

2019日本ジュニアクリケットリーグ U15競技規則

序文

リーグの設立に当たって、JCAは、当初、スケジュール、試合形式や競技規則に対して、出来るだけ柔軟な対応をとろうと考えている。下記の競技規則はこのような意志を組んで決められている。新たな参加者が定義的なクリケット競技をスムーズに開始することが狙い。チームマネージャーとコーチが常に、楽しさ・参加重視の姿勢・フェアプレーの精神が守られるよう注意しなければならない。

1.チームの組成

- 最大11人がフィールドに入れる。

2.性別

- 混合チーム可。

3.年齢制限

- 2004年4月2日以降に生まれた選手は参加できる。
- 相手チームのマネージャーの承諾があれば、上記の日付けより以前に生まれた選手も参加できる。
- 規定年齢を超えている選手を参加させたいコーチやマネージャーは試合より前に相手チームのマネージャーの許可を得なければならない。
- 規定年齢を超えている選手は、決勝戦には出場できない。

4.コイントス

- コイントスは試合開始時刻よりも20分前に行われる。
- 上記の時刻で行われるコイントスに参加できないチームはトスの負けとされる。

5.イニングの長さ

- 20オーバー
- 全員がアウトになっても各チームが必ず20オーバーバッティングする。
- ただし、20オーバーが経過する前に全員アウトになったチームは、全員アウトになった時点でスコアが止まる。

6.オーバーレート

- コーチは毎時間少なくとも15オーバーが行われるのを保証しなければならない。

7.ピッチの長さ

- 通常の長さ（22ヤード）

8.ピッチの境界線（バウンダリー）

- コーンやロープでマーキングする必要がある。

9.ボール

- Reader's 2 piece (142グラム)
- 可能な限りイニングが開始される度に新しいボールを導入する。
- ボールが新しくない場合、コーチはボールが試合に適しているか、確認しなければならない。
- ボールの紛失に備えて、ボール2個をスコアラーのテーブルで置かなければならない。

- ハードボールの使用が禁止されているグラウンドにおいては、認定されたより柔らかいボールを使用することができる。日本クリケット協会のコミュニティ・クリケット・マネジャーによって承認されなければならない。

10.交代選手

- 1試合につき、最大3人の選手を交代することができる。
- 試合開始前に、バッティングの11人をスコアブックに記入しなければならない。
- 交代選手は、ボーリング、フィールディング、ウィケットキーピングもできる。
- 交代選手は、11人全員がバッティングをした後にバッティングできるが、そのランはスコアブックに記録されない。

11.デクラレイション(イニングの終了宣言)

- デクラレイションはできない。

12.悪天候の影響を受けた試合

- 悪天候により各イニングを10オーバーまで進むことが出来ない場合、試合は引き分けとなる。
- 悪天候による一時中断がある場合は、両コーチの承諾があれば試合の時間を最大30分延長させることができる。
- 一時中断が30分を超えた場合又は30分の延長がなされなかった場合は4分の時間が損失されるごとに20オーバーの合計から1オーバーが引かれる。
- 2番目のイニングで試合が中断された場合、チームの目標ラン数は、プレーできるオーバーの数と最初のチームの1オーバー当たりの平均ラン数を乗じて計算される。

13.休憩

- イニングの間に、最大10分の休憩をとる。
- イニングの途中で飲水のために5分を超えない休憩をとることもできる。
- 飲水のための休憩の途中で、プレイヤーはフィールドの外には行けない。

14.アウト

- アンパイアの判断でバッターがアウトになる。

15.スタンピング

- スタンピングされたらアウトとされる。

16. LBW

- LBWでアウトとされる。
- LBWを取るには慎重な姿勢が必要で、LBWの判断が確実にアウトになった場合に限る。例: 100%の確証がなければ、バッツマンをアウトにしない。

17. チームの人数があわない場合

- 1チームのプレイヤーが11人以下の場合、同じ選手が2回バッティングできるが、2回目のバッティングは一番ラン数の低い順でなければならない。
- 要望があった場合、バッティングをするチームは2人までのフィールダーを提供しなければならない。2人のフィールダーは必要に応じて変えることもできる。

18.ノーボール・ワイド

- 肩の高さを超えるボールおよびノーバウンドで腰の高さを超えるボールはノーボールとされる。

- 試合開始前に、コーチとアンパイアはワイドをとるラインの位置について合意しなければならない。
- 1オーバー当たりのワイド数・ノーボール数は制限されないが、1オーバーの合計球数が9球を超えてはいけない。
- フリーヒットルールは適用しない。

19.ダブルバウンドのルール

- 通常の競技規則が適用される。
- ポッピングクリースより前にバット又はバッターに当たらないで2バウンドするボール、または同じ条件で転がるボールはノーボールとされる。

20.オーバーの長さ

- 1オーバーの球数は(ワイドやノーボールを含めても) 9球を超えてはいけない。
- イニングの最後のオーバーだけは球数は制限されない。

21. ボーリングの制限

- 各ボーラーは4オーバーまでボーリングできる。
- イニングが20オーバーまで続いた場合、最小8人のボーラーが少なくとも1オーバーをボールしなければならない。
- 1チームの選手の数11人より多い場合、バッティングする11人に入っていない選手は1オーバー以上のボーリングまたはウィケットキーパーをしなければならない。

22.リタイヤ/バッターの復帰

- 35ランを打った打者又は25ボールを受けた打者のイニングは、**そのオーバーの終了時までとする。**
- 35ランを打つ前又は25ボールを受ける前に、打者はリタイヤできる。その場合、残りの打者がアウトになってから**1回だけ**戻ることが出来るが、ラン数の低い順で戻らなければならない。
- 選手の数11人より少ないチームの場合、アウトになった打者よりもリタイヤした打者の方が先に戻ってもよい。

23.フィールダーの制限

- オフサイドのスクエアポジションより前のポジション(つまり「ポイント」とウィケットキーパーの間)を除いて、フィールダーは打者から10メートル以上離れなければならない。
- 30ヤードの「インナーサークル」が採用されない。

24.ウィケットキーパー

- 試合の円滑な推進を図るためには1イニングに2人以上のウィケットキーパーを使っては行けない。ウィケットキーパーは給水時にしか交代できない(怪我した場合を除く)。
- スタンプの後ろにいる間、ウィケットキーパーはヘルメットを着用しなければならない。

25. アンパイア

- 可能であれば、中立的なアンパイアの採用が望ましい。
- クリケットの競技規則とジュニアリーグの競技規則を把握していれば、プレイヤーの親もアンパイアを務めることができる
- 中立的なアンパイアがいなければ、コーチがアンパイアを務めることができる。
- スクエアレッグのアンパイアがいつもいなければならない。
- 必要であればバッティングチームのプレイヤーはスタンピングとランアウトを判断するスクエアレッグアンパイアを務めてもよい。必要に応じてスクエアレッグアンパイアの交代も可能になる。

26. アンパイアの交代

- 交代は可能だが、一貫性を保つためにコーチの間に合意がない限り、1人のアンパイアは少なくとも10オーバーを担当しなければならない。

27. 試合中のコーチング

- (もしコーチがフィールドでアンパイアをしている場合には)、試合中のコーチングは可能だが、試合の円滑な推進を保つためにオーバーの間に限る。
- アンパイアにあたっていないコーチは試合中にフィールドに入ることができない。
- 選手育成の観点から、コーチはキャプテンを通してアドバイスを与えるべき。
- コーチは、バウンダリー・ラインからの大声での指示を控えること。

28. 大会様式

- 登録チーム数、チームのスケジュール状況、グラウンドの使用状況による。
- 可能な限り、各チームが少なくとも5試合をしなければならない。
- 可能であれば、各チーム少なくとも1回(最大4回)ずつ対戦する。

29. 勝ち点

- 勝利：4点
- 引き分け又は結果なし：2点
- 敗北：0点
- 勝ち点はシーズンを通して蓄積される。最も勝ち点の多いチームは佐野で開催されるポストシーズン大会に参加する資格を得る。

30. ポストシーズン大会

- レギュラーシーズンが終わると優勝チームを決めるためのポストシーズン大会は1日間にわたって、佐野で開催される。準決勝2試合と決勝戦1試合が開催される(3位決勝戦1試合)。
- 勝ち点が同等のチームはネットランレートで順位が決まる。
- 各チーム、レギュラーシーズンを通して、少なくとも5つの試合に参加しなければならない。
- ポストシーズン大会の参加資格を得るにはチームが少なくともレギュラーシーズンの5つの試合に参加しなければならない。

31. スコアリング

- 各試合においてはスコアブックを使用しなければならない。
- 試合が終了したら勝ったチームがスコアをCricHQスコアシステムに入力する。

- CricHQアプリケーションを使い、スコアをリアルタイムで付けることも可能。