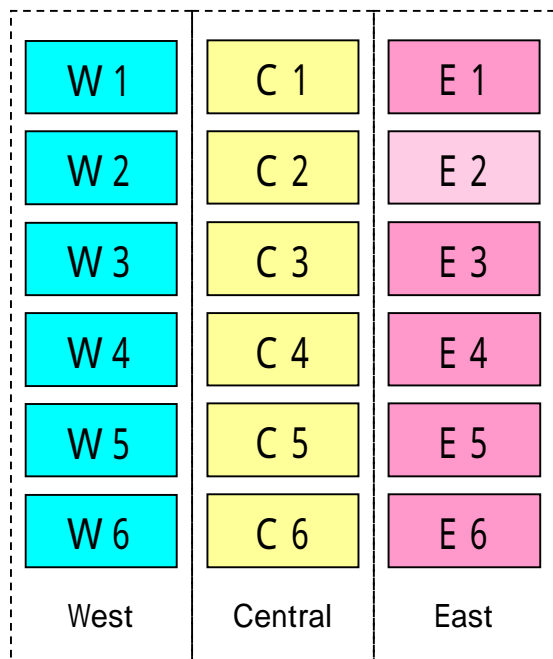
# 再編のねらい

- リーグ戦の試合数(露出)を増やす。  
現状(5試合) 再編案(7試合)
- 実力均衡した試合数を増やす。  
従来のリーグ戦に加え、セカンド・ステージ導入によって実力均衡したチーム同士の試合を増やす。
- 東西交流(遠征試合)による東西地区の活性化を図る。
- 露出増及び見所のある試合を演出し、観客数増を目指す。

- 
- リーグ全体で競技力向上を図る。
  - ファンに対し、実力伯仲の試合を提供する。
  - スポンサーやマスメディアに対し、魅力あるリーグ戦を目指す。

# JAPAN X BOWLまでの流れ(現状)

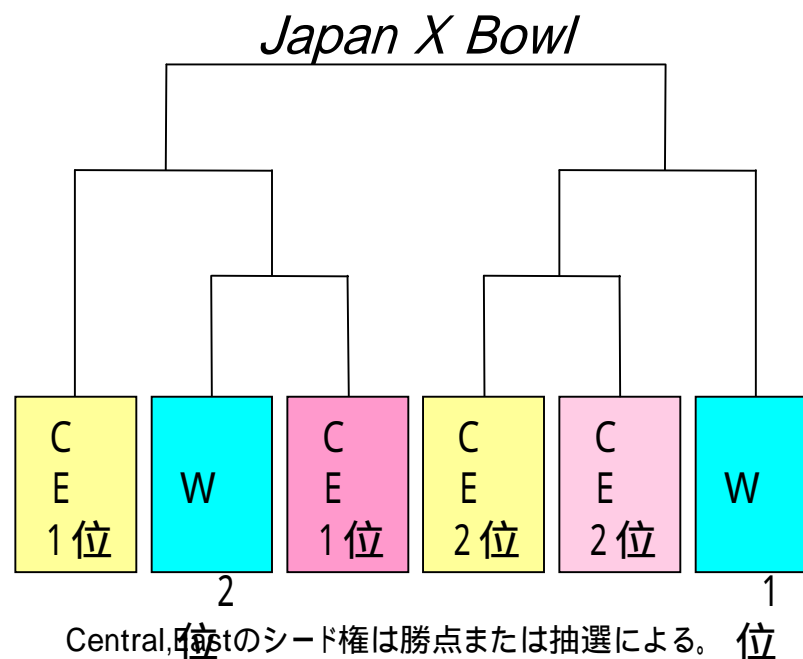
リーグ戦



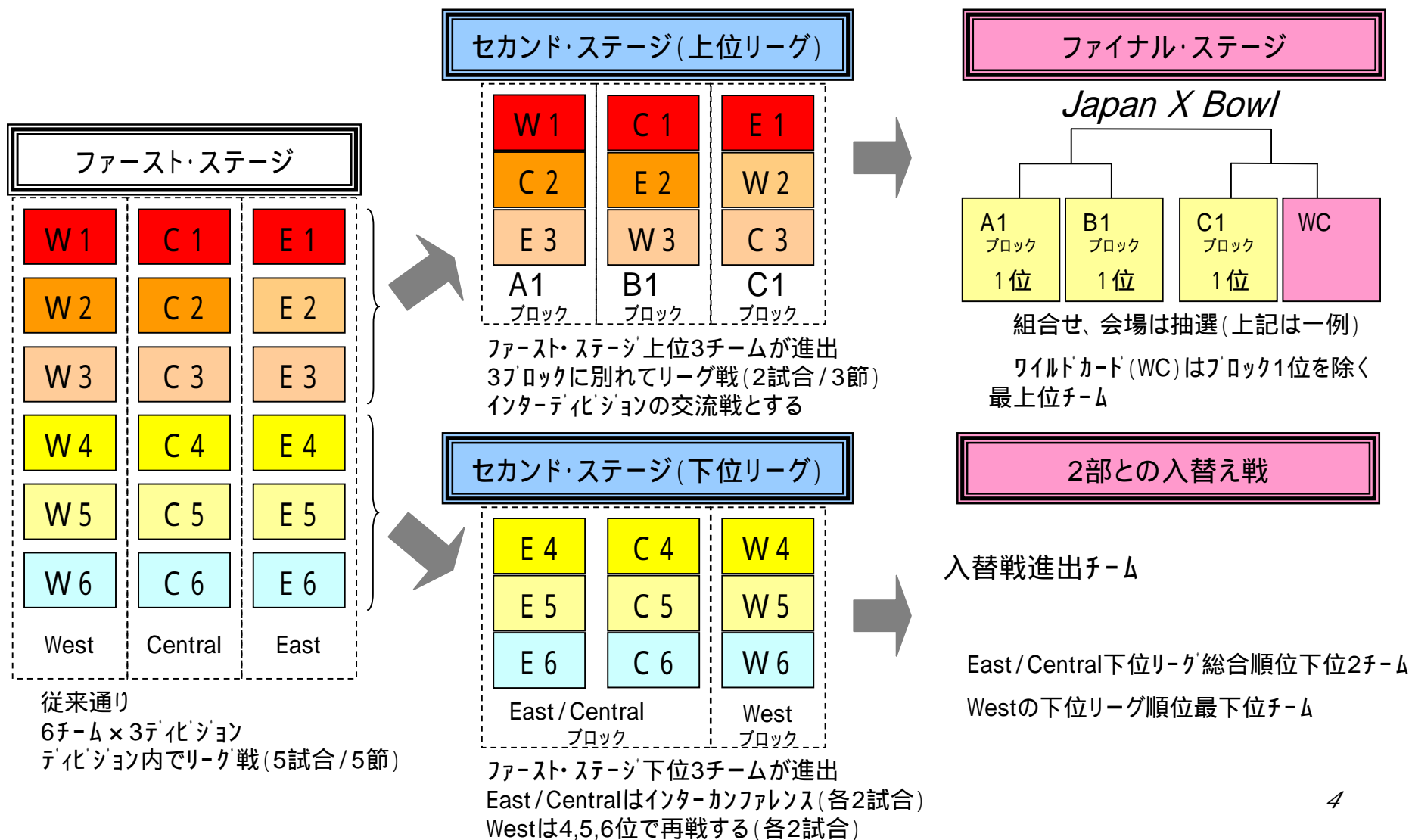
6チーム×3ディビジョン  
ディビジョン内でリーグ戦(5試合/5節)

ディビジョン上位  
2チームが  
決勝トーナメント  
進出

決勝トーナメント(FINAL6)



# JAPAN X BOWLまでの流れ (新リーグ戦方式)





# セカンド・ステージ組合せ、スケジュール等

## セカンド・ステージ(上位リーグ)組み合わせについて

- East/Central/Westの上位3チームが進出し、ECWのそれぞれ1チームずつで1ブロックを編成し、インターディビジョンとする。

## セカンド・ステージ(下位リーグ)組み合わせについて

1. East/Centralブロックの対戦カードは以下のとおり  
East4位ランクvsCentral6位ランク、Central4位ランクvsEast6位ランク  
East5位ランクvsCentral6位ランク、Central5位ランクvsEast6位ランク  
East4位ランクvsCentral4位ランク、East5位ランクvsCentral5位ランク
2. Westブロックは3チームのたすきがけ(再戦となる)

## セカンド・ステージスケジュール

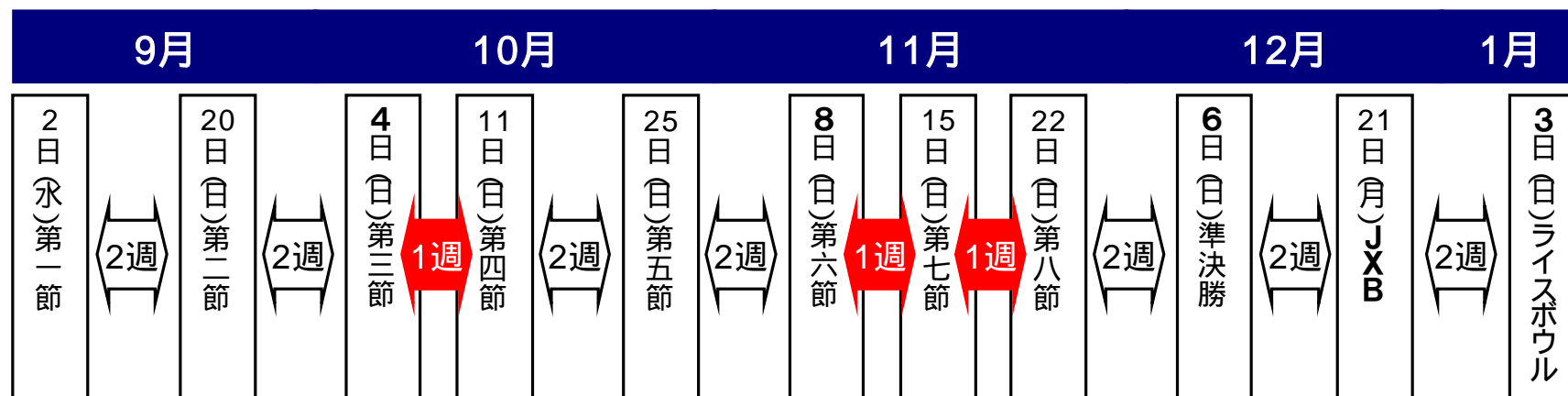
- 上位リーグ、下位リーグともに同様の試合スパンとする。  
= 上位リーグ終了時にはほぼ同じタイミングで下位リーグも終了するスケジュールとする。

## 記録

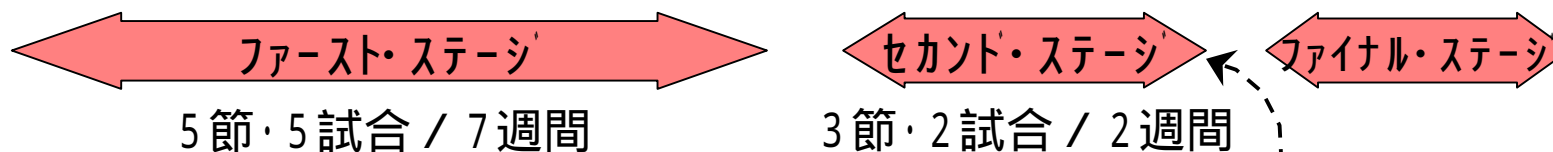
- 2009年度は上位リーグ、下位リーグともに1<sup>st</sup>ステージのみをリーグ集計の記録として扱い、表彰等の対象とする。2<sup>nd</sup>ステージ以降は試合毎の記録として扱う。

# スケジュール案 (試合間隔等の目安)

2009年

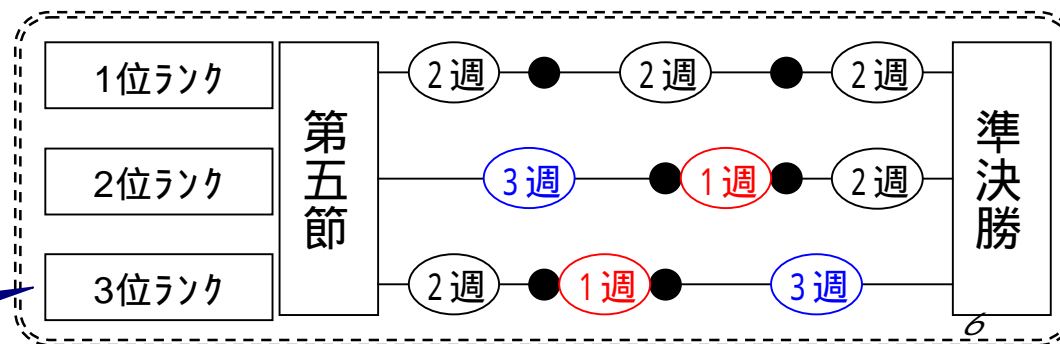


1週間隔の節はグラウンド事情により決定する



- ◆ ファースト・ステージとセカンド・ステージの間を2週間に  
する  
準備期間確保
- ◆ ファースト・ステージは9月初旬開幕10月第3週終了  
1節のみ1週間隔(グラウンド事情優先)
- ◆ セカンド・ステージは1週間隔で実施  
右の条件で実施

遠征なし





# 従来からの試合運営での変更点

## ■ 試合時間

ファースト・ステージ 12分Q

セカンド・ステージ 15分Q

## ■ 勝敗を必ず決定 = 引き分けなし

タイブレイク方式を全試合(ファースト・ステージ、セカンド・ステージ、ファイナル・ステージ)で導入する。

タイブレイクでの得失点は順位決定方法の得失点に加算しない。

(レギュラー試合時間内での得失点のみ適用)

# リーグ戦順位決定方法

## ■ ファースト・ステージのディビジョン内順位決定方法は従来通り

総勝ち星

当該チーム間の直接対決勝敗

当該チーム間の直接対決得失点差(上限20点)

当該チーム1stステージ全試合の総得失点差(上限20点)

当該チーム1stステージ全試合の総得失TD数差

抽選

～ の各段階で当該チームが2チームに絞られた場合、 を適用する。

## ■ セカンド・ステージのブロック1位が決勝トーナメント進出

総勝ち星(ファースト・ステージ + セカンド・ステージの総勝ち星)

当該チーム間の直接対決勝敗

当該チーム間の直接対決得失点差(上限20点)

当該チーム間の直接対決総得失TD数

抽選

～ の各段階で当該チームが2チームに絞られた場合、 を適用する。

# リーグ戦順位決定方法

## ■ ワイルドカード決定方法

セカンド・ステージ終了後に上位リーグの各ブロック1位の3チームを除いた最上位チームをワイルドカードとする。

総勝ち星(ファースト・ステージ + セカンド・ステージ)

当該チーム直接対決勝敗

勝利した対戦相手(ファースト・ステージ + セカンド・ステージ)の勝ち星の和

**新ルール(ただし、上位リーグ進出チームのみの対戦相手とする)**

抽選

の段階で当該チームが2チームに絞られた場合、 を適用する。

## ■ 入替戦進出チーム決定方法

総合順位を決定し、下位リーグより入替戦進出チームを決定する。

East/Central East/Central下位リーグ6チーム中最下位2チームとする。

**2部との対戦については事前に決定しておく(11位vsE2、12位vsC2)**

West West最下位チームがWest入替戦に進出する。

## ■ 2ndステージの組合せ方法

以下、2パターンいずれかをシーズン前に抽選にて決定しておく

E1+C2+W3 C1+W2+E3 W1+E2+C3

E1+W2+C3 C1+E2+W3 W1+C2+E3



# ファイナル・ステージ組合せ決定方法

## ■ セミファイナル(準決勝)組合せ方法

セカンド・ステージ終了後に出場4チームで抽選し、対戦相手組合せを決定する。

## ■ 試合会場決定方法

- 東西会場で各1試合ずつ行うこととする。  
可能な限り、同日同時刻開催を目指す。
- 準決勝2試合とも東西対戦の場合、会場は抽選で決定する。
- 東3チーム出場、西1チーム出場の場合、東東対戦は東日本会場、東西対戦は西日本会場とする。
- 東1チーム出場、西3チーム出場の場合、東西対戦は東日本会場、西西対戦は西日本会場とする。
- ただし、出場4チーム全てが東日本所属チームの場合は準決勝を東日本会場にて2試合とも実施する。

## (参考) 観客動員目標

- 現在のリーグ戦動員数(45,000名/45試合)に対し、ファースト・ステージ(45試合)+セカンド・ステージ(18試合)で45,000名+36,000名を目標。(1.8倍)
- 2005～2008年度の観客動員実績数(Xリーグ)

リーグ戦	平均:1,018名/試合	
2005	東1,192名/試合	西510名/試合
2006	東1,409名/試合	西575名/試合
2007	東1,490名/試合	西480名/試合
2008	東1,697名/試合	西790名/試合
プレイオフ(FINAL6(1回戦/2回戦))	平均:2,948名/試合	
2005	東3,291名/試合	西2,174名/試合
2006	東3,861名/試合	西1,959名/試合
2007	東3,913名/試合	西2,318名/試合
2008	東3,321名/試合	西2,745名/試合
- 目標(セカンド・ステージ観客見込み)  
2,000名/試合      セカンド・ステージで36,000名/18試合

