

日本女子クリケットリーグの全試合に、以下の競技規則が適用されます。

また、シニアウェザーポリシーにもご注意ください。

1. チーム構成

- 最大11名とする。

2. 性別

- 選手全員が女性であること。

3. コイントス

- 試合開始予定時刻の20分前。
- 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みなされる。

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こと。
- 20オーバー以内にボウリングアウトした場合、チームはバッティングを続けるが、追加得点は記録されない。
- 終了の遅延を避けるため、ファーストイニングの90分が経過してもイニングが終了していない場合は、そのオーバーの終了をもってイニングを終了する。後攻チームは、先攻チームと同じオーバー数を戦うものとする。

5. オーバーレート

- コーチおよびキャプテンは、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。ボウリングエンドは、5オーバー毎に(5、10、15オーバー後に)変更するものとする。

6. ピッチの長さ

- 通常の長さ(22ヤード)。

7. ピッチの境界線(バウンダリー)

- コーンまたはロープでマーキングしなければならない。

8. 使用球

- Reader'sの白球(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こと。
- 新しいボールでない場合、コーチはそのボールがプレーに適しているか、確認しなければならない。
- ボールを紛失した場合に備えて、スペアボール2個をスコアラウのテーブルに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、バッティングを行う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、ボウリング、フィールディング、ウィケットキーピングを行うことができる。
- 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オーバーまで進める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時間を最大30分延長させることができる。
- 試合時間が4分失われる毎に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・スターン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。
- 各イニングの途中で5分以内の水分補給のためのドリンクブレイクを1回取ることができる。
- ドリンクブレイクの途中で、選手はフィールドの外に出てはならない。

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こと。

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

- バツマンの肩より上を通過した(または通過したであろう)送球はノーボールとする。
- 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

- 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、3回以上バウンドするか、地面に沿って転がった場合、ノーボールとされる。
- ボールがポッピングクリースに到達する前に2回バウンドした場合は、フェアボールとなる。

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。
- ボウラーが9球目をボウリングし、ワイドボールまたはノーボールで終わった場合、そのオーバーは終了となる。キャリアオーバーはない。
- イニングの最終オーバーは、6球のフェアボールが送球されるまで、デリバリー数の上限はない。

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ランを打ったバッター又は25ボールを受けたバッターのイニングは、そのオーバーの終了時までとする(いずれか早い方)。
- 35ランを打つ前又は25ボールを受ける前に、バッターはリタイヤできる。その場合、残りのバッター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。
- リタイヤしたバッツマンは、他のすべてのバッツマンが退場した後に戻ることができる(1回のみ)。
- 選手の数11人より少ないチームの場合、アウトになったバッターよりもリタイヤしたバッターの方が先に戻ってもよい。

22. フィールダーの制限

- 25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ドリンクブレイク時とする(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

- 各試合につき2人のスコアラーが記録すること。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、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こと。
- 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時までスコアをアップロードしてください。

27. コーチ/キャプテン

- 次のバッターは、バウンダリーライン上で待機していなければならない。ウィケットが落ちた場合、次のバッターは2分以内に次の送球に備えなければなりません。

試合を素早く進め、反則を避けるためのキャプテンの心得は以下のとおりです:

1. オーバーの間は歩かずに走るように選手に指示する。
 2. 前もって計画を立てる。誰が次のオーバーを投げるのか、フィールドはどうなるのかを把握しておく。
 3. 新しいバッターが来たら、自身のチームが次のボウリングの準備ができていることを確認する。
 4. 不必要なプレーの中断を避ける。
 5. 少なくとも2人のバッターの防具の準備をしておくこと。
- ゲームが迅速に進むようにするのは、両キャプテンの責任である。