



DCB Spielordnung

Für

„50-Over Cricket“

Version 2 – gültig ab 31.01.2013

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

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

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

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

Außerdem im Anhang zu finden, ist die DCB Strafordnung.

Kontaktdaten

Deutscher Cricket Bund
Luragogasse 5
94032 Passau

www.cricket.de

Inhaltsverzeichnis

Präambel	3
1. Spieldauer	3
2. Spielbeginn, -ende und Pausen	3
3. Ununterbrochene Spiele	4
4. Verspäteter Beginn oder wetterbedingte Unterbrechung des ersten Innings	4
5. Unterbrochenes zweites Innings	5
6. Ersatzspieler und Runner	6
7. Anzahl der Overs pro Bowler	6
8. Declaration	6
9. Restriktionen bei der Platzierung von Feldspielern	6
10. Verhalten der Spieler	7
11. Registrierung von Mannschaften durch Vereine für DCB-Ligen	7
12. Spielberechtigung	7
13. Ligapunkte durch Spielergebnisse	9
14. Ligaposition	9
15. Regularien für Jugendspieler	9
16. Ernennung von Umpiren	10
17. Result Sheets (Resultatsbögen)	10
18. Scorer	10
19. Bälle	10
20. Änderung des Spielplans	10
Anhang A - Glossar	
Anhang B – DCB Strafordnung	

Präambel

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

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

1. Spieldauer

Alle Spiele haben aus einem Innings pro Mannschaft zu bestehen. Jedes Innings ist auf die Dauer von 50 Overs festgesetzt, welche innerhalb von 3 Stunden 20 Minuten absolviert werden müssen.

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

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

2. Spielbeginn, -ende und Pausen

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

[a] Falls nicht anderweitig mit dem regionalen Ligaleiter vereinbart, ist der reguläre Spielbeginn um 11.00 Uhr. Die Kapitäne sind vor dem Toss sowohl zur Übergabe der abgedruckten Spielerlisten als auch der Spielerpässe an die Umpires verpflichtet. Der Toss soll auf dem Spielfeld abgehalten und nicht später als 15 Minuten vor Spielbeginn durchgeführt werden.

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

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

[d] Ein Spiel gilt nur dann als gewertet, wenn 30 Minuten nach planmäßigem Spielbeginn mindestens neun Spieler pro Seite anwesenden sind. Andernfalls beendet der Umpire das Spiel.

2.2 Spielzeiten, Mittags- und Teepausen zwischen den Innings

Die Mittags- oder Teepause soll zwischen den Innings sein und hat eine Dauer von 30 Minuten.

2.3 Erfrischungspausen

Normalerweise ist nur eine Erfrischungspause im Innings gestattet, eine zweite Erfrischungspause kann nach dem Ermessen der Umpire erlaubt werden. Maximal 5 Minuten sind für eine Erfrischungspause vorgesehen, sie ist Bestandteil der zugelassen 3 Stunden 20 Minuten eines Innings.

Die Erfrischungspause findet auf dem Spielfeld statt. Der Verzehr von Lebensmitteln außer Getränken, das Rauchen von Tabakwaren und die Benutzung von Mobiltelefonen während der Erfrischungspausen ist strikt untersagt.

2.4 Verlorengegangene Bälle

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

3. Ununterbrochene Spiele

3.1 Generell

Jedes Innings besteht aus 50 Overs.

3.2 Langsame Over Rates

[a] Falls die Feldmannschaft des ersten Innings es versäumt, ihre 50 Overs in den dafür vorgesehenen 3 Stunden 20 Minuten abzuhalten, wird der Durchgang trotzdem bis 50 Over gespielt. Wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist, dass die Schuld dafür eindeutig einer der beiden Seiten zugeschrieben werden kann, soll das dem Ligaleiter oder dem DCB Sportdirektor berichtet werden, welcher den betroffenen Verein formell verwarnt. Wenn eine Mannschaft in derselben Saison zweimal verwarnt wird, erhält dieser 1 Punkt Abzug von seinem Ligapunktstand.

[b] Falls die Feldmannschaft des zweiten Innings es versäumt, ihre 50 Overs in den dafür vorgesehenen 3 Stunden 20 Minuten abzuhalten, wird die Spielzeit um die nötige Dauer einer Spielentscheidung verlängert oder bis die 50 Overs beendet sind. Gleichbedeutend, wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist, dass die Schuld dafür eindeutig einer der beiden Seiten zugeschrieben werden kann, soll das dem Ligaleiter oder dem DCB Sportdirektor berichten, welcher den betroffenen Verein formell verwarnt. Wenn eine Mannschaft in derselben Saison zweimal verwarnt wird, erhält dieser 1 Punkt Abzug von seinem Ligapunktstand.

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

4. Verspäteter Beginn oder wetterbedingte Unterbrechung des ersten Innings

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

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

Falls das erste Innings des Spiels durch nachteilige Wetterbedingungen unterbrochen oder verzögert ist, wird ein Over für alle vollendet verlorengegangenen 4 Minuten von der Spielgesamtzahl (ursprünglich 100 Overs) abgezogen. Falls dies eine ungerade Spielgesamtzahl ergibt, wird abgerundet.

Beispiele:

[a] Bei einem 40 minütigem Verlust im ersten Innings, sind 10 Overs von der Spielgesamtzahl, 100 Overs, abzuziehen, was zu einer revidierten Spielgesamtzahl von 90 Overs führt. Damit würde jede Mannschaft 45 Overs haben. Der zweiten Schlagmannschaft stehen stets die gleiche Anzahl revidierter Overs wie der ersten Schlagmannschaft zu, selbst dann wenn diese für weniger rausgeworfen wurden.

[b] Bei einem 30 minütigen Verlust im ersten Innings, 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.

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

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

Beispiele:

[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 Innings 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 Innings geschlossen und die zweite Schlagmannschaft erhält nur 34 Overs (wobei der Zielpunktstand auf der Grundlage der Run Rate angepasst wird, vgl. § 5).

4.3 Eine revidierte Spielgesamtzahl kann nicht angehoben werden

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

4.4 Kein Spiel möglich

Falls drei Stunden nach dem planmäßigen Beginn kein Spiel stattgefunden hat, wird die Begegnung aufgegeben.

5. Unterbrochenes zweites Innings

5.1 Verlorengegangene Overs in einem unterbrochenen zweiten Inning

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

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

Beispiel:

Die erste Schlagmannschaft erzielt 200 All Out in ihrem Innings (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, würde die zweite Schlagmannschaft eine Punktzahl von 161 erreichen müssen, um das Spiel zu gewinnen. ($40[\text{overs}] \times 4.00[\text{Run Rate}] + 1[\text{Run}] = 161[\text{Runs}]$)

Jedoch, falls die erste Schlagmannschaft in weniger als den für sie zur Verfügung stehenden Overs (50, oder eine durch Schlechtwetter reduziert Anzahl) rausgeworfen wird und eine Spielunterbrechung wegen Schlechtwetter im zweiten Innings auftritt, werden die ungenutzten Overs des ersten Innings mit in die Berechnung der abzuziehenden Overs für das zweite Innings integriert.

5.2 Unvollendetes zweites Innings

Es könnte vorkommen, dass eine Unterbrechung des zweiten Innings dazu führt, dass die zweite Schlagmannschaft nicht die Möglichkeit hat, die gleiche Anzahl von Overs wie die erste Schlagmannschaft zu erhalten. Wenn keine weiteren Overs mehr möglich sind, aber die zweite Mannschaft für mindestens 20 Overs geschlagen hat, wird ein fiktiver Punktestand basierend auf der Run Rate des zweiten Innings zum Zeitpunkt der Unterbrechung berechnet.

Beispiel:

Die erste Schlagmannschaft erzielt 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 unterbrochen Innings (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.

Falls die Mannschaft des zweiten Schlagdurchgangs nicht mindestens 20 Overs schlägt, gilt das Spiel als ergebnislos und beide Seiten erhalten 4 Ligapunkte.

6. Ersatzspieler und Runner

Ersatzspieler sind nur erlaubt, falls sich ein Spieler während des Spiels verletzt oder krank wird und die Umpire den Ersatz für gerechtfertigt halten. In Übereinstimmung mit den Cricket-Regeln können Ersatzspieler weder schlagen noch werfen noch Wicketkeeper sein.

Der Einsatz von Runnern ist in Übereinstimmung mit den Cricket-Regeln erlaubt, wenn die Schiedsrichter es für gerechtfertigt halten.

7. Anzahl der Overs pro Bowler

Kein Bowler darf mehr als 10 Overs in einem Innings werfen. Dies wird nicht für unterbrochene oder verspätet begonnene Spiele geändert, allerdings werden sie im Einklang mit den revidierten Overs reduziert. Beispielsweise, bei einer Begegnung in der auf 36 Overs revidiert wird, ergibt dies für einen Bowler 8 Overs und für vier Bowler sieben Overs (8x1 und 7x4), oder bei 30 Overs = 6x5.

8. Declaration

Eine Declaration ist unzulässig.

9. Restriktionen bei der Platzierung von Feldspielern

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

Die Halbkreise werden durch zwei auf das Feld gezeichnete parallele Linien verbunden. Der damit beschriebene Bereich der Feldspielrestriktion sollte entweder mit durchgezogenen weißen Linien oder „Punkten“ im Abstand von 5 Yards (4.57 Meter) markiert sein. Jeder dieser Punkte ist durch eine weiße Plastik- oder Gummischeibe (aber nicht Metall) mit einem Durchmesser von 7 Inches (18 cm) bedeckt. Während des gesamten Innings sollten sich zum Zeitpunkt des Wurfes nicht mehr als fünf Feldspieler außerhalb des Bereiches der Feldspielrestriktion befinden.

10. Verhalten der Spieler

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

Jeder Vorfall von Fehlverhalten (zum Beispiel Aggressionen gegenüber Umpiren oder dem Gegner, die Anfechtung einer Umpire-Entscheidung durch Wort, Tat oder Gebärden, der Gebrauch von ausfallender Sprache auf und abseits der Spielfläche) wird von den Umpiren an den Ligaleiter/ DCB Sportdirektor gemeldet. Daraufhin werden von Seiten des regionalen Ligaleiters und/oder des DCB Sportdirektors und wenn nötig zusammen mit dem DCB Sportausschuss Maßnahmen laut DCB Strafordnung getroffen. Die DCB Strafordnung ist ein Anhang zu dieser Spielordnung.

10.a) Kleidung der Spieler

Weißer und für den Cricketsport taugliche Kleidung muss von allen Spielern im 50 Over Cricket getragen werden.

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

11. Registrierung von Mannschaften durch Vereine für DCB-Ligen

Vereine müssen ihre Mannschaften für alle DCB- und Regionalligen bis zum 15. Januar jedes Jahres registrieren. Diese Frist kann nur bei schriftlicher Vorlage berechtigter Gründe bis zum 31. Januar verlängert werden. Falls eine Regionalliga mehrere Ebenen haben sollte, dürfen Vereine nicht mehr als eine Mannschaft für die oberste Ebene der Regionalliga registrieren.

12. Spielberechtigung

Nur Spieler die beim regionalen Ligaleiter / DCB Sportdirektor registriert sind und einen offiziellen DCB Spielerpass haben, dürfen in Begegnungen spielen. Feldspieler, die unberechtigt zum Einsatz kommen, bewirken eine automatische Niederlage ihrer Mannschaft durch Regelbruch und weitere Sanktionen, wie in der DCB Strafordnung vorgesehen.

12.1 Registrierung von Spielern und Spielerpässe

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

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

Ein Passfoto von jedem Spieler muss eingereicht sein.

Ein Spielerpass wird für jeden Spieler, soweit erforderlich, innerhalb von 21 Tagen nach Registrierung an den Verein ausgestellt.

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

Alle Spieler müssen ihren Hauptwohnsitz in einem Mitgliedstaat der Europäischen Union haben.

12.2 Eine spätere Registrierung von Spielern

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

12.3 Vereinswechsel von Spielern

Ein Spieler kann einmal in der Saison den Verein wechseln. Spieler, die ihren Verein innerhalb einer Region wechseln, dürfen innerhalb von 21 Tagen vom Zeitpunkt der Registrierung keine offizielle Begegnung spielen. Wenn ein Vereinswechsel in eine andere Region erfolgt, beträgt die Wartezeit 14 Tage.

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

12.4. Spieler, die für zwei Mannschaften desselben Vereins spielen

1. Ein Spieler darf nicht innerhalb von einer Saison für zwei Mannschaften desselben Vereins in derselben Liga (Ebene) spielen, es sei denn, er wechselt entsprechend § 12.3.
2. Ein Spieler, der in einer Saison drei oder mehr Spiele in einer höheren Liga (Ebene) gespielt hat, darf in dieser Saison für den Verein nicht mehr in einer Mannschaft in einer niedrigeren Liga (Ebene) spielen.
3. Spieler aus Mannschaften in einer niedrigeren Liga (Ebene) dürfen für die Mannschaft in der höheren Liga (Ebene) spielen.

12.5 Vorfälle bei denen Zweifel an der Spielberechtigung eines Spielers auftreten

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

12.6 Fehlende Spielerpässe

Kann ein Spieler seinen Spielerpass zum Zeitpunkt der Begegnung nicht vorzeigen (ob vergessen oder verloren), muss er zu einer anderweitigen Identifikation durch einen amtlichen Ausweis mit Lichtbild imstande sein (Personalausweis, Reisepass, Führerschein etc.). Der Spieler darf nicht spielen, wenn er keines der oben genannten Dokumente vorweisen kann.

Dies soll von den Umpiren an den regionalen Ligaleiter oder den DCB Sportdirektor gemeldet werden, der die Identität des Spielers überprüfen und sich des Falls nach DCB Strafordnung annehmen wird.

12.7 DCB Finalrunden

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

12.8 Spieler aus anderen Ligen

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

13. Ligapunkte durch Spielergebnisse

13.1 Ergebnispunkte

[a] Gewonnenes Spiel – 8 Punkte

[b] Verlorenes Spiel – 0 Punkte

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

[d] Ergebnislos – 4 Punkte für beide Mannschaften

13.2 Ergebnislos

Ein Spiel wird als „ergebnislos“ (4 Punkte pro Mannschaft) gewertet,

- Wenn ein Spiel wegen Schlechtwetters aufgegeben wird.
- Wenn die zweite Schlagmannschaft nicht die Möglichkeit hat, wenigstens 20 Overs zu schlagen.
- Falls eine Mannschaft der im Spielplan angesetzten Begegnung nicht nachkommen kann, gilt diese als verfallen und die andere Mannschaft erhält die 8 Punkte für das gewonnene Spiel gutgeschrieben.

13.3 Fälle in denen Ligapunkte abgezogen werden

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

14. Ligaposition

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

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

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

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

15. Regularien für Jugendspieler

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

15.1 Maximale Anzahl der Overs in einem Spell

Spieler unter 19 Jahren dürfen lediglich einen Bowling Spell von sieben (7) Overs werfen.

Spieler unter 17 Jahre dürfen lediglich einen Bowling Spell von sechs (6) Overs werfen.

Spieler unter 15 Jahren dürfen lediglich einen Bowling Spell von fünf (5) Overs werfen.

15.2 Helmpflicht beim Batting und Wicketkeeping

Alle Spieler unter 19 Jahren haben während des Battings und des Wicketkeepings einen Schutzhelm zu tragen.

15.3 Feldspielrestriktionen für Jugendspieler

Kein Spieler unter 15 Jahren darf innerhalb von 8 Metern um den Schläger platziert sein

16. Ernennung von Umpiren

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

Vereine können die Ernennung der Umpire am Spieltag nicht ablehnen.

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

Dieses Geld soll vor dem Beginn der Partie bezahlt werden.

Wenn keine neutralen Umpire verfügbar sind, muss die Begegnung trotzdem gespielt werden, wobei jede Mannschaft das Umpiring ihres eigenen Innings übernimmt. Jeder Regionalverband darf seine eigenen Umpire-Regeln aufstellen. Diese Regeln sind verbindlich für alle Vereine in dem Regionalverband.

17. Result Sheets (Resultatsbögen)

Vorgefertigte Berichte und Resultatsbögen werden als E-Mail Anhang für jede Mannschaft in der Liga bereitgestellt. Ausgefüllte Resultatsbögen mit Unterschriften beider Kapitäne und der Umpire müssen durch die siegreiche Mannschaft als E-Mail bis Dienstag (nach dem Spieltag) 22.00 Uhr an den regionalen Ligaleiter oder den DCB-Sportdirektor geschickt werden. Jede Mannschaft muss außerdem das Umpire-Assessment-Sheet schicken. Falls das Spiel ergebnislos ist, müssen beide Mannschaften die Resultatsbögen schicken. Versäumnis führt zum Punktabzug nach DCB Strafordnung.

18. Scorer

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

Ein Score-Book oder ein Score-Sheet ist für Liga und andere offizielle Begegnungen obligatorisch.

Jeder Verein muss zu jedem Spiel ein Scoreboard haben, was zumindest die erzielten Punkte, die gefallenen Wickets, die geworfenen Overs sowie den Zielpunktstand anzeigt.

19. Bälle

Jede Saison wird ein offizieller DCB Cricket Spielball bekanntgegeben. Dies ist der einzig zugelassene Ball. Spiele in denen andere Bälle eingesetzt werden, sind ungültig.

20. Änderung der Spielplans

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

Änderungsgesuche bezüglich des Spielplans werden immer abgelehnt, wenn nicht außergewöhnliche Umstände auftreten, die durch externe Personen/Organisation verursacht wurden, beispielsweise die Nichtverfügbarkeit des Cricketplatzes. Vereine müssen darauf vorbereitet sein, Ligaspiele an allen staatlichen

Feiertagen, Samstagen und Sonntagen zwischen Mitte April bis Ende September abzuhalten, solange sie nicht den regionalen Ligaleiter vor Ende Februar anderweitig informiert haben.

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

Anhänge

Anhang A - Glossar

All out - alle Schlagmänner sind rausgeworfen

Bowler - Werfer

Boundary – Spielfeldbegrenzung

Declaration - Der Kapitän erklärt das Innings für beendet

Feldmannschaft - Mannschaft die nicht am Schlagen ist/ fielding team

Feldspielrestriktionen - Restriktionen über die Platzierung von Feldspielern

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

Overs - Wurf durchgänge

Over Rate - Wurf durchgangsfrequenz

Run - Läufe (Punkte im Cricket)

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

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

Scorer - Aufschreiber

Scoreboard - Anzeigetafel

Scoring-Book – Buch, in dem der Punktestand notiert wird

Scoring- Sheet - Ein Bogen äquivalent zum Scoring-Book

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

Spielgesamtzahl - Gesamtzahl der im Spiel durchzuführen Overs

Toss - Auslosung/ Münzwurf

Umpire - Schiedsrichter

Zielpunktestand - Target score