

2017年日本19歳以下クリケット選手権 競技規則

下記に定められること以外については、「Laws of Cricket The 2000 Code 6th Edition – 2015」ならびに特定非営利活動法人日本クリケット協会の関連諸規則を適用するものとする。

1. 総則

1.1 チーム

1チーム11人以上で構成される2チームによりゲームが行われる。チーム内で1人をキャプテンとする。

1試合に出場できる選手は1チーム11名とする。また、監督・コーチ・マネージャーをチーム責任者として最低1名チームに帯同させる。基本的にチーム責任者あるいは選手1名がスコアラーを行うものとするが、ボランティアなどのスタッフがスコアラーを行うこともある。

1.2 試合成立人数

両チームの同意によって選手数を10人以下にすることができる。ただしその場合の試合成立最低人数は7人とする。

1.3 ゲームの形式

試合は1イニング制で、それぞれのイニングは20オーバー（1オーバー6球制）とする。1チームあたり5オーバー以上で試合は成立する。

1.4 バウンダリーの広さ

国際基準に基づき、ピッチの中心からバウンダリーまでの距離の最短を50メートルとする。
但しグラウンドのサイズによっては、50メートル以下でも可能とする。

1.5 選手登録

出場する全ての選手は、出場する以前に当該年度の選手登録を日本クリケット協会にしなければならない。

2. スケジュール

天候などの事象によって、大会形式に変更が出ることがある。また、試合が中止になるか、試合時間の遅延があった場合、大会主催者側の判断でスケジュールを変更することがある。

3. 競技時間及びインターバル

3.1 イニングの長さ

3.1.1 遅延・中断の無かった場合

各チームはオールアウトにならない限り、それぞれ20オーバーのバッティングを行う。打撃放棄はできない。なお、バッティングセカンドのチームが逆転した場合はこの限りではない。

3.1.2 遅延もしくは中断のあった場合

(a) 両方のチームが同じオーバー数をバッティングする機会が与えられるよう、オーバー数を調整するのが本項の目的である。

1.3に規定される条項に従い、試合成立には最低5オーバーがバッティングセカンドのチームに与えられることを条件とする。

投球されるべきオーバー数の計算は、プレイのために必要な総時間に対して、1時間あたり15

オーバーの比率で割り返したものとする。もしオーバー数の減少が必要な場合には、再計算したことによって、もともとのイニング終了予定時間より早くイニングが終了するようにはならない。

(b) フィールディングセカンドのチームが予定終了時刻までに決められたオーバー数を消化できなかった場合でも、プレイは、その規定オーバー数が終了するまで、もしくは結果が得られるまで継続される。

(c) バッティングファーストのチームよりも多いオーバー数をバッティングしてはならない。ただし、バッティングファーストのチームがオールアウトによって打撃を行ったオーバー数が規定より短い場合はこの限りではなく、規定のオーバー数をバッティングすることができる。

(d) オーバー数計算において発生する端数（小数点以下）は切り捨てる

3.2 イニング間のインターバル

イニング間のインターバルは10分間とする。

3.3 ドリンク休憩

10オーバー終了時に2分間のドリンク休憩がある。

3.4 延長時間

スタートが遅れた場合もしくはプレイが中断した試合において、チーム責任者の同意により30分を上限としてプレイする時間の延長が認められる。もしそれがその日の第1試合に起きた場合は、第2試合の開始時間等は大会主催者によって修正されうる。（3.1も参照のこと。）

4. 審判

大会主催者の承認のもと、基本的に各チームから1名、審判を選出する。審判員は「Laws of Cricket The 2000 Code 6th Edition – 2015」、日本クリケット協会レベル1アンパイアコース、本規則を熟知している者が推奨される。審判を提出できない場合はスクエアレッグ・アンパイアとして1名選出するか、第三者が審判を行う。どちらのチームも審判の選出、判定に異議を唱える権利はない。

5. トス

キャプテンは、試合20分前にフィールド上でアンパイアの指示の下でトスを行う。キャプテンはトスを行う際に、もう一方のキャプテンに対して11名の選手の氏名、打順、ウィケットキーパーの氏名を明確に記入したチームシートを提出する。

6. フィールディングの制限

6.1 ウィケットキーパーがウィケットより5m以内に守備をする場合、ヘルメットの着用を義務付ける。

6.2 守備制限はT20国際規則を採用する。30ヤードの円が使用される。最初の6オーバーは30ヤードの円の外に2人まで選手を置くことができる。それ以降は最大5人まで選手を置くことができる。もし、円外的人数が超過しており、その状態で投球が行われた場合、審判はノーボールを宣告する。

6.3 守備は打者より10M以内で守ることはできない。(ウィケットキーパー、スリッパ、ガリーは除く)

7. ボウラーの投球オーバー数制限

7.1 通常の場合

原則としてボウラー1人あたりの投球オーバーは最大4オーバーとする。1オーバーあたりの球数は9球を制限とする。全てのエキストラボール(ワイド、ノーボール)は1点を打撃チームに与えるものとする。本規則はインニングの最終オーバーには適用されず、正規投球が6球終了することによってインニングを終了する。

7.2 遅延もしくは中断のあった場合

遅延もしくは中断のあった場合で、両チームもしくはボウリングセカンドのチームのオーバーが減少された場合、ボウラー1人あたりの投球オーバーは減少後のオーバー数の最大5分の1とする。

ただし、ゲーム中に中断があった場合で、その中断よりも前にその値を超えていた場合は、上述規定は適用されない。

また、減少後のオーバー数が5で割り切れない場合、調整のため、最小限のボウラーに各1オーバー足すことは認められる。

例えば、8オーバー経過時点で降雨中断あり、結果としてオーバー数が12オーバーまで短縮されることが決定されたが、中断時点で両オープニングボウラーはすでに3オーバーずつ投げていたと仮定する。この場合、減少後のオーバーは12オーバーのため、上述規定に従い、2人のボウラーは3オーバーまで、3人のボウラーは2オーバーまでに投球オーバー制限が変更される。

オーバーの途中で試合が中断し、中断が長引いて試合時間が短縮された場合にボウラー1人あたりの最大投球オーバー数は減少されうるが、その結果、試合中断時に投げていたボウラーが減少後の最大投球オーバー数を上回っていたとしても、そのオーバーの最後まで投球することは認められる。

ボウラーが故障し、オーバーを投げ切ることができないときは、残りのボールは別のボウラーによって投球される。ボウラーのオーバー制限のカウントの計算においてのみ、そのようなオーバーについてはその双方のボウラーにとって1オーバー完了したとカウントされる。

8. ノーボール

8.1 スコアリング

ノーボールのペナルティは1ランで、もしそのデリバリーで追加のランがあった場合はそのランも追加される。

8.2 フリーヒット

上記に加え、ノーボールが宣告された次の投球ではフリーヒットとなる。ただし、次の投球がノーボールやワイドボールなどのエキストラボールであった場合、その次の投球にフリーヒットが継続される。

フリーヒットはノーボール時と同様の場合でのみアウトとなる。（ランアウト、守備妨害等のみ）

フリーヒットが宣告されると、守備チームの選手は守備位置を移動してはいけないが、打者が入れ替わる場合や、守備の違反によってノーボールが宣告された場合は守備位置を移動することができる。

審判はノーボールを宣告し、シグナルを示したあと、フリーヒットを宣告し、そのシグナルを示す。シグナルは、一方の手を真っすぐの上にあげ、円を描く動きをする。

8.2 速いショートボール

ワイドやノーボールでない限り、ボウラーは1オーバーに1球まで速いショートピッチドボールを投げることを許される。速いショートピッチドボールとは、「ストライカーのクリースでの直立位置の肩より上を通過した、もしくは、通過したであろうと推定される速い球」と定義される。速いかどうかの判断はアンパイアに委ねられる。速いショートピッチドボールを1オーバーに1球を超えて投球された場合は、2球目から、どちらかのアンパイアよりノーボールがコールされる。

8.3 フルトス

フルトスがバッツマンの腰より上を通過した場合、どちらかのアンパイアによりノーボールがコールされる。腰の位置はバッツマンが構えたときの高さとする。

9. ワイドボール

ワイドについては1ランのペナルティが記録される。
アンパイアはワイドに対して、ローズ・オブ・クリケット2015年度版に従い、厳格かつ一貫した基準を適用する。

10. ボール

10.1 認定球

すべての試合において、日本クリケット協会認定球（Reader'sの156グラム）が使用される。

10.2 ボール使用数

それぞれのフィールドイングセッションごとに新しいボールが使われる。（通常、1試合当たり2個）

10.3 ボール交換

悪天候の中プレイを続けた結果、ボールが濡れるか、露による影響を受け、アンパイアが試合に適さないと判断した場合、もしくはロストボールの場合は、同程度の消耗度合いのボールと交換することができる。また、ボウラーもしくはバッツマンはアンパイアにボールの交換について意見を言うことはできるが、アンパイアの裁定を最終決定とする。ロストボールについては守備チームが2分間探し、見つからない場合はボールを交換する。なお、その後は打撃チームがボールを探すものとする。

10.4 ボールの保管

アンパイアは、プレイが行われないうち、試合継続時間中は試合球を保持する。プレイ中も不定期にボールコンディションをチェックし、ウィケットダウンのとき、ドリンクのとき、オーバー終了時またその他のプレイ中断時にボールを保持する。

11. 結果

11.1 試合成立

上述3.1.2.1(b)の規定に従い、両チームのバッティングが5オーバー以上消化した場合、試合は成立する。ただし、5オーバー以下でオールウィケットになった場合もしくはバッ

ティングセカンドのチームが5オーバー未満で逆転した場合はその限りではない。
また両方のチームが5オーバー消化できなかったすべての試合については引き分けとし、両チーム勝ち点2を与える。しかし、チームマネージャー同士の合意により、再試合を行うことができる。その場合は引き分けとはならず、勝ち点2は与えられず、試合結果によって勝ち点を与える。

11.2 タイ

決勝戦のみ、得点がタイの場合は、1オーバーの延長戦を実施し、得点が多かったチームの勝ちとする。ボウリングの球数制限は設けない。

- (a) 開始前に各チームはボウラー1人とバッツマン3人を指名する。
- (b) バッティングセカンドのチームが先にバッティングをする。
- (c) ボールは各チームが使用していたボールを使用する。
- (d) 各チームのボウラーは同じエンドから投げる。
- (e) 2ウィケットが落ちたらイニングは終了する。
- (f) まだ得点がタイの場合は、再度延長戦を行う。

11.3 遅延もしくは中断があった場合 — ターゲットスコアの計算

進行の遅延、もしくは中断によって試合開始前、もしくは試合途中でオーバー数に変更された場合、ターゲットスコアを計算するにおいて、国際基準に基づきDuckworth-Lewis Methodが適用される。小数点以下は切り捨てされる。

また、後攻チームの攻撃中において中断があり、尚且つ再開が不可能な場合についても、5オーバー以上試合が進行していることを条件とし、Duckworth-Lewis Methodが適用され、これによって試合の勝敗を決定する。

* 当該規定は審判がDuckworth-Lewis Methodを計算するアプリを用いて行われる。

12. その他

12.1 バッティング

バッティングを行う際には、ヘルメット、またその他十分な防具も安全のため必ず着用すること。着用していない選手はプレイすることができない。

12.2 ウィケットキーパー

ウィケットキーパーがウィケットに近づいて守備をする場合は、ヘルメットの着用を義務付ける。