



DCB Spielordnung

(DCB-SPO)

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.

A. ALLGEMEINVERBINDLICHE BESTIMMUNGEN.....	1
§1 Geltungsbereich.....	1
§2 DCB Spielordnung.....	1
§3 DCB Spielbetrieb.....	1
§4 Zuständigkeit der Verbände.....	4
§5 Gegenseitige Unterrichtung.....	4
§6 Nationalmannschaften.....	4
§7 Spielerabstellungen.....	5
B. ALLGEMEINVERBINDLICHE SPIELBESTIMMUNGEN.....	6
§8 Spieljahr und spielfreie Zeit.....	6
§9 Spielplan.....	6
§10 Meldung und Spielberechtigung von Spielern.....	7
§11 Spieler, Auswechselspieler und Runner.....	9
§12 Schiedsrichter.....	9
§13 Aufschreiber und Aufschreibung des Punktestands.....	10
§14 Spielball.....	10
§15 Spieldauer.....	11
§16 Auslosung und verspätetes Antreten.....	11
§17 Beendigung und Verzicht auf ein Inning.....	12
§18 Pausen.....	12
§19 Spielbeginn; Ende des Spiels.....	12
§19a Spielfeldbegrenzung und Grenzschläge.....	14
§20 Ergebnis.....	14
§21 Ligaposition.....	16
§22 Verhalten der Spieler.....	16
§23 Spielkleidung.....	16
§24 Regularien für Jugendspieler.....	16
§25 Spielberichtsbögen.....	17
B Anhang 1 – Beispiele zu §19.....	17
C. MEISTERSCHAFTEN.....	20
C.1 Deutsche Cricketmeisterschaft.....	20
Erweiterte Spielbestimmungen.....	20
§1.C.1 Spielball.....	20
§2.C.1 Anzahl der Overs pro Bowler.....	20
§3.C.1 Feldspielrestriktionen.....	20
§3a.C.1 Spielkleidung.....	21
Spielbetrieb.....	21
§4.C.1 Spielklassen.....	21
§5.C.1 Bundesliga.....	21
§6.C.1 Regionalliga.....	23
§7.C.1 Verbandsliga.....	24
§8.C.1 Auf- und Abstiegsregelungen.....	24
§9.C.1 Ligapunkte.....	25
§10.C.1 Meisterschaftszeitraum.....	26
C.1 Anhang 1 – Innenkreis.....	27

C.2 DCB Vereinspokal	28
Erweiterte Spielbestimmungen	28
§1.C.2 Spielball.....	28
§2.C.2 Anzahl der Overs pro Bowler	28
§3.C.2 No-Ball und Free Hit	28
§4.C.2 Wide Ball.....	28
§5.C.2 Feldspielrestriktionen	28
§6.C.2 Kleidung der Spieler	29
Spielbetrieb.....	29
§7.C.2 Spielklasse.....	29
§8.C.2 Gruppenphase	30
§9.C.2 Endrunde	30
§10.C.2 Ligapunkte	31
§11.C.2 Meisterschaftszeitraum	31
C.2 Anhang 1 – Innenkreis	32

C.3 DCB Super Series	33
Erweiterte Spielbestimmungen	33
§1.C.3 Spielplan	33
§2.C.3 Meldung und Spielberechtigung der Spieler	33
§3.C.3 Spieler	33
§4.C.3 Schiedsrichter	33
§5.C.3 Die Wurf-, Schlag- und Seitlinien	33
§6.C.3 Anzahl der Overs pro Bowler	33
§7.C.3 No-Ball und Free Hit	34
§8.C.3 Feldspielrestriktionen	34
Spielbetrieb.....	35
§9.C.3 Austragung.....	35
§10.C.3 Ligapunkte	35
§12.C.3 Ligabonuspunkte	35
§12.C.3 Meisterschaftszeitraum	36
C.3 Anhang 1 – Crease Markierungen	37
C.3 Anhang 1 – Innenkreis	38

D. MEISTERSCHAFTEN DER DAMEN

D.1 Deutscher Länderpokal der Damen	39
--	-----------

-entfällt-	39
-------------------------	-----------

D.2 Deutsche Cricketmeisterschaft der Damen	40
--	-----------

Erweiterte Spielbestimmungen	40
§1.D.2 Spielplan	40
§2.D.2 Meldung und Spielberechtigung der Spieler	40
§3.D.2 Spielerinnen.....	40
§4.D.2 Schiedsrichter	40
§5.D.2 Spielball	40
§6.D.2 Anzahl der Overs pro Bowler.....	40
§7.D.2 No-Ball und Free Hit	41

§8.D.2 Wide Ball	41
Spielbetrieb.....	41
§9.D.2 Austragung	41
§10.D.2 Damen-Bundesliga -entfällt-	41
§11.D.2 Ligapunkte.....	41
§12.D.2 Ligabonuspunkte	41
§13.D.2 Meisterschaftszeitraum.....	42
D.3 DCB Super Series der Damen.....	43
Erweiterte Spielbestimmungen	43
§1.D.3 Spielplan	43
§2.D.3 Meldung und Spielberechtigung der Spieler	43
§3.D.3 Spielerinnen.....	43
§4.D.3 Schiedsrichter	43
§5.D.3 Spielball	43
§6.C.3 Die Wurf-, Schlag- und Seitlinien	43
§7.D.3 Anzahl der Overs pro Bowler.....	44
§8.D.3 No-Ball und Free Hit	44
§9.D.3 Feldspielrestriktionen für das T20-Format.....	44
Spielbetrieb.....	45
§10.D.3 Austragung	45
§11.D.3 DCB Super Series Damen.....	45
§12.D.3 Serienpunkte	45
§13.D.3 Serienbonuspunkte	45
§14.D.3 Meisterschaftszeitraum.....	46
D.3 Anhang 1	47
D.3 Anhang 2	48
E. MEISTERSCHAFTEN DER JUGEND.....	49
E.1 Deutscher Länderpokal der Jugend.....	49
Erweiterte Spielbestimmungen	49
§1.E.1 Spielplan.....	49
§2.E.1 Meldung und Spielberechtigung der Spieler	49
§3.E.1 Die Schiedsrichter	49
§4.E.1 Spielball.....	49
Spielbetrieb.....	49
§5.E.1 Austragung.....	49
§6.E.1. Ligapunkte	49
§7.E.1 Meisterschaftszeitraum	50
G. DCB STRAFORDNUNG (DCB-SO)	51
§1 Strafen	51
§2 Allgemeine Verstöße.....	51
§3 Unberechtigtes Spielen.....	51
§4 Spielerpässe	52
§5 Spielabbruch, Nichtantritt	52
§6 Schiedsrichterverstöße	52
§7 Verstöße im Rahmen des Spielbetriebs	52

§8 Sauberkeit auf dem Feld	53
§9 Nichterfüllung von DCB Verwaltungs- und Organisationsvorgaben	53
§10 Prozedere für Strafen	53
§11 Geldstrafen	53
§12 Strafwirkung und Rechtsmittel	53
SCHLUSSBESTIMMUNG	55
ANHÄNGE.....	56
1. HALLENMEISTERSCHAFTEN.....	56
§1 Registration of players	56
§2 Game.....	56
§3 Methods of Dismissal.....	57
§4 Scoring of Runs	57
§5 Result	59
Appendix 1.....	59
2. LIZENZIERUNGSVERFAHREN FÜR DIE DEUTSCHE CRICKETMEISTERSCHAFT	60
§1 Qualifikationskriterien und Entscheidungsverfahren	60
§2 Sportliches Kriterium	60
§3 Entwicklungskriterium	60
§4 Verwaltungskriterium	62

A. Allgemeinverbindliche Bestimmungen

§1 Geltungsbereich

- 1) Für den organisierten Cricket Sport in Deutschland und somit für den Deutschen Cricket Bund e.V. (DCB), für alle Verbände und alle Vereine sowie die Mitglieder der Vereine gelten die Satzung, die Spielordnung (DCB-SPO) und die Strafordnung (DCB-SO) des DCB. Sie gelten für alle Spiele des DCB-Spielbetriebs, an denen Verbände, Vereine **und Mannschaften** des DCB und deren Spieler, Offizielle und Betreuer teilnehmen, soweit nicht die ausführenden Verbände zulässigerweise etwas anderes bestimmt haben. Sie gelten auch für Offizielle und Betreuer, die keinem Mitgliedsverein des DCB angehören.
 - a) Als Vereine werden in dieser Spielordnung alle DCB-Mitglieder laut §4 Abs. 1 DCB Satzung mit Ausschluss der Regionalverbände und natürlichen Personen bezeichnet.
 - b) Bei den in dieser Spielordnung genannten Personen sind stets weibliche und männliche Personen gemeint. Die männliche Form innerhalb des Regeltextes wird nur der Einfachheit halber verwendet. Wenn nicht ausdrücklich anders angegeben, gelten alle Bestimmungen gleichermaßen für Damen und Mädchen wie für Herren und Jungen.
 - c) Als Offizielle werden in dieser Spielordnung alle Personen bezeichnet, die vom DCB oder den Verbänden zur Leitung und Überwachung der Spiele eingesetzt werden, wie z.B. Schiedsrichter oder Turnierleiter.
 - d) Als Betreuer werden in dieser Spielordnung alle Personen bezeichnet, die zur Betreuung der Mannschaft eingesetzt werden, wie z.B. Co-Trainer, Teammanager, Aufschreiber, Physiotherapeut, Arzt oder Psychologe.
- 2) Verbindlich sind und zur Anwendungen kommen, mit Ausnahme von den hier anderweitig aufgeführten Regularien, die durch den MCC festgelegten „Laws of Cricket“ (2000 Code 5th Edition - 2013), abgekürzt durch MCC-LOC. Alle in dieser Spielordnung aufgeführten Vorschriften sind analog zu diesen gegliedert und haben gegenüber allen anderen Regeln Vorrang.
- 3) Zur Vermeidung von Unstimmigkeiten wird die deutsche Terminologie des Cricketsports aus der offiziellen deutschen Fassung der MCC Laws of Cricket verwendet.

§2 DCB Spielordnung

- 1) Die DCB Spielordnung ist in mehrere Abschnitte untergliedert und besteht aus den Allgemeinverbindlichen Bestimmungen, den Allgemeinverbindlichen Spielbestimmungen, den Speziellen Spielbestimmungen, der DCB Strafordnung, der Schlussbestimmung und dem Anhang.
- 2) Die Allgemeinen Bestimmungen und die Schlussbestimmungen können laut letzterer nicht durch andere Bestimmungen dieser Spielordnung entkräftet oder verändert werden, sie bilden den Rahmen der Spielordnung.
- 3) Der Abschnitt Strafordnung wirkt auf alle vorangegangenen Abschnitte.
- 4) In den Allgemeinen Spielbestimmungen sind die meisterschaftsübergreifenden Regularien des Spielbetriebs festgelegt, Regularien der Speziellen Spielbestimmungen sollen diese zum Zweck der jeweiligen Meisterschaft erweitern und ergänzen, gegebenenfalls können sie diese auch entkräften oder aufheben.

§3 DCB Spielbetrieb

- 1) Der DCB Spielbetrieb umfasst alle vom Deutschen Cricket Bund e.V. ausgegebenen Meisterschaften. Alle Meisterschaften haben die Ermittlung eines Meisters und die Vergabe eines Deutschen Titels im Cricketsport zum Zweck. Sie sind die einzigen zulässigen Deutschen Titel im Cricketsport und werden an den Sieger der höchsten Spielklasse der Meisterschaft vergeben. In den Gruppen der Meisterschaften können zudem untergeordnete Meisterschaften ausgespielt und Meistertitel vergeben werden.
- 2) Meisterschaften werden zwischen Vereinen oder Verbänden **oder Mannschaften des DCB** ausgetragen.
 - a) Die auszutragenden Vereinsmeisterschaften lauten:
 - i) „Deutsche Cricketmeisterschaft“, mit dem Kurznamen „Deutsche Meisterschaft“, dem Titel „Deutscher Cricketmeister“ und der Abkürzung „DCM“
 - ii) „Deutsche Cricketmeisterschaft der Damen“, mit dem Kurznamen „Deutsche Meisterschaft Damen“ dem Titel „Deutscher Cricketmeister der Damen“ und der Abkürzung „DCM Damen“
 - iii) „DCB Vereinspokal“, mit dem Kurznamen und gleichnamiger Abkürzung „DCB-Pokal“, dem Titel „DCB Vereinspokalsieger“
 - b) Die auszutragenden Meisterschaften zwischen Verbänden lauten:
 - i) „Deutscher Länderpokal der U15“, mit dem Kurznamen „Länderpokal U15“, mit dem Titel „Deutscher Länderpokalsieger der U15“ und der Abkürzung „DLP U15“
 - c) Die auszutragenden Meisterschaften zwischen Mannschaften des DCB lauten:
 - i) „DCB Super Series“, mit gleichlautenden Kurznamen, mit dem Titel „DCB Champion“ und der Abkürzung „DSS“
 - ii) „DCB Super Series der Damen“, mit Kurznamen „DCB Super Series Damen“, mit dem Titel „DCB Champion Damen“ und der Abkürzung „DSSD“
 - d) **Meisterschaftsnamen und Titel der Gruppen werden in den Speziellen Spielbestimmungen geregelt.**
- 3) Austragungen
 - a) Alle Meisterschaften bestehen aus einer oder mehreren Spielklassen.
 - b) Spielklassen geben den unterschiedlichen Lizenzrang von den Mannschaften der Vereine und Verbänden laut Lizenzkriterien an. Mannschaften von Vereinen und Verbänden mit demselben Lizenzrang werden in einer Spielklasse zusammengefasst. Spielklassen können in Vor- und Endrunden untergliedert sein. Gibt es eine solche Untergliederung nicht, wird die Spielklasse als Meisterschaftsrunde ausgetragen.
 - c) Vorrunden bestehen aus einer oder mehreren Gruppen.
 - d) Endrunden schließen sich Vorrunden an, um gegebenenfalls die Spielklasse oder Meisterschaft zum Abschluss zu bringen.
 - e) Gruppen können in Gruppenvor- und Gruppenendrunden untergliedert sein. Gruppenendrunden schließen sich Gruppenvorrunden an, um gegebenenfalls die Gruppe oder Meisterschaft zum Abschluss zu bringen. Gibt es eine solche Untergliederung nicht, wird die Gruppe als Gruppenrunde ausgetragen.
 - f) Eine Liga kann in allen vorangegangenen beschriebenen Runden ausgetragen werden, außer in der Endrunde der obersten Spielklasse der DCM und des DCB Pokal. Eine Liga hat die Ermittlung einer Rangfolge für die an ihr teilnehmenden Mannschaften zum Zweck. Anhand der Spielergebnisse werden Ligapunkte an die Mannschaften verteilt. Die kumulierten Ligapunkte einer Mannschaft ergeben ihren Ligapunktstand. Die Ligatabelle gibt die Rangfolge anhand des Ligapunkte-

standes an. Der Tabellenführer gewinnt die Liga. Alle Mannschaften spielen die gleiche Anzahl von Spielen in einer Liga, Ausnahmen regeln die Spielbestimmungen.

- g) Im Rahmen von Meisterschaften zwischen Mannschaften des DCB können Serien ausgetragen werden. Eine Serie besteht aus mehreren Spielen zwischen zwei Mannschaften. Der Ausgang einer Serie wird durch die Anzahl der gewonnenen Spiele oder gegebenenfalls durch Serienpunkte entschieden.

4) Meisterschaftsspiele

- a) Alle Spiele um eine Meisterschaft werden als Meisterschaftsspiele bezeichnet.
- b) Bundesspiele sind Endrundenspiele der obersten Spielklasse der DCM, der DCM Damen, des DCB Pokals und alle Meisterschaftsspiele der Länderpokale.
- c) Entscheidungsspiele sind Spiele, die eine Entscheidung zwischen zwei bis dahin gleich starken Kontrahenten herbeiführen und bei denen ein Unentschieden oder Ergebnislos nicht vorgesehen ist.
- d) Ligaspiele sind Spiele, die in einer Liga ausgetragen werden und bei denen nach Spielausgang, inklusive Unentschieden und Ergebnislos, Ligapunkte vergeben werden.

5) Formate im DCB Spielbetrieb

Im DCB Spielbetrieb gibt es zwei Formate des Cricketsports, das Ein-Tages-Cricket und das T20-Cricket. Meisterschaftsspiele in diesen Formaten werden innerhalb eines Tages abgeschlossen, umfassen ein Inning pro Mannschaft und sollen über die gleiche Anzahl von Overs pro Inning ausgetragen werden. Meisterschaftsspiele des Ein-Tages-Formats werden mit 40 oder 50 Over festgesetzt, wobei die oberen Spielklassen um die DCM mit 50 Overs pro Inning ausgetragen werden müssen. Meisterschaftsspiele des T20-Formates werden mit 20 Overs festgesetzt.

6) Hallencricketmeisterschaft

Eine Deutsche Hallencricketmeisterschaft ist derzeit nicht vorgesehen. Die in dieser Spielordnung als Anhang aufgeführten Spielbestimmungen sollen lediglich Hilfestellung für Vereine und Verbände sein, welche wünschen, eine Hallencricketmeisterschaft durchzuführen.

- 7) Der DCB Spielbetrieb umfasst in erster Linie wettkampforientierten Sport, dennoch unterstützt der Deutsche Cricket Bund e.V. auch weniger wettkampforientierte Formen des Crickets sehr. Auf diesem Weg werden alle Vereine und Verbände dazu angehalten, sich zusätzlich auch außerhalb des DCB Spielbetriebs dem Cricketsport zu widmen.

8) Lizenzierung

- a) Für eine erfolgreiche Lizenzierung einer Mannschaft im DCB Spielbetrieb sind drei Kriterien-Gruppen ausschlaggebend: die Verwaltungs-, die sportlichen und die Entwicklungskriterien. Diese Kriterien müssen durch die mannschaftsmeldenden Vereine im ausschlaggebenden Zeitraum erfüllt werden. Das allgemeinverbindliche Verwaltungskriterium umfasst einen im ausschlaggebenden Zeitraum und für die zu lizenzierende Saison gültigen Körperschaftsfreistellungsbescheid sowie die ordnungsgemäße Bearbeitung und Übermittlung der DCB-Umfrage.
- b) Alle weiteren Kriterien werden durch den DCB-Sportausschuss ausgearbeitet und veröffentlicht.

9) Vermarktungsrechte

Die Vermarktungsrechte des gesamten Spielbetriebs liegen beim DCB, alle Verbände und Vereine haben dies zu akzeptieren und die damit verbundenen Bestimmungen umzusetzen.

§4 Zuständigkeit der Verbände

Dem DCB obliegt die Ligaleitung von Bundesspielen. Alle weiteren Meisterschaftsspiele werden an die jeweilig zuständigen Regional- und Landesverbände abgetreten. Der DCB behält sich bei außergewöhnlichen Umständen vor, die Ligaleitung der Verbände mitzubestimmen und wenn nötig Teile oder die gesamte Ligaleitung zu übernehmen. Die Gerichtsbarkeit des Spielbetriebes ist durch die DCB Satzung geregelt.

§5 Gegenseitige Unterrichtung

- 1) Der DCB, die Regional- und Landesverbände und die Vereine sind verpflichtet, sich gegenseitig, rechtzeitig und ausführlich über Umstände des Spielbetriebes zu unterrichten.
- 2) Für die Bekanntmachung der vorläufigen Spielergebnisse muss die Internetplattform Crichq (www.crichq.com) durch alle Vereine und Verbände verbindlich genutzt werden. Vereine und Verbände müssen sich auf Crichq einen Account zulegen, ihre lizenzierten Mannschaften dort anlegen und alle ihre registrierten Spieler dort eintragen. Näheres regeln die Allgemeinverbindlichen Spielbestimmungen und die Nutzungsrichtlinien für Crichq im Anhang.
- 3) Der endgültige Ausgang einer Meisterschaft muss dem DCB formell übermittelt werden und erhält durch die offizielle Bekanntmachung des DCB Gültigkeit.

§6 Nationalmannschaften

- 1) Dem Deutschen Cricket Bund e.V. obliegt die alleinige Gewalt der Aufstellung, Absetzung und Verwaltung von Deutschen Cricket Nationalmannschaften. Sie sind Auswahlmannschaften und die sportlichen Repräsentanten des Verbandes und somit des Deutschen Cricketsports auf internationaler Ebene. Unter dieser Prämisse sollen Spieler und Betreuer ihre Höchstleistung abrufen und dabei stets die Ideale des Cricketsports hochhalten.
- 2) Alle Spieler dieser Mannschaften werden als Nationalspieler bezeichnet und alle Trainer als Bundestrainer.
- 3) Alle Nationalspieler und Betreuer der Deutschen Cricket Nationalmannschaften unterstehen als solche der DCB-SO und den DCB Nationalmannschaftsrichtlinien.
- 4) Die Nationalmannschaften heißen:
 - a) Deutsche Cricket-Nationalmannschaft der Herren
 - b) Deutsche Cricket-Nationalmannschaft der U19-Herren
 - c) Deutsche Cricket-Nationalmannschaft der (Jugendaltersklasse)-Junioren
 - d) Deutsche Cricket-Nationalmannschaft der Damen
 - e) Deutsche Cricket-Nationalmannschaft der (Jugendaltersklasse alle unter U19)-Juniorinnen
- 5) Auswahlentscheidungen
 - a) Der DCB Vorstand hat die alleinige Entscheidungsgewalt über die Anstellung und Ernennung der Bundestrainer und Teammanager für alle Nationalmannschaften.

- b) Bundestrainer und Teammanager sind gleichermaßen für die Ernennung des jeweiligen Nationalmannschaftskapitäns verantwortlich. Bei Uneinigkeit überwiegt die Stimme des Bundestrainers.
- c) Bundestrainer, Teammanager und der Nationalmannschaftskapitän sind gemeinschaftlich verantwortlich für die Auswahl des Nationalmannschaftskaders vor Turnieren und Spielen. Sie entscheiden ebenfalls gemeinschaftlich über die Startelf am Spieltag. Bei Uneinigkeit überwiegt die Stimme des Bundestrainers.

§7 Spielerabstellungen

- 1) Die Vereine sind verpflichtet, Spieler für
 - a) Länderspiele des DCB,
 - b) Lehrgänge des DCB und der Verbände,
 - c) Spiele der Länderpokale und **Super Series** abzustellen.
- 2) Stellt ein Verein gemäß Absatz 1 Satz 1 einen Spieler ab, darf der Spieler nicht vom Verein gezwungen werden, am Tag der Abstellung oder, wenn es sich hierbei um einen Samstag oder einen Sonntag handelt, am betreffenden Wochenende Meisterschaftsspiele mit der Mannschaft auszutragen, bei der er gemeldet ist.

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 **Cricketssaison** 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 durchzuführend 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 Spieldauer 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 Spieldauer 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 Spieldauer 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.1 Deutsche Cricketmeisterschaft

Erweiterte Spielbestimmungen

§1.C.1 Spielball

Es muss der vom DCB vorgegebene Spielball benutzt werden.

§2.C.1 Anzahl der Overs pro Bowler

Kein Bowler darf mehr als 10 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.

(Beispiel: Eine Unterbrechung, wegen der auf 36 Overs pro Inning revidiert wird, ergibt für einen Bowler 8 Overs und für vier Bowler sieben Overs (8x1 und 7x4), oder bei 30 Overs = 6x.)

§3.C.1 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 15 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.

Dauer des Inning	Powerplay
20 – 21	6
22 – 24	7
25 - 28	8
29 – 31	9
32 – 34	10
35 – 38	11
39 – 41	12
42 – 44	13
45 – 48	14
49-50	15

- 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.

§3a.C.1 Spielkleidung

- a) Für die Bundesliga gelten die Regelungen gem. §23 DCB-SPO
- b) Für alle Spielklassen unterhalb der Bundesliga ist farbige Spielkleidung 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

§4.C.1 Spielklassen

- 1) Die DCM hat drei Spielklassen, sie heißen Bundesliga, Regionalliga und Verbandsliga. Die Bundesliga ist die höchste Spielklasse, die Regionalliga die zweithöchste und die Verbandsliga die dritthöchste Spielklasse.
- 2) Die Austragung einer Verbandsliga ist nicht vorgeschrieben, kann aber von den leitenden Verbänden eingeführt werden.
- 3) Der Lizenzrang von Vereinen ist gleichlautend zur Spielklasse. Vereine werden in den Spielklassen durch ihre abgestellten Mannschaften repräsentiert.

§5.C.1 Bundesliga

- 1) Die Bundesliga ist die höchste Spielklasse der DCM. Vereine, insofern sie die Lizenzierungskriterien erfüllen und eine Lizenz für die Spielklasse ausgestellt bekommen, können mit einer Mannschaft teilnehmen.
- 2) Die Bundesliga 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 und schließen die folgenden Bundesländer ein:
 - a) Bundesliga-Nord: Schleswig-Holstein, Mecklenburg-Vorpommern, Hamburg, Bremen und Niedersachsen
 - b) Bundesliga-Ost: Brandenburg, Berlin, Sachsen, Thüringen und Sachsen-Anhalt
 - c) Bundesliga-Südost: Bayern
 - d) Bundesliga-Südwest: Baden-Württemberg
 - e) Bundesliga-Mitte: Hessen
 - f) Bundesliga-West: Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz und das Saarland
- 4) Die auszutragenden Meisterschaften in der Gruppe sind mit Namen, Kurznamen, Abkürzungen und Titeln:
 - a) Bundesliga-Nord: „Norddeutsche Cricketmeisterschaft“, „Norddeutsche Meisterschaft“, „NDCM“ und „Norddeutscher Cricketmeister“,
 - b) Bundesliga-Ost: „Ostdeutsche Cricketmeisterschaft“, „Ostdeutsche Meisterschaft“, „ODCM“ und „Ostdeutscher Cricketmeister“,
 - c) Bundesliga-Südost: „Südostdeutsche Cricketmeisterschaft“, „Südostdeutsche Meisterschaft“, „SODCM“ und „Südostdeutscher Cricketmeister“,
 - d) Bundesliga-Südwest: „Südwestdeutsche Cricketmeisterschaft“, „Südwestdeutsche Meisterschaft“, „SWDCM“ und „Südwestdeutscher Cricketmeister“,
 - e) Bundesliga-Mitte: „Mitteldeutsche Cricketmeisterschaft“, „Mitteldeutsche Meisterschaft“, „MDCM“ und „Mitteldeutscher Cricketmeister“,
 - f) Bundesliga-West: „Westdeutsche Cricketmeisterschaft“, „Westdeutsche Meisterschaft“, „WDCM“ und „Westdeutscher Cricketmeister“
- 5) Alle Gruppen werden als Gruppenrunde gespielt, somit wird eine Liga ohne Entscheidungsspiele ausgetragen. Die Liga muss eine Hin- und Rückrunde umfassen.
- 6) Die Mannschaft, die nach dem letzten Spieltag Tabellenführer der jeweiligen Bundesliga-Vorrunde ist, ist für die Endrunde der DCM qualifiziert und der Verein erhält den unter Abs. 4 ausgewiesenen Meistertitel.
- 7) Die DCM Endrunde umfasst ausschließlich Entscheidungsspiele, sie ist wie folgt strukturiert:
 - a) Mannschaften aus Bundesligen, die den Deutschen Cricketmeister oder den Deutschen Vize-Cricketmeister des Vorjahres stellen, sind automatisch für das Halbfinale qualifiziert.
 - b) Unter Berücksichtigung des Absatzes 7a gibt es zwei Viertelfinale,
 - i) im Viertelfinale-Nord begegnen sich zwei Meister aus der Bundesliga-Nord, Bundesliga-Ost und Bundesliga-West,
 - ii) im Viertelfinale-Süd begegnen sich zwei Meister aus der Bundesliga-Mitte, Bundesliga-Südost und Bundesliga-Südwest,
 - c) Danach werden zwei Halbfinale gespielt,
 - i) im Halbfinale-Nord begegnen sich der Sieger des Viertelfinales-Nord und eine Mannschaft laut Absatz 7a aus der Bundesliga-Nord oder Bundesliga-Ost oder Bundesliga-West,

- ii) im Halbfinale-Süd begegnen sich der Sieger des Viertelfinales-Süd und eine Mannschaft laut Absatz 7a aus der Bundesliga-Mitte oder Bundesliga-Südost oder Bundesliga-Südwest,
 - d) Anschließend wird das Finale der DCM zwischen dem Sieger des Halbfinals-Nord und dem Sieger des Halbfinals-Süd ausgetragen.
- 8) Die Mannschaft, die im Finale der DCM siegreich ist, gewinnt die Deutsche Cricketmeisterschaft und der Verein erhält den Titel Deutscher Cricketmeister. Der Verlierer des Entscheidungsspiels wird als Deutscher Vize-Cricketmeister bezeichnet.

§6.C.1 Regionalliga

- 1) Die Regionalliga ist die untergeordnete Spielklasse zur Bundesliga und die übergeordnete Spielklasse zur Verbandsliga. Sie ermittelt in unterschiedlichen Gruppen Regionalmeister und regelt den Auf- und Abstieg in die anderen Spielklassen. Vereine können mit mehreren Mannschaften an ihr teilnehmen.
- 2) Die Regionalliga ist in mehrere Gruppen untergliedert. Sie sind unabhängig voneinander und regional der jeweiligen Bundesliga-Gruppe angeschlossen. 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 und schließen die folgenden Bundesländer ein:
 - a) Regionalliga-Nord: Schleswig-Holstein, Mecklenburg-Vorpommern, Hamburg, Bremen und Niedersachsen
 - b) Regionalliga-Ost: Brandenburg, Berlin, Sachsen, Thüringen und Sachsen
 - c) Regionalliga-Bayern: Bayern
 - d) Regionalliga-BW: Baden-Württemberg
 - e) Regionalliga-Hessen: Hessen
 - f) Regionalliga-West: Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz und das Saarland
- 4) Die auszutragenden Meisterschaften in der Gruppe lauten mit Namen, Kurznamen, Abkürzungen und Titeln folgend:
 - a) Regionalliga-Nord: „Norddeutsche Regionalmeisterschaft im Cricket“, „Norddeutsche Regionalmeisterschaft“, „NDRM“ und „Norddeutscher Regionalmeister im Cricket“,
 - b) Regionalliga-Ost: „Ostdeutsche Regionalmeisterschaft im Cricket“, „Ostdeutsche Regionalmeisterschaft“, „ODRM“ und „Ostdeutscher Regionalmeister im Cricket“,
 - c) Regionalliga-Bayern: „Bayerische Cricketmeisterschaft“, „Bayerische Meisterschaft“, „BCM“ und „Bayerischer Cricketmeister“,
 - d) Regionalliga-BW: „Baden-Württembergische Cricketmeisterschaft“, „Baden-Württembergische Meisterschaft“, „BWCM“ und „Baden-Württembergischer Cricketmeister“,
 - e) Regionalliga-Hessen: „Hessische Cricketmeisterschaft“, „Hessische Meisterschaft“, „HCM“ und „Hessischer Cricketmeister“,
 - f) Regionalliga-West: „Westdeutsche Regionalmeisterschaft im Cricket“, „Westdeutsche Regionalmeisterschaft“, „WDCM“ und „Westdeutscher Regionalmeister im Cricket“.

- 5) Die Gruppen können eine Gruppenvor- und Gruppenendrunde haben, sollten aber möglichst als Gruppenrunde ausgetragen werden. Gruppenvor- und Gruppenendrunden können in Untergruppen ausgespielt werden. Alle Gruppen werden als Liga ausgetragen, es dürfen keine Entscheidungsspiele ausgetragen werden. Näheres regelt Abs. 6.
- 6) Austragung
 - a) Eine Regionalliga kommt ab drei Mannschaften zustande.
 - b) Die Regionalliga wird abhängig von der Anzahl der Mannschaften wie folgt ausgetragen:
 - i) Bei 3-4 Mannschaften ist die Regionalliga eine Gruppenrunde. Die Liga besteht aus mindestens drei Spielrunden und hat allen Mannschaften mindestens acht Spiele zu ermöglichen.
 - ii) Bei 6-8 Mannschaften ist die Regionalliga eine Gruppenrunde. Die Liga besteht aus Hin- und Rückrunde.
 - iii) Bei 9 Mannschaften ist die Regionalliga eine Gruppenrunde. Die Liga sollte aus einer Hin- und Rückrunde bestehen. Sie kann aber auch aus Mangel an Austragungsorten als Round-Robin-Liga ausgetragen werden.
 - iv) Ab 10 Mannschaften wird die Regionalliga in Gruppenvor- und Gruppenendrunde unterteilt. Die Untergruppen der Gruppenvorrunde müssen bei einer geraden Anzahl der Mannschaften gleichviele Mannschaften aufweisen, bei ungerader Anzahl darf es einen Unterschied (+/-1) geben. Untergruppen werden als Round-Robin-Liga ausgetragen. Nach Beendigung der Gruppenvorrunde qualifizieren sich die ersten beiden Mannschaften der Untergruppen für die Super-Liga. Die Super-Liga ist die obere der beiden Gruppenendrunden und wird ebenfalls als Round-Robin-Liga gespielt. Die siegreiche Mannschaft der Super-Liga gewinnt die zutreffende Regionalliga. Alle anderen Mannschaften kommen in die untergeordnete Liga der Gruppenendrunde. Die untergeordnete Liga spielt den Verbleib in der Regionalliga aus, die letztplatzierte Mannschaft steigt ab.

§7.C.1 Verbandsliga

- 1) Die Verbandsliga ist die untergeordnete Spielklasse zur Regionalliga, sie ermittelt in unterschiedlichen Gruppen Verbandsmeister und regelt ausschließlich den Aufstieg in die Regionalliga. Vereine können mit mehreren Mannschaften an ihr teilnehmen.
- 2) Die Verbandsliga ist in mehrere Gruppen untergliedert, sie sind unabhängig voneinander und regional der jeweiligen Regionalliga-Gruppe angeschlossen. Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe ergibt sich aus der regionalen Herkunft des Vereins oder der Mitgliedschaft in einem Landesverband.
- 3) Verbandsligen werden ausschließlich auf Landesverbandsebene ausgetragen und können sich gegebenenfalls nur auf eine Teilregion des Landesverbands beziehen.
- 4) Die Regelungen des §5.C.1 Abs. 5-6 werden analog angewendet.

§8.C.1 Auf- und Abstiegsregelungen

- 1) Vereine können innerhalb der DCM in Spielklassen aufsteigen und in Spielklassen absteigen. Der Auf- und Abstieg ist an die Erfüllung von Lizenzkriterien gebunden und erfolgt immer in die nächste Saison. Wenn ein Verein für eine Spielklasse nicht lizenziert ist, kann keine Mannschaft dieses Vereins an dieser Spielklasse teilnehmen. Für den Verbleib in einer Spielklasse müssen alle Lizenzkriterien erfüllt sein.
- 2) Mannschaften können innerhalb der DCM in eine Gruppe einer höheren Spielklasse aufsteigen und in eine Gruppe einer niedrigeren Spielklasse absteigen.
- 3) Wenn keine höhere oder niedriger Spielklasse vorgesehen ist, in die ein Verein auf- oder absteigen kann, bleibt der Verein in dieser Spielklasse.
- 4) Das sportliche Kriterium bezieht sich auf die Platzierung einer Vereinsmannschaft nach dem letzten Spieltag der Liga und wird somit von der Mannschaft eines Vereins erfüllt. Das Verwaltungs- und Organisationskriterium wird vom Verein erfüllt.
- 5) Auf- und Abstieg bezüglich des sportlichen Kriteriums
 - a) Vorausgesetzt ein Verein erfüllt das Verwaltungs- und Entwicklungskriterium, um eine Lizenz für eine höhere Spielklasse zu erhalten oder in derselben Spielklasse zu verbleiben, dann regelt das sportliche Lizenzierungskriterium den Auf- und Abstieg eines Vereins
 - b) Ein Verein steigt mit einer Mannschaft oder als Ganzes dann ab, wenn seine Mannschaft nach dem letzten Spieltag der Liga die am schlechtesten platzierte Mannschaft ist.
 - c) Ein Verein steigt mit einer Mannschaft, oder als Ganzes dann auf, wenn seine Mannschaft nach dem letzten Spieltag der Liga die am besten platzierte Mannschaft ist.
 - d) Falls eine absteigende Mannschaft vom selben Verein ist wie eine aufsteigende Mannschaft, gilt das sportliche Kriterium für den Verein als erfüllt und der Verein kann weiterhin mit Mannschaften in beiden Spielklassen vertreten sein.
- 6) Auf- und Abstieg unter Ausschluss des sportlichen Kriteriums
 - a) Wenn es einem Verein mit seiner Mannschaft außerhalb des sportlichen Kriteriums nicht möglich ist, in die nächsthöhere Spielklasse aufzusteigen, dann steigt der nächstplatzierte Verein mit seiner Mannschaft auf, vorausgesetzt, dieser erfüllt die Kriterien. Falls dieser die Kriterien auch nicht erfüllt, steigt der nächstplatzierte Verein mit seiner Mannschaft auf, der die Kriterien erfüllt usw..
 - b) Falls ein Verein zwar das sportliche Kriterium am Ende der Liga erfüllt, um in einer Spielklasse zu bleiben, aber eines oder beide anderen Kriterien nicht, dann wird der Verein in eine untere Spielklasse zwangsversetzt, in der er die Kriterien erfüllt. Bei solch einem Zwangsabstieg ersetzt diese Mannschaft, die am schlechtesten platzierte Mannschaft der Liga, diese verbleibt in der Spielklasse. Bei mehreren Zwangsabstiegen steigt äquivalent die gleiche Anzahl von Mannschaften aus unteren Spielklassen auf.

§9.C.1 Ligapunkte

Anhand der Spielergebnisse werden wie nachstehend die Ligapunkte vergeben:

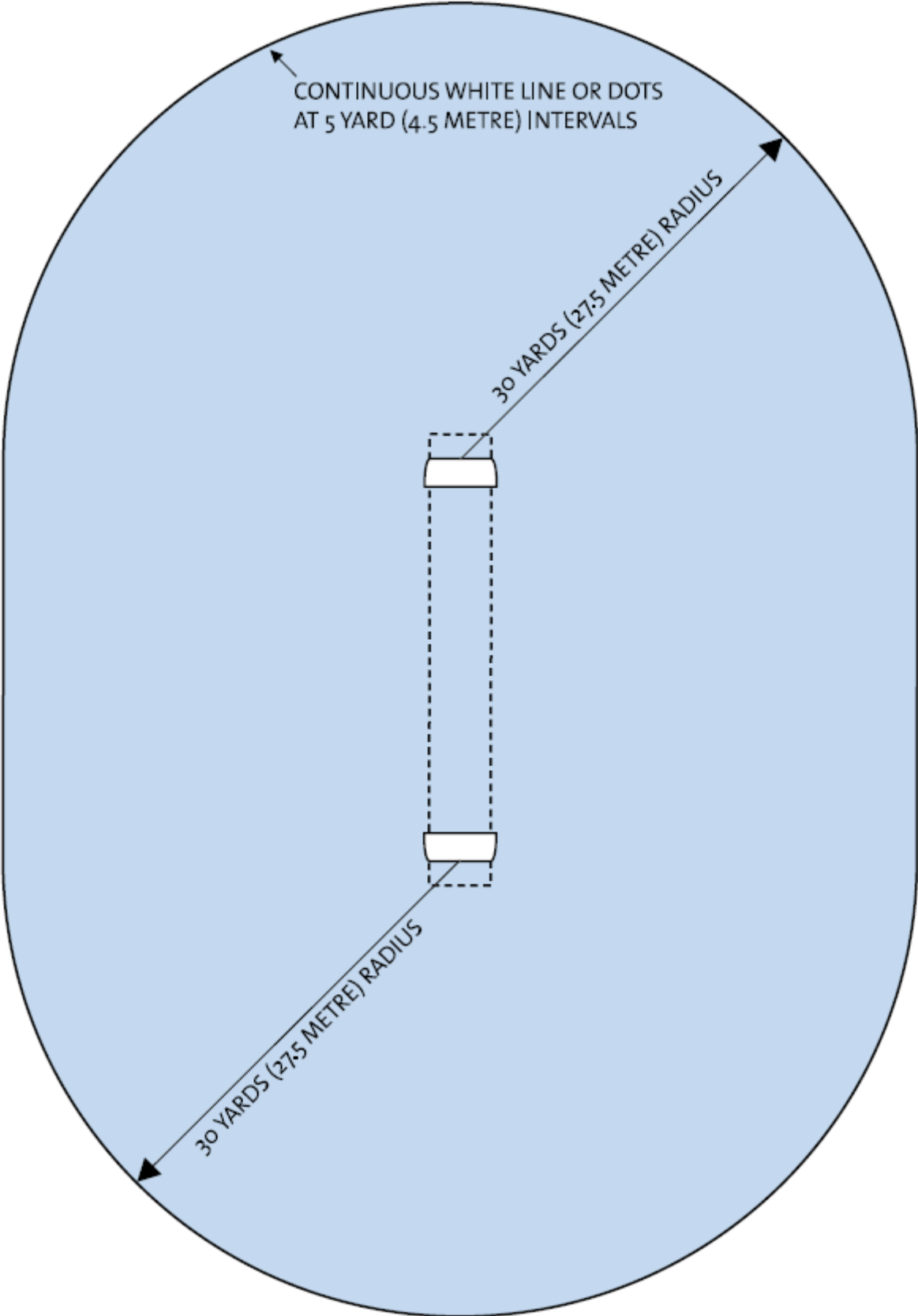
- a) Sieg – 8 Punkte

- 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

§10.C.1 Meisterschaftszeitraum

- 1) Der DCM Meisterschaftszeitraum jeder Saison erstreckt sich
 - a) für die Bundesliga vom letzten April Wochenende bis zum ersten August Wochenende,
 - b) für die niedrigeren Spielklassen über die Cricketsaison,
 - c) für die Bundesspiele der DCM vom zweiten Augustwochenende bis zum zweiten Septemberwochenende, sie werden vom DCB bekanntgegeben.
- 2) Alle Meisterschaftsspiele müssen im vorgesehenen Zeitraum abgehalten werden.

C.1 Anhang 1 - Innenkreis



C.2 DCB Vereinskup

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

- 6) Zum Zeitpunkt des Wurfes dürfen sich nie mehr als fünf Feldspieler auf der Leg Side befinden.
- 7) 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.
- 8) 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

- 9) 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.
- 10) 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

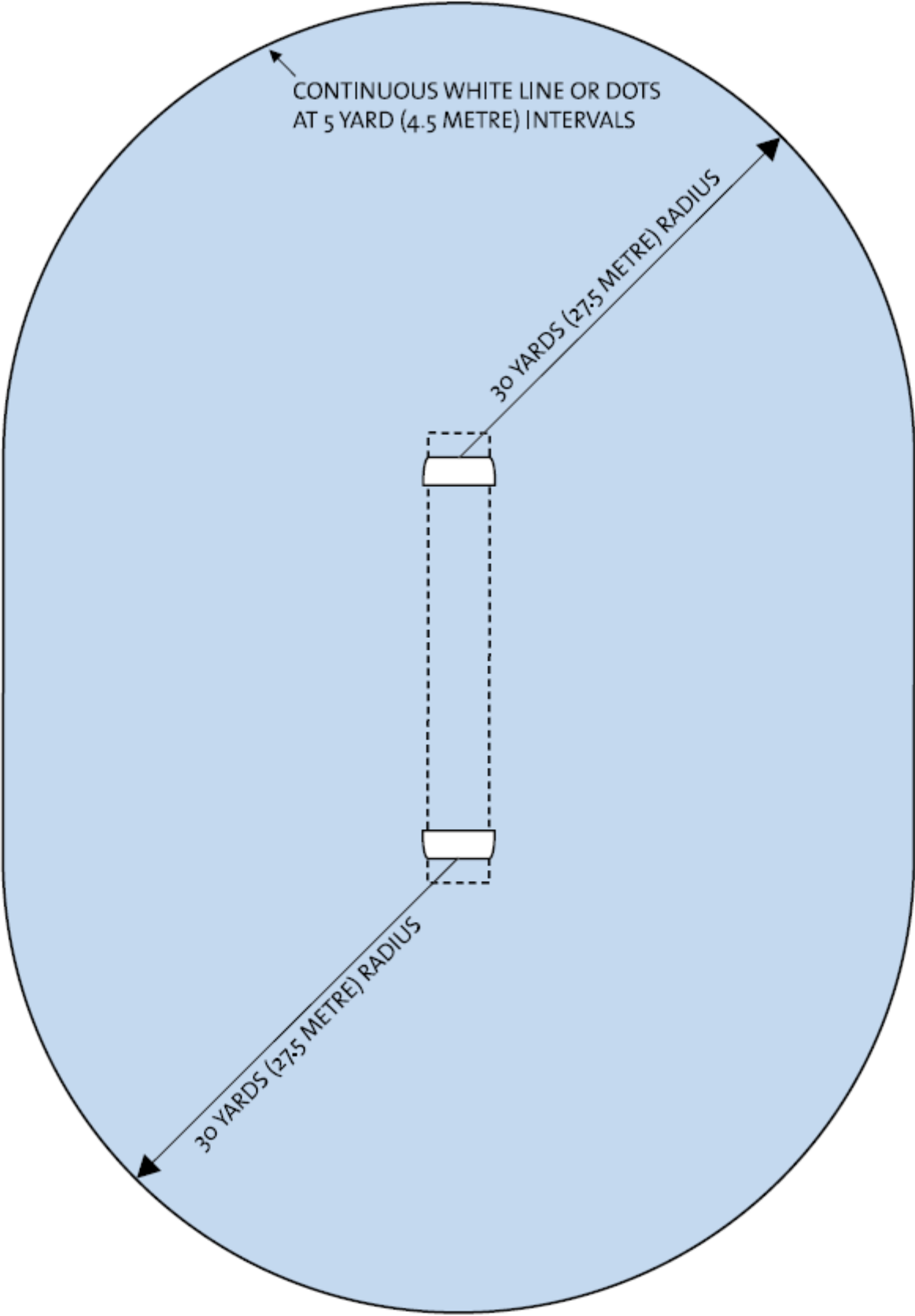
In Gruppenvorrunden, in denen eine Liga ausgespielt wird, werden anhand der Spielergebnisse wie nachstehend Ligapunkte vergeben:

- e) Sieg – 8 Punkte
- f) Niederlage – 0 Punkte
- g) Unentschieden – 4 Punkte für beide Mannschaften. Die Anzahl der gefallenen Wickets hat keinen Einfluss auf das Ergebnis
- h) 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 August Wochenende,
 - 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



C.3 DCB Super Series

Erweiterte Spielbestimmungen

§1.C.3 Spielplan

- 1) Die Regelungen laut §9 Abs. 1 & 2a-c & 3a-c DCB-SPO entfallen. Der Meisterschaftszeitraum ist bei der Erstellung des Spielplans bindend.
- 2) Die vom DCB aufgestellten Mannschaften sind automatisch für die interne Meisterschaft gemeldet.
- 3) Die DCB Super Series findet ausschließlich an Samstagen statt und wird im T20 Format ausgetragen.

§2.C.3 Meldung und Spielberechtigung der Spieler

- 1) Die Regelungen laut §10 DCB-SPO entfallen und werden durch folgende ersetzt.
- 2) Es sind nur Spieler zugelassen, die für die Deutsche Cricket-Nationalmannschaft der Herren spielberechtigt sein können, oder innerhalb eines Jahres diesen Status erlangen.
- 3) Spieler müssen Mitglieder in einem Verein aus der Region der DCB-Mannschaft sein. Bei Mitgliedschaft in mehreren Vereinen in unterschiedlichen Regionen ergibt sich die Zugehörigkeit durch Teilnahme am regionsgleichen Spielbetrieb der DCM bzw. des DCB-Pokal mit einem der Vereine. Spieler mit einer ausländischen Vereinszugehörigkeit können unter Vorlage einer schriftlichen Begründung von der Ligaleitung zugelassen werden und müssen bei dieser, 14 Tage vor ihrem ersten Spiel, gemeldet werden.
- 4) Die Registrierung von Spielern für den Spielbetrieb erfolgt mit Einsatz in einem Meisterschaftsspiel. Einmal registrierte Spieler können in der Saison die Mannschaft nicht wechseln.

§3.C.3 Spieler

In der DSS sind ausschließlich männliche Spieler zugelassen.

§4.C.3 Schiedsrichter

Bei den Meisterschaftsspielen dürfen keine Betreuer der teilnehmenden Mannschaften als Schiedsrichter fungieren.

§5.C.3 Die Wurf-, Schlag- und Seitlinien

In Ergänzung zu Regel 9 MCC-LOC findet Folgendes Anwendung:

Als Orientierungshilfe für die Wide-Ball Entscheidung auf der Off-Side müssen den Schiedsrichtern zusätzliche Markierung, wie in *C.3 Anhang 1* dargestellt, bereitgestellt werden.

§6.C.3 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.)

§7.C.3 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.

§8.C.3 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 Spielschnitten, wie untenstehend aufgeführt, weitere Restriktionen 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 Bereichs 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.

Spielbetrieb

§9.C.3 Austragung

- 1) Der DSS hat eine Spielklasse, sie heißt DCB Super Series.
- 2) Die DCB Super Series wird als Meisterschaftsrunde ausgetragen. Die Meisterschaftsrunde ist eine Liga bestehend aus Hin- und Rückrunde. Hin- und Rückrunde bestehen aus jeweils zwei Spielen an einem Spieltag.
- 3) Die Liga setzt sich aus folgenden drei Mannschaften zusammen, in ihnen können Spieler aus den nachstehenden Bundesliga-Gebieten vertreten sein:
 - a) Baltic Stars: Bundesliga-Nord und Bundesliga-Ost
 - b) Western Eagles: Bundesliga-West und Bundesliga-Mitte
 - c) Alpine Tigers: Bundesliga-Südwest und Bundesliga-Südost
- 4) Die Mannschaft, die nach dem letzten Spieltag der Liga Tabellenführer der DCB Super Series ist, erhält den Titel „DCB Champion“.

§10.C.3 Ligapunkte

Anhand der Spielergebnisse werden wie nachstehend die 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

§12.C.3 Ligabonuspunkte

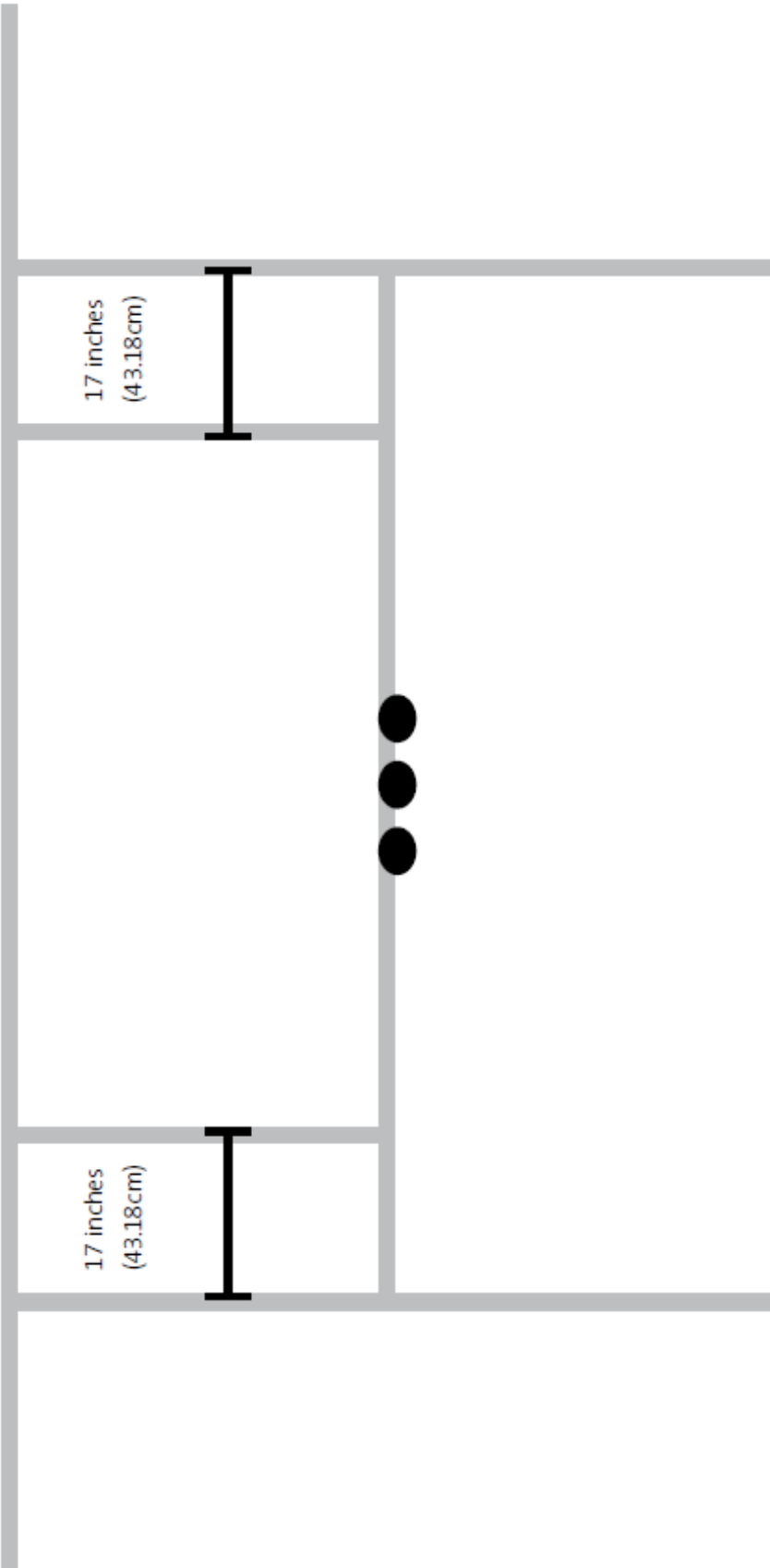
- 1) Ligabonuspunkte gibt es für den Ausgang des Spiels betreffende Leistungen. Sie werden auf den Ligapunktstand addiert. Es gibt Schlagmannschaftsbonuspunkte und Feldmannschaftsbonuspunkte.
- 2) Schlagmannschaftsbonuspunkte
 - a) Für die Schlagmannschaftsbonuspunkte ist die Run Rate des jeweiligen Inning der Schlagmannschaft ausschlaggebend.
 - i) ab einer Run Rate von 7 Runs/Over – 1 Punkt
 - ii) ab einer Run Rate von 8 Runs/Over – 2 Punkte
 - iii) ab einer Run Rate von 9 Runs/Over – 3 Punkte
 - b) Die Run Rate wird im ersten Inning anhand der verfügbaren Overgesamtzahl errechnet, die Regeln gem. §19 DCB-SPO sind für unterbrochene Spiele zu beachten.
 - c) Im zweiten Inning erfolgt die Berechnung der Run Rate anhand der zum Gewinn aufgewendeten Over. Verliert jedoch die zweite Schlagmannschaft das Spiel, wird ihre Run Rate anhand der ihr zur Verfügung gestanden Overgesamtzahl errechnet.
- 3) Feldmannschaftsbonuspunkte

- a) Hälfte der gegnerischen Wickets – 1 Punkt
- b) 4/5 der gegnerischen Wickets – 2 Punkte
- c) Alle gegnerischen Wickets – 3 Punkte

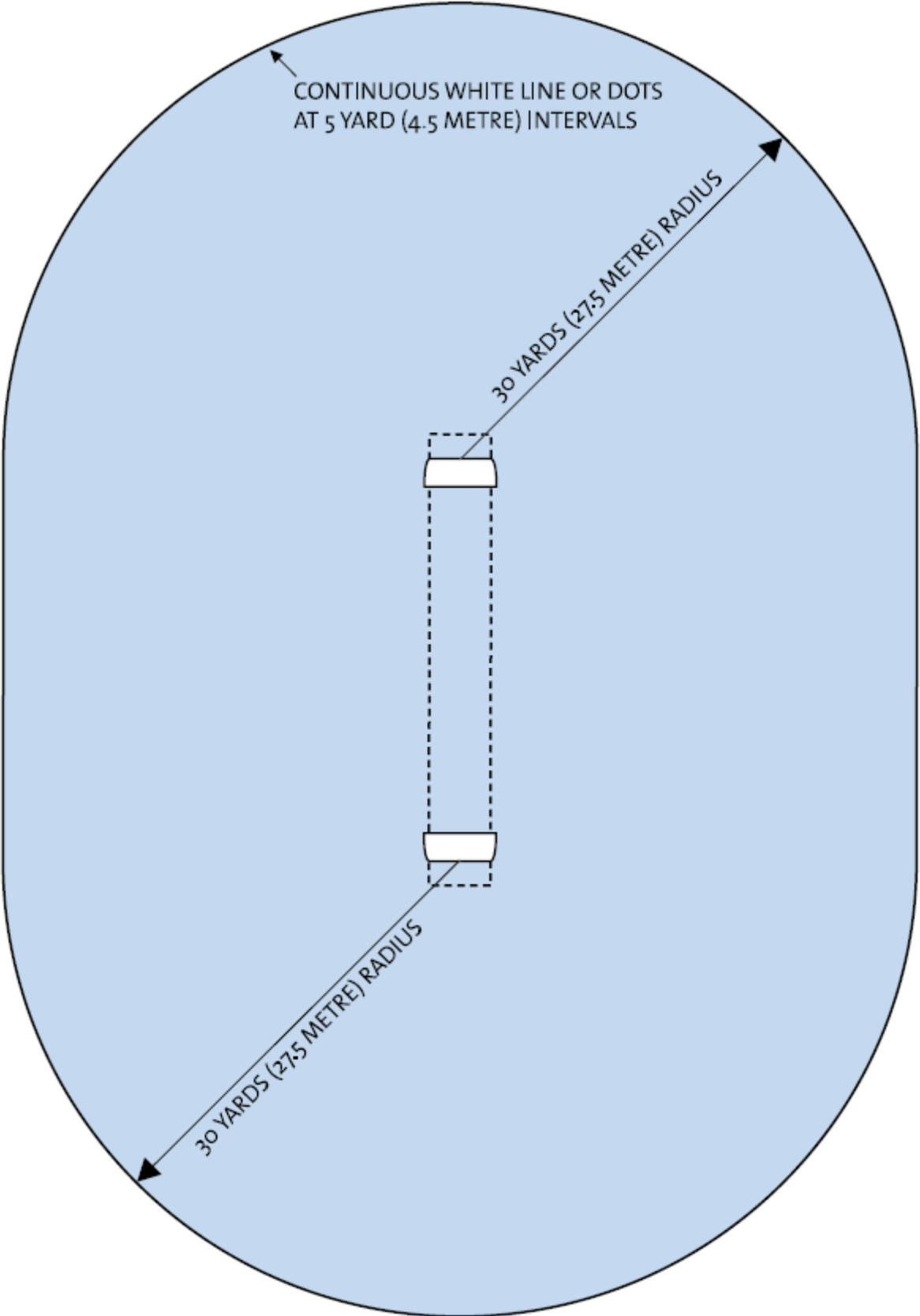
§12.C.3 Meisterschaftszeitraum

Der Meisterschaftszeitraum für die DSS erstreckt sich von Anfang Mai bis Mitte Juni der jeweiligen Spieljahres. Alle Meisterschaftsspiele müssen im vorgesehen Zeitraum abgehalten werden.

C.3 Anhang 1 - Crease Markierungen



C.3 Anhang 1 - Innenkreis



D. Meisterschaften der Damen

D.1 Deutscher Länderpokal der Damen -entfällt-

D.2 Deutsche Cricketmeisterschaft der Damen

Erweiterte Spielbestimmungen

§1.D.2 Spielplan

- 1) Die Regelung in §9 Abs. 1b DCB-SPO wird durch Folgendes ersetzt. Es ist teilnehmenden Vereinen, auf Antrag bei der Ligaleitung, bis zum 30. März der jeweiligen Saison gestatten, einen ihrer im Spielplan veröffentlichten Spieltage auf einen der Reservetermine zu verschieben. Der betroffene Gegner kann einmalig Veto gegen die Verlegung einlegen, woraufhin ein weiterer Reservetermin vom Antragsteller vorgeschlagen werden muss. Eine Ablehnung des zweiten Reservetermins ist nicht möglich.
- 2) Die Regelungen laut §9 Abs. 3a-c DCB-SPO finden nach Einspruchsfrist gem. Abs. 1 und der Veröffentlichung des endgültigen Spielplans Anwendung. Die unter §9 Abs. 2b und c aufgeführten Regelungen entfallen.

§2.D.2 Meldung und Spielberechtigung der Spieler

- 1) Die Regelungen laut §10 DCB-SPO, mit Ausnahme der hier aufgeführten Passagen entfallen und werden durch folgende ersetzt.
- 2) Spielerinnen einer Mannschaft müssen Mitglieder im Verein dieser Mannschaft sein.
- 3) Die Regelungen unter §10 Abs. 2a-b, 4 und 6 DCB-SPO haben Gültigkeit.
- 4) Die Registrierung von Spielerinnen während der Saison erfolgt mit Einsatz in einem Meisterschaftsspiel. Spielerinnen, die nicht vor ihrem ersten Einsatz gemeldet sind, müssen auf dem Spielberichtsbogen markiert werden, außerdem müssen die Angaben unter §10 Abs. 2b umgehend nach dem Spiel der Ligaleitung gemeldet werden.

§3.D.2 Spielerinnen

- 1) In der DCM Damen sind ausschließlich weibliche Spieler zugelassen, sie werden als Spielerinnen bezeichnet.
- 2) Angestrebt sind Spiele mit 11 Spielerinnen pro Mannschaft. Spiele werden jedoch nicht mit weniger als 7 Spielerinnen pro Mannschaft abgehalten. Eine Mannschaft, die weniger Spielerinnen als die andere Mannschaft hat, darf durch Auswechselspielerinnen der anderen Mannschaft gem. §11 DCB-SPO auf eine gleiche Anzahl der Spielerinnen pro Seite aufgefüllt werden.

§4.D.2 Schiedsrichter

Bei Entscheidungsspielen dürfen keine Betreuer der teilnehmenden Mannschaften als Schiedsrichter fungieren.

§5.D.2 Spielball

Es muss der vom DCB vorgegebene Spielball für Damen-Cricket benutzt werden, er entspricht der Regel 5 Abs. 6 (i) MCC-LOC.

§6.D.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.)

§7.D.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.

§8.D.2 Wide Ball

- 1) In allen Meisterschaftsspielen wird ein Wide Ball
 - a) mit 2 Läufen gewertet und
 - b) nicht wiederholt.
- 2) Im letzten Over eines Inning entfällt Absatz 1b
- 3) 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.

Spielbetrieb

§9.D.2 Austragung

- 1) Die DCM Damen hat eine Spielklasse, sie heißt Damen-Bundesliga.
- 2) Die Damen-Bundesliga hat eine Meisterschaftsrunde. Die Meisterschaftsrunde wird als Liga mit Hin- und Rückrunde ausgetragen. An einem angesetzten Spieltag wird jeweils das Hin- und Rückrunden Spiel absolviert. Die Liga besteht aus mindestens drei Mannschaften.
- 3) Die Mannschaft, die nach dem letzten Spieltag der Liga Tabellenführer der Damen-Bundesliga ist, erhält den Titel „Deutscher Cricketmeister der Damen“.

§10.D.2 Damen-Bundesliga -entfällt-

§11.D.2 Ligapunkte

Anhand der Spielergebnisse werden die Ligapunkte wie folgt vergeben. Spielergebnisse in unterschiedlichen Formaten erhalten dieselben Ligapunkte:

- 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

§12.D.2 Ligabonuspunkte

- 1) Ligabonuspunkte gibt es für den Ausgang des Spiels betreffende Leistungen. Sie werden auf den Ligapunktstand addiert. Es gibt Schlagmannschaftsbonuspunkte und Feldmannschaftsbonuspunkte.
- 2) Schlagmannschaftsbonuspunkte
 - a) Für die Schlagmannschaftsbonuspunkte ist die Run Rate des jeweiligen Inning der Schlagmannschaft ausschlaggebend.
 - i) ab einer Run Rate von 5 Runs/Over – 1 Punkt
 - ii) ab einer Run Rate von 6 Runs/ Over – 2 Punkte
 - iii) ab einer Run Rate von 7 Runs/ Over – 3 Punkte
 - b) Die Run Rate wird im ersten Inning anhand der verfügbaren Overgesamtzahl errechnet, die Regeln gem. §19 DCB-SPO sind für unterbrochene Spiele zu beachten.
 - c) Im zweiten Inning erfolgt die Berechnung der Run Rate anhand der zum Gewinnen aufgewendeten Over. Verliert jedoch die zweite Schlagmannschaft das Spiel, wird ihre Run Rate anhand der ihr zur Verfügung gestanden Overgesamtzahl errechnet.
- 3) Feldmannschaftsbonuspunkte
 - a) Hälfte der gegnerischen Wickets – 1 Punkt
 - b) 4/5 der gegnerischen Wickets – 2 Punkte
 - c) Alle gegnerischen Wickets – 3 Punkte

§13.D.2 Meisterschaftszeitraum

- 1) Der Meisterschaftszeitraum für die DCM Damen ist die Cricketsaison. Alle Meisterschaftsspiele müssen im vorgesehen Zeitraum abgehalten werden.

D.3 DCB Super Series der Damen

Erweiterte Spielbestimmungen

§1.D.3 Spielplan

- 1) Die Regelungen laut §9 Abs. 1 & 2a-c & 3a-c DCB-SPO entfallen. Der Meisterschaftszeitraum ist bei der Erstellung des Spielplans bindend.
- 2) Die vom DCB aufgestellten Mannschaften sind automatisch für die interne Meisterschaft gemeldet.
- 3) Ein Spieltag ist ein Wochenende mit einem Bundesspiel im Ein-Tages-Format am Samstag und einem Bundesspiel im T20-Format am Sonntagvormittag.

§2.D.3 Meldung und Spielberechtigung der Spieler

- 1) Die Regelungen laut §10 DCB-SPO entfallen und werden durch folgende ersetzt.
- 2) Spielerinnen müssen Mitglieder in einem Verein aus der Region der DCB-Mannschaft sein. Bei Mitgliedschaft in mehreren Vereinen in unterschiedlichen Regionen ergibt sich die Zugehörigkeit durch Teilnahme an der Damen-Bundesliga mit einem der Vereine. Spielerinnen mit einer ausländischen Vereinszugehörigkeit können unter Vorlage einer schriftlichen Begründung von der Ligaleitung zugelassen werden und müssen bei dieser, 14 Tage vor ihrem ersten Spiel, gemeldet werden.
- 3) Die Registrierung von Spielerinnen für den Spielbetrieb erfolgt mit Einsatz in einem Meisterschaftsspiel. Einmal registrierte Spielerinnen können in der Saison die Mannschaft nicht wechseln.

§3.D.3 Spielerinnen

- 1) In der DSSD sind ausschließlich weibliche Spieler zugelassen, sie werden als Spielerinnen bezeichnet.
- 2) Angestrebt sind Spiele mit 11 Spielerinnen pro Mannschaft. Spiele werden jedoch nicht mit weniger als 7 Spielerinnen pro Mannschaft abgehalten. Eine Mannschaft, die weniger Spielerinnen als die andere Mannschaft hat, darf durch Auswechselspielerinnen der anderen Mannschaft gem. §11 DCB-SPO auf eine gleiche Anzahl der Spielerinnen pro Seite aufgefüllt werden.

§4.D.3 Schiedsrichter

Bei den Meisterschaftsspielen dürfen keine Betreuer der teilnehmenden Mannschaften als Schiedsrichter fungieren.

§5.D.3 Spielball

Es muss der vom DCB vorgegebene Spielball für Damen-Cricket benutzt werden, er entspricht der Regel 5 Abs. 6 (i) MCC-LOC.

§6.C.3 Die Wurf-, Schlag- und Seitlinien

In Ergänzung zu Regel 9 MCC-LOC findet Folgendes Anwendung:

Als Orientierungshilfe für die Wide-Ball Entscheidung auf der Off-Side müssen den Schiedsrichtern zusätzliche Markierung, wie in *D.3 Anhang 1* dargestellt, bereitgestellt werden.

§7.D.3 Anzahl der Overs pro Bowler

1) Ein-Tages-Cricket

Kein Bowler darf mehr als 8 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.

(Beispiel: Eine Unterbrechung, wegen der auf 36 Overs pro Inning revidiert wird, ergibt für einen Bowler 8 Overs und für vier Bowler sieben Overs (8x1 und 7x4), oder bei 30 Overs = 6x5.)

2) T20-Cricket

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.)

§8.D.3 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.

§9.D.3 Feldspielrestriktionen für das T20-Format

- 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 25.15 Yards (23 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.

Spielbetrieb

§10.D.3 Austragung

- 1) Der DSSD hat eine Spielklasse, sie heißt DCB Super Series Damen.
- 2) Die zwei teilnehmenden DCB-Mannschaften werden durch die vom DCB-Vorstand bestimmten Betreuer vertreten. Ihre regionale Untergliederung wird vom DCB bekanntgegeben.

§11.D.3 DCB Super Series Damen

- 1) Der DSSD hat eine Meisterschaftsrunde, an ihr nehmen zwei Mannschaften teil. Die Meisterschaftsrunde wird als Serie aus jeweils drei Ein-Tages und drei T20 spielen ausgetragen. Alle Spiele gehen gleichermaßen, anhand von §§11.D.3 & 12.D.3 in die Wertung ein. Die Mannschaft, die am Ende der Serie die meisten Punkte erspielt hat, gewinnt die Liga.

§12.D.3 Serienpunkte

Anhand der Spielergebnisse werden wie nachstehend die Serienpunkte vergeben. Spielergebnisse in unterschiedlichen Formaten erhalten dieselben Serienpunkte:

- 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

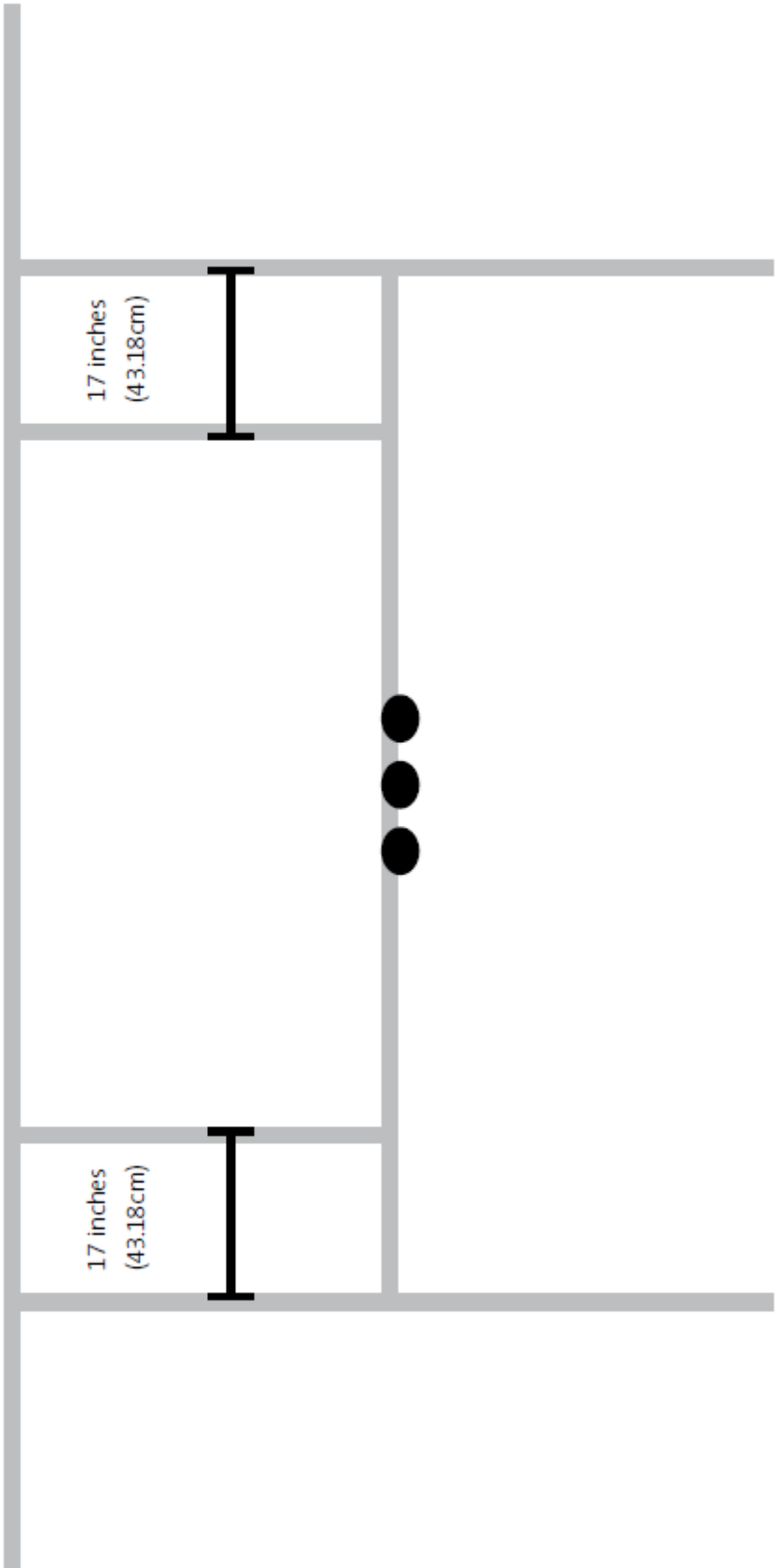
§13.D.3 Serienbonuspunkte

- 1) Serienbonuspunkte gibt es für den Ausgang des Spiels betreffende Leistungen. Sie werden auf den Serienpunktstand addiert. Es gibt Schlagmannschaftsbonuspunkte und Feldmannschaftsbonuspunkte.
- 2) **Schlagmannschaftsbonuspunkte**
 - a) Für die Schlagmannschaftsbonuspunkte ist die Run Rate des jeweiligen Inning der Schlagmannschaft ausschlaggebend.
 - b) Die Run Rate wird im ersten Inning anhand der verfügbaren Overgesamtzahl errechnet, die Regeln laut §19 DCB-SPO sind für unterbrochene Spiele zu beachten.
 - c) Im zweiten Inning erfolgt die Berechnung der Run Rate anhand der zum Gewinnen aufgewendeten Over. Verliert die zweite Schlagmannschaft das Spiel, wird ihre Run Rate anhand der ihr zur Verfügung gestanden Overgesamtzahl errechnet.
 - d) Im T20-Cricket
 - i) ab einer Run Rate von 6 Runs/Over – 1 Punkt
 - ii) ab einer Run Rate von 7 Runs/ Over – 2 Punkte
 - iii) ab einer Run Rate von 8 Runs/ Over – 3 Punkte
 - e) Im Ein-Tages-Cricket
 - i) ab einer Run Rate von 4 Runs/Over – 1 Punkt
 - ii) ab einer Run Rate von 5 Runs/ Over – 2 Punkte
 - iii) ab einer Run Rate von 6 Runs/Over – 3 Punkte
- 3) **Feldmannschaftsbonuspunkte**
 - a) Hälfte der gegnerischen Wickets – 1 Punkt
 - b) 4/5 der gegnerischen Wickets – 2 Punkte
 - c) Alle gegnerischen Wickets – 3 Punkte

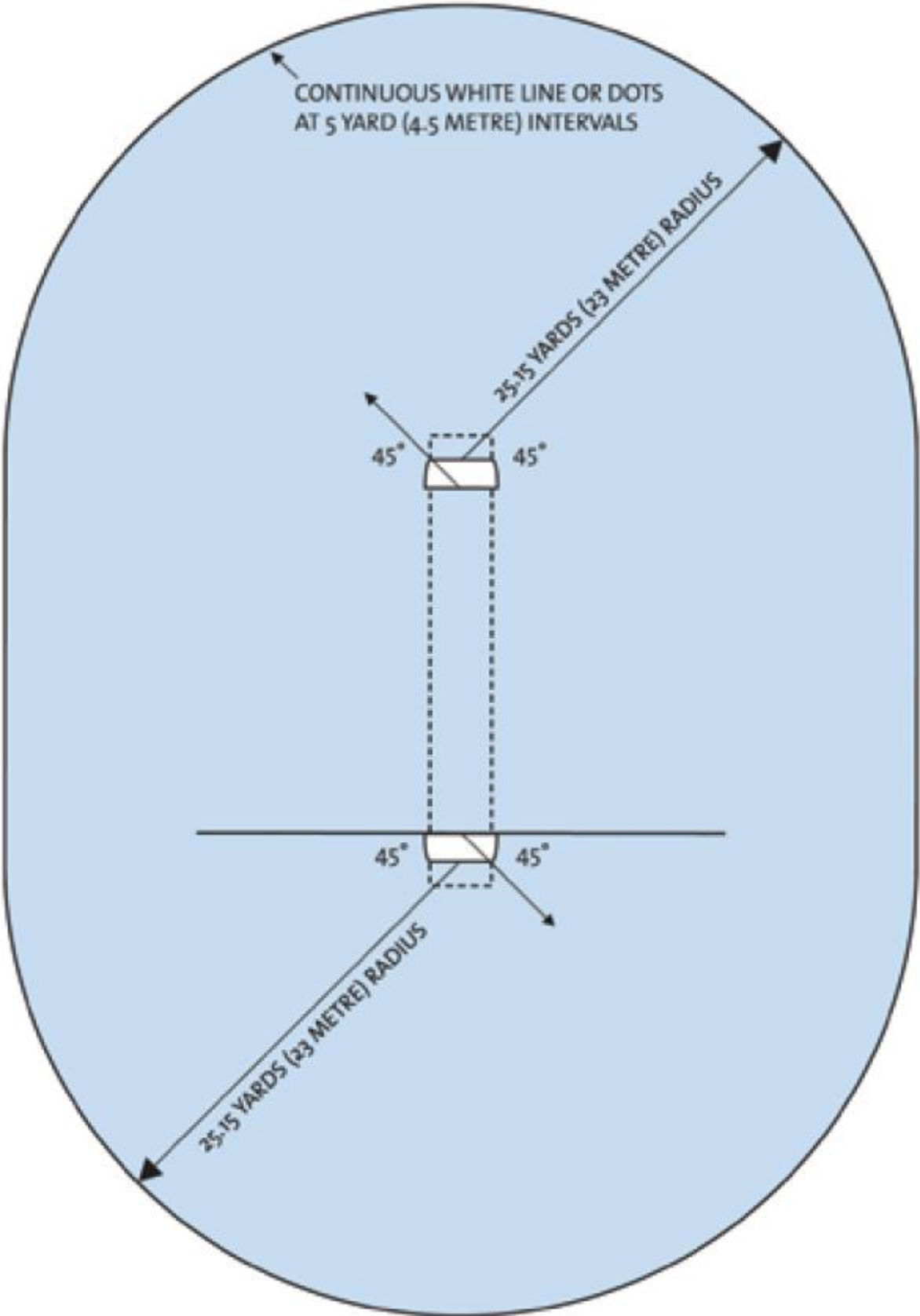
§14.D.3 Meisterschaftszeitraum

Der Meisterschaftszeitraum für die DSSD ist die Cricketsaison. Alle Meisterschaftsspiele müssen im vorgesehen Zeitraum abgehalten werden.

D.3 Anhang 1



D.3 Anhang 2



E. Meisterschaften der Jugend

E.1 Deutscher Länderpokal der Jugend

Erweiterte Spielbestimmungen

§1.E.1 Spielplan

- 1) Die Regelungen laut §9 Abs. 1 & 2a-c & 3a-c DCB-SPO entfallen. Der Meisterschaftszeitraum ist bei der Erstellung des Spielplans bindend.
- 2) Verbände müssen ihre Mannschaften bis zum 15. Februar beim DCB Geschäftsführer registrieren.

§2.E.1 Meldung und Spielberechtigung der Spieler

- 1) Die Regelungen laut §10 DCB-SPO entfallen und werden durch folgende ersetzt.
- 2) Spieler müssen Mitglieder in einem Verein aus der Region der Verbandsmannschaft sein.
- 3) Die Registrierung von Spielern für den Spielbetrieb erfolgt mit Einsatz in einem Meisterschaftsspiel. Einmal registrierte Spieler werden laut §10 Abs. 4 und 5 DCB-SPO behandelt. Bei Verbandswechsel müssen Spielern bei der Ligaleitung registriert werden.

§3.E.1 Die Schiedsrichter

Bei Entscheidungsspielen dürfen keine Betreuer der teilnehmenden Mannschaften als Schiedsrichter fungieren.

§4.E.1 Spielball

Es muss der vom DCB vorgegebene Spielball benutzt werden.

Spielbetrieb

§5.E.1 Austragung

- 1) Jeder DLP der Jugend besteht aus einer Spielklasse, diese besteht aus Vor- und Endrunde. Die Vorrunde ist in zwei Gruppen aufgeteilt, die Gruppen werden als Gruppenrunden ausgetragen und im Ligasystem mit Hin- und Rückrunde und ohne Entscheidungsspiele ausgespielt. Die Gruppe-Nord besteht aus den Regional- und Landesverbänden, NRWCU, BCK und NDCV. Die Mannschaften der Verbände BWCV, HCV und BCV bilden die Gruppe-Süd.
- 2) Der jeweiligen Gruppenersten qualifizieren sich für die Endrunde. Die Endrunde besteht aus einem Entscheidungsspiel, dem Finale des jeweiligen DLP der Jugend. Die Wahl des Austragungsortes für das Finale steht beim DCB Jugendwart. Diejenige Mannschaft, die das Finale gewinnt, erhält den jeweiligen Titel:
 - a) **Deutscher Länderpokalsieger der U15.**
- 3) Die Erstellung des Spielplans und die Vergabe der Spiele erfolgt im Rahmen der DCB-SPA Sitzung im ersten Quartal des Spieljahres.
- 4) Das Format des jeweiligen DLP der Jugend erfolgt gem. §15 DCB-SPO.

§6.E.1. Ligapunkte

Anhand der Spielergebnisse werden wie nachstehend die Ligapunkte vergeben. Spielergebnisse in unterschiedlichen Formaten erhalten dieselben Ligapunkte:

- 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

§7.E.1 Meisterschaftszeitraum

Der Meisterschaftszeitraum für die DLP Jugend ist die Cricketsaison. Alle Meisterschaftsspiele müssen in dem vorgesehenen Zeitraum abgehalten werden.

G. DCB Strafordnung (DCB-SO)

§1 Strafen

- 1) Der DCB und seine Regionalverbände können folgende Strafen gegen Vereine und deren Mitglieder verhängen:
 - a) Verwarnung;
 - b) Verweis;
 - c) Geldstrafe;
 - d) Platzsperre für Vereine, Mannschaften oder Einzelmitglieder;
 - e) Spielsperre (befristet oder auf Dauer);
 - f) Ausschluss aus dem DCB (befristet oder auf Dauer);
 - g) Aberkennung von Punkten;
 - h) Versetzung in eine tiefere Spielklasse;
 - i) Suspendierung eines Vereins vom Spielbetrieb.
- 2) Die Strafen können auch nebeneinander verhängt werden.
- 3) Die Strafabmessung ist abhängig vom Grad des Vorsatzes und der Schuld, von den Auswirkungen auf den Sport sowie von dem Zweck, einen ungestörten und fairen Verlauf des Spielbetriebes und des gedeihlichen Miteinanders auch außerhalb des Spielfeldes zu gewährleisten und Schaden vom guten Ruf des Cricketsports fernzuhalten.
- 4) Die Vereine sind für die Einhaltung der Pflichten durch ihre Spieler verantwortlich.
- 5) Strafen werden schriftlich ausgesprochen. Die Mitteilung kann auch per Email erfolgen. Eine Strafe gilt als mitgeteilt, wenn sie schriftlich an den Verein selbst oder den Spieler des Vereins abgesandt wurde. Im Zweifel genügt der einfache Versandnachweis. Emails oder Fax bzw. Brief sind an die vom Verein angegebene Adresse oder eine bekannte Adresse eines Vereinsvertreters zu versenden.
- 6) Bis zum Ausgleich der Strafen über den haftenden Verein bleibt der Verein vom Spielbetrieb ausgeschlossen.

§2 Allgemeine Verstöße

- 1) Rohes Spiel, Tätlichkeiten, Beleidigungen, Kritisieren des Schiedsrichters, aufreizende Bemerkungen, lügnerisches Verhalten und unwahre Angaben, vorsätzliches Vereiteln des Spielbetriebs, Sachbeschädigungen und schwere Verstöße gegen anerkannte Regeln des Cricket („The MCC Laws of Cricket“) können mit Höchststrafen geahndet werden. Dies gilt auch für Spieler, die nicht direkt am Spiel beteiligt sind und für Spieler und Offizielle eines DCB Mitgliedervereins in Schriftverkehr und Versammlungen.
- 2) Der Spieler wird mit einer Geldstrafe (mindestens Euro 30.-, höchstens Euro 500.-) und/oder einer Spielsperre (mindestens 1 Spiel, höchstens lebenslänglich) bestraft.
- 3) Der Verein wird mit einer Geldstrafe (mindestens Euro 50.-, höchstens Euro 1000.-) und/oder mit Punktabzug (mindestens 1 Punkt, höchstens 24 Punkte) bestraft.

§3 Unberechtigtes Spielen

- 1) Spieler, die unberechtigt an Spielen teilnehmen, werden mit einer Spielsperre (mindestens 2 Spiele, höchstens 1 Jahr) und einer Geldstrafe (mindestens Euro 50.-, höchstens Euro 300.-) bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb 28 Tagen wird eine zusätzliche Strafe von Euro 100.- verhängt.

- 2) Der Verein wird mit einer Geldstrafe (mindestens Euro 100.-, höchstens Euro 500.-) bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb 28 Tagen wird eine zusätzliche Strafe von Euro 100.- verhängt.
- 3) Der Kapitän wird mit einer Spielsperre (mindestens 1 Spiel, höchstens 1 Jahr) bestraft.

§4 Spielerpässe

- 1) Mit einer Spielsperre (mindestens 1 Jahr, höchstens lebenslänglich) wird belegt, wer
 - a) vorsätzlich unter falschem Namen spielt;
 - b) falsche Nachweise verwendet;
 - c) den Spielerpass manipuliert;
 - d) zu a), b) oder c) anstiftet oder Beihilfe leistet.
- 2) Außerdem werden der Täter und der verantwortliche Verein mit einer Geldstrafe (mindestens Euro 100,-, höchstens Euro 500,-) bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb 14 Tagen wird der Verein mit der Aberkennung von Punkten bestraft (mindestens 8 Punkte, höchstens 24 Punkte).
- 3) Ein Spieler, der seinen Spielerpass am Spieltag nicht bei sich führt, wird mit einer Geldstrafe von Euro 10,- bestraft. Jugendspieler, die ihren Spielerpass am Spieltag vergessen, werden mit einer Geldstrafe von Euro 5,- bestraft.

§5 Spielabbruch, Nichtantritt

- 1) Vereine, deren Spieler oder Mannschaften einen Spielabbruch verursachen, werden mit einer Geldstrafe (mindestens Euro 200,-, höchstens Euro 500,-) bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb 14 Tagen wird der Verein mit der Aberkennung von Punkten bestraft (mindestens 8 Punkte, höchstens 24 Punkte).
- 2) Vereine, deren Spieler oder Mannschaft nicht pünktlich mit mindestens sieben Spielern zum offiziellen Spielbeginn antreten, werden mit einem Punktabzug (1 Punkt) oder Geldstrafe (Euro 200,-) bestraft.
- 3) Vereine, die ein angesetztes Spiel absagen, werden wie folgt bestraft:
 - a) bei Absage innerhalb von 14 Tagen vor dem Spiel – 50,- Euro
 - b) bei Absage innerhalb von 2 Tagen vor dem Spiel – 100,- Euro

§6 Schiedsrichterverstöße

Im Falle von Nichtbestellung von Schiedsrichtern durch die Vereine und bei Nichterscheinen eines oder beider Schiedsrichter werden die Vereine mit einer Geldstrafe von Euro 50,- pro nichterschiedenem Schiedsrichter bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb 14 Tagen wird der Verein mit der Aberkennung von Punkten bestraft (mindestens 8 Punkte, höchstens 24 Punkte).

§7 Verstöße im Rahmen des Spielbetriebs

- 1) Die Nichtzahlung der Schiedsrichterentschädigung wird mit einer Geldstrafe (mindestens Euro 50.-, höchstens Euro 200.-) bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb 14 Tagen wird der Verein mit der Aberkennung von Punkten bestraft (mindestens 8 Punkte, höchstens 24 Punkte).
- 2) Das fehlende Stellen eines neuen und zugelassenen Spielballs und der Ersatzspielbälle wird mit einer Geldstrafe (mindestens Euro 50.-, höchstens Euro 200.-) bestraft.

Bei Nichtzahlung innerhalb 14 Tagen wird der Verein zusätzlich mit der Aberkennung von Punkten bestraft (mindestens 8 Punkte, höchstens 24 Punkte).

§8 Sauberkeit auf dem Feld

Spieler und Offizielle der Vereine sind angehalten, die Sportanlage (Halle oder Sportplatz) sauber zu halten und sauber zu hinterlassen. Spieler und Vereine, die gegen die Pflicht zur Sauberhaltung und Instandhaltung von Spielfeld, Umgebung und genutztem Gebäude verstoßen, werden mit Geldstrafen (mindestens Euro 30.-, höchstens Euro 200.-) bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb 14 Tagen wird der Verein mit der Aberkennung von Punkten bestraft (mindestens 8 Punkte, höchstens 24 Punkte).

§9 Nichterfüllung von DCB Verwaltungs- und Organisationsvorgaben

Vereine, Spieler und Offizielle der Vereine sind vom DCB und den Regionalverbänden in Abwicklung des DCB-Spielbetriebes angehalten, bestimmte Verwaltungs- und Organisationsvorgaben zu tätigen (z.B. Spielerlisten für den Spielbetrieb, DCB Umfrage, Crichq usw.). Vereine, die eine genannte Frist trotz Mahnung mit mehr als 14 Tagen überschreiten, werden mit einem Punktabzug (mindestens 8 Punkte, höchstens 24 Punkte) und/oder einer Geldstrafe (mindestens 50.- Euro, höchstens 500.- Euro) für diese Saison bestraft.

§10 Prozedere für Strafen

- 1) Der Ausrichter des regionalen Spielbetriebs hat alleinige Entscheidungsgewalt für folgende Strafen:
 - a) Verwarnung
 - b) Verweis
 - c) Platzsperre für Vereine, Mannschaften oder Einzelmitglieder
 - d) Versetzung in eine tiefere Spielklasse
 - e) Eine Geldstrafe von bis zu 100 Euro
 - f) Ein Punktabzug von bis zu 8 Punkten
 - g) Eine Spielsperre von bis zu 2 Spielen (pro Spieler oder pro Mannschaft)
- 2) Für höhere oder andere Strafen entscheiden der DCB Sportausschuss..
- 3) Für alle Strafen im Zusammenhang mit Bundesspielen entscheidet der DCB Sportausschuss.

§11 Geldstrafen

Geldstrafen werden an den regionalen Ausrichter des Spieles bezahlt (z.B. an den regionalen Verband für regionale Spiele, an den DCB für Bundesspiele).

§12 Strafwirkung und Rechtsmittel

- 1) Eine nach den Regeln dieser Strafordnung ausgesprochene Strafe ist am Tag nach der Verkündung sofort wirksam. Rechtsmittel entfalten keine aufschiebende Wirkung.

- 2) Gegen die Strafen können Rechtsmittel eingelegt werden. Rechtsmittel gegen Strafen im Rahmen dieser Strafordnung fallen ausschließlich in die Zuständigkeit des DCB und seiner eigenen Organe. Nähere Einzelheiten regelt die DCB-Verfahrensordnung.

Schlussbestimmung

- 1) Die Abschnitte A. Allgemeinverbindlichen Bestimmungen und die Schlussbestimmung können ausschließlich auf Vorstandsbeschluss in Zusammenarbeit mit dem erweiterten Vorstand und den zuständigen Angestellten aufgehoben oder abgeändert werden.
- 2) Der DCB-SPA tritt sein Recht auf Gestaltung der speziellen Spielbedingungen für die Meisterschaften der Damen und die Meisterschaften der Jugend an die jeweiligen erweiterten Vorstandsmitglieder Frauen- beziehungsweise Jugendwart ab. Diese speziellen Spielbestimmungen werden durch den DCB-SPA zum Spielordnungsbestandteil erklärt.

Anhänge

1. Hallenmeisterschaften

§1 Registration of players

Only players registered with the Ligaleiter may play in the Indoor Championship. Fielding players who are not eligible will lead to an automatic forfeit of that game and disqualification of the team from the tournament.

Clubs must register their players with the Ligaleiter no later than xx.xx.xxxx for the 201x Indoor Championships. All players must be registered with their full name, date of birth, address and nationality. For non-German nationals it is also necessary to state since when they were first registered in Germany (MM/YY).

Clubs which are registering more than one team must declare at registration which team each of their players is being registered for. It is not permitted to change teams during the tournament.

Each player must show the Match Referee either their DCB Spielerpass or their official photographic identification (passport, ID card, driving license etc.) before the start of their first game.

§2 Game

- 1) Teams shall consist of six players each.
- 2) The names of the six players and one substitute, if available, shall be given to the Match Referee before the commencement of the match.
- 3) In the event of a player sustaining a serious injury, or is taken ill, then the substitute, may bat, bowl and field.
- 4) Each match shall consist of one innings per team.
- 5) Each innings shall consist of a maximum of ten 6 ball overs. All overs will be bowled from the same wicket. The Wicket Keeper may bowl if no time whatsoever is lost during the innings.
- 6) Batsmen will change ends at the end of each over.
- 7) Batsmen and the Wicket Keeper must wear appropriate protective equipment. This means two batting pads and gloves as minimum. Players under the age of 19 must also wear a protective helmet when batting or keeping wicket.
- 8) No more than two overs are to be bowled by any individual. In calculating each individual's accrued number of overs, part of an over shall be deemed as a full over.
- 9) Each innings must be completed within 30 minutes with a maximum of a 5 minute interval between innings. Failure of a team to do so, in the umpires' opinion, except for reasons beyond their control (e.g. serious injury, lost ball), will result in a fine per full over not bowled.
- 10) For this tournament the fines will be:
 - a) For a team batting first. If the team does not complete the required number of overs within the 30 minutes, the innings will be closed at the end of the over that is being bowled at that time. The team when fielding must however bowl the full over allotment.

- b) For a team batting second. If the team does not complete the required number of overs within the 30 minutes, the innings will be closed at the end of the over that is being bowled at that time.
- c) For a team fielding first. The allotted 10 overs must be bowled, but the team when batting will only face the amount of overs they bowled within the allotted 30 minutes.
- d) For a team fielding second. The team must bowl the full allotment of 10 overs.

11) Two Batsmen shall be at the wicket at all times during an innings. The innings will be complete when the 5th wicket falls.

12) No Batsman is allowed to retire unless through serious injury or illness.

13) A new ball shall be given to each playing team at the start of the competition, and used in each match. A new ball will be used in the final.

§3 Methods of Dismissal

- 1) Apart from the normal methods of dismissal contained in the Laws of Cricket, the following variations shall apply:
 - a) After striking the ball the Batsman shall be out caught by a Fieldsman if the ball has hit a side wall or the wall behind the Wicket Keeper, provided the ball has not touched the ground. (Note: Except the wall behind the Bowler). No score is recorded.
 - b) The Batsman shall be out “roofed” if, after he has struck the ball, the ball hits the ceiling, or any apparatus attached to the ceiling. If the Batsman is given out “roofed” no runs shall be scored by the batsman. A Batsman cannot be out “roofed” off a No-Ball. The Batsman shall be given NOT OUT if the ball rebounds off a Fieldsman and hits a wall considered part of the “roofed” area. In this instance, the umpire shall signal dead ball and credit the Batsman with one run.

Note: The side walls above a line drawn approximately 2.5 to 3 meters and above the netting shall be considered part of the ceiling.

- c) The Batsman or the non-Striker shall be given NOT OUT if the ball rebounds from the netting or wall and hits a wicket without being touched by a Fieldsman.

§4 Scoring of Runs

- 1) Before the Tournament commences the Tournament Referee, and Umpires, will inform and show the Captains the dimensions and exact interpretation of the ‘out “roofed” dismissal’. The “roofed” area at each indoor venue will vary, however, it may include side walls, above a demarcation line, a viewing gallery, the ceiling, light fittings, ceiling beams, etc.
- 2) The scoring for Indoor Cricket shall take place as follows:
 - a)
 - i) A ball struck to hit the boundary net or wall behind the Bowler without touching the floor or any other wall shall count as boundary 6 runs. If, however, the ball touches the floor, but does not touch any of the other walls and hits the boundary wall then it shall count as boundary 4 runs.

- ii) A ball struck to hit one or more of a side or back walls shall count as 1 run, even if the ball subsequently hits the boundary wall in which case it remains in play. Two additional runs shall be scored if the Batsmen complete a run. (If the ball is struck to hit a side or back wall and a Batsman is then run out 1 run shall be scored).
 - iii) 2 runs shall be scored if the Striker plays the ball, which does not hit a wall, and the Batsmen complete a run.
 - iv) 1 bye shall count as 1 extra if the ball hits a wall (including the boundary wall); a leg bye shall count as one extra if the ball hits a wall (including the boundary wall). In each case of the Batsmen completing a run, 2 additional byes or leg byes shall be scored.
 - v) 2 byes or 2 leg byes shall be scored if the Batsmen complete a run without the ball hitting a wall.
- b) No Ball
- i) A No-Ball shall be called if the ball rises and passes or would have passed above shoulder height of the Batsman standing upright at the crease.
 - ii) A No-Ball shall be called if the ball is full pitched above waist height of the batsman standing upright at the crease.
- c) In addition, a No-Ball shall be called if the ball pitches short of the centre line.
- i) The penalty for a No-Ball shall be 3 extras, and these are added to any additional runs and credited as either No-Ball extras, 4 (vi) (b), or to the striker, 4 (vi) (c). An extra ball shall not be bowled. However, in the last over of the innings an extra ball shall be bowled.
 - ii) From a No-Ball not struck by a Batsman any additional runs will be added to the 3 extras and the total shall be credited as No-Ball extras. If the Batsmen do not run and the ball does not touch a wall, then the No-Ball penalty shall be credited as 3 No-Ball extras.
 - iii) From a No-Ball struck by the Batsman any additional runs will be added to the 3 extras and the total shall be credited to the Striker.
- d) Wide
- Law 25.1 Wide Ball - Judging a Wide
- Umpires are instructed to apply a very **strict and consistent interpretation** in regard to this Law in order to prevent negative bowling wide of the wicket, especially on the Leg side.
- i) The penalty for a Wide Ball shall be 3 extras, credited as a Wide, and **no** extra ball shall be bowled. However, in the **last over of the innings** an extra ball shall be bowled.
 - ii) If a Wide Ball is called and the Batsmen do not run, 3 extra shall be credited as a Wide, although 2 additional extras will be credited, as Wides, for every run completed by the Batsmen.
 - iii) If a Wide Ball is called and the ball goes on to hit a wall a total of 4 extras shall be credited as Wides. 2 additional extras will be credited, as Wides, for every run completed by the Batsmen.
 - iv) An overthrow hitting the roofed area, any wall or walls shall count as another run to the Batsman or to the total of extras as appropriate. Additional overthrows can ensue from each additional throw which goes on to hit a wall or walls (the Batsmen shall not change ends, except in running).

- v) If, in the opinion of the Umpire, the ball becomes lodged in netting or in any obstacle, then the Umpire shall call and signal "Dead Ball" and award one run for touching the wall and if applicable, 2 runs for a run in progress.

§5 Result

1) Group Matches – Points

The following points shall be awarded:

- a) Win - 8 Points
 - b) Loss - 0 Points
 - c) Score Level, including a Tie - 4 Points
- 2) The team which has the highest aggregate of points gained at the end of the group matches shall be the winner of their group. In the event of teams finishing level on points, the right to play in the final match or series of matches will be decided, in the first instance, by the higher net run rate calculated from all the official matches played in the tournament, calculated to 2 decimal spaces.
- 3) Net run rate:
- a) A team's net run rate is calculated by deducting from the average runs per over scored by that team throughout the competition, the average runs per over scored against that team throughout the competition. In the event of a team being all out in less than its full quota of overs, the calculation of its net run rate shall be based on the full quota of overs to which it would have been entitled and not the number of overs in which the team was dismissed.
 - b) $RR - RR \text{ conceded} = NRR$
 - c) Where the teams in the group / groups cannot be separated by this method the team / teams to go forward will be decided by the winner(s) of the game / games between the sides who finish with the same number of points.
 - d) If it is still not possible to determine the winner(s) then the result will be decided by the net run rate of the head-to head game.
 - e) Should this still not separate tying teams, the team with the fewest number of runs scored against them shall go through.

Appendix 1

Scoring of Extras		No Running	Running
Wide	No wall touched	3 Wides	5 Wides
	Wall touched	4 Wides	6 Wides
No-Ball	No wall touched	3 Extras	5 to Striker
	Hit	4 to Striker	6 to Striker
No-Ball	No wall touched	3 Extras	5 Extras
	Not hit	4 Extras	6 Extras
Bye	No wall touched	No score	2 Byes
	Wall touched	1 Bye	3 Byes
Leg Bye	No wall touched	No score	2 Leg Byes
	Wall touched	1 Leg Bye	3 Leg Byes

2. Lizenzierungsverfahren für die Deutsche Cricketmeisterschaft

§1 Qualifikationskriterien und Entscheidungsverfahren

- 1) Eine erfolgreiche Lizenzierung für die oberste Spielklasse (Bundesliga) der DCM basiert auf drei zu erfüllenden Kriterien-Gruppen und der ordnungsmäßigen Stellung des Lizenzantrags.
- 2) Vereine die im vorangegangenen Spieljahr in den DCM Spielklassen, Bundesliga oder Regionalliga, vertreten waren, dürfen einen Lizenzantrag für die Bundesliga stellen. Falls ein solcher Antrag nicht gestellt wird, kann eine Lizenz für die Bundesliga nicht erteilt werden.
- 3) Ein Nachweis über die Erfüllung der Kriterien in der Hallencricket- und Cricketsaison 2015 zusammen mit dem Lizenzantrag muss vom antragstellenden Verein an den regionalen Ligaleiter und an den DCB Geschäftsführer per Post bis 30. September 2015 (Posteingangstempel) geschickt werden. Ein verspätet gestellter Antrag, ist gleichbedeutend einem nicht gestellten Antrag.
- 4) Eine Empfehlung über die Zusammensetzung der jeweiligen regionalen Bundesliga-Gruppe wird anhand der eingegangenen Lizenzanträge vom regionalen Ligaleiter angefertigt. Diese wird dem DCB Geschäftsführer und DCB Sportdirektor bis zum 10. Oktober 2015 übermittelt. Über die Endgültige Zusammensetzung der Bundesliga entscheidet ausschließlich der DCB Sportausschuss bis spätestens 31. Oktober 2015. Die Lizenzen werden anhand dieser Entscheidung ausgestellt.
- 5) Ein antragstellender Verein, der keine Lizenz für die Bundesliga erhält, ist automatisch für die Regionalliga qualifiziert und angemeldet, wenn er das allgemeinverbindliche Verwaltungskriterium erfüllt hat und insofern er die Regularien der jeweilig austragenden Regional- oder Landesverbände erfüllt.
- 6) Vereine die keine Lizenz für die Bundesliga ausgestellt bekommen, können bis 15. November 2015 Einspruch einlegen. Bei Einsprüchen wird eine abschließende Entscheidung vom DCB-SPA bis zum 30. November getroffen.

§2 Sportliches Kriterium

Das sportliche Kriterium wird anhand der Auf- und Abstiegsregelungen gem. §8.C.1 DCB-SPO bestimmt.

§3 Entwicklungskriterium

- 1) Vereine die wünschen eine Lizenz für die Bundesliga ausgestellt zu bekommen, müssen ihr Engagement für die Entwicklung des Cricketsports in ihrer Region und in Deutschland nachweisen.
- 2) Für die Saison 2016 wird dieses Kriterium automatisch durch folgende Projekte erfüllt:
 - a) Regelmäßiger Trainingsbetrieb in mindestens einer Schule (regelmäßig bedeutet mindestens einmal pro Woche für mindestens 6 Monate im Jahre 2015).

- b) 3 Spieler unter 19 Jahren, die während der Saison 2015 jeder die Hälfte aller Ligaspiele für die Herrenmannschaft gespielt haben (Bundesliga oder Regionalliga).
 - c) 4 Spieler unter 19 Jahren, die am DLP U19 oder DLP U15 teilgenommen haben (mindestens die Hälfte der tatsächlich gespielten Spiele). Dies kann auch eine Kombination aus beiden sein: Das heißt, 2 Spieler in der U19 und zwei in der U15, vorausgesetzt, dass es sich um 4 verschiedene Spieler handelt.
 - d) Regelmäßiges Jugendtraining innerhalb des Vereins, das zur Teilnahme an mindestens einer anerkannten Jugendliga auf regionaler Ebene führt (kein Hallencricket, beliebige Altersgruppe). Hierbei muss die Liga aus mindestens drei Mannschaften bestehen und mindestens 5 Spiele pro Mannschaft ermöglichen, dabei muss die betreffende Jugendmannschaft mindestens 80% ihrer Spiele mit mindestens 7 Spielern absolvieren.
 - e) Regelmäßiges Jugendtraining innerhalb des Vereins, das zur Teilnahme von mindestens zwei Jugendteams (beliebige aber verschiedenen Altersgruppen) an anerkannten Hallencricketturnieren führt. Hierbei müssen die Turniere mindestens 3 Spiele pro Mannschaft ermöglichen und die betreffende Jugendmannschaft muss mindestens 80% ihrer Spiele mit mindestens 7 Spielern absolvieren (oder 5 bei 6er Teams).
 - f) Mindestens drei Spielerinnen, die aktiv im DSSD spielen (mindestens die Hälfte der tatsächlich gespielten Spiele ihrer Mannschaft).
 - g) Regelmäßiges Damentraining innerhalb des Vereins, das zur Teilnahme von einer Mannschaft an der DCM Damen führt.
 - h) Regelmäßiges Damentraining innerhalb des Vereins, das zur Teilnahme von mindestens zwei Damenmannschaften (beliebige aber verschiedenen Altersgruppen) an anerkannten Hallencricketturnieren führt. Hierbei müssen die Turniere mindestens 3 Spiele pro Mannschaft ermöglichen und die betreffende Damenmannschaft muss mindestens 80% ihrer Spiele mit mindestens 7 Spielern absolvieren (oder 5 bei 6er Teams).
 - i) Ein festes Cricket-Pitch, das von anderen Mannschaften, dem regionalen Verband oder dem DCB genutzt werden kann. Hierbei müssen im Jahre 2015 mindestens 6 Spieltage im Rahmen des DCB Spielbetriebs ermöglicht worden sein (Bundesspiele dürfen nicht kostenpflichtig sein, Spieltage für andere Vereine, oder einen anderen Spielbetrieb dürfen kostenpflichtig sein, bis max. €100 pro Spieltag.) Eine Kombination aus Spieltagen für den DCB Spielbetrieb und weiteren Spielbetrieb ist möglich.
- 3) Die unter Abs. 2 a-i aufgeführten Projekte sind Empfehlungen zur Erfüllung des Kriteriums, wobei mindestens eines dieser Projekte zur Gänze erfüllt werden muss. Der DCB Sportausschuss kann entscheiden, auch andere passende und ähnlich messbare Projekte gleichen Umfangs zu akzeptieren.
- 4) Es ist beabsichtigt, diese Regeln in den kommenden Jahren schrittweise strenger zu handhaben. Unser Ziel ist es, dass alle Vereine die an der Bundesliga teilnehmen, im

Jahr 2017 eine eigene Jugend und Damenmannschaft in einer der regionalen Jugend- bzw. Damenligen spielen lassen.

- 5) Zusätzlich müssen alle Vereine zur Erfüllung dieses Kriteriums bei Antragsstellung Mitglieder ihres Vereins benennen, welche die drei folgenden Aufgaben übernehmen:
 - a) Jugendwart
 - b) Damenwart
 - c) Schiedsrichterwart
- 6) Im Zusammenhang mit den oben aufgeführten Projekten bedeutet das Wort
 - a) anerkannt, vom DCB oder dem regionalen Verband veranstaltet oder gefördert,
 - b) regelmäßig, mindestens einmal pro Woche für mindestens 6 Monate im Jahr 2015,
 - c) Unter 19, U19, Spieler geboren nach dem 01.09.1995.

§4 Verwaltungskriterium

- 1) Vereine die wünschen eine Lizenz für die Bundesliga ausgestellt zu bekommen, müssen nachweisen, dass ihre Verwaltung auf dem aktuellen Stand ist und sie alle Anforderungen der DCB Mitgliedschaft, sowie diejenigen ihrer eigenen Satzung und des Regionalverbands erfüllt.
- 2) Folgende Kriterien müssen bis zur Gänze erfüllt sein:
 - a) Das allgemeinverbindliche Verwaltungskriterium gem. §3 Abs. 8a DCB-SPO. (gültiger Körperschaftsfreistellungsbescheid, ordnungsgemäße Bearbeitung und Übermittlung der DCB-Umfrage)
 - b) Veranstaltung einer Jahreshauptversammlung innerhalb der letzten 12 Monate vor Antragsschluss oder entsprechend der Vereinssatzung.
 - c) Keine Zahlungsrückstände gegenüber dem DCB, dem Regional- und Landesverband.