



DCB Vereinspokal (DCB-Pokal)

Der Erfolg des Deutschen Cricketsports ist größtenteils von der Disziplin, dem Sportsgeist und der Pünktlichkeit seiner Mitglieder abhängig. Alle Regeln, insbesondere die Vorschriften über Verspätungen und Abwesenheit, werden strikt durchgesetzt und die Entscheidungen der Umpire sind rechtskräftig.

Die hieraufgeführten Regularien sind Auszug aus der DCB-Spielordnung. Dieser Auszug dient lediglich einer übersichtlicheren Darstellung der Regularien für die beschriebene Meisterschaft. Die DCB-Spielordnung als Ganzes ist verbindlich anzuwenden.

B. ALLGEMEINVERBINDLICHE SPIELBESTIMMUNGEN	3
§8 Spieljahr und spielfreie Zeit	3
§9 Spielplan	3
§10 Meldung und Spielberechtigung von Spielern	4
§11 Spieler, Auswechselspieler und Runner	6
§12 Schiedsrichter	6
§13 Aufschreiber und Aufschreibung des Punktestands	7
§14 Spielball.....	7
§15 Spieldauer	8
§16 Auslosung und verspätetes Antreten	8
§17 Beendigung und Verzicht auf ein Inning	9
§18 Pausen.....	9
§19 Spielbeginn; Ende des Spiels.....	9
§19a Spielfeldbegrenzung und Grenzschläge	11
§20 Ergebnis	11
§21 Ligaposition	13
§22 Verhalten der Spieler	13
§23 Spielkleidung	13
§24 Regularien für Jugendspieler	13
§25 Spielberichtsbögen	14
B Anhang 1 – Beispiele zu §19	14

C. MEISTERSCHAFTEN 17

C.2 DCB Vereinspokal	17
Erweiterte Spielbestimmungen	17
§1.C.2 Spielball.....	17
§2.C.2 Anzahl der Overs pro Bowler	17
§3.C.3 No-Ball und Free Hit	17
§4.C.2 Wide Ball.....	17
§5.C.2 Feldspielrestriktionen	17
§6.C.2 Kleidung der Spieler	18
Spielbetrieb.....	18
§7.C.2 Spielklasse.....	18
§8.C.2 Gruppenphase	19
§9.C.2 Endrunde	19
§10.C.2 Ligapunkte	20
§11.C.2 Meisterschaftszeitraum	20
C.2 Anhang 1 – Innenkreis	21

B. Allgemeinverbindliche Spielbestimmungen

§8 Spieljahr und spielfreie Zeit

Das Spieljahr ist das Kalenderjahr, es umfasst die Hallencricket- und Cricketsaison. Die Hallencricketssaison dauert vom 01. Januar bis zum 31. März. Die Cricketsaison dauert vom 01. April bis zum 30. September. Durch die speziellen Spielbedingungen können zudem Zeiträume festgelegt werden, in denen Meisterschaften ausschließlich stattfinden haben. Ausnahmen von den Sätzen 2, 3 und 4 kann der DCB Sportdirektor für Bundes- und Entscheidungsspiele zulassen.

§9 Spielplan

1) Mannschaftsmeldungen für DCB Meisterschaften

- a) Vereine müssen ihre Mannschaften für alle DCB Meisterschaften der Cricketsaison bis zum 15. Januar jedes Jahres registrieren. Diese Frist kann, bei schriftlicher Vorlage berechtigter Gründe, bis zum 31. Januar verlängert werden. Die Fristverlängerung muss bis zum 15. Januar beantragt werden.
- b) Mit allgemeiner Meldefrist zum 15. Januar muss der Ligaleitung mitgeteilt werden, an welchen Terminen ihre Mannschaft(en) während der Saison außerstande sein wird zu spielen. Pro Mannschaft kann diese Regelung nur für zwei Wochenenden pro Saison in Anspruch genommen werden. Diese Regelung gilt nicht für Bundesspiele.

2) Ansetzungen von Meisterschaftsspielen

- a) Vereine müssen im Saisonzeitraum darauf vorbereitet sein, an allen staatlichen Feiertagen, Samstagen und Sonntagen Meisterschaftsspiele abzuhalten.
- b) Zudem soll es im T20-Cricket möglich sein, Meisterschaftsspiele an Abenden unter der Woche abzuhalten. An welchem Tag(en) unter der Woche Spielansetzung stattfinden, muss festgelegt sein. Dabei müssen die austragenden Verbände eine Anwendung dieser Regel einen Monat vor Mannschaftsanmeldungsfrist für die jeweilige Meisterschaft bekannt geben. Eine Ansetzung eines Meisterschaftsspiels unter der Woche muss für die beteiligten Mannschaften zumutbar sein (*lediglich sehr kurze Anfahrtswege, kein zu früher oder zu später Spielbeginn, Berücksichtigung der Sonnenstände in der Jahreszeit der Ansetzung, etc.*).
- c) Es ist für die Ligaleitung nicht erforderlich, Begegnungen zu verschieben, in denen ein oder mehrere Spieler von einem oder beiden Vereinen an einem Trainingslager oder einem Spiel der deutschen Nationalmannschaft teilnehmen.
- d) Das Heimrecht genießt die Mannschaft mit Nutzungsrecht für den Platz. Wo das Nutzungsrecht nicht eindeutig ist, hat die Ligaleitung eine Heimmannschaft zu bestimmen.

3) Änderungsgesuche, Neuansetzungen, Ersatztermine und Platzwechsel

- a) Sobald der Spielplan veröffentlicht wurde, können Änderungen nur durch die Ligaleitung vorgenommen werden. Änderungsgesuche von Vereinen werden immer abgelehnt.
- b) Neuansetzungen von Spielen sind nicht gestattet.
- c) Ersatztermine sind dementsprechend ebenfalls nicht gestattet und dürfen nicht im Spielplan vorgesehen sein.

- d) Falls der Cricketplatz einer Heimmannschaft gem. Abs. 4 nicht verfügbar sein sollte, ist es gestattet, das Meisterschaftsspiel am selben Datum und zur selben Uhrzeit auf einem anderen Cricketplatz gem. Abs. 5b auszutragen. Ein solcher Platzwechsel muss von der Heimmannschaft eigenständig arrangiert werden und der gegnerischen Mannschaft und der Ligaleitung rechtzeitig mitgeteilt werden.

4) Nichtverfügbarkeit des Cricketplatzes

- a) Ist ein Cricketplatz 24 Stunden vor dem planmäßigen Spielbeginn vorhersehbar nicht für den Spieltag verfügbar, hat die Heimmannschaft die gegnerische Mannschaft, die Schiedsrichter und die Ligaleitung unverzüglich darüber in Kenntnis zu setzen und das Spiel abzusagen.
- b) Eine solche Absage kann sich nicht auf zu erwartendes Schlechtwetter beziehen, dieses muss durch die Schiedsrichter am Spieltag festgestellt werden.
- c) Eine Nichtverfügbarkeit ergibt sich aus Umständen, die entweder unverschuldet oder verschuldet sein können.
- d) Bei unverschuldeten Umständen ist das Spiel ergebnislos.
- e) Ein solcher unverschuldeter Umstand muss unter Anbringung von Beweismitteln gegenüber der Ligaleitung geltend gemacht werden, ansonsten kommt es einer Absage im Sinn des §5 DCB-SO gleich. Bei Täuschung oder Vorenthaltung von Informationen werden Strafen gem. DCB-SO verhängt.
- f) Bei verschuldeten Umständen wird das Spiel als Niederlage für die Heimmannschaft gewertet und Strafen gem. §5 DCB-SO verhängt.

5) Ausweichtermine

- a) Ausweichtermine sollen für jedes Entscheidungsspiel angesetzt werden. Ist eine Ansetzung aus Planungs- oder Zeitgründen nicht möglich, kann ein Ausweichtermin nicht eingefordert werden.
- b) Sie sollen auf dem gleichen Cricketplatz angesetzt werden. Wenn eine Ansetzung auf einem anderen Cricketplatz erfolgt, befindet sich dieser Cricketplatz bei
 - i) Meisterschaftsspielen auf regionaler Ebene in derselben Region,
 - ii) bei Bundesspielen in der Bundesrepublik Deutschland.

§10 Meldung und Spielberechtigung von Spielern

- 1) Nur Spieler, die bei der Ligaleitung registriert sind und einen offiziellen DCB-Sportausweis haben, dürfen in Begegnungen spielen. Spieler müssen Mitglieder des Vereins sein, der sie registriert. Der Nachweis ist auf Verlangen vorzulegen. Der unberechtigte Einsatz von Spielern bewirkt eine automatische Niederlage ihrer Mannschaft durch Regelbruch und weitere Sanktionen gemäß DCB Strafordnung.
- 2) Registrierung von Spielern und DCB-Sportausweis
 - a) Vereine müssen ihre Spieler spätestens bis zum vorletzten Freitag im Dezember für die Hallencricketseason und bis zum vorletzten Freitag im März für die Cricketseason bei der Ligaleitung registrieren.
 - b) Alle Spieler müssen unter Angabe ihres vollen Namens, des Geburtsdatums, ihrer Nationalität und mit ihrer bestehenden DCB-Sportausweisnummer, falls bereits vorhanden, registriert sein. Für alle Spieler ohne deutsche Staatsangehörigkeit ist es zudem notwendig, den Monat und das Jahr ihrer ersten Registrierung in Deutschland anzugeben.

- c) Ein DCB-Sportausweis wird für jeden Spieler, soweit erforderlich, innerhalb von 21 Tagen nach Registrierungsschluss an den Verein ausgestellt. Ein DCB-Sportausweis ist solange gültig, wie er mit der für die laufende Saison richtigen Jahresmarke ausgestattet ist.
 - d) Falls sich aus irgendeinem Grund die Ausstellung der Spielerpässe verzögert, muss der Verein oder Spieler eine schriftliche Erlaubnis bei der Ligaleitung erwirken, damit eine Person spielberechtigt ist. Diese Bestätigung muss auf Verlangen eines Schiedsrichters vorgezeigt werden. Dieses gilt auch bei verlorenen Ausweisen, die bereits erneut beantragt wurden, aber noch nicht ausgestellt werden konnten.
- 3) Spätere Registrierung von Spielern
Spieler, die nach dem Saisonbeginn registriert werden, sind erst nach Erhalt des DCB-Sportausweis spielberechtigt. Die Ausstellung des Sportausweis ist abhängig vom Zeitpunkt der Registrierung, diesbezüglich informiert der DCB seine Mitglieder.
- 4) Vereinswechsel von Spielern
- a) Ein Spieler kann einmal in der Saison den Verein wechseln. Spieler, die ihren Verein innerhalb einer Region wechseln, dürfen innerhalb von 21 Tagen ab Zeitpunkt der Registrierung keine offizielle Begegnung spielen. Wenn ein Vereinswechsel in eine andere Region erfolgt, ist die Wartezeit gem. des Abs. 3, ein Wechsel gem. Abs. 5a geht mit einem Zuwarten von 14 Tagen einher.
 - b) Ein Vereinswechsel kann erst dann erfolgen, wenn der Ausweis des alten Vereins an den DCB zurückgeschickt worden ist.
 - c) Spielverträge zwischen Vereinen und Spielern, die eine Laufzeit von mehr als einer Saison übersteigen, werden vom DCB weder gestattet noch anerkannt.
- 5) Spielberechtigungen innerhalb der Vereine
- a) Ein Spieler darf nicht innerhalb einer Saison für zwei Mannschaften desselben Vereins in derselben Spielklasse spielen, es sei denn, er wechselt gem. Absatz 4.
 - b) Ein Spieler, der in einer Saison drei oder mehr Spiele in einer höheren Spielklasse gespielt hat, darf in dieser Saison für den Verein nicht mehr in einer Mannschaft in einer niedrigeren Spielklasse derselben Meisterschaft spielen.
 - c) Spieler aus Mannschaften in einer niedrigeren Spielklasse dürfen für die Mannschaft in der höheren Spielklasse spielen.
 - d) Spieler können ihren Verein in Bundesspielen, die einer Meisterschaft angeschlossen sind, nur vertreten, wenn sie mindestens drei weitere Meisterschaftsspiele in dieser Meisterschaft vor ihrem ersten Bundesspiel in dieser Meisterschaft im selben Jahr für den Verein absolviert haben.
 - e) Absatz 5b entfällt für Jugendspieler bis zur Vollendung des 19. Lebensjahres, die an Meisterschaftsspielen der DCM und der DCM Damen teilnehmen.
- 6) Vorfälle bei denen Zweifel an der Spielberechtigung eines Spielers auftreten
- a) Spieler sind dazu verpflichtet, ihren Spielerpass sowie einen amtlichen Ausweis mit Lichtbild (Personalausweis, Reisepass, Führerschein etc.) bei allen Spielen mit sich zu führen.
 - b) Sollte der gegnerische Kapitän einen Grund haben zu glauben, dass ein nicht registrierter Spieler eingesetzt wird, hat er das Recht, die Schiedsrichter um Kontrolle der Identität des betroffenen Spielers zu bitten. Falls die Schiedsrichter 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 bei der Leitung geltend zu machen.

7) Fehlende Spielerpässe

- a) Ein Spieler darf nicht spielen, wenn er keinen DCB-Sportausweis vorweisen kann, Ausnahmen regelt der Abs. 2d.
- b) Wenn ein Spieler seinen Spielerpass verliert, muss ein neuer beantragt werden. Eine solche erneute Ausstellung geht mit Kosten von EURO 10,00 einher, die an den DCB überwiesen werden müssen.

§11 Spieler, Auswechselspieler und Runner

- 1) Regel 1 Abs. 1 Satz 2 der MCC-LOC entfällt.
- 2) Auswechselspieler sind nur erlaubt, falls sich ein Spieler während des Spiels verletzt oder krank wird und die Schiedsrichter den Ersatz für gerechtfertigt halten. In Übereinstimmung mit den Cricket-Regeln können Auswechselspieler weder schlagen noch werfen noch Wicketkeeper sein.
- 3) Auswechselspieler müssen vor Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden.

§12 Schiedsrichter

1) Registrierung von Schiedsrichtern

Schiedsrichter werden durch die Vereine gestellt. Sie müssen vor Saisonbeginn durch die teilnehmenden Vereine beim Verband registriert werden. Schiedsrichter, die keine Mitglieder in einem Mitgliedsverein oder teilnehmenden Mitgliedsverein sind, sind zulässig, müssen aber über einen teilnehmenden Mitgliedsverein registriert werden. Ein Schiedsrichter kann nicht bei mehr als zwei Vereinen registriert sein.

2) Ansetzung von Schiedsrichtern

- a) Für alle Spiele sollen geeignete neutrale Schiedsrichter durch den Schiedsrichterwart des ausführenden Verbandes ausgewählt werden. Vereine können die Ansetzung der Schiedsrichter vor und am Spieltag nicht ablehnen. Jeder austragende Verband darf seine eigenen Schiedsrichterregularien aufstellen, solange diese nicht gegen die Regularien dieser Spielordnung verstoßen, sie sind verbindlich für die an der Meisterschaft teilnehmenden Vereine.
- b) Bei Entscheidungsspielen dürfen ausschließlich nach DCB Standards qualifizierte Schiedsrichter mit möglichst viel Erfahrung und ausreichenden Kenntnissen über diese Spielordnung eingesetzt werden.

3) Vergütung von Schiedsrichtern

Jeder Schiedsrichter soll pro Spiel die durch die Schiedsrichterregularien festgesetzte Vergütung erhalten. Die Vergütung muss vor der Auslosung des Meisterschaftsspiels bezahlt werden.

4) Nichterscheinen und Verspätung der Schiedsrichter

- a) Wenn nur einer oder kein neutraler Schiedsrichter verfügbar ist oder erscheint, muss die Begegnung trotzdem gespielt werden. Die jeweilige Schlagmannschaft ersetzt dabei den fehlenden oder die fehlenden Schiedsrichter durch geeignete Spieler ihrer Mannschaft oder durch geeignete Betreuer. Bei lediglich einem fehlenden Schiedsrichter übernimmt die von der Mannschaft eingesetzte Person

ausschließlich die Position des Square-leg Schiedsrichters. Auf Vereinbarung der beiden Kapitäne ist es Betreuern möglich, einen Schiedsrichter für die gesamte Spieldauer zu vertreten, bei Jugendspielen haben dies die Betreuer zu vereinbaren.

- b) Ein Schiedsrichter gilt als nicht erschienen, wenn er das erste Inning des Spiels verpasst. Er wird gem. §6 DCB-SO bestraft.
- c) Wenn ein Schiedsrichter
 - i) nicht 30 Minuten vor planmäßigem Spielbeginn erschienen und für das Spiel bereit ist, gilt er als verspätet. Einem verspäteten Schiedsrichter darf die Vergütung verwehrt werden.
 - ii) nach dem planmäßigen Spielbeginn erscheint, erhält er keine Vergütung.

In beiden Fällen muss der Schiedsrichter das Spiel auch ohne Vergütung leiten, ansonsten wird er gem. §6 DCB-SO bestraft.

5) Pflichten der Schiedsrichter

Schiedsrichter haben die durch die Regeln der MCC-LOC festgelegten Pflichten wahrzunehmen. Zudem sind sie dazu verpflichtet, die DCB Spielordnung bei Meisterschaftsspielen umzusetzen und die für sie dort beschriebenen Pflichten zu erfüllen. Des Weiteren müssen sie die Pflichten der jeweiligen Schiedsrichterregularien einhalten. Sie haben die Pflicht, den DCB Schiedsrichterberichtsbogen nach jedem durch sie geleiteten Meisterschaftsspiel ordnungsgemäß auszufüllen, ihn zu unterschreiben und ihn bis zum auf den Spieltag folgenden Dienstag, 22.00 Uhr, der Ligaleitung als eingescannten E-Mail-Anhang zukommen zu lassen.

§13 Aufschreiber und Aufschreibung des Punktestands

- 1) Beide Mannschaften sind dazu angehalten, einen fähigen Betreuer als Aufschreiber möglichst für die gesamte Spieldauer zu ernennen. Falls eine solche Ernennung durch eine oder beide Mannschaften nicht erfolgt oder einer oder beide Betreuer während des Spiels als Aufschreiber ausscheiden, muss die jeweilige Schlagmannschaft den fehlenden oder die fehlenden Aufschreiber durch geeignete Spieler ihrer Mannschaft oder Betreuer ersetzen.
- 2) Das Zusammensitzen der Aufschreiber wird erwartet.
- 3) Beide Mannschaftskapitäne müssen jeweils zwei nummerierte Mannschaftslisten vor Spielbeginn aushändigen, eine für die Umpire und eine für die Aufschreiber.
- 4) Mannschaften sind dazu verpflichtet, den Punktestand ordnungsgemäß und nachvollziehbar in ihrem mannschaftseigenem Score-Book oder Score-Sheet aufzuschreiben. Ein mobiles Endgerät, welches erlaubt, über das System Crichq die Aufschreibung vorzunehmen, kann zusätzlich eingesetzt werden.
- 5) Von der Heimmannschaft ist die Bereitstellung von zwei Stühlen, einem Tisch und wenn nötig Sonnen-/Regenschutz für die Aufschreiber zu erwarten. Jede Heimmannschaft muss zu jedem Heimspiel eine Anzeigetafel bereitstellen, welche zumindest die erzielten Punkte, die gefallenen Wickets, die geworfenen Overs sowie den Zielpunkttestand anzeigt.

§14 Spielball

Jede Saison werden offizielle DCB Cricket Spielbälle bekanntgegeben. Sie können abhängig von der jeweiligen Meisterschaft unterschiedlich sein. Für jede Meisterschaft

ist nur der jeweilige Ball zugelassen. Spiele, in denen andere als die zugelassenen Bälle eingesetzt werden, sind ungültig.

§15 Spieldauer

- 1) Alle Spiele haben aus einem Inning pro Mannschaft zu bestehen. Jedes Inning ist auf die Dauer einer bestimmten Anzahl von Overs festgelegt, sie müssen innerhalb einer bestimmten Zeit absolviert werden.
- 2) a) Eine Reduktion der zu absolvierende Overs durch die Kapitäne vor der Auslosung oder während des Spiels ist untersagt und ist nur zulässig durch die Schiedsrichter bei spielbeeinflussendem Schlechtwetter laut §19 Abs. 3 und 4 DCB-SPO.
b) Die Mannschaft mit dem zweiten Schlagdurchgang kann für ihr Inning keine ungenutzten Overs von dem Inning der Mannschaft mit dem ersten Schlagdurchgang erhalten.
c) Meisterschaftsspiele, die diese Kriterien nicht erfüllen, sind ungültig.
- 3) Die Spieldauer der Meisterschaftsspiele je Inning beträgt im Ein-Tages-Cricket:

a) für die DCM	50 Overs	in 3 Stunden 20 Minuten
b) für die DSSD	40 Overs	in 3 Stunden 20 Minuten
- 4) Die Spieldauer der Meisterschaftsspiele je Inning beträgt im T20-Cricket:

a) für den DCB Pokal	20 Overs	in 1 Stunde 20 Minuten
b) für die DSS	20 Overs	in 1 Stunde 20 Minuten
c) für die DCM Damen	20 Overs	in 1 Stunde 20 Minuten
d) für die DSSD	20 Overs	in 1 Stunde 15 Minuten
e) für den DLP U15	20 Overs	in 1 Stunde 20 Minuten

§16 Auslosung und verspätetes Antreten

- 1) In Einklang mit Regel 1 MCC-LOC müssen die Kapitäne vor der Auslosung die Spieler nominieren. Dazu müssen die Spielernamen (der erste Vorname und der Zuname) vor Spielbeginn in den DCB-Spielberichtsbogen eingetragen werden. Dieser und die Spielerpässe werden vor Spielbeginn den Schiedsrichtern übergeben.
- 2) Die Auslosung erfolgt laut Regel 12 Absatz 4 und 5 MCC-LOC.
- 3) Mit der Abhaltung der Auslosung und eines Meisterschaftsspiels kann nur begonnen werden, wenn mindestens sieben spielbereite Spieler pro Seite anwesend sind.
- 4) Eine Mannschaft, die nicht in der Lage ist, 15 Minuten vor dem planmäßigen Beginn des Meisterschaftsspiels die Auslosung gem. Abs. 3 abzuhalten, verliert diese automatisch.
- 5) Ligaspiele
 - a) Wenn das Ligaspiel zum planmäßigen Spielbeginn nicht begonnen werden kann (siehe Absatz 3), wird dem Verursacher(n) ein Punkt ihres Ligapunktstands abgezogen.
 - b) Wenn 30 Minuten nach planmäßigem Spielbeginn nicht mindestens neun spielbereite Spieler pro Seite anwesend sind, kann die Mannschaft(en), die dieses betrifft, bei Sieg des Spiels lediglich die Hälfte der für einen Sieg vorgesehen Ligapunkte erhalten. Bei einer Niederlage oder einem Unentschieden werden die vorgesehen Ligapunkte ohne Abzug vergeben.
 - c) Ein Ligaspiel gilt nur dann als gewertet, wenn eine Stunde nach planmäßigem Spielbeginn mindestens neun spielbereite Spieler pro Seite anwesend sind.

Andernfalls beendet der Schiedsrichter das Spiel und das Ligaspiel gilt für die Mannschaft(en) als verloren.

6) Entscheidungsspiele

- a) Wenn zum planmäßigen Spielbeginn das Entscheidungsspiel nicht begonnen werden kann (siehe Absatz 3), erhält der/die Verursacher eine Geldstrafe von EURO 200,-.
 - b) Falls beide Mannschaften nach planmäßigem Spielbeginn nicht mit mindestens neun spielbereiten Spielern pro Seite anwesend sind, das spielbereite Eintreffen beider Mannschaft nicht beträchtlich voneinander abweicht und der Grund für die Verspätung derselbe ist, dann können die Over gem. §19 Abs. 3 reduziert werden, damit das Spiel stattfinden kann. Diese Regelung gilt ausschließlich für Entscheidungsspiele.
 - c) Wenn 30 Minuten nach planmäßigem Spielbeginn nur eine Mannschaft mit mindestens neun spielbereiten Spielern pro Seite anwesend ist, dann verliert die andere Mannschaft das Spiel.
- 7) Die Begründung für einen verspäteten Spielbeginn muss der Ligaleitung durch die verantwortlichen Schiedsrichter mitgeteilt werden.
- 8) 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 Inning als abgeschlossen befunden.

§17 Beendigung und Verzicht auf ein Inning

Regel 14 MCC-LOC entfällt.

§18 Pausen

- 1) Die Mittags- oder Teepause wird zwischen den Inning abgehalten und hat
 - a) im Ein-Tages-Cricket eine Dauer von 30 Minuten,
 - b) im T20 Cricket eine Dauer von 15 Minuten.
- 2) Für eine Erfrischungspause sind maximal 5 Minuten vorgesehen, sie ist Bestandteil der vorgeschriebenen Spieldauer. Sie findet auf dem Spielfeld statt. Der Verzehr von Lebensmitteln außer Getränken, das Rauchen von Tabakwaren und die Benutzung von Mobiltelefonen während einer Erfrischungspause ist strikt untersagt.
 - a) Im Ein-Tages-Cricket ist eine Erfrischungspause je Inning gestattet, eine zweite Erfrischungspause kann nach Ermessen der Schiedsrichter erlaubt werden.
 - b) Im T20-Cricket sind keine Erfrischungspausen gestattet.

§19 Spielbeginn; Ende des Spiels

1) Spielbeginn

Der reguläre und planmäßige Spielbeginn

- a) ist im Ein-Tages-Cricket um 11.00 Uhr, falls nicht anderweitig von der Ligaleitung vereinbart oder
- b) ist im T20-Cricket durch die Ligaleitung bestimmt.

2) Ununterbrochene Spiele

- a) Den Schiedsrichtern obliegt die alleinige Beurteilung der Tauglichkeit des Platzes, des Wetters und der Lichtverhältnisse während des Spiels, selbst wenn die

beiden Mannschaftskapitäne in Übereinstimmung wünschen, das Spiel unter den vorherrschenden Bedingungen aufzunehmen oder fortzusetzen.

3) Unterbrochenes erstes Inning: kein Spiel möglich

- a) Falls das erste Inning des Spiels durch nachteilige Wetterbedingungen unterbrochen oder verzögert ist, wird ein Over für alle vollendet verlorengegangenen 4 Minuten von der Spielgesamtzahl (Anzahl der im Spiel durchzuführen Over) abgezogen. Falls dies eine ungerade Spielgesamtzahl ergibt, wird abgerundet. (Beispiele im Anhang 1)
- b) Falls zum angesetzten Zeitpunkt der Wiederaufnahme des unterbrochenen ersten Inning 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 Inning unverzüglich geschlossen. (Beispiele im Anhang 1)
- c) Eine einmal durch Verzögerung oder Unterbrechung reduzierte Spielgesamtzahl kann niemals nachträglich erhöht werden.
- d) Falls im Ein-Tages-Cricket drei Stunden, oder im T20 Cricket 80 Minuten, nach dem planmäßigen Beginn kein Spiel stattgefunden hat, wird die Begegnung aufgegeben (Kein Spiel möglich).

4) Unterbrochenes zweites Inning

- a) Im Fall einer Schlechtwetterunterbrechung im zweiten Inning wird ein Over für alle vollendet verlorengegangenen 4 Minuten von der Gesamtzahl der Overs der zweiten Schlagmannschaft abgezogen. Der Zielpunktstand für die zweite Schlagmannschaft wird dann auf der „pro-rata-run-rate“ der ersten Schlagmannschaft errechnet.
Falls jedoch die erste Schlagmannschaft in weniger als den für sie zur Verfügung stehenden Overs (Spieldauer eines Inning, oder eine durch Schlechtwetter reduziert Spieldauer) ausscheidet und eine Spielunterbrechung wegen Schlechtwetter im zweiten Inning auftritt, werden die ungenutzten Overs des ersten Inning mit in die Berechnung der abzuziehenden Overs für das zweite Inning integriert (Beispiele im Anhang 1).
- b) Es könnte vorkommen, dass eine Unterbrechung des zweiten Inning 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 Mannschaft
 - i) im Ein-Tages-Cricket für mindestens 2/5 der vorgesehen Overs gem. §15 Abs. 3, oder
 - ii) im T20-Cricket für mindestens 10 Overs
 geschlagen hat, wird ein fiktiver Punktstand basierend auf der Run Rate des zweiten Inning zum Zeitpunkt der Unterbrechung berechnet (Beispiele im Anhang 1).
- c) Das Spiel gilt analog zu Absatz 4b als ergebnislos, falls die Mannschaft des zweiten Schlagdurchgangs
 - i) im Ein-Tages-Cricket nicht mindestens 2/5 der Overs geschlagen hat, oder
 - ii) im T20-Cricket nicht mindestens 10 Overs geschlagen hat.

5) Verlorengegangene Bälle

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

6) Langsame Over Rates

- a) Falls die Feldmannschaft des ersten Inning es versäumt, ihre vorgegebenen Overs in der dafür vorgesehenen Zeit abzuhalten, wird der Durchgang trotzdem bis zur Vollendung der vorgegebenen Overzahl gespielt.
- b) Falls die Feldmannschaft des zweiten Inning es versäumt, ihre vorgegebenen Overs in der dafür vorgesehenen Zeit abzuhalten, wird die Spielzeit um die nötige Dauer einer Spielentscheidung oder bis zur Vollendung der vorgegebenen Overzahl verlängert .
- c) Wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist, dass die Schuld für eine langsame Over Rate eindeutig einer der beiden Seiten zugeschrieben werden kann, muss dies der Ligaleitung berichtet werden.
 - i) Bei Ligaspielen wird der betroffene Verein formell verwarnt. Wenn eine Mannschaft in derselben Saison zweimal verwarnt wird, bekommt sie einen Ligapunkt von ihrem Ligapunktstand abgezogen.
 - ii) Bei Entscheidungsspielen wird dem betroffenen Verein eine Geldstrafe in Höhe von Euro 200,- auferlegt.
- d) Zeitverlust durch ernsthafte Störungen, wie Verletzungen, verlorengegangene Bälle oder unvorhersehbare Ereignisse, die das Spiel unterbrechen, ziehen für Mannschaften keine Bestrafungen nach sich.

§19a Spielfeldbegrenzung und Grenzschläge

Als Ergänzung zu den in Regel 19 MCC-LOC aufgeführten Regularien wird, mit Ausnahme von besonderen Begebenheiten, eine Spielfeldbegrenzung mit folgenden, von der Mitte des Feldes gemessenen Dimensionen empfohlen:

	Minimum	Maximum
a) Erwachsene	50m	70m
b) Damen	50m	64m
c) U17	45m	64m
d) U15	35m	65m
e) U13	30m	50m

§20 Ergebnis

- 1) Der Ausgang von Meisterschaftsspielen kann für die beteiligten Mannschaften folgende Ergebnisse annehmen:
 - a) Sieg oder
 - b) Niederlage oder
 - c) Unentschieden oder
 - d) Ergebnislos.
- 2) Ein Spielausgang nach Absatz 1a erfolgt für die Mannschaft, die
 - a) nach Regel 21.2 und 21.3 MCC-LOC, bei unterbrochenen Spielen finden zudem §19 Abs. 3 und 4 DCB-SPO Anwendung, siegreich ist, oder
 - b) nach Abs. 3b nicht verliert.
- 3) Ein Spielausgang nach Abs. 1b erfolgt für die Mannschaft, die

- a) nicht nach Abs. 2 oder nicht nach Abs. 6 siegreich ist, oder
- b) eine im Spielplan angesetzte Begegnung gem. §9 Abs. 4 e und g DCB-SPO und §5 DCB-SO absagt, nicht antritt oder einen Spielabbruch erzeugt.
- 4) Ein Spielausgang nach Absatz 1c erfolgt nach Regel 21.5a MCC-LOC. Bei unterbrochenen Spielen finden zudem §19 Abs. 3 und 4 DCB-SPO Anwendung.
- 5) Ein Spielausgang nach Absatz 1d erfolgt laut
 - a) §19 Abs. 3d (Kein Spiel möglich) oder
 - b) §19 Abs. 4c (unzureichende Anzahl an gespielten Overs) oder
 - c) §9 Abs. 4d
- 6) Bei Entscheidungsspielen ist ein Spielausgang nach Abs. 1c nicht möglich. Falls sich in einem solchen Spiel nach der vorgesehenen Spieldauer ein Punktegleichstand ohne Berücksichtigung der gefallen Wickets einstellt, soll der Sieger wie folgt ermittelt werden:
 - a) Es wird ein Super-Over gem. Abs. 7 ausgetragen.
 - b) Falls das Super-Over keinen Sieger hervorbringt, wird ein Bowl-Out gem. Abs. 8 ausgetragen.
 - c) Falls, wie vorangehend beschrieben, keine Entscheidung herbeigeführt werden kann, Abs. 6a und b durch Schlechtwetter nicht durchführbar sind oder Absatz 1d eintritt, soll das Spiel am dafür vorgesehenen Ausweichtermin ausgetragen werden. Wenn es einen solchen Ausweichtermin nicht gibt oder an dem Ausweichtermin ebenfalls keine Entscheidung herbeigeführt werden kann, wird durch einen einmaligen Münzwurf das Spiel entschieden.
- 7) Super-Over
 - a) Der Spielbeginn des Super-Over wird von den Schiedsrichtern bestimmt. Im Normalfall sollte es zehn Minuten nach Ende der regulären Spieldauer beginnen.
 - b) Die Zeit, die während der regulären Spielzeit nicht genutzt wurde, soll für das Super-Over gebraucht werden.
 - c) Die Feldmannschaft soll sich in beiden Inning des Super-Over die Seite der Pitch aussuchen, von der aus sie bowlen möchte.
 - d) Ausschließlich nominierte Spieler des Hauptspiels können am Super Over teilnehmen, die Regularien der MCC-LOC für Auswechselspieler, inklusive der für Schlagmänner und Bowler, gelten.
 - e) Für beide Over gelten dieselben Feldspielrestriktionen außerhalb des Powerplay, wenn Feldspielrestriktionen und bzw. oder Powerplay in der Meisterschaft vorgesehen sind.
 - f) Die Schlagmannschaft des zweiten Inning des Hauptspiels schlägt als erste Mannschaft des Super Over.
 - g) Es wird der jeweilige Ball des Inning des Hauptspiels benutzt.
 - h) Sobald zwei Schlagmänner während des Super-Over Inning ausscheiden, ist dieses beendet.
 - i) Die Mannschaft mit den meisten erzielten Punkten gewinnt das Super-Over und ist Sieger des Entscheidungsspiels.
 - j) Falls das Super-Over mit einem Punktegleichstand, unabhängig der gefallen Wickets, beendet wird, gilt es als unentschieden und ein Bowl-Out schließt sich an.
- 8) Bowl-Out

- a) Fünf Spieler jeder Seite werden jeweils einen Ball von einem Wicket zu einem Wicket (gem. Regel 8 MCC-LOC) bowlen. Die Distanz Wicket-zu-Wicket und die Linierung ist konform Regel 9 MCC-LOC.
- b) Welche Mannschaft beginnt, muss gem. §16 DCB-SPO ausgelost werden.
- c) Der erste Bowler der Mannschaft A (Beginnende) bowlt einen Ball, dann bowlt der erste Bowler der Mannschaft B einen Ball, dann bowlt der zweite Bowler der Mannschaft A einen Ball und so weiter. Die Mannschaft, die das Wicket nach den fünf Versuchen am häufigsten zerstört, gewinnt das Bowl-Out und das Spiel.
- d) Falls dies gleich häufig sein sollte, bowlen die gleichen Spieler erneut, wobei eine abweichende Reihenfolge zum ersten Durchgang erlaubt ist. Es erfolgt paarweise ein Vergleich der kontrahierenden Bowler. Sobald einer der beiden Bowler das Wicket zerstört und der gegnerische Bowler nicht, gewinnt sofort die Mannschaft des zerstörenden Bowlers. Sollten beide nicht das Wicket, oder beide das Wicket zerstören, sind jeweils die nächsten beiden Bowler an der Reihe, bis eine Entscheidung herbeigeführt wird. Wenn es nach dem fünften Paar zu keiner Entscheidung gekommen ist, beginnt paarweise der Vergleich in derselben Reihenfolge erneut. Die Mannschaft, die den Vergleich für sich entscheidet, gewinnt das Bowl-Out und ist Sieger des Entscheidungsspiels.

§21 Ligaposition

Falls zwei oder mehrere Mannschaften denselben Ligapunktstand in einer Runde aufweisen, wird die Position in dieser Reihenfolge entschieden:

- a) nach der Net Run Rate (auf drei Dezimalstellen nach dem Komma)
- b) nach den Resultaten der Spiele zwischen den Mannschaften
- c) nach der Anzahl der gewonnenen Spiele der jeweiligen Mannschaft
- d) falls nach diesem Verfahren keine Entscheidung getroffen werden kann, wird ein Los gezogen.

§22 Verhalten der Spieler

Die Regeln und die Ideale des Cricketsports werden strikt angewendet. Jedes Fehlverhalten (zum Beispiel Aggressionen gegenüber Schiedsrichtern oder dem Gegner, die Anfechtung einer Schiedsrichterentscheidung durch Wort, Tat oder Gebärden, der Gebrauch von ausfallender Sprache auf und abseits der Spielfläche) wird von den Schiedsrichtern der Ligaleitung gemeldet. Daraufhin werden von Seiten der Ligaleitung, wenn nötig zusammen mit dem DCB Sportausschuss, Maßnahmen laut DCB-SPO getroffen.

§23 Spielkleidung

Weißer und für den Cricketsport taugliche Kleidung muss von allen Spielern während des Cricketspiels getragen werden. Falls für Meisterschaften eine andere Spielkleidung gefordert oder erlaubt wird, ist dies in den speziellen Spielbedingungen weitergehend vorgeschrieben.

Schiedsrichter sollen Spieler, die nicht ordentlich gekleidet sind, vom Spielfeld verweisen.

§24 Regularien für Jugendspieler

In Übereinstimmung mit den Richtlinien des MCC für Jugend Cricket müssen die folgenden Richtlinien eingehalten werden, wenn Jugendliche am DCB Spielbetrieb teilnehmen:

- 1) Maximale Anzahl der Overs in einem Spell: Spieler unter
 - a) 19 Jahren dürfen lediglich einen Bowling Spell von sieben (7) Overs,
 - b) 17 Jahre dürfen lediglich einen Bowling Spell von sechs (6) Overs,
 - c) 15 Jahren dürfen lediglich einen Bowling Spell von fünf (5) Overs werfen.
- 2) Alle Spieler unter 19 Jahren haben während des Schlagens und des Wicketkeepings einen Schutzhelm zu tragen.
- 3) Kein Spieler unter 15 Jahren darf innerhalb eines Radius´ von 8 Metern um den Schläger platziert sein.
- 4) Weitere Richtlinien werden durch die speziellen Spielbedingungen der Jugendklassen geregelt.

§25 Spielberichtsbögen

- 1) Als Spielberichtsbögen gelten der DCB-Spielberichtsbogen, die DCB-Schiedsrichtereinschätzung und die ordnungsgemäße Eintragung des Spielergebnisses auf CricHQ. Diese müssen bis zum auf den Spieltag folgenden Dienstag, 22.00 Uhr, bei der Ligaleitung eingereicht werden.
- 2) DCB-Spielberichtsbogen
 - a) Der DCB-Spielberichtsbogen muss von jeweils beiden Mannschaften am Spieltag mitgebracht und wie folgt vor der Auslosung ausgefüllt sein: die jeweilige Mannschaft hat auf ihrem Bogen gem. §16 Abs. 1 DCB-SPO alle ihre am Spiel beteiligten Personen und die Spieldetails laut DCB-Spielberichtsbogen vollständig einzutragen.
 - b) Bis zum Spielbeginn müssen beide Bögen bezüglich der beteiligten Personen vervollständigt werden. Für die Dauer des Spiels verbleibt einer der Bögen mit den Schiedsrichtern und der andere mit den Aufschreibern.
 - c) Der DCB-Spielberichtsbogen muss als eingescannter Anhang per E-Mail von der siegreichen Mannschaft bei der Ligaleitung eingereicht werden. Im Fall, dass die Begegnung unentschieden oder ergebnislos endet, muss der DCB-Spielberichtsbogen von der Heimmannschaft bei der Ligaleitung eingereicht werden. Der Spielberichtsbogen ist nur gültig, wenn er vollständig ausgefüllt ist. Auf dem Bogen müssen vor Spielbeginn alle am Spiel beteiligten Spieler, Auswechselspieler und Betreuer beider Mannschaften und die Offiziellen eingetragen werden. Des Weiteren müssen die Spieldetails laut DCB-Spielberichtsbogen vollständig und das Spielergebnis mit Punktstand, bestehend aus Läufen, Wickets und absolvierten Overs je Inning, eingetragen werden. Das Dokument ist nur gültig, wenn es von beiden Kapitänen und den Schiedsrichtern, wenn vorhanden, unterzeichnet ist.
- 3) Die DCB-Schiedsrichtereinschätzung muss als eingescannter Anhang/ ausgefüllte PDF-Datei per E-Mail von beiden Mannschaften bei der Ligaleitung eingereicht werden, sie muss vollständig ausgefüllt sein. Ob diese Erhebung in der jeweiligen Meisterschaft erforderlich ist legt die Ligaleitung fest.
- 4) Die Eintragung des Spielergebnisses auf CricHQ muss von beiden Mannschaft vorgenommen werden. Sie umfasst die Eintragung des gesamten Punktstands, also der gesamten Scorecard für beide Inning. Alles Weitere regeln die Nutzungsrichtlinien.

B Anhang 1 – Beispiele zu §19

Beispiel zu §19 Abs. 3a

- 1) Beispiel Ein-Tages-Cricket

- a) Bei einem 40-minütigem Verlust im ersten Inning sind 10 Over von der Spielgesamtzahl, 100 Overs, abzuziehen, was zu einer revidierten Spielgesamtzahl von 90 Overs führt. Damit würde jede Mannschaft 45 Overs erhalten. 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 30-minütigen Verlust im ersten Inning sind 7 Overs ($7 \times 4 + 2 = 30$) von der Spielgesamtzahl, 100 Overs, abzuziehen, was zu einer revidierten Spielgesamtzahl von 93 Overs führt. Abgerundet würde damit jede Mannschaft 46 Overs erhalten.
- 2) Beispiel T20-Cricket
- 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 erhalten. 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 Inning 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.

Beispiel zu §19 Abs. 3b

- 1) Beispiel Ein-Tages-Cricket
- a) Als Schlechtwetter das Spiel unterbricht, hat die erste Schlagmannschaft bereits 35 Overs gespielt. Bei Wiederaufnahme des Spiels wird festgestellt, dass wegen der Verzögerung die reduzierte Spielgesamtzahl nur 70 Overs beträgt, also 35 Overs je Mannschaft. In diesem Fall wird das erste Inning geschlossen und die zweite Schlagmannschaft erhält nur 35 Overs.
 - b) Als Schlechtwetter das Spiel unterbricht, hat die erste Schlagmannschaft bereits 36 Overs gespielt. Bei Wiederaufnahme des Spiels wird festgestellt, dass wegen der Verzögerung die reduzierte Spielgesamtzahl nur 70 Overs beträgt, also 35 Overs je Mannschaft. In diesem Fall wird das erste Inning geschlossen und die zweite Schlagmannschaft erhält nur 34 Overs, wobei der Zielpunktstand auf der Grundlage der Run Rate angepasst wird, vgl. § 19.
- 2) Beispiel T20 Cricket
- a) Als Schlechtwetter das Spiel unterbricht, hat die erste Schlagmannschaft bereits 18 Overs gespielt. Bei Wiederaufnahme des Spiels wird festgestellt, dass wegen der Verzögerung die reduzierte Spielgesamtzahl nur 36 Overs beträgt, also 18 Overs je Mannschaft. In diesem Fall wird das erste Inning geschlossen und die zweite Schlagmannschaft erhält nur 18 Overs.
 - b) Als Schlechtwetter das Spiel unterbricht, hat die erste Schlagmannschaft bereits 18 Overs gespielt. Bei Wiederaufnahme des Spiels wird festgestellt, dass wegen der Verzögerung die reduzierte Spielgesamtzahl nur 34 Overs beträgt, also 17 Overs je Mannschaft. In diesem Fall wird das erste Inning geschlossen und die zweite Schlagmannschaft erhält nur 16 Overs, wobei der Zielpunktstand auf der Grundlage der Run Rate angepasst wird, vgl. § 19.

Beispiel zu §19 Abs. 4a

1) Beispiel Ein-Tages Cricket

Die erste Schlagmannschaft erzielt 200 All Out in ihrem Inning (die Anzahl der dafür benötigten Overs ist irrelevant). Dies entspricht, gerechnet auf 50 Overs, einer Run Rate von 4.00 Runs pro Over. Sollten auf Grund von Schlechtwetter 10 Overs verlorengelassen werden, würde die zweite Schlagmannschaft eine Punktzahl von 161 erreichen müssen, um das Spiel zu gewinnen. $(40[\text{Overs}] \times 4.00[\text{Run Rate}] + 1[\text{Run}] = 161[\text{Runs}])$

2) Beispiel T20-Cricket

Die erste Schlagmannschaft erzielt 100 All Out in ihrem Inning (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 werden, würde die zweite Schlagmannschaft eine Punktzahl von 76 erreichen müssen, um das Spiel zu gewinnen. $(15[\text{Overs}] \times 5.00[\text{Run Rate}] + 1[\text{Run}] = 76[\text{Runs}])$

Beispiel zu §19 Abs. 4b1) Beispiel Ein-Tages Cricket

Die erste Schlagmannschaft erzielt 200 Runs in 50 Overs (Run Rate 4.00 Runs pro Over). Die zweite Schlagmannschaft erzielt 161 Runs in 40 Overs in ihrem von Schlechtwetter unterbrochenen Inning (4.02 Runs pro Over). In diesem Fall gewinnt die zweite Schlagmannschaft das Spiel. Wenn die zweite Schlagmannschaft eine niedrigere Run Rate hat, gewinnt die erste.

2) Beispiel T20-Cricket

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 vom Schlechtwetter unterbrochenen Inning (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.

C. Meisterschaften

C.2 DCB Vereinspokal

Erweiterte Spielbestimmungen

§1.C.2 Spielball

Es muss der vom DCB vorgegebene Spielball benutzt werden.

§2.C.2 Anzahl der Overs pro Bowler

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

(Eine Unterbrechung, wegen der auf 11 Overs pro Inning revidiert wird, ergibt für einen Bowler 3 Overs und für vier Bowler 2 Overs (3x1 und 2x4), oder bei 10 Overs = 2x5.)

§3.C.2 No-Ball und Free Hit

- 1) Ein auf einen durch fehlerhafte Fußstellung verursachten No-Ball (Regel 24.5) folgender Wurf wird zu einem Free Hit für den sich am Strike befindenden Schlagmann.
- 2) 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.
- 3) 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.
- 4) Änderungen der Feldpositionen bei Free Hit Würfen sind nicht zulässig, außer wenn die Schlagmänner den Strike gewechselt haben.

§4.C.2 Wide Ball

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.

§5.C.2 Feldspielrestriktionen

- 1) Zum Zeitpunkt des Wurfes dürfen sich nie mehr als fünf Feldspieler auf der Leg Side befinden.
- 2) Zu den in Abs. 1 aufgeführten Feldspielrestriktionen müssen in bestimmten Spielabschnitt, wie untenstehend aufgeführt, weitere Restriktion gelten:

- a) Während der ersten sechs Over eines Inning haben die folgenden Feldspielrestriktionen (das Powerplay) zu gelten.
 - b) Für den Innenkreis, den Bereich der Feldspielrestriktionen, werden zwei Halbkreise auf das Spielfeld gezeichnet. Mittelpunkt der Halbkreise soll der jeweilige Mittelstab 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 Plastik- oder Gummischeibe (nicht Metall) mit einem Durchmesser von 7 Inches (18 cm) bedeckt.
 - c) Während des Powerplays sind zum Zeitpunkt des Wurfes nicht mehr als zwei Feldspieler außerhalb des Bereichs der Feldspielrestriktion gestattet.
 - d) Nach Ende des Powerplay dürfen sich zum Zeitpunkt des Wurfes nicht mehr als fünf Feldspieler außerhalb des Bereiches der Feldspielrestriktion, wie in Abs. 2b beschrieben, befinden.
- 3) Bei Spielen, in denen die Anzahl der Over in einem oder beiden Innings reduziert werden, werden ebenfalls die Over des Powerplay in Übereinstimmung mit der untenstehenden Tabelle reduziert.

Overgesamtzahl im Inning	Anzahl der Over, für die die in Abs. 2a&c aufgeführten Feldspielrestriktionen gelten
5-8	2
9-11	3
12-14	4
15-18	5
19-20	6

- 4) Falls die Unterbrechung eines Innings im Verlauf eines Powerplay Over stattfindet und das Spiel nach einer Reduzierung der Overgesamtzahl wieder aufgenommen wird und die nötige Anzahl an Powerplay Over damit absolviert ist, sind die noch verbleibenden Bälle, des wieder aufgenommen Over, nicht mehr Teil des Powerplay.
- 5) Im Fall einer Verletzung der oben aufgeführten Feldspielrestriktionen, hat der Square Leg Schiedsrichter „No Ball“ zu signalisieren.

§6.C.2 Kleidung der Spieler

Die Kleidung muss für den Cricketsport tauglich sein. Farbige Spielkleidung ist akzeptabel, solange alle Spieler einer Mannschaft dieselben Farben tragen, andernfalls ist weiß zu tragen. Um eine gute Sichtbarkeit des roten Balls zu gewährleisten und Konflikten vorzubeugen, bedürfen alle farbigen Spielkleidungen der Zustimmung der Ligaleitung vor Saisonbeginn.

Spielbetrieb

§7.C.2 Spielklasse

- 1) Der DCB-Pokal besteht aus einer Spielklasse. Vereine können mit Mannschaften an der Meisterschaft teilnehmen, solange sie das allgemeinverbindliche Verwaltungskriterium erfüllen.
- 2) Der DCB-Pokal ist in Vor- und Endrunde unterteilt. Die Vorrunde ist in Gruppen unterteilt, die Zugehörigkeit zu einer Gruppe ergibt sich aus der regionalen Herkunft des Vereins oder der Mitgliedschaft in einem Regional- oder Landesverband.
- 3) Die Gruppen heißen mit Titel und schließen die folgenden Bundesländer ein:
 - a) T20-Pokal Nord, „Norddeutscher Vereinspokalsieger“: Schleswig-Holstein, Mecklenburg-Vorpommern, Hamburg, Bremen und Niedersachsen
 - a) T20-Pokal Ost, „Ostdeutscher Vereinspokalsieger“: Brandenburg, Berlin, Sachsen, Thüringen und Sachsen
 - b) T20-Pokal Bayern, „Bayerischer Vereinspokalsieger“: Bayern
 - c) T20-Pokal Baden-Württemberg, „Baden-Württembergischer Vereinspokalsieger“: Baden-Württemberg
 - d) T20-Pokal Hessen, „Hessischer Vereinspokalsieger“, Hessen
 - e) T20-Pokal West, „Westdeutscher Vereinspokalsieger“: Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz und das Saarland.

§8.C.2 Gruppenphase

- 1) Die Gruppen haben aus einer Gruppenvor- und Gruppenendrunde zu bestehen. Die Gruppenvorrunde kann in Untergruppen ausgespielt werden. Gruppenendrunden werden als Entscheidungsspiele ausgetragen.
- 2) Die Gruppen haben die Ermittlung eines regionalen Pokalsiegers zum Zweck, die genaue Rangfolge aller beteiligten Mannschaft muss nicht bestimmt werden.
- 3) Eine Gruppenendrunde hat mindestens aus zwei Halbfinal- und einem Finalspiel zu bestehen.
- 4) Für die Gruppenvorrunde liegt die Gestaltung der Austragung bei der zuständigen Ligaleitung. Es ist vor allem darauf zu achten, dass alle Mannschaften in der Vorrunde möglichst gleichbehandelt werden. Denkbare Austragungsrounden sind: eine einfache Round-Robin Liga; Untergruppen, die jeweils eine Round-Robin-Liga ausspielen; eine Liga mit Hin- und Rückrunde o.ä.

§9.C.2 Endrunde

- 1) Die DCB-Pokal-Endrunde umfasst ausschließlich Entscheidungsspiele, sie ist wie folgt strukturiert:
 - a) Mannschaften aus den DCB-Pokal-Gruppen, die den Deutschen Vereinspokalsieger oder den Deutschen Vize-Vereinspokalsieger des Vorjahres stellen, sind automatisch für das Halbfinale qualifiziert.
 - b) Unter Berücksichtigung des Abs. 1a gibt es zwei Viertelfinale,
 - i) im Viertelfinale-Nord begegnen sich zwei Pokalsieger aus dem T20-Pokal Nord, T20-Pokal Ost und T20-Pokal West,
 - ii) im Viertelfinale-Süd begegnen sich zwei Meister aus dem T20-Pokal Hessen, T20-Pokal Bayern und T20-Pokal Baden-Württemberg.

- c) Danach werden zwei Halbfinale gespielt,
 - i) im Halbfinale-Nord begegnen sich der Sieger des Viertelfinales-Nord und eine Mannschaft laut Absatz 1a aus dem T20-Pokal Nord oder T20-Pokal Ost oder T20-Pokal West,
 - ii) im Halbfinale-Süd begegnen sich der Sieger des Viertelfinales-Süd und eine Mannschaft laut Absatz 1a aus dem T20-Pokal Hessen oder T20-Pokal Bayern oder T20-Pokal Baden-Württemberg.
 - d) Anschließend wird das Finale des DCB-Pokal zwischen dem Sieger des Halbfinals-Nord und dem Sieger des Halbfinals-Süd ausgetragen.
- 2) Die Mannschaft, die im Finale des DCB-Pokals siegreich ist, gewinnt den DCB Vereinspokal und der Verein erhält den Titel Deutscher Vereinspokalsieger. Der Verlierer des Entscheidungsspiels wird als Deutscher Vize-Vereinspokalsieger bezeichnet.

§10.C.2 Ligapunkte

In Gruppenvorrunden, in denen eine Liga ausgespielt wird, werden anhand der Spielergebnisse wie nachstehend Ligapunkte vergeben:

- a) Sieg – 8 Punkte
- b) Niederlage – 0 Punkte
- c) Unentschieden – 4 Punkte für beide Mannschaften. Die Anzahl der gefallenen Wickets hat keinen Einfluss auf das Ergebnis
- d) Ergebnislos – 4 Punkte für beide Mannschaften

§11.C.2 Meisterschaftszeitraum

- 1) Der DCB Pokal Meisterschaftszeitraum jeder Saison erstreckt sich
 - a) für die Gruppenphase vom zweiten Maiwochenende bis zum letzten Augustwochenende,
 - b) für die Bundesspiele vom ersten Septemberwochenende bis zum letzten Septemberwochenende.
- 2) Alle Meisterschaftsspiele müssen in dem vorgesehenen Zeitraum abgehalten werden.

C.2 Anhang 1 - Innenkreis

