



Teaching Manual



クリケットファミリーへ、ようこそ！



貴校にクリケットを導入いただき、誠にありがとうございます。

クリケットは、日本ではまだマイナーなスポーツですが、明治維新以前の1863年に日本に伝来した歴史あるスポーツです。当協会のミッションは、クリケットを通じて人、コミュニティ、国を結ぶ架け橋となり、豊かなスポーツ生活を創造することです。

今では、国内で約3,000人の競技人口があり、ジュニア世代を中心に年間約14,000人が学校などでクリケットを楽しんでいます。このように競技に関わる人が増加する中で、長期的な競技の発展を図るためには、確固たる普及体制の確立が不可欠です。そのために最も重要なのは、指導者の育成です。多くの教職員やボランティアが、クリケットの魅力に触れ、指導法を学べる機会を、できるだけ多く提供していきたいと思います。また、「クリケットアンバサダー」制度を設立し、指導者に競技に参加する魅力的な機会を提供していきます。

このマニュアルでは、誰でも簡単に導入できるジュニア用指導計画を紹介します。基礎体力向上や運動神経の発達に有効であるだけでなく、コミュニケーション能力の発達、チームワークの向上、状況判断や戦術などの考える力をも養う内容となっております。また、学校の授業での活動から日本代表として世界の舞台で活躍するまでの日本代表への道も掲載しました。

同時に、画像や動画などで教えるの副教材を開発し、誰でも使用できるようにウェブサイトに掲載しています。当協会には専門の普及員も複数おりますので、どんなことでもご相談ください。

当協会は、日本のクリケットの将来に大きな期待を持っています。皆様とクリケットという素晴らしいスポーツを通じ、多くの青少年の育成とその豊かなスポーツライフの形成に貢献できることを非常にうれしく思います。

宮地 直樹 日本クリケット協会の事務局長

Contents

2 クリケットファミリーへ、ようこそ!

4 クリケットブラストの概要

6 セッション1 クリケットに触れる

7 スノーボールタグ **9** コンティニューアスクリケット

8 キャッチングゲーム **10** おまけアクティビティー

11 セッション2 ボウリング

12 ボウリングの紹介 **14** おまけアクティビティー

13 ターゲットボウリング

15 セッション3 バッティング

16 アラウンド・ザ・ワールド **18** おまけアクティビティー

17 クリケットミニゲーム

19 セッション4 これまでの復習

20 キャッチングリレー **23** コンティニューアスクリケット

21 コーチングポイント **24** おまけアクティビティー

22 ボウリングリレー

25 セッション5 クリケットブラスト

26 セッションプラン **27** コーチングポイント

29 スコアカード

クリケットブラストの概要

クリケットブラスト(Cricket Blast)は、児童に、安全かつ楽しく、クリケットを紹介するプログラムです。新学習指導要領に準拠し、児童の運動能力の向上や運動神経の発達を促進します。

クリケットブラストは、参加者のプレイ機会を最大化し、スポーツの楽しさを教えることを重視します。そのため児童は、楽しみながら、投げる、打つ、捕るなどの技能を発達させるとともに、バランス感覚、敏捷性、スピードなどの運動能力を向上させます。

また、クリケットブラストの指導者は、児童が楽しく安全で自由な学習環境を作り、子どもたちに合わせてその興味をそそるようなゲームを使うことで、考える力や独創力を育むとともに、コミュニケーション、チームワーク、リーダーシップなどの社会性を育みます。

楽しく心身の発達を促進するクリケット活動を経験することで、子どもたちだけでなく、教職員や指導者、保護者などにも、スポーツやクリケットに対する情熱を喚起し、生涯スポーツや競技スポーツとして継続していただけるように期待しています。

クリケットブラストのファーストステージは、学校で始まります。体育の授業でクリケットを学習するため、6回の45分授業(レッスン)で構成されるプログラムを開発しました。最初の4回で児童は、様々な楽しいゲームを通してクリケットの基本を学習します。最後の2回では、学習したことを実践する試合形式のゲームを行います。

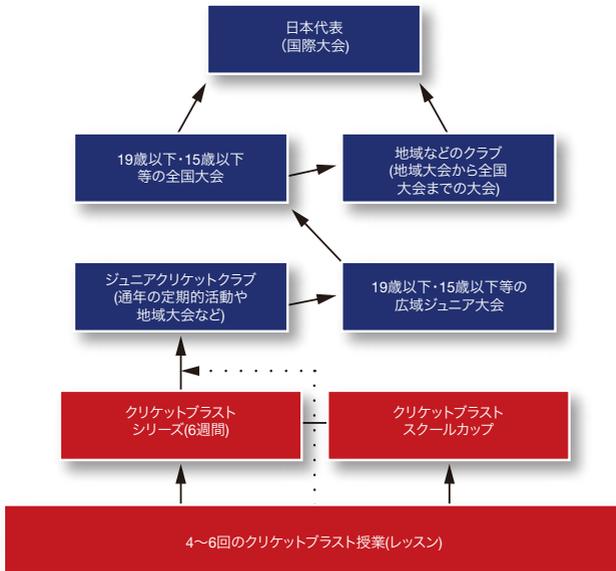
セカンドステージは、クリケットブラスト・スクールカップ(小学校大会)です。スクールカップは、子どもたちが体育で学習したことを学外で実践し、自己表現する場です。音楽やカラフルな旗がひらめく、お祭りのようなイベントとして楽しくスポーツを実践する場や雰囲気を作ることを重視します。

クリケットブラストのファイナルステージは、クリケットブラスト・シリーズです。スポーツやクリケットの楽しさを知り、様々な技能を発達させるには、継続的に活動に参加する機会があることが最も

大切です。そのためクリケットブラストでは、6週間連続のシリーズを年2回開催します。毎週2時間のシリーズに参加することで、児童の運動能力や技能を発達させるとともに、アクティブでスポーツ好きな生活習慣を身に付けてもらいたいと期待しています。

クリケットブラストのファイナルステージは、クリケットブラスト・シリーズです。スポーツやクリケットの楽しさを知り、様々な技能を発達させるには、継続的に活動に参加する機会があることが最も大切です。そのためクリケットブラストでは、6週間連続のシリーズを年2回開催します。毎週2時間のシリーズに参加することで、子どもたちの運動能力や技能を発達させるとともに、子どもたちにアクティブでスポーツ好きな生活習慣を身に付けてもらいたいと期待しています。

学校の校庭から日本代表への道



セッション1: クリケットに触れる



第1セッションはクリケットに馴れるための運動です。

走る、投げる、捕る、打つといった基本的な動作を育みつつ、楽しいゲームを通してクリケットの世界をのぞいてみましょう。

必要な道具:

- ボール×人数分
- ウィケット×1
- コーン×4または白線ひき

動画

世界OR紹介動画



Activity	Time
イントロ	5分
スノーボールタグ	5分
キャッチングチャレンジ	5分
コンティニューアスクリケット	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

スノーボールタグ



基本的なルール

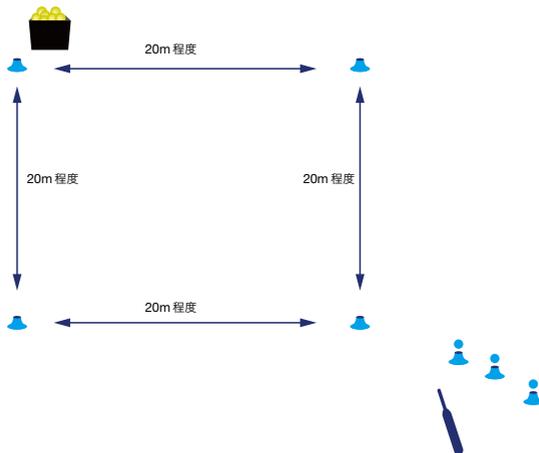
- コーンまたは白線引きで四角形を作り、一角にボールが入ったかごを用意。
- 参加者は四角形の外に出てはいけない。
- 最初に児童1名がボールを持ち他の子を追いかける。(やりたい児童を募集する)
- タッチされた児童はかごからボールを取り鬼となり、鬼は増えていく。



コーチングポイント

- 終了時間を決める。
- 両足ジャンプだけで移動してみる。
- ボールを投げてはいけない。

セット・アップ



Activity	Time
イントロ	5分
スノーボールタグ	5分
キャッチングチャレンジ	5分
コンティニューアスクリケット	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

キャッチングゲーム 5分

ゲームルール

- 児童は二人で一組になる。片方がボールを持つ。
- 二人が向かい合ってお互い大きく二歩下がる。
- 下から投げてお互いに両手で20回キャッチする。
- 徐々に難易度を上げる。

チャレンジ

- 右手だけで捕る。
- 左手だけで捕る。
- 捕る前に拍手をする。
- 距離を長くする。
- 2球同時に投げてみる。
- 1分間に何回できるかチャレンジする。
- 捕るごとにアルファベットを言う。
- 英数字で数えてみる。



Activity	Time
イントロ	5分
スノーボールタグ	5分
キャッチングチャレンジ	5分
コンティニューアスクリケット	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

コンティニュアスクリケット



ゲームルール

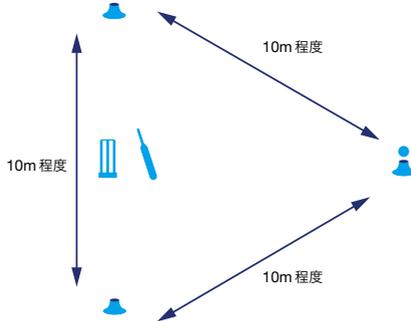
- 守備と攻撃の2チームに分ける。
- 投手(児童または指導者)が下から投げ、打者はボールをフィールドに打ち返して、コーン間を往復する。
- 守備はボールをすぐに投手に返す。
- アウトの種類は二種類
 - ①打球をノーバウンドで直接キャッチ
 - ②ボールを投手がウィケットに当てる
- 打者はアウトにならない限り最大で3球受けることができる。(初球でのアウトは無効とする。)



コーチングポイント

- 返球されたボールはすぐにウィケット目がけて下から投げる。
- 一人ずつバッティングを行い全員が打ち終わったら攻守交代。

セット・アップ



Activity	Time
イントロ	5分
スノーボールタグ	5分
キャッチングチャレンジ	5分
コンティニュアスクリケット	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

おまけアクティビティー

レッドロバー・タッグ(ワニ鬼ごっこ)

対象： 低学年～中学年



ルール：

- 鬼が移動できる川のような場所を白線で作る
- 鬼ごっこと同様鬼を決める。1人より2～3名いた方が望ましい。
- 鬼以外の児童は先生の「スタート!」の声とともに川の向こう岸まで走り抜ける。
途中川の中でタッチされると鬼となる。必ず川の中を走らなければならず、
川の外を走っても鬼となる。
鬼はタッチしても鬼のまま全員が鬼になるまで続ける



コーチングポイント：

- なかなか児童が走りださない場合は制限時間を設けましょう。
- 合図があるまで走り出してはいけません。



イン&アウト

対象： 中学年～高学年



ルール：

1. 全員が一列に並べる線を設ける。
2. 全員が一列に並び、両つま先を線に合わせる。
3. 指導者が「出て!」を言ったら線の外側にジャンプし、「入って!」と言ったら線の内側にジャンプする。外側にいる際「出て!」といわれた場合、内側にいる際「入って!」いわれた場合に動いてしまったら脱落となる。
4. 難易度を上げるためと英語に触れるために「出て!」を「OUT」にし、「入って!」を「IN」にし、混ぜ合わせるとよい。
5. 最後まで残った児童の勝ちとなる。



セッション2

ボウリング

第2セッションはクリケットの投手が行う動作、ボウリングの練習です。

ボウリングは野球の投手と違いヒジを伸ばして投げるという特徴があります。

なかなか見慣れない動きではありますが、クリケットにおいてとても重要であり、児童のパワー、スピード、バランス感覚、運動神経の発達を助ける動きがあります。

プロの選手達はこの投げ方で150キロ以上のスピードを出します。

必要な道具:

- ボール×クラスの人数÷2
- ウィケット×1
- コーン×4

動画

速球派投手の動画



Activity	Time
イントロ	5分
ボウリングの紹介	15分
ターゲットボウリング	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

ボウリングの紹介

15分
程度

説明

二人一組のペアを作る。

お互いに投げ合ってみてフォームを確認する。



ボウリングの基本動作

ボールの持ち方は野球と同じく親指、人差し指、中指を使います。

投げたい方向から体を90度開き半身になります。

ボールをあごの下に両手で持ち、両肘を開きます。肘、足、頭で小さな星を作るイメージです。

この小さな星を保ったまま体を横に揺らします。

児童は両手を大きく広げて大きな星を作り、勢いをつけるため、水平に広げた両手を垂直に戻してから、ターゲットに向かって大きく回します。投げる腕はターゲットに向けまっすぐ伸びた状態で大きな円を描きます。

側転をする動作とほぼ一緒です。



Activity	Time
イントロ	5分
ボウリングの紹介	15分
ターゲットボウリング	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

ターゲットボウリング



ゲームルール

- 一辺20m四角形をつくり、中心にターゲットとなるウィケットをセットする。
- 四角形の角にコーンまたは白線で印をつける。
- 各角に児童が並び四角の中心にあるウィケットを狙ってボウリングをする。
- ウィケットに当たったら100ポイント、倒したら1000ポイントを獲得する。
- 児童が投げ終わったら列の後ろに並ぶ。

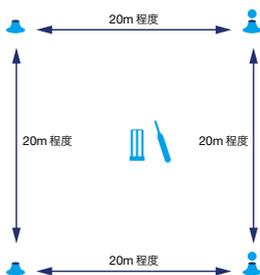
コーチングポイント

- 各角にいる児童がチームとなり、他の角のチームと競い合う。
- できるだけボウリングを行う。(肘をまっすぐに伸ばして投げる)
- ウィケットに当たるたびに棒を一本ずつ抜いて難易度を上げてみる。

チャレンジ

- ウィケットに当たった回数につき個人に100ポイントを与える。
- ウィケットを倒した回数につき個人に1000ポイントを与える。
- ウィケットにヒットしたら棒を一本ずつ抜いていく、先に3本全部抜けたグループが勝利する。

セット・アップ



Activity	Time
イントロ	5分
ボウリングの紹介	15分
ターゲットボウリング	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

おまけアクティビティー



ターゲットヒット

場所:校庭などある程度広い場所

人数:8人以上

道具:ボール、ウィケットまたはコーン

対象:中～高学年

ルール:

1. チームの数だけ白線引きで直径30メートル程の円を描き、その中心にウィケットまたはコーンを置く。
2. チーム内でペアを作り、ペア同士は円の対角線上に立ち片方がボールを持つ。
3. 的に向かってボールを投げ、制限時間内でより多くの的を倒せたチームの勝ちとなる。



トレジャー・ハンター

場所:校庭または体育館でも可

人数:6人以上

道具:ボール各チーム1個 コーン各チーム10個以上

対象:低～高学年

ルール:

各チーム一列に並び、1人ずつ10メートル先のコーンを目がけてボールを投げる。当たったコーンの中にボールが入っていたチームの勝ちとなる。投げ終わった児童は一度ボール拾いをしてから列に戻る。また当たったコーンはその都度除去する。

セッション3

バッティング

第3セッションは、バッティングの練習です。クリケットのバッティングは360度に打つことができ、多く点を取るために真横や後ろに打つこともあります。打球がバウンドしてグラウンドの外に出ると4点、ノーバウンドで出ると6点入ります(クリケットのホームラン)。

必要な道具:

- バット
- ウィケット
- コーン×3(バッティング用)
- ボール×3
- コーン×6または
白線ひき(守備用)

動画

いろいろなバッティング動画



Activity	Time
イントロ アラウンド・ザ・ワールド	5分
クリケットミニゲーム	10分程度 20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

アラウンド・ザ・ワールド

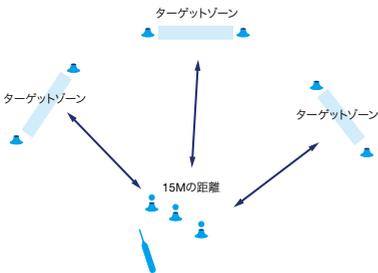
ゲームルール

- 1チーム5人程度の2チームでの対戦。
- 一人ずつコーンの上からゾーンを狙ってボールを打つ。
- ゾーンに入ればそれぞれのポイントが入る。一度入ったゾーンは狙えない。
- 守備側はボールがゾーンに入らないように阻止する。1つのゾーンに守備は最大二人
- 全員が打ち終わったら攻守交代する。

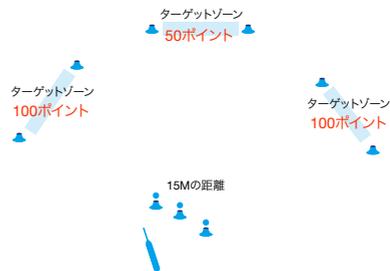
コーチングポイント

- コーンのパールをよく見て力強く打つ
- ゾーンの隅の方など守備がしづらい場所を狙う。

セット・アップ



得点表



Activity	Time
イントロ	5分
アラウンド・ザ・ワールド	10分程度
クリケットミニゲーム	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

クリケットミニゲーム

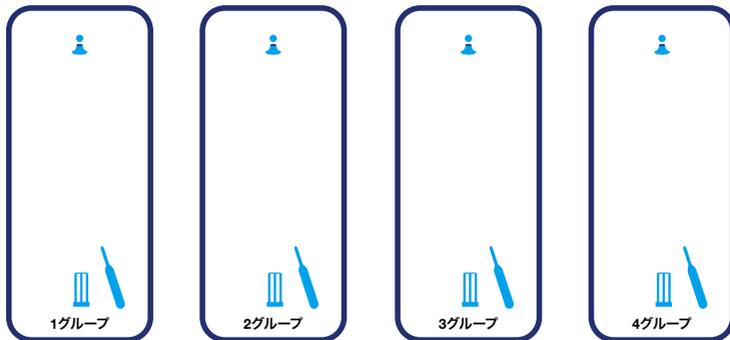
ゲームルール

- ウィケットから15 Mの距離に投球位置を設定する。
- バッターが打ったボールが戻ってくるまでウィケットとコーンの間を走った回数が点数となる。
- 空振りしてウィケットに当たった場合、打った球がノーバウンドで守備に取られた場合、またウィケットとコーンの間を走っている間にボールを戻された場合、打者はアウトとなる。
- 6球で交代、打者と投手と守備はローテーションでポジションを代わる。
- 打者時に走った回数、投手時に取ったアウトの数(1アウト5点)が個人の得点となり、一番多い児童が勝ちとなる。

コーチングポイント

- 投球されたボールをよく見て力強く打つ
- 投手の後ろなど守備がない場所を狙う。
- 投手はウィケットを狙って投球をする。

セット・アップ



Activity	Time
イントロ	5分
アラウンド・ザ・ワールド	10分程度
クリケットミニゲーム	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

おまけアクティビティー



ターゲットバッティング

人数: 1グループ4人程度

道具: バット×1 コーン×5

対象: 全学年

ルール:

1. バッター側にコーンを3個置き、ボールを乗せます。バッター側から15メートル程離れた場所に3メートル間隔のゲートを作ります。
2. 児童はコーンの上のボールをゲート狙って打ちます。ゲートの中に入れて得点が高い、点数の多い児童の勝ちとなります。
3. 順番を待っている児童はゲートの向こう側で、審判とボール拾いを兼任します。バッターはゴロになるように打つと安全にゲームが行えます。



ホームラン競争

場所: 校庭

人数: 1グループ4人程度

道具: バット ボール 白線引き各×1

対象: 中～高学年

ルール:

1. バッターが1人おり、10メートル離れた場所に投手、30メートル離れた場所に白線を引きます。白線の向こう側に守備がいます。
2. 投手が下からワンバウンドで投げ、バッターは白線をノーバウンドで超えるように打ちます。白線を超えれば1点で、得点の多い児童の勝ちとなります。
3. 守備にノーバウンドで捕られてしまったら得点は入りません。

セッション4

これまでの復習

第4セッションではこれまでの練習をゲームで実践してみましょう。
まずリレー形式のウォーミングアップで体をほぐし、ゲーム開始です。

必要な道具:

- コーン×8
- ボール×4
- ウィケット×4
- バット×4

動画



Activity	Time
イントロ	5分
キャッチングリレー	3分
バッティングリレー	3分
ボウリングリレー	3分
コンティニューアスクリケット	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

キャッチングリレー



ゲームルール

- 4チームの各第1走者は向かいにあるコーンまで走る
- コーンの上にあるボールを上に向けて3回拍手しキャッチする。
- ボールをコーンに戻し自分の列まで走り、次の走者にタッチする。
- 次の走者はタッチを合図にスタートする。



コーチングポイント

- できるだけ早く、正確に行う。
- 学年に合わせて拍手の回数を決める。
- 高学年は列に帰る途中(3m地点)で次の走者に下投げてパスをする。

セット・アップ



Activity	Time
イントロ	5分
キャッチングリレー	3分
バッティングリレー	3分
ボウリングリレー	3分
コンティニューアスクリケット	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

バッティングリレー



ゲームルール

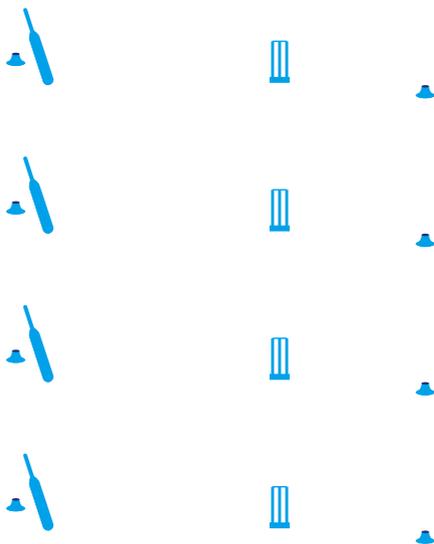
- バットを持って走り、中央にあるウィケットをバットでタッチしてターンする。
- ターンして奥のコーンをバットでタッチし、戻ってきたら次の走者に交代。



コーチングポイント

- 走るときはバットを両手で持つ。
- バットを手渡す時は次の走者が受け取りやすい様に渡す。

セット・アップ



Activity	Time
イントロ	5分
キャッチングリレー	3分
バッティングリレー	3分
ボウリングリレー	3分
コンティニューアスクリケット まとめ	20分程度 2分程度
レッスン時間	45分

ボウリングリレー

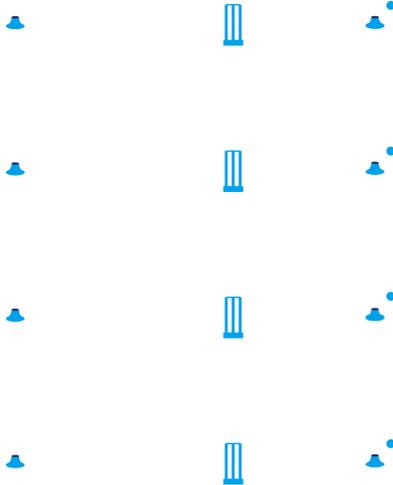
ゲームルール

- 第一走者が奥のコーンまで走りボールを拾う。
- ウィケットに向かってボウリングする。
- ウィケットにヒットした場合投手が回収し次の走者に投げてパスをする。
- ウィケットを外したならば次の走者が拾い前の走者が戻ってきたらスタートする。
- 第2走者からボールを持って奥のコーンまで走る。
- 一番ウィケットを当てたチームと一番早かったチームの発表をする。

チャレンジ

- ターゲットとなるウィケットの棒の本数を1、2本にする。

セット・アップ



Activity	Time
イントロ	5分
キャッチングリレー	3分
バッティングリレー	3分
ボウリングリレー	3分
コンティニューアスクリケット	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

コンティニュアスクリケット



ゲームルール

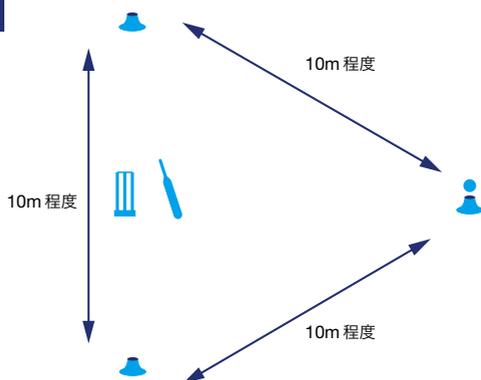
- 守備と攻撃の2チームに分ける
- 投手(児童)がボウリングをし、打者はボールをフィールドに打ち返して、コーン間を往復する。
- 守備はボールをすぐに投手に返す。
- アウトの種類は二種類 ①打球をノーバウンドで直接キャッチ ②ボールを投手がウィケットに当てる
- 打者はアウトにならない限り最大で3球受けることができる。(初球でのアウトは無効とする)



コーチングポイント

- 返球されたボールはすぐにウィケット目がけて上から投げる。
- 1人ずつバッティングを行い全員が打ち終わったら攻守交代。

セット・アップ



Activity	Time
イントロ	5分
キャッチングリレー	3分
バッティングリレー	3分
ボウリングリレー	3分
コンティニュアスクリケット	20分程度
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

おまけアクティビティー



フライチャレンジ

場所: 広い場所

人数: 1クラス

道具: バット1本、ボール1球

対象: 高学年



ルール:

- クラスの代表者を数名選出する。指導者が彼等に向けてフライを打つが、その他の児童は○×クイズの要領で取れるか取れないに分かれる。



セッション5

クリケットブラスト

第5セッションでは本格的な試合をしてみましょう。

クリケットブラストと呼ばれる小学生向けのゲームです。

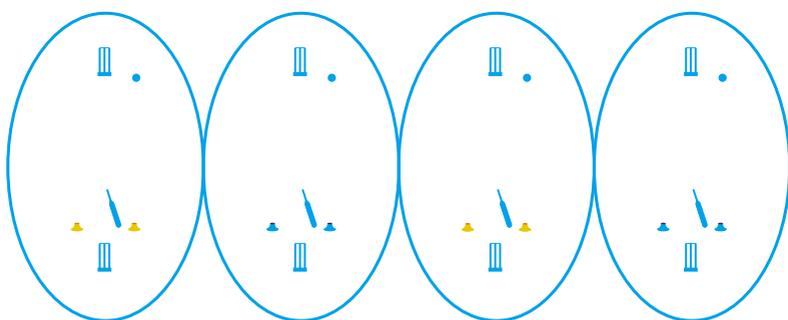
クリケットは紳士のスポーツです。チームワークを磨いて勝利を目指しましょう。

必要な道具：

- バット×2、
- ウィケット×2、
- ボール×1、
- コーン×2

Activity	Time
イントロ	5分
クリケットブラスト	35分
まとめ	2分程度
レッスン時間	45分

セット・アップ



セッションプラン



ゲームルール - クリケットブラスト

10人で行う場合、まず5組のペアを作り、バッティングには1ペア、投手とウィケットキーパーに1ペアとなり残りの3ペアは守備となる。

- バッティングは1人4球、ペアで8球打ち次のペアと交代します、バッティングでは走った回数がバッティングペアの点数となり、投手はウィケットに当てることができる場合投手ペアに5ポイントが入り、守備はフライや走塁アウトにより5ポイント得られる。
- ゲームの目的は投げられたボールを打ち返しより多く走りポイントを取ること。
- 打者は走塁アウトにならないように気をつけながらできるだけ多く走る。
- あまりに遠くへ打った場合ボーナスポイントを加えるバリエーションも作る。
- 走った回数を合計してより多かったチームが勝利となる。



コーチングポイント

バッティング

- バッティングはペアで8球打ちます。
- 各児童はバッティング、ボウリング、ウィケットキーピングを1回ずつ経験します。
- ウィケットを何度も往復することで得点を重ねますがアウトになりそうであれば走塁しなくてもよいです。
- アウトの種類はフライ、ウィケットに直接あたるアウト、走塁アウトの3つです。
- 打者から奪ったアウトは守備側に5ポイント与えられます。
- 高すぎ、遠すぎて届かない等明らかに打者が打てない球が投げられた場合、打者は2ポイントが与えられる他、「フリーヒット」を打つことができます。
- 「フリーヒット」では打者が前方へバッティングティから打つことができ、大量得点をとるチャンスとなっております
- ただし、フリーヒットの場合は、打者側のウィケットの後方に打ってはいけません。

ボウリング

- ボウリングとウィケットキーパーのペアは1人4球、合計8球投げます。
- ペアでボウリングとウィケットキーパーを交互に行います。
- ボウリングは利き腕をまっすぐに伸ばし打者の手前でバウンドするように投げましょう。
- ペアで8球投げ終わったら次のボウリングペアと交代します。
- 打つことが不可能なボールは「フリーヒット」となります。

フィールディング

- フィールドイングの目的はボールを捕ったり、止めたり、投手またはウィケットキーパーに投げたりすることで打者の走塁を防ぐことです。



スコアカード

*スコアカードは次ページにあります。



スコアリングの説明

1. 縦の「Batting Pair」の欄に打者の名前を入れます。
2. 横の「over」の欄に投手の名前を入れます。
3. 打者の点数を名前の横の表に記入していきます。
4. ウィケットが落ちたらアウトになった打者の枠にWを記入します。
5. ワイドとノーボールなど(暴投)は丸を記入し、フリーヒットでの追加点数は丸の中に記入します。
6. 点数が入らなかった投球には枠の中に点(ドット)を記入します。
7. 1オーバーで6枠を埋めてください。
8. 打者ペアが4オーバー打ち終えた後、個人の得点とペア合計の点数を記入し、チームの得点に加えてください。
9. 第2番以降の攻撃ペアは、ペアの得点にチームの得点を加え現在の得点を記入します。
10. 打撃チームの攻撃が終了した後、チームの総得点を記入してください。
11. 失った各ウィケット(アウト)は相手チームにボーナスラン(5ラン)が与えられます。イニングが終了したら失ったアウト数を5倍して相手チームに与えた点数の欄に記入します。
12. 最初の攻撃が終了した時点では、先攻チームの総得点欄と相手チームからもらう得点欄は空欄のままですが、後攻の攻撃が終了したら2つの欄を埋めてスコアシートを完成させる。



Over 1

Over 2

Team Running Score

Batting Pair 1	Taro		Momoko		Pair Total		Team Running Score	
	Wkts	Runs	Wkts	Runs	Wkts	Runs	Wkts	Runs
Junji	1	1	4	8	1	13	1	18
Michi	4	8	4	2	0	18		
Batting Pair 2	Jun		Toshio		Pair Total		Team Running Score	
Misa	1	1	1	4	0	5	1	12
Hanbisa	1	4	2	1	1	7		
Batting Pair 3	Ryudai		Fukumi		Pair Total		Team Running Score	
Naemie	4	1	1	1	1	8	2	16
Shoji	4	2	4	2	1	8	4	46



Batting Team	Sano Samurai
Bowling Team	Akashina Arashi
Date	2015/07/03

	Wkts	Runs
Team Total	4	46
Bonus Runs Awarded to Opposition (Total Wkts x 9)		25
Bonus Runs Received from Opposition		
GRAND TOTAL (Team Total + Bonus Runs Received)		71



Over 1

Over 2

Team Running Score

Pair Total

Batting Pair 1	Over 1		Over 2		Pair Total		Team Running Score	
	Wkts	Runs	Wkts	Runs	Wkts	Runs	Wkts	Runs
Batting Pair 2	Wkts	Runs	Wkts	Runs	Wkts	Runs	Wkts	Runs
Batting Pair 3	Wkts	Runs	Wkts	Runs	Wkts	Runs	Wkts	Runs



Batting Team	
Bowling Team	
Date	

Team Total	Wkts	Runs
Bonus Runs Awarded to Opposition (Total Wkts x 5)		
Bonus Runs Received from Opposition		
GRAND TOTAL (Team Total + Bonus Runs Received)		

Japan Cricket Association

2472 Kanayanaka-cho, Sano-shi,
Tochigi 327-0846 Japan

Web: www.japancricketblast.com

Tel: +81 50 3766 4483

