



DCB Spielordnung

Für

„Twenty20 Cricket“

Version 1 – Februar 2012

Verbindlich sind und zur Anwendung kommen, mit Ausnahme von den hier anderweitig aufgeführten Regularien, die durch den MCC festgelegten „Laws of Cricket“ (2000 Code 4th Edition - 2010).

Alle in dieser Spielordnung aufgeführten Vorschriften haben gegenüber allen anderen Regeln Vorrang.

Bei den in dieser Spielordnung genannten Personen sind stets weibliche und männliche Personen gemeint.

Zur Vermeidung von Unstimmigkeiten ist der Deutschen Fassung dieser Spielordnung auf Grund der verschiedenen Terminologien des Crickets in der deutschen Sprache ein Glossar angefügt.

Außerdem im Anhang zu finden, ist die DCB Strafordnung.

Kontaktdaten

Deutscher Cricket Bund
Luragogasse 5
94032 Passau

www.cricket.de

Inhaltsverzeichnis

Präambel	3
1. Spieldauer	3
2. Spiel Beginn, Ende und Pausen	3
3. Ununterbrochene Spiele	4
4. Verspäteter Beginn oder wetterbedingte Unterbrechung des ersten Innings	4
5. Unterbrochenes zweites Innings ohne eine mögliche zeitliche Verlängerung	5
6. Ersatzspieler	6
7. Anzahl der Overs pro Bowler	6
8. No-Balls und Free Hits	6
9. Wide Balls	6
10. Restriktionen bei der Platzierung von Feldspielern	6
11. Declaration	7
12. Verhalten der Spieler	7
13. Kleidung der Spieler	7
14. Spielberechtigung	7
15. Ligapunkte durch Spielergebnisse	9
16. Ligaposition	9
17. Regularien für Jugendspieler	10
18. Ernennung von Umpiren	10
19. Result Sheets (Resultats Bögen)	10
20. Scorer	10
21. Bälle	10
22. Änderung des Spielplans	10
Anhang A - Glossar	
Anhang B - DCB Strafordnung	

Präambel

Der Erfolg des Deutschen Crickets ist größtenteils auf die Disziplin, den Sportsgeist und die Pünktlichkeit seiner Mitglieder angewiesen. Alle Regeln, insbesondere die Vorschriften über Verspätungen und Abwesenheit, werden strikt durchgesetzt und die Entscheidungen der Umpire sind rechtskräftig.

Für den organisierten Cricket Sport in Deutschland und somit für den Deutschen Cricket Bund e.V. (DCB), für alle Verbände und alle Vereine, die Mitglieder der Vereine sowie für alle Spieler und Offizielle gelten die Satzung, die Spielordnung und die Strafordnung des DCB.

1. Spieldauer

Alle Spiele haben aus einem Innings pro Mannschaft zu bestehen, jedes Innings ist auf die Dauer von 20 Overs festgesetzt, welche innerhalb der Zeit von 1 Stunden 20 Minuten absolviert werden müssen.

Eine Reduktion der zu absolvierende Overs durch die Kapitäne vor dem Toss oder während des Spiels ist untersagt und ist nur zulässig bei spielbeeinflussendem Schlechtwetter. DCB Bundesliga Spiele, die diese Kriterien nicht erfüllen, werden als ungültig erachtet.

Eine Mannschaft, die als Zweites schlägt, kann für ihr Innings keine ungenutzten Overs von der Mannschaft die als erstes geschlagen hat erhalten.

2. Spiel Beginn, Ende und Pausen

2.1 Generelle Regeln bei Abwesenheit sowie Verspätung und zur Zeiteinteilung der Spiele

[a] Der reguläre und planmäßige Spielbeginn wird durch den regionalen Ligaleiter oder den DCB Sport Direktor bestimmt. Die Kapitäne sind vor dem Toss zur Übergabe der abgedruckten Spielerlisten sowohl als auch der Spielerpässe an die Umpires verpflichtet. Der Toss soll auf dem Spielfeld abgehalten und nicht später als 15 Minuten vor Spielbeginn durchgeführt werden.

[b] Eine Mannschaft, die nicht in der Lage ist, 15 Minuten vor dem planmäßigen Beginn des Spiels den Toss abzuhalten (bei Anwesenheit von weniger als sieben Spielern zu dem Zeitpunkt), verliert diesen automatisch und bekommt einen Punkt ihrer Ligapunkte abgezogen. Ein weiterer Punktabzug erfolgt, wenn bis 30 Minuten nach planmäßigem Spielbeginn stets noch keine sieben Spieler anwesend sind. Die Begründung für einen verspäteten Beginn müssen dem regionalen Ligaleiter oder dem DCB Sportdirektor durch die verantwortlichen Umpire mitgeteilt werden.

[c] Falls die Seite mit dem ersten Schlagdurchgang keine gesamte Mannschaft aufweist und alle ihre bis dahin vorhandenen Schlagmänner ausscheiden bevor die restlichen Spieler eintreffen, wird ihr Innings als abgeschlossen befunden.

[d] Ein Spiel gilt nur dann als gewertet, wenn eine Stunde nach planmäßigem Spielbeginn mindestens neun Spieler pro Seite anwesend sind. Andernfalls beendet der Umpire das Spiel.

2.2 Spielzeiten, Mittags- und Teepausen zwischen den Innings

Die Mittags- oder Teepause soll zwischen den Innings sein und hat eine Dauer von 15 Minuten.

2.3 Erfrischungspausen

Im DCB Twenty20 Cricket gibt es keine Erfrischungspausen.

2.4 Verlorengegangene Bälle

Falls ein Ball verloren gehen sollte, muss nach zwei Minuten der Suche ein Ersatzball benutzt werden. Jede Mannschaft ist verpflichtet, eine Auswahl an Ersatzbällen bereitzustellen.

3. Ununterbrochene Spiele

3.1 Generell

Jedes Innings besteht aus 50 Overs.

3.2 Langsame Over Rates

[a] Falls die Feldmannschaft des ersten Innings es versäumt, ihre 20 Overs in den dafür vorgesehenen 1 Stunden 20 Minuten abzuhalten, wird der Durchgang trotzdem bis zum einschließlich 20 Over gespielt. Wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist, dass die Schuld dafür eindeutig einer der beiden Seiten zugeschrieben werden kann, soll dieser dem Ligaleiter oder dem DCB Sportdirektor berichten, welcher dem betroffenen Verein eine formelle Verwarnung ausstellt. Wenn ein Verein in derselben Saison zweimal verwarnt wird, erhält dieser 1 Punkt Abzug von seinem Ligapunktstand.

[b] Falls die Feldmannschaft des zweiten Innings es versäumt, ihre 20 Overs in den dafür vorgesehenen 1 Stunden 20 Minuten abzuhalten, wird die Spielzeit um die nötige Dauer einer Spielentscheidung oder bis die 20 Overs vollführt sind erweitert. Gleichbedeutend, wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist, dass die Schuld dafür eindeutig einer der beiden Seiten zugeschrieben werden kann, soll dieser dem Ligaleiter oder dem DCB Sportdirektor berichten, welcher dem betroffenen Verein eine formelle Verwarnung ausstellt. Wenn ein Verein in derselben Saison zweimal verwarnt wird, erhält dieser 1 Punkt Abzug von seinem Ligapunktstand.

[c] Zeitverlust durch erhebliche Störungen, wie Verletzungen oder unvorhersehbare Ereignisse, die das Spiel unterbrechen, ziehen für Mannschaften keine Bestrafungen nach sich.

4. Verspäteter Beginn oder wetterbedingte Unterbrechung des ersten Innings

Den Umpiren obliegt die alleinige Beurteilung der Tauglichkeit des Platzes, des Wetters und der Lichtverhältnisse während des Spiels, das auch, selbst wenn die beiden Mannschaftskapitäne in Übereinstimmung wünschen, das Spiel in den vorherrschenden Bedingungen aufzunehmen oder fortzusetzen.

4.1 Absicht, der gleichen Anzahl von Overs für die Schlagdurchgänge der Mannschaften

Falls das erste Innings des Spiels durch nachteilige Wetterbedingungen unterbrochen oder verzögert ist, wird ein Over für alle vollendet verlorengegangenen 4 Minuten von der Spielgesamtzahl (ursprünglich 40 Overs) abgezogen. Falls dies eine ungerade Spielgesamtzahl ergibt, wird abgerundet.

Beispiele:

[a] Bei einem 16 minütigem Verlust im ersten Inning, sind 4 Overs von der Spielgesamtzahl, 40 Overs, abzuziehen, was zu einer revidierten Spielgesamtzahl von 36 Overs führt. Damit würde jede Mannschaft 18 Overs haben. Der zweiten Schlagmannschaft stehen stets die gleiche Anzahl revidierter Overs wie der ersten Schlagmannschaft zu, selbst dann wenn diese für weniger rausgeworfen wurden.

[b] Bei einem 20 minütigen Verlust im ersten Innings, sind 5 Overs von der Spielgesamtzahl, 40 Overs, abzuziehen, was zu einer revidierten Spielgesamtzahl von 35 Overs führt. Abgerundet würde damit jede Mannschaft 17 Overs erhalten.

4.2 Verfügbare Overs, falls eine gleich Anzahl der Overs für die zweite Schlagmannschaft nicht möglich ist

Falls zum angesetzten Zeitpunkt der Wiederaufnahme des unterbrochenen ersten Innings festgestellt wird, dass durch das Revidieren der Overs die zweite Schlagmannschaft weniger Overs zu spielen haben wird als die erste Schlagmannschaft, dann wird das erste Innings unverzüglich geschlossen.

Beispiel:

Als Schlechtwetter das Spiel unterbricht, hat die erste Schlagmannschaft bereits 18 Overs gespielt. Bei Wiederaufnahme der Begegnung wird nun festgestellt, dass wegen des Aufschubs die reduzierte Spielgesamtzahl nur 34 Overs beträgt. Damit erhalten beide Mannschaften 17 Overs, was eine sofortige Schließung des ersten Innings bedeutet, wobei der zweiten Schlagmannschaft nicht mehr als 16 Overs gestattet werden.

4.3 Eine revidierte Spielgesamtzahl kann nicht angehoben werden

Eine einmal durch Verzögerung oder Unterbrechung revidierte Spielgesamtzahl [offensichtlich nach unten] kann niemals nachträglich erhöht werden.

5. Unterbrochenes zweites Innings ohne eine mögliche zeitliche Verlängerung

5.1 Verlorengegangene Overs in einem unterbrochenen zweiten Inning

Im Fall einer Schlechtwetter Unterbrechung im zweiten Innings, wird ein Over für alle vollendet verlorengegangenen 4 Minuten von der Overs Gesamtzahl der zweiten Schlagmannschaft abgezogen.

Der Zielpunktstand für die zweite Schlagmannschaft wird dann auf der „pro-rata-run-rate“ der ersten Schlagmannschaft errechnet.

Beispiel:

Die erste Schlagmannschaft erzielt 100 All Out in ihrem Innings (die Anzahl der dafür benötigten Overs ist irrelevant). Dies entspricht, gerechnet auf 20 Overs, einer Run Rate von 5.00 Runs pro Over. Sollten auf Grund von Schlechtwetter 5 Overs verlorengelassen, würde die zweite Schlagmannschaft eine Punktzahl von 76 erreichen müssen um das Spiel zu gewinnen. ($15[\text{overs}] \times 5.00[\text{Run Rate}] + 1[\text{Run}] = 76[\text{Runs}]$)

Jedoch, falls die erste Schlagmannschaft in weniger als die für sie zur Verfügung stehenden Overs (20, oder eine durch Schlechtwetter reduzierte Anzahl) rausgeworfen wird und eine Spielunterbrechung wegen Schlechtwetter im zweiten Innings auftritt, werden die ungenutzten Overs des ersten Innings mit in die Berechnung der abzuziehenden Overs für das zweite Innings integriert.

5.2 Unvollendetes zweites Innings

Es könnte vorkommen, dass eine Unterbrechung des zweiten Innings dazu führt dass die zweite Schlagmannschaft nicht die Möglichkeit hat, die gleiche Anzahl von Overs wie die erste Schlagmannschaft zu erhalten. Wenn keine weiteren Overs mehr möglich sind, aber die zweite Seite

für mindestens 10 Overs geschlagen hat, wird ein fiktiver Punktestand basierend auf der Run Rate des zweiten Innings zum Zeitpunkt der Unterbrechung berechnet.

Beispiel:

Die erste Schlagmannschaft erzielt 100 Runs in 20 Overs (Run Rate 5.00 Runs pro Over). Die zweite Schlagmannschaft erzielt 76 Runs in 15 Overs in ihrem Schlechtwetter unterbrochen Innings (5.07 Runs pro Over). In diesem Fall gewinnt die zweite Schlagmannschaft das Spiel. Wenn die zweite Schlagmannschaft eine niedrigere Run Rate hat, gewinnt die erste.

Falls die Mannschaft des zweiten Schlagdurchgangs nicht mindestens 10 Overs schlägt, gilt das Spiel als Ergebnislos und beide Seiten erhalten 4 Ligapunkte.

6. Ersatzspieler

Ersatzspieler sind nur erlaubt, falls sich ein Spieler verletzt, krank wird oder die Umpire den Ersatz für begründet erachtet.

7. Anzahl der Overs pro Bowler

Kein Bowler soll mehr als 4 Overs in einem Innings werfen. Dies wird nicht für unterbrochene oder verspätet begonnene Spiele geändert werden, allerdings werden sie im Einklang mit den revidierten Overs reduziert.

8. No-Balls und Free Hits

Ein auf einen durch fehlerhafte Fußstellung verursachten No-Ball (Gesetz/ Regel 24.5) folgender Wurf wird zu einem Free Hit für den sich am Strike befindenden Schlagmann. Wenn dieser Wurf ebenfalls ungültig ist (jedwede Art von Wide oder No-Ball), dann wird der darauffolgende Wurf zum Free Hit für den sich dann am Strike befindenden Schlagmann.

Bei jedem Free Hit gilt, dass der Schlagmann nur unter den Bedingungen eines No-Balls ausscheiden kann, selbst wenn der Wurf als Wide Ball gewertet wird.

Änderungen der Feldpositionen bei Free Hit Würfeln sind nicht zulässig, außer wenn die Schlagmänner den Strike gewechselt haben sollten.

9. Wide Balls

Umpire sind instruiert eine sehr strikte und beständige Interpretation des Regelwerks anzuwenden, damit Bälle die sehr weit entfernt vom Schlagmann passieren verhindert werden.

Jeder Wurf auf die Off oder Leg Side, der der Auffassung der Umpire nach dem Schlagmann keine angemessene Gelegenheit gibt Punkte zu erzielen, soll als Wide Ball angesagt werden.

Bei Ansage eines Wide Balls wird eine sofortige Strafe in Höhe von einem Run gewährt. Diese Strafe wird zusätzlich zu allen weiteren Runs aus Strafpunkten gewertet. Alle Runs die aus Läufen oder dem Wide Ball selber resultieren und kein No-Ball sind, werden zusammen mit der Strafe für den Wide als Wide Ball gewertet.

10. Restriktionen bei der Platzierung von Feldspielern

[a] Zwei Halbkreise werden auf das Spielfeld gezeichnet. Mittelpunkt der Halbkreise soll der jeweilige Middle Stump an den Enden der Pitch sein. Im Radius soll jeder Halbkreis 30 Yards (27.43 Meter)

betragen. Die Halbkreise werden durch zwei auf das Feld gezeichnete parallele Linien verbunden. Der damit beschriebene Bereich der Feldspielrestriktion sollte entweder mit durchgezogenen weißen Linien oder „Punkten“ im Abstand von 5 Yards (4.57 Meter) markiert sein. Jeder dieser Punkte ist durch eine weiße Plaste- oder Gummidisc (aber nicht Metall) eines Durchmessers von 7 Inches (18 cm) bedeckt. Während den Overs der Feldspielrestriktion (wie unten beschrieben) sind zum Zeitpunkt des Wurfes nicht mehr als zwei Feldspieler außerhalb des Bereichs der Feldspielrestriktion gestattet.

[b] Zum Zeitpunkt des Wurfes sollten nie mehr als fünf Feldspieler auf der Leg Side sein.

[c] Während der ersten sechs Overs sind zum Zeitpunkt des Wurfes nicht mehr als zwei Feldspieler außerhalb des Rings gestattet. Bei Spielen in denen die Anzahl der Overs wegen Schlechtwetters reduziert werden, nehmen die Overs dieser Restriktion äquivalent dazu ab.

[d] In den danach ausstehenden Overs sind zum Zeitpunkt des Wurfes nie mehr als fünf Feldspieler außerhalb des Rings gestattet.

11. Declaration

Eine Declaration ist unzulässig.

12. Verhalten der Spieler

Es werden die Gesetze/ Regeln und der Geist des Cricket strikt angewendet.

Jeder Vorfall von Fehlverhalten (zum Beispiel Aggressionen gegenüber Umpiren oder dem Gegner, die Anfechtung einer Umpire Entscheidung durch Wort, Tat oder Gebärden, der Gebrauch von ausfallender Sprache auf und abseits der Spielfläche) wird von den Umpiren an den Ligaleiter/ DCB Sportdirektor gemeldet. Daraufhin werden von Seiten des Ligaleiter/ oder des DCB Sportdirektors und wenn nötig zusammen mit dem DCB Sportausschuss Handlungen laut DCB Strafordnung folgen.

13. Kleidung der Spieler

Die getragene Kleidung muss für den Cricketsport tauglich sein. Farbige Spielkleidung ist akzeptabel, solange alle Spieler einer Mannschaft die Selben Farben tragen, kann das nicht gewährt werden ist weiß zu tragen. Um eine gute Sichtbarkeit des roten Balls zu gewährleisten und Konflikten vorzubeugen, bedürfen alle farbigen Spielkleidungen der Zustimmung des regionalen Ligaleiters vor Saisonbeginn.

14. Spielberechtigung

Nur Spieler die beim regionalen Ligaleiter/ DCB Sportdirektor registriert sind und einen offiziellen DCB Spielerpass ausgestellt bekommen dürfen in Begegnungen auflaufen. Mögliche Feldspieler, die unberechtigt zum Einsatz kommen, werden zur automatischen Niederlage ihrer Mannschaft durch Regelbruch führen.

14.1 Registrierung von Spielern und Spielerpässe

Vereine müssen ihre Spieler bis spätestens zum 31. März für die Saison gleichen Jahres beim regionalen Ligaleiter registriert haben.

Alle Spieler müssen unter ihrem vollen Namen und Geburtsdatum, ihrer Adresse und Nationalität registriert sein. Für alle Spieler ohne deutsche Staatsangehörigkeit ist es zudem notwendig, das genaue Datum ihrer ersten Registrierung in Deutschland anzugeben.

Ein Passfoto von jedem Spieler muss eingereicht sein.

Ein Spielerpass wird nach Registrierung innerhalb der nächsten 21 Tage an den Verein für jeden Spieler ausgestellt werden.

Falls aus irgendeinem Grund die Ausstellung der Spielerpässe verzögert ist, muss der Verein oder Spieler eine schriftliche Einwilligung beim regionalen Ligaleiter oder dem DCB Sportdirektor erwirken, damit diese Person spielberechtigt ist. Diese Bestätigung muss auf Verlangen eines Umpire vorzeigbar sein.

14.2 Eine spätere Registrierung von Spielern

Spieler, die nach dem 31. März registriert werden, sind nach einer Frist von 14 Tagen nach der Registrierung mit dem regionalen Ligaleiter/ Sportdirektor für die Saison spielberechtigt. Während dieser Zeit wird ein neuer Spielerpass ausgestellt.

14.3 Vereinswechsel von Spielern

Ein Spieler kann einmal in der Saison den Verein wechseln. Spieler, die ihren Verein innerhalb einer Region wechseln, wird es nicht gestattet sein, jegliche offizielle Begegnungen für eine Dauer von 28 Tagen vom Zeitpunkt der Registrierung zu spielen. Wenn ein Vereinswechsel in eine andere Region erfolgt, beträgt die Wartezeit 14 Tage.

Spielverträge zwischen Vereinen und Spielern die eine Laufzeit von mehr als einer Saison übersteigen, sind vom DCB weder gestattet noch anerkannt.

14.4 Vereine die vorsätzlich nichtregistrierte Spieler einsetzen

Jeder Verein, der dem vorsätzlichen Einsatz nicht registrierter Spieler befunden wird, hat die Konsequenz nach der DCB Strafordnung zu ertragen.

14.5 Vorfälle bei denen Zweifel an der Spielberechtigung eines Spielers auftreten

Spieler sind dazu verpflichtet, ihren Spielerpass sowie ihren Personalausweis und/oder Reisepass bei allen Spielen mit sich zu führen. Sollte der gegnerische Kapitän einen Grund haben zu glauben, dass ein nicht registrierter Spieler eingesetzt wird, hat er das Recht die Umpire um Kontrolle der Identität des betroffenen Spielers zu bitten. Falls die Umpire nicht mit Sicherheit feststellen können, ob ein Spieler registriert ist oder nicht, soll das Spiel trotzdem gespielt werden. Daraufhin hat die gegnerische Seite bis zum darauffolgenden Dienstag um 22.00 Uhr Zeit einen Einspruch beim regionalen Ligaleiter geltend zu machen.

14.6 Fehlende Spielerpässe

Sollte ein Spieler seinen Spielerpass zum Zeitpunkt der Begegnung nicht vorzeigbar haben (ob vergessen oder verloren), muss er zu einer anderweitigen Identifikation imstande sein (Personalausweis, Reisepass und Führerschein sind die einzig zulässigen Dokumente). Dem Spieler sei der Einsatz nicht gestattet, insofern er keines der oben genannten Dokumente vorweisen kann. Dies soll von den Umpiren an den regionalen Ligaleiter oder DCB Sportdirektor gemeldet werden. Dieser wird die Identität des Spielers überprüfen und sich dem Fall nach DCB Strafordnung annehmen.

14.7 DCB Finalrunden

Spieler, die ihren Verein in den nationalen Finalrunden vertreten, können dies nur tun, wenn sie mindestens drei Ligaspiele um die regionale Meisterschaft im selben Jahr für den gleichen Verein absolviert haben.

14.8 Spieler aus anderen Ligen

Spieler, die in anderen kompetitiven Ligen (zum Beispiel Dänemark, Niederlande) gespielt haben, dürfen nicht ohne den wiederholten Registrierungsprozess laut §12.3 dieser Spielordnung an der DCB Bundesliga teilnehmen.

15. Ligapunkte durch Spielergebnisse

15.1 Ergebnispunkte

[a] Gewonnenes Spiel – 8 Punkte

[b] Verlorenes Spiel – 0 Punkte

[c] Unentschieden – 4 Punkte für beide Mannschaften. Die Anzahl der gefallen Wickets hat keinen Einfluss auf das Ergebnis

[d] Ergebnislos – 4 Punkte für beide Mannschaften

15.2 Ergebnislos

Ein Spiel ist als „Ergebnislos“ (4 Punkte pro Mannschaft) erachtet,

- Wenn ein Spiel wegen Schlechtwetters aufgegeben wird.
- Wenn die zweite Schlagmannschaft nicht die Möglichkeit hat wenigstens 10 Overs zu schlagen.
- Falls eine Mannschaft der im Spielplan angesetzten Begegnung nicht nachkommen kann, gilt diese als verfallen und die andere Mannschaft erhält die 8 Punkte für das gewonnene Spiel gutgeschrieben.

15.3 Fälle in denen Ligapunkte abgezogen werden

Ligapunkte werden in Fällen abgezogen, die laut DCB Strafordnung und im zweiten Paragraphen dieser Spielordnung festgesetzt sind.

16. Ligaposition

Positionen in der Liga sind durch die Anzahl der erzielten Punkte bestimmt.

Falls zwei oder mehrere Mannschaften die Saison mit der gleichen Anzahl von Punkten beenden, wird die endgültige Position wie folgt entschieden:

1. Nach der Net Run Rate (auf drei Dezimalstellen nach dem Komma)
2. Nach den Resultaten der Spiele zwischen den Mannschaften
3. Nach der Anzahl der Gewonnenen Spiele der jeweilig betroffenen Mannschaften

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass nach diesem Verfahren keine Entscheidung getroffen werden kann, wird ein Los gezogen.

17. Regularien für Jugendspieler

In Anlehnung an die Richtlinien des MCC für Jugend Cricket müssen die folgenden Richtlinien eingehalten werden, wenn Jugendliche am Spielbetrieb teilnehmen.

17.1 Helmpflicht beim Batting und Wicketkeeping

Alle Spieler eines Alters von unter 19 Jahren haben während des Battings und des Wicketkeepings einen Protektionshelm zu tragen.

17.2 Feldspielrestriktionen für Jugendspieler

Kein Spieler jünger als 15 Jahre darf innerhalb von 8 Metern um den Schläger platziert sein.

18. Ernennung von Umpiren

Für alle Spiele sollen geeignet neutrale Umpire durch den regionalen Umpires Obmann, oder den DCB Umpires Obmann ausgewählt werden.

Vereine können die Ernennung der Umpire am Spieltag nicht anzweifeln.

Jeder Umpire soll pro Spiel die durch den regionalen Cricket Verband festgeschriebene Vergütung erhalten.

Dieses Geld soll vor dem Beginn der Partie bezahlt werden.

Im Fall der Nichtverfügbarkeit von neutralen Umpiren muss die Begegnung trotzdem gespielt werden, wobei jede Mannschaft das Umpiring ihres eigenen Innings übernimmt.

19. Result Sheets (Resultats Bogen)

Vorgefertigte Berichts und Resultats Bögen werden als E-Mail Anhang für jeden Verein in der Liga bereitgestellt. Ausgefüllte Resultats Bögen und alle weiteren notwendigen Dokumente (zum Beispiel das Umpire Assessment Sheet) müssen durch **beide Vereine** als E-Mail beim regionalen Ligaleiter oder dem DCB Sportdirektor an dem nach dem Spieltag folgenden Dienstag 22.00 Uhr Eingang gefunden haben. Bei Versäumnis führt dies zum Punktabzug nach DCB Strafordnung.

20. Scorer

Beide Mannschaftskapitäne müssen jeweils zwei nummerierte Mannschaftslisten (eine für den Scorer und einen für die Umpire) vor Spielbeginn bereitstellen. Das Zusammensitzen der Scorer wird erwartet. Von der Heimmannschaft ist die Bereitstellung von zwei Stühlen, einem Tisch und wenn nötig einer Art Sonnen/ Regenschutz für die Scorer zu erwarten.

Ein Score-Book oder ein Score-Sheet ist für Liga und andere offizielle Begegnungen obligatorisch. Jeder Verein muss zu jedem Spiel ein Scoreboard haben, was zumindest die erzielten Punkte, die gefallenen Wickets, die geworfenen Overs sowie den Zielpunktstand anzeigt.

21. Bälle

Jede Saison wird ein offizieller DCB Cricket Spielball bekanntgegeben. Dies ist der einzig zu benutzende Ball.

Spiele in denen andere Bälle eingesetzt werden, sind als ungültig zu erachten.

22. Änderung der Spielplans

Bis Ende Februar sind alle Vereine dazu angehalten, dem regionalen Ligaleiter mitzuteilen, an welchen Terminen ihre Mannschaft(en) während der Saison außerstande sein wird zu spielen. Sobald der Spielplan veröffentlicht wurde, können keine Änderungen durch irgendjemand anders außer dem regionalen Ligaleiter vorgenommen werden.

Änderungsgesuche bezüglich des Spielplans werden immer abgelehnt, insofern nicht außergewöhnliche Umstände auftreten, die durch ausstehende Personen/ Organisation verursacht wurden, beispielsweise die Nichtverfügbarkeit des Cricketplatzes. Vereine müssen darauf vorbereitet sein Ligaspiele, an allen Öffentlichen Feiertagen, Samstagen und Sonntagen zwischen Mitte April bis Ende September abzuhalten, solange sie nicht den regionalen Ligaleiter vor Ende Februar anderweitig informiert haben.

Es ist für regionale Ligaleiter nicht erforderlich, Begegnungen zu verschieben, in denen ein oder mehrere Spieler von einem oder beiden Vereinen an einem Trainingscamp oder einem Spiel der deutschen Nationalmannschaft teilnehmen.

Anhänge

Anhang A - Glossar

All out - alle Schlagmänner sind rausgeworfen

Bowler - Werfer

Boundary – Spielfeldbegrenzung

Declaration - Der Kapitän erklärt das Innings für beendet

Feldmannschaft - Mannschaft die nicht am Schlagen ist/ fielding team

Feldspielrestriktionen - Restriktionen über die Platzierung von Feldspielern

No-Ball - ein gültig geworfener Ball nach (Law 24 - der Laws of Cricket)

Overs - Wurf durchgänge

Over Rate - Wurf durchgangsfrequenz

Run - Läufe (Punkte im Cricket)

(Erste) Schlagmannschaft - Mannschaft die im ersten Innings schlägt/ team batting first

(Zweite) Schlagmannschaft - Mannschaft die im zweiten Innings schlägt/ team batting second

Scorer - Aufschreiber

Scoreboard - Anzeigetafel

Scoring-Book - Buch, in dem der Punktstand notiert wird

Scoring- Sheet - Ein Bogen äquivalent zum Scoring-Book

Spell - ein zusammenhängender Durchgang eines Werfers (Bowler) bestehend aus einem oder mehreren Wurf durchgängen (Overs)

Spielgesamtzahl - Gesamtzahl der im Spiel durchzuführen Overs

Toss - Auslosung/ Münzwurf

Umpire - Schiedsrichter

Zielpunktstand - Target score