

ジャパンラグビー トップキュウシュウ リーグ規約

第1条 [名 称]

本リーグ戦をジャパンラグビー トップキュウシュウリーグと称する。

第2条 [目 的]

本リーグ戦はラグビーフットボールの地域普及振興と、チーム力の向上、明朗なスポーツマンシップの涵養を目的とする。

第3条 [主催及び主管]

本リーグ戦は九州ラグビーフットボール協会(以下、九州協会という)が主催する。

本リーグ戦の競技は、各県協会が主管する。

第4条 [表 彰]

本リーグ戦の優勝チームを表彰する。

第5条 [加 盟]

本リーグ戦への加盟は最大16チームとし、今年度はカンファレンスA4チーム、カンファレンスB4チームに分類する。

第6条 [参加資格]

- 1.本リーグ戦への参加資格は九州協会加盟の社会人チームであること。
- 2.登録選手は、6月末日までにRugby Familyに登録しなければならない。
- 3.6月末日までの登録後、負傷その他の事情により選手追加、変更の場合は、8月末日までに、Rugby Familyに登録しなければならない。
(8月末日までに個人登録を完了した選手のみ、当該年度の試合に出場可能とする。)
- 4.試合出場交替選手は登録選手の中から当該試合前に提出した23名の選手内であること。
- 5.公益財団法人 日本ラグビーフットボール協会規約に反する者は、参加を認めない。
- 6.その他、参加資格に疑義がある場合は、九州協会において裁定する。

第7条 [競技方法]

- 1.本リーグは、加盟チームをカンファレンスAおよびカンファレンスBに分類し、総当たりのリーグ戦を行う。
その後、各カンファレンスの1・2位チームおよび3・4位チームによる順位決定トーナメントを実施し、最終順位を決定する。
- 2.本大会の優勝、準優勝、3位のチームを3地域協会が主催する社会人トーナメント大会へ推薦選定する。

第8条 [競技規則]

- 1.公益財団法人 日本ラグビーフットボール協会制定の競技規則による。
- 2.試合時間は40分ハーフ、ハーフタイムは15分以内とする。
- 3.リーグ戦での順位決定方法
 - (1) リーグ戦の順位の決定は、勝ち点制を採用する。
各リーグ戦終了時点で、勝ち点の多い順に順位決定を行う。
 - (2) 各試合の勝ち点は、勝ち 4点・引き分け 2点・負け 0点とする。
 - (3) ボーナス点として以下の勝ち点を与える。
 - ① 負けても7点差以内ならば、勝点1を追加
 - ② 3トライ差以上での勝ち点は、勝点1を追加

(4) 勝ち点が同じ場合、次の順序で順位を決定する。

- ① リーグ戦全試合の勝利数の多いチームを上位とする。
- ② リーグ戦全試合の得失点差の多いチームを上位とする。
- ③ リーグ戦全試合のトライ数が多いチームを上位とする。
- ④ リーグ戦全試合のトライ後のゴール数が多いチームを上位とする。
- ⑤ 当該チームで抽選する。

4.順位決定トーナメントで引き分けの場合は、以下の方法で勝利チームを決定する。

- ① トライ数の多いチームを勝利チームとする。
- ② トライ数も同じ場合は、トライ後のゴール数が多いチームを勝利チームとする。
- ③ 当該チームで抽選する。

5.何らかの事象により試合の中止・棄権・辞退等が起こった場合は、下記の取扱いとする。

- ① 双方のチームの責に帰すべき事由によらず、不可抗力により試合中止になった場合、双方のチームに勝ち点2点を付与し、得点はいずれのチームにも付与されない。
- ② 一方のチームの責に帰すべき事由により試合中止になった場合、その帰責性のあるチームに勝ち点および得点は付与されず、対戦チームに勝ち点5および得点21点(3トライおよび3ゴール)を付与する。
- ③ 双方のチームの責に帰すべき事由により試合中止になった場合、双方のチームに勝ち点および得点は付与されない。

第9条 【新規の加盟】

リーグ戦加盟外チームでリーグに加盟を希望するチームは次の方法で加盟を認める。

- 1.九州協会に11月末日までに届け出、社会人委員会及び理事会が、これを承認する。

第10条 【費 用】

- 1.会議に要する費用(スケジュール会議を除く)は九州協会で負担する。
- 2.競技運営に要する費用は、各チーム負担とする。

第11条 【試合運営要項】

試合運営要項は、別に定める。

第12条 【個人情報及び肖像権】

大会参加に際し、提出された関係書類に記載の個人情報及び大会期間中の写真・動画を以下の目的のために使用する。また、情報の管理については遺漏のないように努める。

なお、必要に応じて報道関係、関係雑誌等に情報や写真を提供することがある。

(使用目的)

- 1.参加資格の確認
- 2.大会プログラムへの掲載
- 3.九州協会及び九州各県協会公式HP・公式SNSへの掲載
- 4.九州協会が承認したYouTubeチャンネルでの動画配信
- 5.その他関係資料への掲載

本大会に参加申し込みされたことにより、個人情報・肖像権の取扱いについては、上記記載事項に関して承諾を得たものとする。

第13条 【ジャージ・パンツへの広告掲出】

- 1.九州協会が定める「社会人・クラブ・女子チームを対象とするジャージ、パンツへの広告掲出に関する申し合わせ」に準拠する。

第14条 [その他]

- 1.本規約に定めのない事項については、九州協会企画調整委員会の決議により決定する。

付 則

(実施期日)

- 1.本規約は令和7年9月1日から実施する。
- 2.本規約の改訂は、改訂案を九州協会社会人委員会で検討し、九州ラグビー協会理事会で審議了承された後、施行される。

令和7年度 トップキュウシュウ リーグ実施要項

1.競技規則

公益財団法人 日本ラグビーフットボール協会制定の競技規則による。

2.運営要項

《加盟チーム》

1.本年度の加盟チームは、次の通りとする。

(8チーム) 日本製鉄九州八幡、JR九州サンダース、安川電機、FFGブルーグルーパーズ、
三菱重工長崎、鹿児島銀行、西日本シティ銀行、日特スパークテックWKS

2.リーグ戦の実施会場は、当番チームの指定する場所で行い、会場は毎年交互に行うことを原則とする。

3.試合における傷害及び保険加入等のその他の処置については、各チーム毎に実施する。

4.大会参加料は **150,000円**とする。

《選手に関して》

1.外国人選手の取扱いについては、日本ラグビーフットボール協会規約による。

2.交替/入替えのプレーヤーの数は8名以内とする。

3.服装について

①プレーヤーの服装は、競技規則第4条「プレーヤーの服装」を厳守する。

②レフリーのドレスチェック(服装点検)があるが、事前にスタッドの交換、ねじ締め、爪切りを済ませておくこと。また、ドレスチェックの時間・場所を確認しておく。

③試合中にストッキングがずり落ちないように、プレーヤーに十分注意させる。

④パンツの上に出たジャージは、プレーヤー自身で注意してパンツの中に入れる。

また、ジャージの襟を内側に折り込まない。(チーム内で徹底する)

《競技の執行》

試合前

- 1.当番チームは試合日の7日前までにレフリー・相手チームに、2日前までにマッチコミッショナー、マッチドクターに確認の連絡をするものとする。
なお、試合球は九州協会から支給するものとする。
- 2.レフリーは九州協会レフリー委員会で指定された者とし、指名を受けたレフリーは厳正な審判を行い、所定の試合報告書を九州協会に提出しなければならない。
- 3.両チームは、試合開始48時間前までにメンバー表を九州協会事務局及び社会人委員長へ提出し、報告する。
- 4.両チームは、試合開始70分前までに最終的なメンバー表をマッチコミッショナーへ提出し、報告する。
- 5.試合開始70分前にプレマッチミーティングを開催する。
 - ① 参加者はマッチコミッショナー、レフリー、アシスタントレフリー、両チームの主務、セーフティーアシスタントとする。(当番チームからの第3アシスタントレフリーを含む)
 - ② マッチコミッショナーが進行し、試合開催にあたっての確認を行う。
- 6.当番チームから出す第3アシスタントレフリーは十分に役割を認識した上で、責任を果たす。
- 7.マッチコミッショナーはプレマッチミーティング迄に、両チームのメンバー表・チームスタッフエントリーリストの提出、及びレフリー、アシスタントレフリー、ドクターの名前を確認の上、両チームへ報告する。
両チームへ報告する。
- 8.試合開始時間に試合が成立しない場合は試合放棄とみなす。

試合中

- 1.チームエリアおよびテクニカルゾーンを定める。(リーグワン公式戦実施要項第16条参照)
- 2.チームエリアに入ることができるのは、原則として「チームスタッフエントリーリスト」にて申請した11名以内とする。
- 3.フィールドオブプレーに立ち入ることができるチームスタッフは、給水係3名、トレーナー(セーフティーアシスタント)1名、チームドクター1名とし、ビブスの着用を義務付ける。
- 4.選手の交替/入替えについて
 - ① 選手の交替/入替えを管理する第3アシスタントレフリーは原則当番チームが行う。
 - ② 交替/入替えのプレーヤーの数は8名以内とする。
 - ③ 選手の交替はマッチドクターの診断を受けてからとし、何れの場合もレフリーの許可のもとに出入りする。

試合終了後

- 1.当番チームは、試合結果を九州協会HPの試合速報に掲載するとともに、公式試合結果報告書を即日、九州協会事務局へメールしなければならない。