

第14回東日本トップクラブリーグ2017

<トップクラブリーグ・構成チーム>

2017.07.06

2017年度の東日本トップクラブリーグは17チームで構成し、DIV.1 6チーム、DIV.2 6チーム、DIV.3 5チームの3ブロックでのリーグ戦を行う。
試合会場はホーム&アウェイ方式で決定する。

<トップクラブリーグ戦;17チーム>

DIV.1

	北海道 バーバリアンズ	RKUラグビー龍ヶ崎	駒場WMM	神奈川タマリバ	調布三鷹 オールカマーズ	ハーキュリーズ	勝敗	得失点差	勝点	順位
北海道 バーバリアンズ		○40-33 6T5G 勝点5	○59-17 9T7G 勝点5	○24-7 4T2G 勝点5	○38-17 5T5G1PG 勝点5	○71-10 11T8G 勝点5	5勝 36T27G1PG	148	25	1
RKUラグビー龍ヶ崎 ドラゴンス	●33-40 5T4G 勝点2		○36-24 6T3G 勝点5		○22-10 2T4PG 勝点4		2勝1敗 11T7G	17	11	2
駒場WMM	●17-59 3T1G 勝点0	●24-36 4T2G 勝点1		○48-0 7T5G1PG 勝点5		○24-12 4T2G 勝点5	2勝2敗 14T8G1PG	6	11	3
神奈川タマリバ	●7-24 1T1G 勝点0		●0-48 0T0G 勝点0		○68-10 10T9G 勝点5		1勝2敗 11T10G	-7	5	4
調布三鷹 オールカマーズ	●17-38 3T1PG 勝点0	●10-22 2T 勝点0		●10-68 2T 勝点0		○45-26 7T5G 勝点5	1勝3敗 12T6G	-72	5	5
ハーキュリーズ	●10-71 2T 勝点0		●12-24 2T1G 勝点0		●26-45 4T3G 勝点1		3敗 6T3G	-92	1	6

DIV.2

	神奈川 ブルシャークス	新潟アイビス	宇都宮白楊 ウォルツ	タイセイハウジー レッズ	マンダラ東京	北上矢巾 プレイズガール	勝敗	得失点差	勝点	順位
神奈川 ブルシャークス 前年9位			○29-14 5T2G 勝点5	○24-12 4T2G 勝点5		○33-14 5T4G 勝点5	3勝 14T8G	46	15	1
新潟アイビス 前年12位				●24-54 4T2G 勝点1	○55-27 9T5G 勝点5	○40-17 6T5G 勝点5	2勝1敗 19T12G	21	11	2
宇都宮白楊 ウォルツ 前年10位	●14-29 2T2G 勝点0			○45-28 6T6G1PG 勝点5		○39-10 6T2G 勝点5	2勝1敗 14T10G1PG	31	10	3
タイセイハウジー レッズ 前年7位	●12-24 2T1G 勝点0	○54-24 8T7G 勝点5	●28-45 4T4G 勝点1				1勝2敗 14T12G	1	6	4
マンダラ東京 前年8位		●27-55 4T2G1PG 勝点1				○35-29 5T5G 勝点5	1勝1敗 9T7G1PG	-22	6	5
北上矢巾 プレイズガール 前年11位	●14-33 2T2G 勝点0	●17-40 3T1G 勝点0	●10-39 1T1G1PG 勝点0		●29-35 5T2G 勝点2		4敗 8T5G1PG	-77	2	6

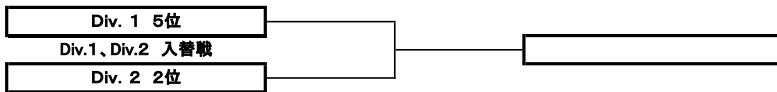
DIV.3

	RKUラグビー龍ヶ崎 バーシティ	桐生ラガーズ	湘南フジクラブ	ツクバリアンズ	湘南プレーボーイズ	勝敗	得失点差	勝点	順位
RKUラグビー龍ヶ崎 バーシティ 新加入			○76-19 12T8G 勝点5	○40-10 6T5G 勝点5	○54-19 8T7G 勝点5	3勝 26T20G	122	15	1
桐生ラガーズ 前年13位			○43-12 6T5G1PG 勝点5	●24-27 3T3G1PG 勝点1	○33-5 5T4G 勝点5	2勝1敗 8T7G1PG	59	11	2
湘南フジクラブ 前年16位	●19-76 3T2G 勝点0	●12-43 2T1G 勝点0		○58-0 10T4G 勝点5		1勝2敗 15T7G	-30	5	3
ツクバリアンズ 前年15位	●10-40 1T1G1PG 勝点0	○27-24 4T2G1PG 勝点5	●0-58 0T0G 勝点0			1勝2敗 5T3G2PG	-88	5	4
湘南プレーボーイズ 前年14位	●19-54 3T2G 勝点0	●5-33 1T 勝点0				2敗 4T2G	-63	0	5

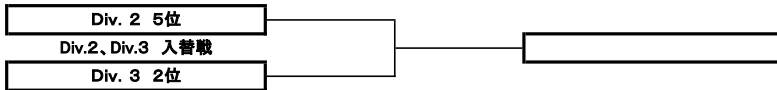
<入替戦及び順位決定戦>

入替戦 12月10日(日) 場所未定

Div.1 6位 と Div.2 1位は自動入替



Div.2 6位 と Div.3 1位は自動入替



・勝敗・順位の決定

1. 順位の決定にあたり、勝ち点制を採用する。各ステージ終了時点で、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。
不戦敗は-1点とする。相手の事情により不戦勝となったチームは勝ち点5点を与える。
3. また、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、勝ち点1を追加
(2) 勝敗に関係なく、4トライ以上獲得したチームに、勝ち点1を追加
4. 各ステージ終了時点で勝ち点と同じ場合、次の各号の順序により順位を決定する。
(1) 各ステージ全試合の得失点差の多いチームから上位とする。
(2) 当該チーム同士の試合で、勝ち点の多いチームから上位とする。
(3) 3チーム以上が同じ勝ち点の場合、当該チーム同士の試合で得失点差の多いチームから上位とする。
(4) リーグ戦全試合の総トライ数が多いチームから上位とする。
但し、不戦勝などの理由で対象試合数が少ない場合はトライ数(1試合平均)を7試合に換算して比較する。
(5) リーグ戦全試合のトライ後のゴール数が多いチームから上位とする。
(6) 当該チームで抽選を実施。

・競技規則 第3条 プレーヤーの人数について

競技規則 3.5 フロントローとして適切に訓練され、かつ経験のあるプレーヤー

(a) 次の表は、指名するプレーヤーの人数とそれに応じて含めなければならない、フロントローとして適切に訓練され、かつ経験のあるプレーヤーの人数を示す。

競技規則	
指名人数	フロントロー人数
15名以下	3名
16名～18名	4名
19名～22名	5名
23名	6名

東日本TCL特別ルール	
指名人数	フロントロー人数
20名以下	3名
21名	4名
22名	5名
23名	6名

特別ルール)

試合開始時点でスクラムの組めないチームは不戦敗(48時間前の申告を原則とする)

試合中にスクラムが組めなくなった場合はノーコンテストで試合成立

リザーブの交代は、フロント人数にかかわらず、フロント以外で5名交代可能とする。