



日本女子クリケットリーグ 競技規則

2022年5月31日

1. チームの組成
 - 最大11人がフィールドに入れる。
2. 性別
 - 全選手は女性に限る。
3. 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。
4. 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。
5. オーバーレート
 - コーチとキャプテン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。
6. ピッチの長さ
 - 通常 of 長さ(22ヤード)
7. 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。
8. ボール
 - Reader's 白 (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個をスコアラールのテーブルで置かなければならない。
9. 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。
10. デクラレーション (イニングの終了宣言)
 - デクラレーションはできない。
11. 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、両キャプテン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。
 - 試合時間の毎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。(試合時間の延長があった場合は、その時間がオーバー計算の基準となる。)
 - 天候による中断でどちらかのイニングを短縮する必要がある場合、ダックワース・ルイス方式でターゲットスコアを算出する。



12. 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出ては行けない。
13. アウト
 - アンパイアの判断でバッターがアウトになる。
14. スタンピング
 - スタンピングされたらアウトとされる。
15. 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、バッターをアウトにしない。
16. 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。
17. 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。ワイドライン(オフサイドとレッグサイド)を判断基準として使用することを基本とする。
 - 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。
18. 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。
19. 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。
20. 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オーバーまで続き、チームに8人のボーラーがいる場合は、8人のボーラーが少なくとも1オーバー投球することをキャプテンが計画することを推奨する。このルールは厳守する項目ではないが、「クリケットの精神」のもと検討することを推奨する。
 - 1チームの選手の数が11人より多い場合、打順が12番以降の選手は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することを推奨する。
21. 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。
 - 選手の数が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。



22. フィールダーの制限

- 30ヤードの「インナーサークル」が採用されない。

23. ウィケットキーパー

- 試合の円滑な推進を図るために、1イニングに2人を超えるウィケットキーパーを使わないこと。ウィケットキーパーの交代は給水時とする(怪我した場合を除く)。
- ウィケットキーパーがスタンプの近くで構えている場合、ヘルメットを着用しなければならない。

24. アンパイア

- 可能な限り、中立的なアンパイアの派遣を行う。

25. 勝ち点

- 勝利:4点
- 引き分け又は結果なし:2点
- 敗北:0点

26. スコアリング

- 各試合に2人のスコアラーが記録する必要があります。各チームはスコアラーを1名用意してください。
- スコアラーの1人は紙でスコアをつける。もう一人のスコアラーは、JAPAN CRICKETのアプリでスコアをつける。
- 試合終了時に日本クリケットのアプリにスコアがアップロードされていない場合は、勝利チームの責任で同日の午前0時までにスコアをアップロードしてください。