

【ポイント】 勝ち点の多い順に順位決定を行う。

勝ち：4 引分：2 負け：0

※ボーナス点として以下の勝ち点を与える。

- ・敗れても7点差以内であれば、勝ち点1を追加。
- ・3トライ差以上での勝利であれば、勝ち点1を追加。
- ・全勝であれば、勝ち点4を追加。

●試合が中止となった場合

- 1、双方のチームの責に帰すべき事由によらない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点を付与する。得点は0-0（3T3G）として扱う。
- 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は付与されず、対戦チームに5点を付与する。得点は21-0（3T3G）として扱う。
- 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は付与されない。得点は0-0（0T0G）として扱う。

※チームの責に帰すべき事由

- ・チームの責に帰すべき事由とは、試合登録人数を満たせなかった場合（新型コロナウイルス感染症の影響を含む）を示す。具体例としては、部内外関わらず、不祥事・感染症を起因とする部活動停止等の影響により、大学側から公式戦辞退判断が出た場合や怪我人が多発し、試合に臨める状態ではなく、大学側から公式戦辞退判断が出た場合が挙げられる。
- ・双方のチームの責に帰すべき事由によらない不可抗力とは、悪天候・地震等の天災地変、公的機関からの中止勧告、公共交通機関不通等を示す。

【2チームの勝ち点が並んだ場合】

- ①当該チーム同士の勝敗
- ②当該チームのトライ数
- ③当該チームのコンバージョン成功数
- ④当該チーム同士の試合における先制トライ

【3チーム以上の勝ち点が並んだ場合】

- ①当該チーム間の勝ち点の合計
- ②①において、当該チームの内、2チームの勝ち点が並んだ場合は、前項【2チームの勝ち点が並んだ場合】によって決定する
- ③当該チームの得失点差
- ④当該チームのトライ数
- ⑤当該チームのコンバージョン成功数
- ⑥抽選

【その他】

- ・不戦勝・不戦敗含む総当たり戦が開催され、順位を決定する際に疑義が生じた場合は、大学リーグ委員長と当該チーム代表者立ち合いのもと、最終順位を決定する。