



## 年 組 名 前

3. バツマンが打った後にピッチのはしからはしへ走りますが、その時、バツマンがウィケットの手前にある線をこえる前に、フィールダーがボールを拾い、ウィケットめがけてボールを投げてウィケットをこわせばアウト。  
\* この他にもアウトをとる方法がいくつかあります。

**攻撃**…バツマンは「ウィケットを守りながら点を取る」ことがポイントです。

ボーラーはウィケットをねらってきますので、ウィケットをこわされないようにボールを打ち返します。一番大切なのはウィケットをこわされないように守ることなので、危ないボールは当ててブロックするだけでもOKです。あまりいい当たりでなければバツマンは走る必要がありません。走らないからといってアウトにはならないからです。

うまくボールを飛ばせたら走ります。(しかしフィールダーにノーバウンドでボールをキャッチされてしまったらそこでアウトになってしまいます。)

ここで注意。なんとクリケットではバツマンは一度に2人います。

この2人はピッチの両はじに立ち、一人は打ち、もう1人はボーラー側で走る準備をして待っています。打ってうまくボールが飛んで走れると思ったら、お互い「YES！」とさけび合図をしながら場所を入れ替わります。(バットは持ったまま走ります。)入れ替わることができたら1点入ります。そのまま今度は最初の場所に戻ってくることができたら2点。またまた2人が入れ替わることができたら3点…というように点が入ります。

野球のホームランのようなものもあります。フィールドのラインをバウンドしないでこえたら6点、バウンドしてこえたら4点 - いずれの場合も野球のように走る必要はありません)アウトになると次のバツマンにかわりますが、ボーラーが6回投げてアウトにならない時も次のバッターにかわります。チーム11人中の10人がアウトになったら攻撃と守備を交代します。

2つのチームでそれぞれの攻撃が終わった時の点数が多いチームの勝ちです。このセットを2回行う2イニング制もあり、この場合は2日から5日間試合が続くことになります。