



THE LAWS OF CRICKET

(2000 Code 4th Edition - 2010)

OFFICIAL

Marylebone Cricket Club



GERMAN

Der Deutsche Cricket Bund möchte seine Verantwortung zur Bereitstellung eingehender Informationen wahrnehmen und freut sich, die MCC Laws of Cricket (2000 Code 4th Edition – 2010) vorstellen zu dürfen.

Die Regeln des Cricketsports sind wichtig. Doch ebenso wichtig ist deren Umsetzung im Sport. Diese Broschüre soll allen deutschen Cricketsportlern die Bedeutung dieser Worte ins Gedächtnis rufen.

Die Präambel der Regeln des Cricketsports definiert eindeutig die Prinzipien, denen das Spiel folgen sollte. Hierzu gehören die folgenden Punkte:

Verhalten der Spieler

Pflichten der:

- Schiedsrichter
- Kapitäne

Respektvoller Umgang mit:

- dem Gegner
- Mannschaftskollegen
- den Schiedsrichtern
- den Traditionen des Spiels

Die Regeln des Cricketsports bilden das Fundament des Cricketsports. Das Regelwerk ist eine Quelle, die nicht nur erklärt, wie gespielt wird. Es erinnert gleichzeitig auch an die einzigartige Geschichte dieser Sportart.

Die starken Traditionen des Spiels sind teilweise der weisen Voraussicht des Original-MCC-Regelwerks zurückzuführen, das vor etwa 250 Jahren entworfen wurde. Es ist unsere Pflicht als Hüter dieser Traditionen, das moderne Spiel nicht nur an den heutigen Kontext anzupassen, sondern auch die Philosophie hinter dem Original-Regelwerk präzise weiterzugeben.

Jeder, der sich am deutschen Cricketsport beteiligt, sollte sich mit dem Inhalt dieser Broschüre vertraut machen und sich der Verantwortung bewusst sein, die dieses Regelwerk allen Beteiligten überträgt.

Verwenden Sie diese Broschüre als ständiges Nachschlagewerk, um die Traditionen dieses einmaligen Sports in Ehren zu halten.

CONTACT DETAILS

Deutscher Cricket Bund
Luragogasse 5
94032 Passau

Tel.+49 (0)851 34307
Fax: +49 (0)851 32815
<http://www.cricket.de>

For a downloadable version of the MCC Laws of Cricket - GERMAN
(2000 Code 4th Edition – 2010)
please go to:
<http://www.icc-europe.org> (Resources section)

VORWORT

Der Cricketsport besitzt schon seit über 250 Jahren geschriebene Regeln. Diese wurden im Laufe der Zeit durch die jeweils verantwortlichen Organisationen erweitert und ergänzt. Seit seiner Gründung im Jahre 1787 gilt der Marylebone Cricket Club (MCC) als die alleinige Autorität im Aufstellen und Ändern dieser Regeln. Der Club besitzt das weltweite Copyright.

Die Grundregeln des Crickets haben sich über die letzten 250 Jahre erstaunlich gut bewährt. Im Allgemeinen wird dies der Tatsache zugeschrieben, dass traditionell die Cricketspieler diesen Sport sowohl in Übereinstimmung mit den Idealen des Cricketsports als auch nach dessen Regeln ausgeübt haben.

Der MCC hat im Jahr 2000 die Regeln für das neue Jahrtausend überarbeitet. Die wichtigste Neuerung dieser Fassung besteht darin, dass die Ideale des Cricketsports als Präambel zu den Regeln eingeführt werden. Während man in der Vergangenheit davon ausging, dass die Ideale des Cricketsports von allen Beteiligten und Aktiven wie selbstverständlich verstanden und akzeptiert wurden, ist der MCC zu der Überzeugung gelangt, dass es sinnvoll ist, eine Reihe eindeutiger Grundsätze schriftlich festzuhalten, welche dazu beitragen sollen, den einmaligen Charakter des Sports zur Freude aller Beteiligten zu erhalten. Andere Ziele waren die Einarbeitung aller Anmerkungen in die entsprechenden Regeln selbst und, soweit möglich, die Beseitigung aller Unklarheiten, sodass Kapitäne, Spieler und Schiedsrichter auf jedem Spielniveau weiterhin Freude an diesem Sport haben können. Der MCC hat sich dabei sehr eingehend mit allen Vollmitgliedern des International Cricket Council, des Weltverbandes, beraten. Auch mit der Association of Cricket Umpires and Scorers haben enge Beratungen stattgefunden. Der Verein hat außerdem Schiedsrichter und Spieler aus aller Herren Länder nach Großbritannien eingeladen.

Die vorliegende neueste Version des Regelwerks „The Laws of Cricket (2000 Code 4th Edition – 2010)“ beinhaltet eine Reihe von notwendigen Veränderungen, die sich seit Oktober 2000 aus den Erfahrungen und der praktischen Anwendung der Regeln auf der ganzen Welt ergeben haben.

Bedeutende Ereignisse in der Geschichte der Regeln:

- 1700 Schon damals war Cricket ein anerkannter Sport.
- 1744 Die ersten bekannten Regeln wurden von einigen „Noblemen and Gentlemen“ eingeführt, welche den Artillery Ground in London benutzten.
- 1755 Die Regeln wurden durch eine Vereinigung geändert, die sich „Several Cricket Clubs, particularly the Star and Garter in Pall Mall“ nannte.
- 1774 Weitere Änderung durch ein „Committee of Noblemen and Gentlemen of Kent, Hampshire, Surrey, Sussex, Middlesex and London at the Star and Garter“.
- 1786 Eine weitere Änderung durch eine ähnliche Vereinigung von „Noblemen and Gentlemen of Kent, Hampshire, Surrey, Sussex, Middlesex and London“.
- 1788 Die erste Version der MCC Code of Laws wurde am 30. Mai angenommen.

- 1835 Am 19. Mai wurde ein neuer Code of Laws durch das Komitee des MCC genehmigt.
- 1884 Nach Rücksprache mit Cricketvereinen in aller Welt wurden auf der Außerordentlichen Mitgliederversammlung des MCC am 21. April wichtige Änderungen in eine neue Version eingearbeitet.
- 1947 Am 7. Mai verabschiedete die Außerordentliche Mitgliederversammlung des MCC eine neue Version. Die wichtigsten Änderungen dieser neuen Version zielten vor allem auf eine Klarstellung und bessere Anordnung der Regeln und ihrer Interpretationen ab. Dabei wurden allerdings auch gewisse Veränderungen nicht ausgeschlossen, die darauf abzielten, den Spielablauf flexibler zu gestalten. Diese Notwendigkeit ergab sich durch die unterschiedlichen Bedingungen, unter denen der Cricketsport ausgeübt wurde.
- 1979 Nach fünf Neuauflagen der Version von 1947 begann 1974 eine Überarbeitung der Regeln mit dem Ziel, einige Unklarheiten zu bereinigen, verschiedene Veränderungen und Anmerkungen zu vereinfachen und eine größere Klarheit und Einfachheit zu erreichen. Diese neue Version wurde von der Außerordentlichen Mitgliederversammlung des MCC am 21. November genehmigt.
- 1992 Eine zweite Ausgabe der Version von 1980 erschien, die alle Veränderungen der letzten zwölf Jahre beinhaltete.
- 2000 Eine neue Version der Code of Laws, einschließlich einer Präambel, welche die „Ideale des Cricketsports“ definiert, wurde am 3. Mai 2000 genehmigt.

Regelanfragen, für Herren- und Damencricket gleichermaßen gültig, werden Jahr für Jahr zur Klärung an den MCC gesandt. Der MCC ist als anerkannter Verfasser der Cricketregeln stets bereit, Fragen zu beantworten und bestimmte Spielbedingungen zum besseren Verständnis zu kommentieren.

- (a) Im Falle des Liga- oder Turnierbetriebs muss diese Anfrage durch die jeweils zuständige Organisation vorgetragen werden. In anderen Fällen sind die Anfragen durch die offiziellen Vertreter eines Clubs oder einer Schiedsrichtervereinigung im Auftrag der Vorstandschaft oder durch einen für den jeweiligen Schulsportbereich zuständigen Vertreter vorzutragen.
- (b) Der MCC behält sich das Recht vor, nicht ernst zu nehmende Anfragen zu ignorieren.
- (c) Die Anfrage darf in keiner Weise mit einer Wette oder einer finanziellen Abmachung in Verbindung stehen.

Lord's Cricket Ground
London NW8 8QN
5. Mai 2010

K Bradshaw
Secretary & Chief Executive MCC

INHALTSVERZEICHNIS

PRÄAMBEL – Die Ideale des Cricketsports	8
REGEL 1 DIE SPIELER	9
REGEL 2 AUSWECHSELSPIELER UND RUNNER; VERLASSEN DES FELDES DURCH EINEN BATSMAN ODER FELDSPIELER; AUSSCHIEDEN DES BATSMAN; AUFNAHME EINES INNINGS DURCH DEN BATSMAN	9
REGEL 3 DIE SCHIEDSRICHTER	12
REGEL 4 DIE AUFSCHREIBER	15
REGEL 5 DER BALL	16
REGEL 6 DER SCHLÄGER	16
REGEL 7 DIE PITCH	18
REGEL 8 DIE WICKETS	19
REGEL 9 DIE WURF-, SCHLAG- UND SEITENLINIEN	20
REGEL 10 VORBEREITUNG UND INSTANDHALTUNG DER SPIELFLÄCHE	21
REGEL 11 ABDECKUNG DER PITCH	23
REGEL 12 INNINGS	23
REGEL 13 DAS FOLLOW-ON	24
REGEL 14 BEENDIGUNG UND VERZICHT AUF EIN INNINGS	25
REGEL 15 PAUSEN	25
REGEL 16 SPIELBEGINN; ENDE DES SPIELS	28
REGEL 17 ÜBUNGEN AUF DEM SPIELFELD	30
REGEL 18 DAS ERZIELEN VON PUNKTEN	31
REGEL 19 GRENZSCHLÄGE	34
REGEL 20 LOST BALL	37
REGEL 21 DAS ERGEBNIS	37
REGEL 22 DAS OVER	39
REGEL 23 TOTER BALL	40
REGEL 24 NO BALL	42
REGEL 25 WIDE BALL	45
REGEL 26 BYE UND LEG BYE	46
REGEL 27 EINSPRÜCHE	47
REGEL 28 ZERSTÖRTES WICKET	48
REGEL 29 BATSMAN AUSSERHALB SEINES GEBIETS	49
REGEL 30 BOWLED	50
REGEL 31 TIMED OUT	50
REGEL 32 CAUGHT	50
REGEL 33 HANDLED THE BALL	52
REGEL 35 HIT WICKET	54
REGEL 36 LEG BEFORE WICKET	55
REGEL 37 OBSTRUCTING THE FIELD	55
REGEL 38 RUN OUT	56
REGEL 39 STUMPED	57
REGEL 40 DER WICKET-KEEPER	58
REGEL 41 DER FELDSPIELER	59
REGEL 42 FAIRES UND UNFAIRES SPIEL	61
ANHANG A REGEL 8 (DIE WICKETS)	70
ANHANG B REGEL 7 (DIE PITCH) E REGEL 9 (DIE WURF-, SCHLAG, UND SEITENLINIEN)	70
ANHANG C HANDSCHUHE	71
ANHANG D DEFINITIONEN UND ERKLÄRUNGEN VON WÖRTERN UND REDEWENDUNGEN, DIE NICHT IM TEXT DEFINIERT WERDEN	71
ANHANG E DER SCHLÄGER: REGEL 6	75

DIE CRICKET-REGELN

PRÄAMBEL – Die Ideale des Cricketsports

Dieser Sport verdankt seinen einzigartigen Charakter zu großen Teilen der Tatsache, dass er nicht nur nach bestimmten Regeln gespielt werden, sondern auch den Idealen des Cricketsports folgen sollte. Jede Aktion, die als Missachtung dieser Ideale zu betrachten ist, stellt eine Verletzung gegen den Sport selbst dar. Die Hauptverantwortung für die Einhaltung des Fair Play liegt bei den Kapitänen.

1. Zwei Regeln übertragen dem Kapitän verbindlich die Verantwortung für das Verhalten der Mannschaft.

Verantwortung der Kapitäne

Die Kapitäne sind zu jedem Zeitpunkt dafür verantwortlich, dass das Spiel sowohl in Übereinstimmung mit den Idealen des Cricketsports als auch nach den Regeln durchgeführt wird.

Verhalten der Spieler

Falls sich ein Spieler nicht den Anweisungen eines Schiedsrichters fügt, die Entscheidungen eines Schiedsrichters durch Wort oder Tat kritisiert, seine Ablehnung zum Ausdruck bringt oder sich allgemein in einer Weise verhält, die den Cricketsport in Verruf bringen könnte, muss der betreffende Schiedsrichter den Vorfall zunächst dem anderen Schiedsrichter und dem Kapitän des Spielers melden. Danach muss er den Kapitän dazu anweisen, die nötigen Maßnahmen zu ergreifen.

2. Faires und unfaires Spiel

Den Regeln zufolge haben die Schiedsrichter die alleinige Entscheidungsgewalt darüber, was als fair und unfair zu betrachten ist.

Die Schiedsrichter können jederzeit einschreiten. Es liegt in der Verantwortung der Kapitäne, wann immer gefordert die nötigen Maßnahmen zu ergreifen.

3. Die Schiedsrichter sind befugt einzuschreiten, wenn

- es zu Spielverzögerungen kommt
- die Pitch beschädigt wird
- ein Bowler gefährliche oder unfaire Würfe ausführt
- der Zustand des Balls absichtlich verändert wird
- andere als unfair geltende Aktionen durchgeführt werden

4. Die Ideale des Cricketsports basieren auf dem RESPEKT gegenüber

- dem Gegner
- dem eigenen Kapitän und der eigenen Mannschaft
- der Rolle der Schiedsrichter
- dem Spiel und seinen traditionellen Werten

5. Es verstößt gegen die Ideale des Cricketsports,

- die Entscheidungen eines Schiedsrichters durch Wort, Tat oder Gesten zu kritisieren
- einen Gegner oder Schiedsrichter zu beleidigen
- sich an Betrug oder unlauteren Praktiken zu beteiligen. Hierzu gehören die folgenden Beispiele:

- (a) Einspruch im Wissen, dass der Batsman nicht aus ist
- (b) aggressives Vorgehen gegen den Schiedsrichter beim Einlegen eines Einspruchs
- (c) Versuche, den Gegner verbal oder durch Belästigungen, durch ständiges Klatschen oder unnötige Geräusche, unter dem Vorwand der Begeisterung oder Anfeuerung der eigenen Mannschaft abzulenken.

6. Gewalt

Jegliche Form von Gewalt hat auf dem Spielfeld nichts zu suchen.

7. Spieler

Die Kapitäne und Schiedsrichter bestimmen im Spielablauf gemeinsam den Umgangston. Von jedem Spieler wird erwartet, dass er dazu in hohem Maße beiträgt.

Die Spieler, Schiedsrichter und Aufschreiber eines Cricketspiels können beiderlei Geschlechts sein. Die Regeln gelten für beide Geschlechter in gleicher Weise. Die männliche Form innerhalb des Regeltextes wird nur der Einfachheit halber verwendet. Wenn nicht ausdrücklich anders angegeben, gelten alle Bestimmungen der Regeln gleichermaßen für Damen und Mädchen wie für Herren und Jungen.

REGEL 1 DIE SPIELER

1. Zahl der Spieler

Ein Spiel wird zwischen zwei Mannschaften zu je elf Spielern ausgetragen, von denen je einer Kapitän ist.

Nach Vereinbarung darf ein Spiel auch zwischen Mannschaften ausgetragen werden, die weniger oder mehr als elf Spieler umfassen. Es dürfen aber nie mehr als elf Feldspieler auf dem Feld stehen.

2. Nominierung der Spieler

Beide Kapitäne müssen vor der Auslosung einem der Schiedsrichter schriftlich die nominierten Spieler ihrer Mannschaft mitteilen. Keiner dieser Spieler darf nach der Nominierung ohne Einwilligung des gegnerischen Kapitäns ausgetauscht werden.

3. Kapitän

Sollte der Kapitän zu einem Zeitpunkt nicht verfügbar sein, muss ihn ein Stellvertreter ersetzen.

(a) Ist der Kapitän zu der Zeit nicht verfügbar, während der die Auslosung stattfinden soll, ist sein Stellvertreter sowohl für die Nominierung der Spieler verantwortlich (falls nicht bereits geschehen) als auch für die Auslosung. Siehe vorhergehenden Abschnitt 2 und Regel 12.4 (Die Auslosung).

(b) Nach der Nominierung der Spieler darf nur ein eigens nominiertes Spieler als Vertreter des Kapitäns auftreten, um dessen Aufgaben und Pflichten wie in den vorliegenden Regeln beschrieben zu übernehmen.

4. Verantwortung der Kapitäne

Die Kapitäne sind zu jedem Zeitpunkt dafür verantwortlich, dass das Spiel sowohl in Übereinstimmung mit den Idealen und Traditionen des Cricketsports als auch nach den Regeln durchgeführt wird. Siehe Präambel – Die Ideale des Cricketsports und Regel 42.1 (Faires und unfaires Spiel – Verantwortung der Kapitäne)

REGEL 2 AUSWECHSELSPIELER UND RUNNER; VERLASSEN DES FELDES DURCH EINEN BATSMAN ODER FELDSPIELER; AUSSCHIEDEN DES BATSMAN; AUFNAHME EINES INNINGS DURCH DEN BATSMAN

1. Auswechselspieler und Runner

- (a) Wenn die Schiedsrichter davon überzeugt sind, dass sich ein Spieler nach der Nominierung der Spieler verletzt hat oder krank wurde, so darf dieser Spieler
- (i) als Feldspieler durch einen Auswechselspieler vertreten werden.
 - (ii) als Batsman mit einem Runner spielen.

Darunter fällt jede Verletzung oder Krankheit, die zu einem beliebigen Zeitpunkt nach der Nominierung der Spieler und bis zum Abschluss des Spiels auftritt, unabhängig davon, ob das Spiel gerade im Gang ist.

- (b) Bei Vorliegen anderer triftiger Gründe dürfen die Schiedsrichter zum Spielbeginn oder während des Spiels nach eigenem Ermessen den Einsatz eines Auswechselfpielers oder Runners für einen nominierten Spieler zulassen.
- (c) Wenn ein Spieler sein Hemd, seine Schuhe usw. wechseln möchte, muss er dazu das Spielfeld verlassen. Kein Auswechselfspieler darf ihn während dieser Zeit vertreten.

2. Einwände gegen Auswechselfspieler

Der gegnerische Kapitän hat weder Einfluss darauf, wer als Auswechselfspieler im Feld eingesetzt wird, noch darauf, auf welcher Feldposition dieser spielen darf. Kein Auswechselfspieler darf jedoch als Wicket-Keeper eingesetzt werden. Siehe nachfolgenden Abschnitt 3.

3. Beschränkungen für Auswechselfspieler

Ein Auswechselfspieler darf nicht als Batsman, Bowler oder Wicket-Keeper eingesetzt werden. Siehe hierzu auch Regel 1.3(b) (Kapitän).

4. Fortsetzung des Spiels nach Vertretung

Auch wenn ein Auswechselfspieler ihn vorher vertreten hat, darf ein nominiertes Spieler danach wieder schlagen, bowlen oder als Feldspieler eingesetzt werden.

5. Abwesender oder das Spielfeld verlassender Feldspieler

Wenn ein Feldspieler zu Beginn des Spiels oder zu einem späteren Zeitpunkt nicht mit seiner Mannschaft das Spielfeld betritt oder es während eines Spielabschnitts verlässt,

- (a) muss der Schiedsrichter über den Grund seiner Abwesenheit unterrichtet werden.
- (b) darf er danach während eines Spielabschnitts nicht ohne Genehmigung des Schiedsrichters das Spielfeld betreten. Siehe nachfolgenden Abschnitt 6. Der Schiedsrichter muss seine Zustimmung dazu so früh wie möglich geben.
- (c) wenn er über 15 Minuten der Spielzeit oder länger abwesend bleibt, darf er danach nicht mehr bowlen, bis er, unter Beachtung der nachfolgenden Abschnitte (i), (ii) und (iii), bei laufender Spielzeit mindestens wieder solange auf dem Spielfeld gewesen ist, wie er abwesend war.
 - (i) Die durch Abwesenheit festgestellten Zeiten und Strafen verfallen am Beginn eines neuen Spieltages.
 - (ii) Wenn, im Falle eines Follow-On oder des Verzichts auf ein Innings eine Mannschaft in zwei aufeinanderfolgenden Innings auf dem Feld spielt, gilt diese Einschränkung, unter Beachtung des vorhergehenden Abschnitts (i), solange wie nötig im zweiten Innings weiter. In allen anderen Fällen verfällt die Einschränkung aber in einem neuen Innings.
 - (iii) Die durch eine ungeplante Unterbrechung verlorene Spielzeit zählt für jeden Spieler als auf dem Spielfeld verbrachte Zeit, wenn er bei Fortsetzung des Spiels wieder das Spielfeld betritt. Siehe Regel 15.1 (Pausen – Definition).

6. Unerlaubte Rückkehr eines Spielers

Wenn ein Spieler das Spielfeld entgegen der Bestimmungen des vorhergehenden Abschnitts 5(b) wieder betritt und mit dem im Spiel befindlichen Ball in Berührung kommt,

- (a) ist der Ball mit sofortiger Wirkung tot, und der Schiedsrichter gewährt der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte. Zusätzlich werden die bereits abgeschlossenen Läufe der Batsmen gewertet. Wenn sie zum Zeitpunkt des Regelverstoßes schon aneinander vorbeigelaufen waren, wird außerdem auch der aktuelle Lauf gewertet. Der Ball zählt nicht als ein Ball des Overs.

- (b) unterrichtet der Schiedsrichter den anderen Schiedsrichter, den Kapitän der Feldmannschaft, die Batsmen und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft über den Grund seiner Entscheidung.
- (c) melden die Schiedsrichter den Vorfall so früh wie möglich nach dem Spiel gemeinsam der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den betreffenden Spieler einleiten.

7. Der Runner

Der als Runner für einen Batsman eingesetzte Spieler muss ein Mitglied der Schlagmannschaft sein und muss, wenn möglich, in diesem Innings schon als Batsman eingesetzt worden sein. Der Runner muss die gleiche äußere Schutzausrüstung tragen wie der Batsman, für den er läuft, und muss mit einem Schläger ausgerüstet sein.

8. Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner

- (a) Der Runner eines Batsman ist den Regeln unterworfen. Außer in den Fällen, in denen spezielle Bestimmungen für ihn in seiner Funktion als Runner gelten, ist er wie ein Batsman zu behandeln. Siehe vorhergehenden Abschnitt 7 und Regel 29.2 (Zugehörigkeit der Gebiete zu den Batsmen).
- (b) Ein Batsman mit Runner wird für jede Regelverletzung durch seinen Runner so bestraft, als hätte er selbst die Regelverletzung begangen. Insbesondere gilt, dass er ausscheidet, wenn sein Runner nach einer der Regeln 33 (Handled the Ball), 37 (Obstructing the Field) oder 38 (Run Out) ausscheidet.
- (c) Wenn ein Batsman mit einem Runner am Schlag ist, so ist er selbst den Regeln unterworfen und wird bei Regelverstößen entsprechend bestraft.
Außerdem gilt ungeachtet des vorhergehenden Abschnitts (b) und unabhängig von der Position des Runners und des passiven Schlagmanns: Wenn sich ein Batsman mit Runner außerhalb seines Gebiets aufhält, während das Wicket auf der Seite des Wicket-Keepers durch einen Feldspieler auf faire Weise zerstört wird,
 - (i) scheidet er ungeachtet der Bestimmungen der Regel 38.2(e) durch Run Out aus, es sei denn, es trifft der nachfolgende Abschnitt (ii) zu. Zudem gelten die Abschnitte (a), (b), (c) und (d) der Regel 38.2 (Kein Ausscheiden des Batsman durch Run Out).
 - (ii) scheidet er durch Stumped aus, wenn der geworfene Ball kein No Ball ist und das Wicket auf faire Weise durch den Wicket-Keeper ohne Zutun eines anderen Feldspielers zerstört wurde. Allerdings gelten auch die Bestimmungen der Regel 39.3 (Kein Ausscheiden durch Stumped).
 Scheidet er auf diese Weise aus, werden keine Läufe gezählt, die der Runner und der andere Batsman vollendet haben, bevor das Wicket zerstört wurde. Allerdings bleiben alle Läufe aus Strafpunkten beider Mannschaften stehen. Siehe Regel 18.6 (Läufe aus Strafpunkten). Der passive Schlagmann kehrt auf seine ursprüngliche Pitchseite zurück.
- (d) Wenn ein Batsman mit Runner nicht am Schlag ist,
 - (i) fällt er weiterhin unter die Regeln 33 (Handled the Ball) und 37 (Obstructing the Field), befindet sich aber ansonsten nicht im Spiel.
 - (ii) muss er sich dort aufhalten, wo der Schiedsrichter auf der Seite des Schlagmanns ihn hinbeordert, sodass er das Spielgeschehen nicht stört.
 - (iii) kann er bei unfairen Aktionen weiterhin, ungeachtet des vorhergehenden Abschnitts (i), nach den Regeln bestraft werden.

9. Aufgabe eines Batsman

Ein Batsman kann zu jeder Zeit während seines Innings aufgeben, wenn der Ball tot ist. Die Schiedsrichter müssen über den Grund hierfür unterrichtet werden, bevor sie das Spiel wieder freigeben.

- (a) Wenn ein Batsman aufgrund einer Krankheit, Verletzung oder aus einem anderen unvermeidbaren Grund aufgibt, darf er sein Innings unter Beachtung des nachfolgenden Abschnitts (c) wieder aufnehmen. Wenn dies aus einem beliebigen Grund nicht geschieht, wird sein Innings als Retired – Not Out gezählt.
- (b) Wenn ein Batsman aus einem anderen als den im vorhergehenden Abschnitt (a) genannten Gründen aufgibt, darf er sein Innings nur mit Zustimmung des gegnerischen Kapitäns wieder aufnehmen. Wenn er aus einem beliebigen Grund sein Innings nicht wieder aufnimmt, wird es als Retired – Out gezählt.
- (c) Wenn ein Batsman nach dem Verlassen des Spielfeldes sein Innings wieder aufnehmen möchte, darf dies nur beim Fall eines Wickets oder der Aufgabe eines anderen Batsman geschehen.

10. Beginn des Innings eines Batsman

Außer zu Beginn des Innings einer Mannschaft gilt das Innings eines Batsman als begonnen, sobald er das erste Mal das Spielfeld betritt, vorausgesetzt, dass noch nicht Time angesagt wurde. Die Innings der ersten Batsmen und das eines jeden neuen Batsman bei Fortsetzung des Spiels nach einer Time-Ansage beginnt mit der Play-Ansage.

REGEL 3 DIE SCHIEDSRICHTER

1. Nominierung und Anwesenheit

Vor dem Spiel wird für beide Pitchseiten je ein Schiedsrichter nominiert. Die Schiedsrichter müssen das Spiel den Regeln entsprechend absolut unparteiisch leiten. Die Schiedsrichter müssen sich mindestens 45 Minuten vor dem geplanten Beginn eines jeden Spieltages auf dem Spielgelände einfinden und sich bei der für den Platz zuständigen Spielleitung melden.

2. Auswechseln eines Schiedsrichters

Außer unter besonderen Umständen darf ein Schiedsrichter während des Spiels nur ausgewechselt werden, wenn er entweder verletzt oder krank ist. Wird der Schiedsrichter ausgewechselt, darf der Vertreter nur auf der Seite des Schlagmanns eingesetzt werden, es sei denn, die Kapitäne beider Mannschaften einigen sich darauf, dass er als Schiedsrichter die volle Verantwortung übernimmt.

3. Vereinbarungen mit den Kapitänen

Vor der Auslosung müssen die Schiedsrichter

- (a) die Spielzeiten feststellen und mit den Kapitänen vereinbaren,
 - (i) welche Bälle verwendet werden. Siehe Regel 5 (Der Ball).
 - (ii) wann und wie lang die Mahlzeiten und Erfrischungspausen abgehalten werden. Siehe Regel 15 (Pausen).
 - (iii) wie die Spielfeldbegrenzungen definiert werden und wie die Vergabe der Punkte für Grenzschläge gestaltet wird. Siehe Regel 19 (Grenzschläge).
 - (iv) welche speziellen Spielbedingungen bestehen, welche den Spielablauf beeinflussen.
- (b) die Aufschreiber über Vereinbarungen hinsichtlich der vorhergehenden Abschnitte (ii), (iii) und (iv) unterrichten.

4. Unterrichtung der Kapitäne und Aufschreiber

Vor der Auslosung müssen die Schiedsrichter untereinander folgende Vereinbarungen treffen, über die beide Kapitäne und Aufschreiber zu unterrichten sind:

- (i) welche Uhr und welcher Ersatz dafür während des Spiels verwendet werden soll.
- (ii) ob ein Hindernis auf dem Spielfeld als Begrenzung zu betrachten ist. Siehe Regel 19 (Grenzschläge).

5. Wickets, Linien und Grenzlinien

Vor der Auslosung und während des Spiels haben sich die Schiedsrichter davon zu überzeugen, dass

- (a) die Wickets ordnungsgemäß aufgestellt sind. Siehe Regel 8 (Die Wickets).
- (b) die Linien korrekt markiert sind. Siehe Regel 9 (Die Wurf-, Schlag und Seitenlinien).
- (c) die Spielfeldbegrenzung den Anforderungen der Regeln 19.1 (Die Spielfeldbegrenzung) und 19.2 (Festlegung der Begrenzung – Grenzmarkierungen) genügt.

6. Spielablauf, Zubehör und Ausrüstung

Vor der Auslosung und während des Spiels haben sich die Schiedsrichter davon zu überzeugen, dass

- (a) der Spielablauf streng den Regelanforderungen entspricht.
- (b) das Zubehör des Spiels die folgenden Voraussetzungen erfüllt:
 - (i) Regel 5 (Der Ball).
 - (ii) äußerlich sichtbare Anforderungen von Regel 6 (Der Schläger) und Anhang E.
 - (iii) Regeln 8.2 (Größe der Stäbe) und 8.3 (Die Querstäbe) oder, wenn zutreffend, Regel 8.4 (Junioren-Cricket).
- (c)
 - (i) kein Spieler eine andere außer die zulässige Ausrüstung verwendet. Siehe Anhang D, insbesondere die Voraussetzungen zum Schutzhelm.
 - (ii) die Handschuhe des Wicket-Keepers den Anforderungen der Regel 40.2 (Handschuhe) genügen.

7. Faires und Unfares Spiel

Die Schiedsrichter haben die alleinige Entscheidungsgewalt in Fragen fairen und unfairen Spiels.

8. Beispielbarkeit

- (a) Es liegt ganz im Ermessen der Schiedsrichter zu beurteilen, ob die Bodenbeschaffenheit, die Witterung, die Lichtverhältnisse oder besondere Umstände ein Spiel als gefährlich oder nicht sinnvoll erscheinen lassen. Wenn die Bedingungen nicht ideal sind, genügt das nicht, um ein Spiel als gefährlich beziehungsweise nicht sinnvoll zu beurteilen.
- (b) Ein Spiel kann als gefährlich erachtet werden, wenn tatsächliche und voraussehbare Sicherheitsrisiken für die Spieler oder Schiedsrichter bestehen.
- (c) Ein Spiel kann als nicht sinnvoll erachtet werden, wenn zwar keine Sicherheitsrisiken bestehen, es aber unvernünftig wäre, das Spiel (weiter) auszutragen.

9. Unterbrechung gefährlicher oder nicht sinnvoller Spiele

- (a) Jede Bezugnahme auf den Platz schließt die Pitch mit ein. Siehe Regel 7.1 (Bereich der Pitch).

- (b) Sollten die Schiedsrichter zu einem Zeitpunkt gemeinsam feststellen, dass das Spiel aufgrund der Bodenbeschaffenheit, der Witterung, der Lichtverhältnisse oder aufgrund anderer Bedingungen als gefährlich oder nicht sinnvoll einzuschätzen ist, muss der Spielverlauf unverzüglich unterbrochen werden. Auch der Spielbeginn oder die Fortsetzung eines Spiels ist zu untersagen.
- (c) Wenn das Spiel unterbrochen ist, liegt es in der Verantwortung der Schiedsrichter, die Verhältnisse weiter zu beobachten. Sie müssen so häufig wie nötig die äußeren Bedingungen begutachten, und zwar ohne Begleitung durch Spieler oder Offizielle. Sobald die Schiedsrichter gemeinsam feststellen, dass es sinnvoll beziehungsweise nicht mehr gefährlich ist, das Spiel fortzusetzen, müssen Sie die Spieler zur Fortsetzung des Spiels auffordern.

10. Position der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter müssen dort stehen, wo sie alle Situationen am besten überblicken können, die ihr Eingreifen erfordern.

Vorbehaltlich dieser übergeordneten Voraussetzung muss der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers dort stehen, wo er weder den Anlauf des Bowlers noch die Sicht des Schlagmanns behindert.

Der Schiedsrichter auf der Seite des Schlagmanns darf auch auf der Off Side anstatt auf der On Side stehen, vorausgesetzt, dass er den Kapitän der Feldmannschaft, den Schlagmann und den anderen Schiedsrichter von seinem Vorhaben in Kenntnis setzt.

11. Seitenwechsel durch die Schiedsrichter

Die Schiedsrichter wechseln die Seiten, nachdem jede Mannschaft ein abgeschlossenes Innings gespielt hat. Siehe Regel 12.3 (Abgeschlossenes Innings).

12. Beratungen zwischen den Schiedsrichtern

Die Schiedsrichter haben die Aufgabe, alle strittigen Punkte zu lösen. Die Schiedsrichter müssen sich, wann immer nötig, untereinander beraten. Siehe auch Regel 27.6 (Beratungen zwischen den Schiedsrichtern).

13. Meldung an die Schiedsrichter

Es genügt, eine Meldung an einen einzigen Schiedsrichter weiterzugeben, der dann den anderen Schiedsrichter in Kenntnis setzt – unabhängig davon, ob eine Meldung den Regeln entsprechend von einem Kapitän oder einem anderen Spieler abgegeben wird.

14. Signale

(a) Die Schiedsrichter müssen die folgenden Signale verwenden.

(i) Signale, die verwendet werden, während der Ball im Spiel ist

Dead Ball - Die Handgelenke werden wiederholt unterhalb der Hüfte gekreuzt.

No Ball - Ein Arm wird waagrecht ausgestreckt.

Out - Ein Zeigefinger weist über dem Kopf nach oben. (Andernfalls ruft der Schiedsrichter Not Out.)

Wide - Beide Arme werden waagrecht ausgestreckt.

(ii) Wenn ein Ball tot ist, muss der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers die obigen Signale für die Aufschreiber wiederholen. Dies gilt allerdings nicht für das Out-Signal.

(iii) Die im Folgenden aufgelisteten Signale müssen den Aufschreibern erst angezeigt werden, wenn der Ball tot ist.

Grenzschlag (4)	- Ein Arm wird von einer Seite zur anderen geschwungen und endet quer vor der Brust.
Grenzschlag (6)	- Beide Arme werden nach oben gestreckt.
Bye	- Eine offene Hand wird nach oben gestreckt.
Beginn der letzten Stunde	- Eine Hand zeigt auf das erhobene Handgelenk der anderen.
Fünf Strafpunkte für die Schlagmannschaft	- Mit einer Hand wird wiederholt auf die gegenüberliegende Schulter geklopft.
Fünf Strafpunkte für die Feldmannschaft	- Eine Hand wird auf die gegenüberliegende Schulter gelegt.
Leg Bye	- Ein angehobenes Knie wird mit der Hand berührt.
Neuer Ball	- Der Ball wird über den Kopf gehalten.
Rücknahme des letzten Signals	- Beide Schultern werden mit der Hand der jeweils gegenüberliegenden Seite berührt.
Kurzer Lauf	- Ein Arm wird nach oben gebogen, und die Schulter derselben Seite mit den Fingerspitzen berührt.

Alle Signale müssen durch den Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers angezeigt werden, mit Ausnahme des Signals für den kurzen Lauf, das auf der Seite angezeigt wird, die der kurze Lauf betrifft. Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers ist allerdings verantwortlich für die Weitergabe des abschließenden Signals für den kurzen Lauf an die Aufschreiber und die Angabe der zu zählenden Runs.

- (b) Bei der Weitergabe der Signale an die Aufschreiber müssen die Schiedsrichter warten, bis die Signale von einem Aufschreiber einzeln bestätigt worden sind, bevor sie das Spiel wieder freigeben.

15 Richtigkeit des Punktestandes

Beratungen zwischen Schiedsrichtern und Aufschreibern über unklare Punkte sind unentbehrlich. Die Schiedsrichter müssen sich während des gesamten Spiels über die Richtigkeit der gewerteten Läufe, der gefallenen Wickets und, wenn nötig, der absolvierten Overs vergewissern. Sie müssen sich mit den Aufschreibern mindestens in jeder Pause (abgesehen von Erfrischungspausen) und bei Abschluss des Spiels auf die Punkte einigen. Siehe Regeln 4.2 (Richtigkeit des Punktestandes), 21.8 (Richtigkeit des Ergebnisses) und 21.10 (Nicht verändertes Ergebnis).

REGEL 4 DIE AUFSCHREIBER

1. Nominierung der Aufschreiber

Zwei Aufschreiber (Scorer) müssen ernannt werden, um alle erzielten Punkte, gefallen Wickets und gegebenenfalls die absolvierten Overs zu zählen.

2. Richtigkeit des Punktestandes

Die Aufschreiber müssen regelmäßig überprüfen, ob ihre Zählungen übereinstimmen. Sie müssen mit den Schiedsrichtern bei Abschluss des Spiels und spätestens in jeder Pause (abgesehen von Erfrischungspausen) über die erzielten Punkte, gefallen Wickets und gegebenenfalls die absolvierten Overs abstimmen. Siehe Regel 3.15 (Richtigkeit des Punktestandes).

3. Bestätigen der Signale

Die Aufschreiber müssen alle Anweisungen und Signale akzeptieren, die sie von den Schiedsrichtern erhalten. Sie müssen unverzüglich jedes einzelne Signal bestätigen.

REGEL 5 DER BALL

1. Gewicht und Größe

Ein neuer Ball darf nicht weniger als 155,9 g und nicht mehr als 163 g wiegen. Er muss einen Umfang von nicht weniger als 22,4 cm und nicht mehr als 22,9 cm aufweisen.

2. Genehmigung und Kontrolle der Bälle

- (a) Alle im Spiel zu verwendenden Bälle, die von den Schiedsrichtern und Kapitänen genehmigt wurden, bleiben bis zur Auslosung im Besitz und während des gesamten Spiels unter der Kontrolle der Schiedsrichter.
- (b) Der Schiedsrichter muss den Spielball bei jedem gefallenem Wicket, zu Beginn jeder Pause und in jeder Spielunterbrechung an sich nehmen.

3. Neuer Ball

Außer im Falle einer vor dem Spiel getroffenen anderslautenden Vereinbarung haben beide Kapitäne das Recht, zu Beginn eines jeden Innings einen neuen Ball zu verlangen.

4. Neuer Ball in Spielen von mehr als einem Tag Dauer

In Spielen von mehr als einem Tag Dauer darf der Kapitän der Feldmannschaft einen neuen Ball verlangen, sobald eine vorgeschriebene Overzahl mit dem alten Ball absolviert wurde. Der für das betreffende Land zuständige Verband entscheidet über die anzuwendende Overzahl, welche nicht weniger als 75 Overs betragen darf.

Wann immer ein neuer Ball im Spiel eingesetzt wird, muss der Schiedsrichter dies dem anderen Schiedsrichter, den Batsmen und den Aufschreibern anzeigen.

5. Verlorener oder untauglicher Ball

Falls während des Spiels der Ball nicht gefunden oder wiederbeschafft werden kann oder die Schiedsrichter feststellen, dass er infolge normaler Abnutzung spieluntauglich geworden ist, müssen sie ihn durch einen Ball ersetzen, der sich in einem ähnlichen Gebrauchszustand befindet wie der vorhergehende Ball, bevor sich die Notwendigkeit des Austauschs ergab. Wenn der Ball ausgewechselt wird, muss der Schiedsrichter die Batsmen und den Kapitän der Feldmannschaft darüber unterrichten.

6. Abmessungen

Die im vorhergehenden Abschnitt 1 angegebenen Werte beziehen sich nur auf Bälle im Herren-Cricket. Die Werte für Damen- und Junioren-Cricket lauten wie folgt:

- (i) Damen-Cricket
 - Gewicht: zwischen 140 und 151 g
 - Umfang: zwischen 21,0 und 22,5 cm
- (ii) Junioren-Cricket (unter 13)
 - Gewicht: zwischen 133 und 144 g
 - Umfang: zwischen 20,5 und 22,0 cm

REGEL 6 DER SCHLÄGER

1. Der Schläger

Der Schläger besteht aus zwei Teilen: einem Griff und einem Blatt.

2. Abmessungen

Alle Angaben in den nachfolgenden Abschnitten 3 bis 6 unterliegen den in Anhang E angegebenen Maßen und Einschränkungen.

3. Der Griff

- (a) Ein Ende des Griffs ist im Blatt in eine Vertiefung eingelassen und dadurch mit dem Blatt fest verbunden. Der Griffteil, der sich gänzlich außerhalb des Blatts befindet, wird als oberer Griffteil bezeichnet. Der Griff stellt einen geraden Schaft dar, an dem der Schläger gehalten wird. Der Rest des Griffs (der untere Teil) erfüllt einzig und allein die Funktion, das Blatt und den Griff zusammenzuhalten. Er ist damit kein bautechnischer Bestandteil des Blatts. In den Regeln der nachfolgenden Abschnitte 5 und 6 bezieht aber die Nennung des Blatts den unteren Griffteil mit ein, falls zutreffend.
- (b) Der Griff muss hauptsächlich aus entsprechend verleimtem Bambus und/oder Holz bestehen. Der obere Griffteil ist mit einer Schnur umwickelt.
- (c) Bei Beachtung des nachfolgenden Abschnitts 7 darf der obere Griffteil auch mit anderen Materialien überzogen sein, die der Griffigkeit dienen. Diese Deckschichten sind ein Zusatz und kein fester Bestandteil des Schlägers. Hierzu sind jedoch auch die Bestimmungen des nachfolgenden Abschnitts 8 zu beachten.
- (d) Ungeachtet der nachfolgenden Abschnitte 4(c) und 5 dürfen sowohl die Schnurwicklung als auch andere Deckschichten über die Verbindung von Griff und Blatt hinausgehen, also teilweise die in Anhang E definierte Basis des Blatts bedecken.

4. Das Blatt

- (a) Das Blatt umfasst den gesamten Schläger ausschließlich des im vorhergehenden Abschnitt als Griff definierten Teils. Das Blatt verfügt über eine Vorderseite, eine Rückseite, eine Spitze, Kanten und eine Basis. Siehe Anhang E.
- (b) Das Blatt darf nur aus Holz bestehen.
- (c) Weder in noch auf dem Blatt oder dem unteren Griffteil darf sich Material befinden, das nicht durch den vorhergehenden Abschnitt 3(d) und die nachfolgenden Abschnitte 5 und 6 genehmigt ist. Eine Ausnahme bilden das Klebematerial und der Klebstoff, die in minimaler Menge einzig und allein zum Fixieren der erlaubten Materialien beziehungsweise zur Befestigung des Griffs am Blatt verwendet werden.

5. Deckschichten auf dem Blatt

Auf dem Blatt dürfen kommerzielle Erkennungszeichen angebracht sein. Auf Schlägern vom Typ A und Typ B dürfen nur die im nachfolgenden Abschnitt 6 angegebenen Deckschichten angebracht sein. Bei Schlägern des Typs C darf das Blatt mit einem Stoff bedeckt sein. Es kann behandelt werden, wie im nachfolgenden Abschnitt 6 beschrieben.

Eine derartige Deckschicht stellt einen zusätzlichen Bestandteil dar, der nicht fest zum Schläger gehört. Hierzu sind jedoch auch die Bestimmungen des nachfolgenden Abschnitts 8 zu beachten.

6. Schutz und Reparatur

Bei Einhaltung des vorhergehenden Abschnitts 4 beziehungsweise des nachfolgenden Abschnitts 7 gilt:

- (a) Ausschließlich zum Zwecke
 - (i) des Schutzes vor Oberflächenschäden an der Vorderseite, den Kanten und der Basis des Blatts oder
 - (ii) der Reparatur des Blatts nach Beschädigungdarf Material, das weder bei Aufbringung auf das Blatt noch danach starr ist, auf diese Oberflächen aufgetragen werden. Derartiges Material darf an keiner Stelle über die Rückseite des Blatts herausragen, es sei denn, der vorhergehende Abschnitt (ii) ist erfüllt, und das Material bildet eine dauerhafte Deckschicht, die den beschädigten Bereich abdeckt.

- (b) Festes Material darf am Blatt zur Reparatur von nicht oberflächlichen Schäden verwendet werden. Daneben ist es bei den Typen B und C auch zulässig, zur Vorbeugung gegen Schäden an der Spitze und/oder an den Kanten parallel zur Vorderseite des Blatts Material anzubringen.
Das einzige Material, das eingesetzt werden darf, ist Holz mit minimalen Mengen notwendiger Klebemittel.
- (c) Zur Vorbeugung gegen Schäden an der Spitze darf auf diesem Teil des Blatts Material eingesetzt werden, das allerdings an keiner Stelle über die Vorder- und Rückseite oder die Kanten des Blatts hinausragen darf.
- (d) Die Oberfläche des Blatts darf mit nicht festen Materialien behandelt werden, um den Schläger vor dem Eindringen von Feuchtigkeit zu schützen und/oder der natürlichen Verfärbung des Holzes entgegenzuwirken. Abgesehen von den Maßnahmen zur Nachbesserung natürlicher Verfärbungen des Holzes mit dem Ziel, wieder für eine optisch einheitliche Oberfläche zu sorgen, darf eine derartige Behandlung die Farbe des Blatts nicht grundlegend verändern.

Alle in den vorhergehenden Abschnitten (a), (b), (c) oder (d) angegebenen Materialien sind Zusatzoptionen zum Blatt und bilden keinen Bestandteil des Schlägers. Hierzu sind jedoch auch die Bestimmungen des nachfolgenden Abschnitts 8 zu beachten.

7. Schäden am Ball

- (a) Der Schläger darf weder an bedeckten noch unbedeckten Stellen Bestandteile aus Material aufweisen, dessen Härte und Oberflächenstruktur übermäßige Schäden am Ball verursachen kann.
- (b) Ebenso wenig dürfen die Materialien, die ganz gleich zu welchem Zweck am Schläger angebracht sind, übermäßige Schäden am Ball verursachen.
- (c) Übermäßige Schäden sind im Sinne dieses Regelwerks Einbußen, die über die normalen Abnutzungserscheinungen hinausgehen, die durch den Aufprall des Balls auf der unbedeckten Holzoberfläche des Schlägers verursacht werden.

8. Kontakt mit dem Ball

In diesen Regeln

- (a) bedeutet die Nennung des Schlägers automatisch, dass der Schläger in der Hand des Batsman (mit oder ohne Handschuh) liegt, es sei denn, es wird ausdrücklich ein anderer Sachverhalt beschrieben.
- (b) ist der Kontakt zwischen Ball und
 - (i) dem Schläger selbst
 - oder (ii) der Hand des Batsman, in welcher der Schläger liegt,
 - oder (iii) einem Teil des Handschuhs an der Hand des Batsman, in welcher der Schläger liegt,
 - oder (iv) sonstigen gemäß der vorhergehenden Abschnitte 3, 5 oder 6 zugelassenen Materialien

so zu betrachten, als ob der Ball den Schläger trifft oder berührt oder der Ball vom Schläger getroffen wird.

REGEL 7 DIE PITCH

1. Bereich der Pitch

Die Pitch bildet einen rechteckigen Spielbereich, der 20,12 m lang und 3,05 m breit ist. Sie wird längs durch die Wurflinien und quer durch imaginäre Seitenlinien begrenzt. Die gedachten Seitenlinien verlaufen parallel in je 1,52 m Abstand links und rechts neben einer

imaginären Verbindungslinie zwischen den Zentren der beiden gegenüberliegenden Mittelstäbe. Siehe Regeln 8.1 (Breite und Aufstellung) und 9.2 (Die Wurflinie).

2. Beispielbarkeit der Pitch

Die Beurteilung über die Beispielbarkeit der Pitch liegt ganz allein bei den Schiedsrichtern. Siehe Regeln 3.8 (Beispielbarkeit) und 3.9 (Unterbrechung gefährlicher oder nicht sinnvoller Spiele).

3. Auswahl und Vorbereitung

Vor dem Spiel ist die Platzverwaltung für die Auswahl und Vorbereitung der Pitch verantwortlich. Während des Spiels kontrollieren die Schiedsrichter ihre Benutzung und Instandhaltung.

4. Wechsel der Pitch

Die Pitch darf während des Spiels nicht gewechselt werden, außer die Schiedsrichter entscheiden, dass es nicht sinnvoll oder gefährlich wäre, das Spiel auf der Pitch fortzuführen. Für einen Wechsel ist die Zustimmung beider Kapitäne notwendig.

5. Nicht aus Rasen bestehende Pitch

Für den Fall, dass eine nicht aus Rasen bestehende Pitch benutzt wird, gelten für die künstliche Oberfläche folgende Maße:

Länge: mindestens 17,68 m

Breite: mindestens 1,83 m

Siehe Regel 10.8 (Nicht aus Rasen bestehende Pitch).

REGEL 8 DIE WICKETS

1. Breite und Aufstellung

Die beiden Wickets stehen sich direkt gegenüber und sind parallel zueinander ausgerichtet. Die Entfernung zwischen den Mittelpunkten der beiden Mittelstäbe beträgt 20,12 m. Jedes Wicket ist 22,86 cm breit und besteht aus drei hölzernen Stäben mit zwei hölzernen Querstäben auf der Spitze. Siehe Anhang A.

2. Größe der Stäbe

Die Spitzen der Stäbe müssen 71,1 cm oberhalb der Spielfläche liegen und oben abgerundet sein. Außerdem muss eine Nut für die Querstäbe vorgesehen sein. Der oberhalb der Spielfläche befindliche Teil des Stabes ist bis auf die gerundete Spitze zylindrisch und hat einen Durchmesser von nicht weniger als 3,49 und nicht mehr als 3,81 cm. Siehe Anhang A.

3. Die Querstäbe

- (a) Wenn sich die Querstäbe auf der Spitze der Stäbe befinden,
 - (i) dürfen sie nicht weiter als 1,27 cm herausragen.
 - (ii) müssen sie zwischen die Stäbe passen, ohne diese dabei aus ihrer senkrechten Ausrichtung zu zwingen.

- (b) Alle Querstäbe müssen folgende Abmessungen aufweisen. Siehe Anhang A.

Gesamtlänge	10,95 cm
Länge des Zylinders	5,40 cm
Langer Zapfen	3,49 cm
Kurzer Zapfen	2,06 cm

4. Junioren-Cricket

Im Junioren-Cricket gelten dieselben Definitionen für die Wickets, jedoch mit folgenden Abmessungen.

Breite	20,32 cm
Abstand für Junioren unter 13	19,20 m
Abstand für Junioren unter 11	18,29 m
Abstand für Junioren unter 9	16,46 m
Höhe über der Spielfläche	68,58 cm
Stäbe	
Durchmesser	nicht weniger als 3,18 cm nicht mehr als 3,49 cm
Querstäbe	
Gesamt	9,68 cm
Zylinder	4,60 cm
Langer Zapfen	3,18 cm
Kurzer Zapfen	1,91 cm

5. Verzicht auf Querstäbe

Die Schiedsrichter können falls nötig vereinbaren, auf die Verwendung der Querstäbe zu verzichten. In diesem Fall dürfen auf keiner der beiden Pitchseiten Querstäbe verwendet werden. Sobald die Verhältnisse es zulassen, müssen die Querstäbe wieder verwendet werden. Siehe Regel 28.4 (Verzicht auf Querstäbe).

REGEL 9 DIE WURF-, SCHLAG- UND SEITENLINIEN

1. Die Linien

Je eine Wurf-, eine Schlag- und zwei Seitenlinien werden auf beiden Seiten der Pitch in Weiß eingezeichnet, wie in den nachfolgenden Abschnitten 2, 3 und 4 unten beschrieben. Siehe Anhang B.

2. Die Wurflinie

Die Wurflinie, welche die hintere Kante der Bowling-Markierung darstellt, ist die auf der entsprechenden Seite der Pitch durch die Mittelpunkte der drei Stäbe gezogene Linie. Sie ist 2,64 m lang. Die Stäbe sind in der Mitte angeordnet.

3. Die Schlaglinie

Die Schlaglinie, welche die hintere Kante der Schlaglinien-Markierung darstellt, liegt parallel zu und in einem Abstand von 1,22 m vor der Wurflinie. Zu beiden Seiten der imaginären Linie zwischen den Zentren der beiden gegenüberliegenden Mittelstäbe ist die Schlaglinie mindestens 1,83 m einzuzeichnen. Die Schlaglinie ist als unbegrenzt zu betrachten.

4. Die Seitenlinien

Die Seitenlinien, welche die Innenkanten der Markierungen darstellen, liegen jeweils im rechten Winkel zu der Schlaglinie und in einem Abstand von 1,32 m zu beiden Seiten der imaginären Linie zwischen den Zentren der beiden gegenüberliegenden Mittelstäbe. Jede Seitenlinie ist von der Schlaglinie aus bis mindestens 2,44 m weit nach hinten einzuzeichnen und ist bezüglich ihrer Länge als unbegrenzt zu betrachten.

REGEL 10 VORBEREITUNG UND INSTANDHALTUNG DER SPIELFLÄCHE

1. Walzen

Die Pitch darf während des Spiels nicht gewalzt werden, es sei denn, die in den nachfolgenden Abschnitten (a) und (b) zulässigen Fälle liegen vor.

(a) Häufigkeit und Dauer des Walzens

Während des Spiels kann der Kapitän der Schlagmannschaft vor Beginn eines jeden Innings, außer dem ersten Innings des Spiels, und vor Beginn eines jeden folgenden Spieltages verlangen, dass die Pitch bis zu 7 Minuten lang gewalzt wird. Siehe nachfolgenden Abschnitt (d).

(b) Walzen bei verspätetem Spielbeginn

Zusätzlich zum nach dem vorhergehenden Abschnitt zulässigen Walzen kann der Kapitän der Schlagmannschaft verlangen, dass die Pitch im Falle eines verspäteten Spielbeginns nach der Auslosung und vor dem ersten Innings des Spiels bis zu 7 Minuten lang gewalzt wird. Falls jedoch die Schiedsrichter gemeinsam feststellen, dass die Verzögerung keinen entscheidenden Einfluss auf den Zustand der Pitch hatte, dürfen sie das Walzen der Pitch nicht zulassen.

(c) Wahl der Walzen

Steht mehr als eine Walze zur Verfügung, kann der Kapitän der Schlagmannschaft die Walze auswählen.

(d) Zeitpunkt des zulässigen Walzens

Das zulässige Walzen (maximal 7 Minuten) vor Beginn eines beliebigen Spieltages darf nicht eher als 30 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn begonnen werden. Der Kapitän der Schlagmannschaft kann jedoch, wenn er es möchte, den Beginn des Walzens bis auf 10 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn verlegen.

(e) Nicht genügend Zeit für vollständiges Walzen

Wenn ein Kapitän ein Innings für beendet erklärt, auf ein Innings verzichtet oder ein Follow-On erzwingt und nicht genügend Zeit zum zulässigen 7-minütigen Walzen der Pitch ist, oder wenn aus einem beliebigen anderen Grund nicht ausreichend Zeit ist, hat der Kapitän der Schlagmannschaft dennoch das Recht, die Pitch walzen zu lassen. Die Zeit, um die sich der Start des Innings verschiebt, wird von der normalen Spielzeit abgezogen.

2. Entfernen von Fremdkörpern von der Pitch

(a) Von der Pitch müssen sämtliche Fremdkörper entfernt werden, und zwar

- (i) jeden Tag vor Spielbeginn. Dieser Arbeitsschritt ist nach Abschluss des Mähens und vor dem Walzen nicht früher als 30 Minuten und nicht später als 10 Minuten vor dem festgelegten oder neu angesetzten Spielbeginn durchzuführen.
- (ii) zwischen den Innings. (Wenn die Pitch gewalzt werden soll, ist dieser Arbeitsschritt vorher durchzuführen.)
- (iii) zu allen Essenszeiten.

(b) Das Entfernen von Fremdkörpern wie im vorhergehenden Abschnitt (a) beschrieben muss durch Kehren erfolgen, es sei denn, die Schiedsrichter sind der Meinung, dass dies der Oberfläche der Pitch schadet. In letzterem Fall müssen etwaige Fremdkörper von Hand und ohne Kehren entfernt werden.

(c) Abgesehen vom vorhergehenden Abschnitt (a) können Fremdkörper von Hand und ohne Kehren von der Pitch entfernt werden, vor dem Mähen und wann immer einer der Schiedsrichter dies für notwendig erachtet.

3. Mähen

(a) Verantwortung für das Mähen

Für jeden Mähvorgang, der vor dem Spiel durchgeführt wird, ist allein die Platzverwaltung verantwortlich.

Jedes weitere Mähen wird unter der Aufsicht der Schiedsrichter durchgeführt.

(b) Die Pitch und das Außenfeld

Um sicherzustellen, dass die Bodenbeschaffenheit im ganzen Spiel für beide Mannschaften möglichst gleich ist, müssen

- (i) die Pitch
- (ii) das Außenfeld

an jedem Spieltag gemäht werden, an dem mit der Durchführung des Spiels gerechnet wird, wenn es die Boden- und Wetterbedingungen zulassen.

Falls aus Gründen, die nicht von Boden- und Wetterbedingungen herrühren, ein vollständiges Mähen des Außenfeldes nicht möglich ist, muss die Platzverwaltung die Kapitäne und Schiedsrichter über die Vorgehensweisen unterrichten, die beim Mähen während des Spiels notwendig sind.

(c) Zeitpunkt des Mähens

- (i) Das Mähen der Pitch muss spätestens 30 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn des Tages und vor dem Kehren und Walzen beendet sein. Falls notwendig können Fremdkörper ohne Kehren per Hand von der Pitch entfernt werden. Siehe vorhergehenden Abschnitt 2(c).
- (ii) Das Mähen des Außenfeldes muss spätestens 15 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn des Tages beendet sein.

4. Wässern der Pitch

Die Pitch darf während des Spiels nicht bewässert werden.

5. Nachziehen der Linien

Die Linien müssen nachgezogen werden, wann immer einer der Schiedsrichter dies für notwendig erachtet.

6. Ausbesserung von Beschädigungen

Die Schiedsrichter müssen dafür sorgen, dass die durch die Bowler und Batsmen verursachten Beschädigungen gereinigt und getrocknet werden, wann immer dies notwendig ist.

In Spielen von mehr als einem Tag Dauer müssen die Schiedsrichter, wenn nötig, Ausbesserungen der Beschädigungen zulassen, die sich durch die Wurfsschritte der Bowler ergeben haben. Zum Ausbessern können neue Rasenteile oder schnell zu verdichtende Füllungen verwendet werden.

7. Gewährleistung eines sicheren Halts und Instandhaltung der Pitch

Die Schiedsrichter müssen während des Spiels den Spielern die Benutzung von Sägespänen zur Sicherung eines festen Halts erlauben. Voraussetzung hierfür ist, dass dadurch der Pitch kein Schaden zugefügt und Regel 42 (Faires und unfaires Spiel) nicht verletzt wird.

8. Nicht aus Rasen bestehende Pitch

Es sind nach Möglichkeit die Bestimmungen der vorhergehenden Abschnitte 1 bis 7 zu beachten.

REGEL 11 ABDECKUNG DER PITCH

1. Vor dem Spiel

Die Verwendung von Abdeckungen vor dem Spiel liegt in der Verantwortung der Platzverwaltung und kann im Bedarfsfall die vollständige Abdeckung der Pitch beinhalten.

Die Platzverwaltung muss allerdings für angemessene Bedingungen sorgen, sodass die Kapitäne die Pitch vor der Nominierung ihrer Spieler begutachten und die Schiedsrichter ihren Verpflichtungen entsprechend der Regeln 3 (Die Schiedsrichter), 7 (Die Pitch), 8 (Die Wickets), 9 (Die Wurf-, Schlag- und Seitenlinien) und 10 (Vorbereitung und Instandhaltung der Spielfläche) nachkommen können.

2. Während des Spiels

Wenn vor der Auslosung getroffene Abmachungen oder Regelungen nichts anderes vorsehen, darf die Pitch während des Spiels nicht vollständig abgedeckt werden.

3. Abdeckung der Anläufe

Die Anläufe der Bowler müssen bei ungünstigen Witterungsverhältnissen nach Möglichkeit abgedeckt werden, damit sie trocken bleiben. Die dabei verwendeten Abdeckungen sollen nicht mehr als 1,52 m nach vorn über die beiden Schlaglinien herausragen, es sei denn, es besteht eine Vereinbarung zur vollständigen Abdeckung der Pitch entsprechend des vorhergehenden Abschnitts 2.

4. Entfernen der Abdeckungen

- (a) Wenn die Pitch nach der Auslosung über Nacht abgedeckt wurde, müssen die Abdeckungen so früh wie möglich am Morgen eines jeden Tages, an dem mit der Durchführung des Spiels gerechnet wird, entfernt werden.
- (b) Falls während des Tages Abdeckungen zum Schutz gegen ungünstige Witterungsverhältnisse verwendet werden oder ungünstige Witterungsverhältnisse die Entfernung der über Nacht verwendeten Abdeckungen verzögern, müssen diese sofort entfernt werden, sobald die Verhältnisse dies zulassen.

REGEL 12 INNINGS

1. Anzahl der Innings

- (a) Ein Spiel besteht je nach den vor dem Spiel getroffenen Vereinbarungen aus einem oder zwei Innings pro Mannschaft.
- (b) Es kann vereinbart werden, die Overzahl oder Spielzeit eines Innings zu begrenzen. Wenn eine derartige Vereinbarung getroffen wird,
 - (i) gelten in einem Spiel über 1 Innings für beide Innings gleiche Bedingungen.
 - (ii) gelten in einem Spiel über 2 Innings gleiche Bedingungen
 - für das erste Innings beider Mannschaften
 - oder für das zweite Innings beider Mannschaften
 - oder für beide Innings beider Mannschaften.

Sowohl bei einem Spiel über 1 Innings als auch bei einem Spiel über 2 Innings müssen die Vereinbarungen auch Kriterien zur Ergebnisfindung beinhalten, wenn der Fall eintritt, dass weder Regel 21.1 (Sieg – Spiel über 2 Innings) oder 21.2 (Sieg – Spiel über 1 Innings) zutrifft.

2. Abwechselnde Innings

In einem Spiel über 2 Innings treten die Mannschaften abwechselnd zu ihren Innings an, außer in den Fällen, die in den Regeln 13 (Das Follow-On) und 14.2 (Verzicht auf ein Innings) beschrieben werden.

3. Abgeschlossenes Innings

Das Innings einer Mannschaft gilt in den folgenden Fällen als abgeschlossen:

- (a) Die Mannschaft ist All Out
- oder (b) beim Fall eines Wickets oder bei der Aufgabe eines Batsman sind weitere Bälle zu absolvieren, aber es ist kein weiterer Batsman verfügbar
- oder (c) der Kapitän erklärt das Innings als beendet
- oder (d) der Kapitän verzichtet auf das Innings
- oder (e) bei einer Vereinbarung nach dem vorhergehenden Abschnitt 1(b)
 - entweder (i) die vorgeschriebene Overzahl absolviert wurde
 - oder (ii) die vorgeschriebene Spielzeit abgelaufen ist,je nachdem, welcher Fall zutrifft.

4. Die Auslosung

Die Kapitäne müssen die Wahl der Innings auf dem Spielfeld bei Anwesenheit eines der Schiedsrichter oder beider Schiedsrichter auslosen, und zwar nicht früher als 30 Minuten und nicht später als 15 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn. Hierzu sind jedoch auch die Bestimmungen der Regel 1.3 (Kapitän) zu beachten.

5. Wahl nach der Auslosung

Sobald die Auslosung entschieden ist, informiert der Kapitän der Mannschaft, die die Auslosung gewonnen hat, den gegnerischen Kapitän und die Schiedsrichter, ob er zuerst an die Schlaglinie oder aufs Feld möchte. Die Entscheidung kann nach dieser Unterrichtung nicht mehr rückgängig gemacht werden.

REGEL 13 DAS FOLLOW-ON

1. Führung nach dem ersten Innings

- (a) In einem Spiel über 2 Innings von 5 oder mehr Tagen Dauer kann die Mannschaft, die zuerst schlägt und mit mindestens 200 Läufen führt, verlangen, dass die andere Mannschaft unmittelbar im Anschluss an das erste Innings ihr zweites Innings spielt.
- (b) Dieselbe Möglichkeit besteht auch in Spielen über 2 Innings von kürzerer Dauer mit einem Mindestvorsprung wie folgt:
 - (i) 150 Läufe in einem Spiel über 3 oder 4 Tage.
 - (ii) 100 Läufe in einem Spiel über 2 Tage.
 - (iii) 75 Läufe in einem Spiel über 1 Tag.

2. Unterrichtung

Ein Kapitän muss den gegnerischen Kapitän und die Schiedsrichter darüber unterrichten, wenn er von dieser Möglichkeit Gebrauch machen will. Es gilt Regel 10.1(e) (Nicht genügend Zeit für vollständiges Walzen).

3. Spielausfall am ersten Tag

Wenn am ersten Tag eines Spiels über mehr als einen Tag nicht gespielt wird, bezieht sich der vorhergehende Abschnitt 1 auf die vom tatsächlichen Spielbeginn an verbleibende Zahl von Spieltagen. Der Tag, an dem das Spiel zum ersten Mal beginnt, gilt im Sinne dieser Regel als ein vollständiger Spieltag, unabhängig vom Zeitpunkt, an dem das Spiel anfängt.

Das Spiel gilt als begonnen, sobald nach der Play-Ansage das erste Over begonnen hat. Siehe Regel 22.2 (Beginn eines Overs).

REGEL 14 BEENDIGUNG UND VERZICHT AUF EIN INNINGS

1. Zeitpunkt der Beendigung

Der Kapitän der Schlagmannschaft kann ein Innings jederzeit für beendet erklären, allerdings nur, wenn der Ball tot ist.

2. Verzicht auf ein Innings

Der Kapitän der Schlagmannschaft kann auf ein Innings vor seinem Beginn jederzeit verzichten. Wurde auf ein Innings verzichtet, so gilt es als abgeschlossen.

3. Unterrichtung

Ein Kapitän muss den gegnerischen Kapitän und die Schiedsrichter darüber unterrichten, wenn er ein Innings für beendet erklären oder darauf verzichten will. Es gilt Regel 10.1(e) (Nicht genügend Zeit für vollständiges Walzen).

REGEL 15 PAUSEN

1. Definition

Die folgenden Zeiträume werden als Pausen bezeichnet:

- (i) Der Zeitraum zwischen dem Ende eines Spieltages und dem Beginn des nächsten Spieltages.
- (ii) Pausen zwischen den Innings.
- (iii) Essenszeiten.
- (iv) Erfrischungspausen.
- (v) Jede weitere vereinbarte Pause.

Alle diese Pausen gelten im Sinne der Regel 2.5 (Abwesender oder das Spielfeld verlassender Feldspieler) als geplante Unterbrechungen.

2. Vereinbarung der Pausen

- (a) Vor der Auslosung werden
 - (i) die Spielzeiten festgelegt.
 - (ii) die Zeitpunkte und Längen der Essenszeiten vereinbart. Ausnahmen werden im nachfolgenden Abschnitt (b) beschrieben.
 - (iii) die Zeitpunkte und Längen aller weiteren Pausen nach dem vorhergehenden Abschnitt 1(v) vereinbart.
- (b) In einem Spiel über 1 Tag muss kein genauer Zeitpunkt für die Teepause vereinbart werden. Es kann stattdessen vereinbart werden, diese Pause zwischen den Innings abzuhalten.
- (c) Erfrischungspausen dürfen nicht während der letzten Stunde des Spiels abgehalten werden, wie sie in Regel 16.6 (Letzte Spielstunde – Zahl der Overs) definiert ist. Unter Beachtung dieser Einschränkung müssen die Kapitäne und Schiedsrichter vor der Auslosung und an allen folgenden Tagen spätestens 10 Minuten vor dem geplanten Spielbeginn die Zeitpunkte für derartige abzuhaltende Pausen vereinbaren.

Siehe auch Regel 3.3 (Vereinbarungen mit den Kapitänen).

3. Dauer der Pausen

- (a) Die nach dem vorhergehenden Abschnitt 2(a) vereinbarten Mittags- und Teepausen gehen von der Time-Ansage vor der Pause bis zur Play-Ansage, mit der die Pause beendet wird.

- (b) Eine Pause zwischen den Innings dauert 10 Minuten vom Abschluss eines Innings an gerechnet bis zur Play-Ansage zu Beginn des nächsten Innings. Ausnahmen werden in den nachfolgenden Abschnitten 4, 6 und 7 beschrieben.

4. Keine zusätzliche Pause zwischen den Innings

Zusätzlich zu den Bestimmungen der nachfolgenden Abschnitte 6 und 7 gilt:

- (a) Endet ein Innings an einem beliebigen Tag innerhalb von 10 Minuten vor dem vereinbarten Spielende, findet an diesem Tag kein weiteres Spiel mehr statt. Der Spielbeginn wird am folgenden Tag nicht aufgrund der 10-Minuten-Pause zwischen den Innings verschoben.
- (b) Erklärt ein Kapitän während einer Spielunterbrechung von mehr als 10 Minuten Dauer sein Innings als beendet, wird der Zeitpunkt der Fortsetzung des Spiels nicht aufgrund der 10-Minuten-Pause zwischen den Innings verschoben, da die Pause als in der Unterbrechung beinhaltet gilt. Es gilt Regel 10.1(e) (Nicht genügend Zeit für vollständiges Walzen).
- (c) Erklärt ein Kapitän während einer Pause außer einer Erfrischungspause sein Innings als beendet, bleibt die vereinbarte Dauer der Pause unverändert. Die 10-Minuten-Pause zwischen den Innings gilt als in der Pause beinhaltet. Es gilt Regel 10.1(e) (Nicht genügend Zeit für vollständiges Walzen).

5. Änderung der vereinbarten Pausenzeiten

Tritt während des Spiels der Fall ein, dass

entweder durch schlechte Boden-, Wetter- oder Lichtbedingungen oder sonstige Ausnahmebedingungen Spielzeit verloren geht

oder die Spieler die Gelegenheit haben, das Spielfeld zu verlassen, ohne dass eine Pause angesetzt worden wäre,

ist es möglich, die Dauer der Mittags- oder Teepause zu ändern, wenn beide Schiedsrichter und Kapitäne dies vereinbaren. Voraussetzung ist die Einhaltung der Anforderungen im vorhergehenden Abschnitt 3 beziehungsweise in den nachfolgenden Abschnitten 6, 7, 8 und 9(c).

6. Änderung der vereinbarten Mittagspause

- (a) Endet ein Innings innerhalb von 10 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Mittagspause, so beginnt die Pause sofort. Die Mittagspause geht über die vereinbarte Dauer. Die 10-Minuten-Pause zwischen den Innings ist dann bereits in der Mittagspause enthalten.
- (b) Kommt es aufgrund schlechter Boden-, Wetter- oder Lichtbedingungen oder aufgrund besonderer Umstände innerhalb von 10 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Mittagspause zu einer Unterbrechung, so beginnt die Pause ungeachtet des vorhergehenden Abschnitts 5 sofort. Die Pause geht über die vereinbarte Dauer. Das Spiel wird fortgesetzt, wenn die Pause vorüber ist, oder sobald die Verhältnisse dies zulassen.
- (c) Wenn die Spieler mehr als 10 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Mittagspause Gelegenheit haben, das Spielfeld zu verlassen, beginnt die Mittagspause zum vereinbarten Zeitpunkt, außer die Schiedsrichter und Kapitäne gemeinsam feststellen, den Zeitpunkt zu ändern.

7. Änderung der vereinbarten Teepause

- (a) (i) Endet ein Innings innerhalb von 30 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Teepause, so beginnt diese sofort. Die Teepause geht über die vereinbarte Dauer und beinhaltet bereits die 10-Minuten-Pause zwischen den Innings.

- (ii) Ist 30 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Teepause gerade eine Pause zwischen zwei Innings im Gang, so wird das Spiel am Ende der 10-Minuten-Pause fortgesetzt, wenn dies die Bedingungen erlauben.
- (b) (i) Kommt es aufgrund schlechter Boden-, Wetter- oder Lichtbedingungen oder aufgrund besonderer Umstände innerhalb von 30 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Teepause zu einer Unterbrechung, beginnt die Pause sofort, es sei denn,
 - es wurde eine Vereinbarung zur Änderung des Zeitpunktes der Teepause getroffen, wie im vorhergehenden Abschnitt 5 beschrieben,
 - oder die Kapitäne haben vereinbart, auf die Teepause, wie im nachfolgenden Abschnitt 10 beschrieben, zu verzichten.
 Die Pause geht über die vereinbarte Dauer. Das Spiel wird fortgesetzt, wenn die Pause vorüber ist, oder sobald die Verhältnisse dies zulassen.
- (ii) Ist 30 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Teepause bereits eine Unterbrechung im Gang, gilt der vorhergehende Abschnitt 5.

8. Teepause – 9 Wickets gefallen

Wenn 2 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Teepause schon 9 Wickets gefallen sind
 oder das neunte Wicket innerhalb dieser 2 Minuten oder zu einem späteren Zeitpunkt bis einschließlich des letzten Balles des zum vereinbarten Zeitpunkt der Teepause im Gang befindlichen Overs fällt,
 wird die Teepause, ungeachtet der Bestimmungen der Regel 16.5(b) (Abschluss eines Overs), nicht begonnen, bis das 30 Minuten nach dem ursprünglich vereinbarten Zeitpunkt der Teepause im Gang befindliche Over abgeschlossen ist, außer die Spieler haben vorher Grund, das Spielfeld zu verlassen, oder das Innings ist vorher abgeschlossen.
 Für die Anwendung dieses Regelabschnitts ist die Aufgabe eines Batsman nicht mit einem gefallenem Wicket gleichzusetzen.

9. Erfrischungspausen

- (a) Wenn beide Kapitäne an einem beliebigen Spieltag vereinbaren, dass Erfrischungspausen abgehalten werden sollen, dürfen beide Mannschaften derartige Pausen einfordern. Jede Pause muss so kurz wie möglich sein und in keinem Fall 5 Minuten übersteigen.
- (b) Wenn nicht beide Kapitäne entsprechend des nachfolgenden Abschnitts 10 vereinbaren, auf eine Erfrischungspause zu verzichten, wird diese am Ende des Overs abgehalten, das zum vereinbarten Zeitpunkt der Pause im Gang ist. Wenn allerdings innerhalb von 5 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Erfrischungspause ein Wicket fällt oder ein Batsman ausscheidet, so beginnt die Pause sofort.
 Abgesehen von dem im nachfolgenden Abschnitt (c) vorgesehenen Fall sind für den Zeitpunkt der Erfrischungspause keine weiteren Änderungen zulässig.
- (c) Wenn ein Innings endet oder die Spieler aus einem beliebigen anderen Grund das Spielfeld innerhalb von 30 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Erfrischungspause verlassen müssen, können die Schiedsrichter und Kapitäne gemeinsam die Zeitpunkte für Erfrischungspausen im betreffenden Spielabschnitt ändern.

10. Vereinbarung des Verzichts auf Pausen

Zu jeder Zeit während des Spiels können die Kapitäne vereinbaren, auf die Teepause oder eine der Erfrischungspausen zu verzichten. Die Schiedsrichter müssen davon unterrichtet werden.

Im laufenden Spiel können die Batsmen am Wicket ihren Kapitän beim Verzicht auf eine Erfrischungspause im betreffenden Spielabschnitt vertreten.

11. Unterrichtung der Aufschreiber

Die Schiedsrichter müssen dafür sorgen, dass die Aufschreiber über alle Vereinbarungen hinsichtlich der Spielzeiten und Pausen sowie alle nach dieser Regel vorgenommenen Änderungen der Zeiten unterrichtet werden.

REGEL 16 SPIELBEGINN; ENDE DES SPIELS

1. Ansage des Spielbeginns

Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers ruft bei Spielbeginn und bei Fortsetzung des Spiels nach einer Pause oder Unterbrechung Play.

2. Ansage des Spielendes

Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers ruft bei Spielende, Pausen und Spielunterbrechungen Time, wenn der Ball tot ist. Siehe Regeln 23.3 (Ansprache des Over-Endes oder des Spielendes) und 27 (Einsprüche).

3. Entfernen der Querstäbe

Nach der Time-Ansprache werden die Querstäbe von beiden Wickets entfernt.

4. Beginn eines neuen Overs

Ein neues Over kann während des Spiels jederzeit begonnen werden, es sei denn, es muss unter den im nachfolgenden Abschnitt 5 beschriebenen Umständen eine Pause eingehalten werden. Voraussetzung für den Beginn eines neuen Overs ist, dass der Schiedsrichter seine Position hinter dem Wicket auf der Seite des Bowlers vor dem vereinbarten Zeitpunkt der nächsten Pause oder des Spielendes erreicht, wenn er mit normaler Schrittgeschwindigkeit läuft.

5. Abschluss eines Overs

Außer am Ende des Spiels gilt:

- (a) Wenn der vereinbarte Zeitpunkt für eine Pause während eines Overs erreicht wird, muss das Over abgeschlossen werden, bevor die Pause beginnt. Eine Ausnahme bildet der im nachfolgendem Abschnitt (b) beschriebene Fall
- (b) Wenn weniger als 2 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der nächsten Pause verbleiben, so beginnt die Pause sofort, falls
 - (i) ein Batsman ausscheidet oder aufgibt
 - oder (ii) die Spieler die Gelegenheit dazu haben, das Spielfeld zu verlassen, unabhängig davon, ob dies während oder am Ende eines Overs geschieht. Wird ein Over auf diese Weise unterbrochen, so wird es bei Fortsetzung des Spiels abgeschlossen, es sei denn, das Over liegt am Ende eines Innings.

6. Letzte Spielstunde – Zahl der Overs

Verbleibt in der vereinbarten Spielzeit noch eine Spielstunde, so wird das im Gang befindliche Over abgeschlossen. Das nächste Over ist das erste von mindestens 20 Overs, die dann noch absolviert werden müssen, vorausgesetzt, es wird nicht schon vorher ein Ergebnis erzielt und es kommt nicht zu einer Pause oder Unterbrechung.

Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers zeigt den Spielern und Aufschreibern den Beginn der letzten 20 Overs an. Der Zeitraum danach wird unabhängig von der tatsächlichen Dauer als letzte Spielstunde bezeichnet.

7. Letzte Spielstunde – Spielunterbrechungen

Kommt es innerhalb der letzten Spielstunde zu einer Unterbrechung, so wird ausgehend von 20 Overs eine Reduzierung der Mindestoverzahl vorgenommen:

- (a) Die durch eine Unterbrechung verlorene Spielzeit wird vom Moment der Time-Ansage bis zu dem von den Schiedsrichtern bestimmten Zeitpunkt der Spielfortsetzung gerechnet.
- (b) Für alle vollen 3 Minuten verlorener Spielzeit wird ein Over abgezogen.
- (c) Im Falle mehrerer solcher Unterbrechungen werden die verlorenen Spielzeiten nicht zusammengerechnet. Die Berechnungen erfolgen für jede Unterbrechung einzeln.
- (d) Falls zu dem Zeitpunkt, an dem eine Stunde Spielzeit verbleibt, bereits eine Unterbrechung im Gang ist,
 - (i) fließt nur die nach diesem Zeitpunkt verlorene Spielzeit mit in die Berechnungen ein.
 - (ii) wird das zu Beginn der Unterbrechung im Gang befindliche Over bei Fortsetzung des Spiels abgeschlossen, ohne zu den mindestens zu absolvierenden Overs zu zählen.
- (e) Kommt es nach Beginn der letzten Stunde während eines Overs zu einer Unterbrechung, so wird dieses Over bei Fortsetzung des Spiels abgeschlossen. Die beiden Teile des Overs zusammen zählen als eines der mindestens zu absolvierenden Overs.

8. Letzte Spielstunde – Pausen zwischen Innings

Wenn ein Innings endet und damit ein neues Innings während der letzten Spielstunde begonnen werden muss, beginnt die Pause mit Abschluss des Innings und endet 10 Minuten später.

- (a) Wenn diese Pause bei Beginn der letzten Stunde bereits im Gang ist, werden die im neuen Innings zu absolvierenden Overs nach der im vorhergehenden Abschnitt 7 beschriebenen Methode ermittelt.
- (b) Endet ein Innings, nachdem die letzte Stunde begonnen hat, werden zwei Berechnungen vorgenommen, wie in den nachfolgenden Abschnitten (c) und (d) beschrieben. Der von den beiden Methoden ermittelte größere Wert ist die im neuen Innings mindestens zu absolvierende Overzahl.
- (c) Berechnung aufgrund der verbleibenden Overs.
 - (i) Bei Beendigung des Innings wird die Anzahl der noch mindestens in der letzten Stunde zu absolvierenden Overs vermerkt.
 - (ii) Ergibt sich keine ganze Zahl, wird bis zur nächsten ganzen Zahl aufgerundet.
 - (iii) Für die Pause werden davon drei Overs abgezogen, um die Zahl der noch zu bowlenden Overs zu bestimmen.
- (d) Berechnung aufgrund der verbleibenden Zeit.
 - (i) Bei Beendigung des Innings wird die bis zum vereinbarten Spielende verbleibende Zeit vermerkt.
 - (ii) Für die Pause werden von dieser Zeit 10 Minuten abgezogen, um die Zahl der verbleibenden Spielzeit zu bestimmen.
 - (iii) Für alle vollen 3 Minuten der verbleibenden Spielzeit wird ein Over gerechnet, plus ein weiteres Over, wenn auch ein Teil von 3 Minuten verbleibt.

9. Abschluss des Spiels

Das Spiel ist abgeschlossen,

- (a) sobald ein Ergebnis erzielt ist, wie in den Abschnitten 1, 2, 3, 4 oder 5(a) der Regel 21 (Das Ergebnis) definiert.
- (b) sobald sowohl
 - (i) die Mindest-Overzahl der letzten Stunde absolviert
 - und (ii) das vereinbarte Spielende erreicht ist,es sei denn, es wurde schon vorher ein Ergebnis erzielt.
- (c) wenn eine Vereinbarung nach Regel 12.1(b) (Anzahl der Innings) getroffen wurde und das letzte Innings gemäß Regel 12.3(e) (Abgeschlossenes Innings) abgeschlossen wurde.
- (d) wenn das Spiel wie in den Fällen der vorhergehenden Abschnitte (a), (b) oder (c) noch nicht abgeschlossen ist, die Spieler aber das Spielfeld verlassen, sei es aufgrund unzureichender Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse oder in Ausnahmefällen, und danach kein weiteres Spiel möglich ist.

10. Abschluss des letzten Overs im Spiel

Das am Spielende des letzten Spieltages im Gang befindliche Over wird abgeschlossen, außer

- (i) ein Ergebnis wird erzielt
- oder (ii) die Spieler haben Gelegenheit, das Spielfeld zu verlassen. In diesem Fall wird das Spiel nicht fortgesetzt, außer unter den in Regel 21.9 (Fehler beim Aufschreiben) beschriebenen Umständen. Das Spiel gilt dann als beendet.

11. Nicht möglicher Abschluss eines Overs in der letzten Spielstunde

Wenn ein Bowler aus einem beliebigen Grund nicht imstande ist, in der letzten Stunde ein Over abzuschließen, ist Regel 22.8 (Verhinderter oder vom Feld gestellter Bowler) anzuwenden. Die getrennten Teile eines solchen Overs zählen als ein Over der zu bowlenden Mindestanzahl.

REGEL 17 ÜBUNGEN AUF DEM SPIELFELD

1. Übungen auf der Pitch

An keinem Spieltag dürfen auf der Pitch oder einem der beiden parallel verlaufenden Streifen direkt neben der Pitch Übungen durchgeführt werden. Dies gilt für beide Seiten in einem Bereich, der genauso groß ist wie die Pitch.

2. Übungen auf dem restlichen Square

An keinem Spieltag dürfen in einem anderen Bereich des Square Übungen stattfinden, außer vor Spielbeginn oder nach Spielende an diesem Tag. Übungen vor Spielbeginn

- (a) dürfen am betreffenden Tag nicht innerhalb der letzten 30 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn stattfinden.
- (b) dürfen nicht zugelassen werden, wenn die Schiedsrichter der Meinung sind, dass dadurch die Oberfläche des Square beträchtlich in Mitleidenschaft gezogen wird.

3. Übungen auf dem Außenfeld

- (a) Auf dem Außenfeld sind alle Übungsformen erlaubt, und zwar
 - jeden Tag vor Spielbeginn oder nach Spielende
 - oder während der Mittags- und Teepause
 - oder zwischen den Innings.

Voraussetzung ist, dass die Schiedsrichter davon überzeugt sind, dass die Übungen die Qualität des Außenfeldes nicht zu stark beeinträchtigen.

Derartige Übungen dürfen nicht länger als bis fünf Minuten vor Beginn oder Wiederaufnahme des Spiels fortgesetzt werden.

- (b) Zwischen den Ausrufen Play und Time
- (i) darf niemand auf dem Spielfeld Übungen durchführen – selbst nicht von außerhalb der Begrenzung. Eine Ausnahme bilden die Feldspieler (siehe Anhang D) und die Batsmen am Wicket. Jeder Spieler, der durch Übungen gegen diese Regel verstößt, muss mit Strafen wie im nachfolgenden Abschnitt 4 beschrieben rechnen.
 - (ii) ist das Üben von Bowlen und Schlagen auf dem Außenfeld untersagt. Das Bowlen eines Balls zu einem Spieler im Außenfeld unter alleiniger Zuhilfenahme des Arms wird nicht als das Üben von Bowling, sondern gemäß der nachfolgenden Abschnitte (b)(iii) und (c) bewertet. Wirft ein Bowler allerdings auf diese Art absichtlich den Ball zu Boden, verstößt er damit gegen Regel 42.3 (Veränderung des Spielballs).
 - (iii) sind andere Übungsformen vorbehaltlich der in den vorhergehenden Abschnitten (i) und (ii) genannten Einschränkungen möglich, wenn
 - ein Wicket fällt.
 - oder sonstige regelkonforme Spielunterbrechungen wie etwa die Anpassung des Kontrastschirms stattfinden.
- (c)
- (i) Fällt ein Wicket, muss das Üben eingestellt werden, sobald der nachfolgende Batsman den Square betritt.
 - (ii) Während anderer regelkonformer Spielunterbrechungen darf nicht länger geübt werden als über die Mindestdauer der Aktion, welche die Spielunterbrechung verursacht.

Werden diese zeitlichen Einschränkungen nicht eingehalten, müssen die Schiedsrichter die Verfahren der Regel 42.9 (Spielverzögerung durch die Feldmannschaft) anwenden.

4. Strafen für Regelverletzungen

Verletzt ein Spieler die vorhergehenden Abschnitte 1, 2, 3(b)(i) oder 3(b)(ii), darf er nicht mehr bowlen, bevor nach dem Regelverstoß

mindestens eine Stunde

oder mindestens eine halbe Stunde Spielzeit verstrichen ist.

Es gilt der Fall, der zuerst eintritt.

Wurde die Regelverletzung während eines Overs durch den Bowler verursacht, so darf er das Over nicht abschließen. Das Over wird durch einen anderen Bowler abgeschlossen, welcher weder das vorhergehende Over ganz oder teilweise gebowlt hat noch das darauffolgende Over ganz oder teilweise bowlen darf.

5. Probeanlauf

Ein Bowler darf gemäß der Bestimmungen in den vorhergehenden Abschnitten 3 und 4 einen Probeanlauf durchführen.

REGEL 18 DAS ERZIELEN VON PUNKTEN

1. Ein Lauf

Die Punktzahl wird durch Läufe angegeben. Ein Lauf wird erzielt, wenn

- (a) die Batsmen zu einem beliebigen Zeitpunkt, zu dem der Ball im Spiel ist, aneinander vorbeilaufen und ihr Gebiet auf der jeweils anderen Pitchseite erreichen.
- (b) ein Grenzs Schlag erzielt wird. Siehe Regel 19 (Grenzschläge).
- (c) Strafpunkte gewährt werden. Siehe nachfolgenden Abschnitt 6 unten.

(d) Lost Ball gerufen wurde. Siehe Regel 20 (Lost Ball).

2. Aberkannte Läufe

Ungeachtet des vorhergehenden Abschnitts 1 oder anderer Bestimmungen in den Regeln, unterliegen das Erzielen von Läufen und die Gewährung von Strafpunkten den geltenden Bestimmungen, was die Aberkennung von Läufen oder ausbleibende Zuteilung von Strafpunkten angeht.

3. Kurze Läufe

- (a) Ein Lauf ist kurz, wenn ein Batsman vor dem Erreichen seines Gebiets zu einem neuen Lauf startet.
- (b) Obwohl ein kurzer Lauf auch den darauffolgenden Lauf verkürzt, ist letzterer, falls er vollendet wird, nicht als kurzer Lauf zu werten. Ein Schlagmann, der vor der Schlaglinie zu seinem ersten Lauf startet, kann dies ebenfalls ohne Strafe tun.

4. Unabsichtliche kurze Läufe

Außer unter den im nachfolgenden Abschnitt 5 beschriebenen Umständen gilt:

- (a) Wenn einer der Batsmen einen kurzen Lauf unternimmt und kein Grenzschatz erzielt wird, sagt und zeigt der betreffende Schiedsrichter Short Run an, sobald der Ball tot ist. Der betreffende Lauf wird nicht gewertet.
- (b) Falls, nachdem ein oder beide Batsmen einen kurzen Lauf unternommen haben, ein Grenzschatz erzielt wird, lässt der betreffende Schiedsrichter den kurzen Lauf unberücksichtigt und sagt und zeigt dementsprechend nicht Short Run an.
- (c) Wenn beide Batsmen beim selben Lauf einen kurzen Lauf durchführen, wird dies nur als ein kurzer Lauf gewertet.
- (d) Wenn mehr als ein Lauf kurz ist, werden unter Beachtung der vorhergehenden Abschnitte (b) und (c) alle entsprechenden Läufe nicht gewertet.
Wenn es zu mehr als einem kurzen Lauf gekommen ist, muss der Schiedsrichter die Aufschreiber über die Zahl der zu zählenden Läufe unterrichten.

5. Absichtliche kurze Läufe

- (a) Ungeachtet des vorhergehenden Abschnitts 4 gilt: Wenn einer der Schiedsrichter der Meinung ist, dass einer oder beide Batsmen auf ihren Seiten absichtlich kurz gelaufen haben, muss er den anderen Schiedsrichter darüber unterrichten, wenn der Ball tot ist. Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers muss dann
 - (i) beide Batsmen darauf hinweisen, dass derartige Aktionen unfair sind, und hervorheben, dass dies eine erste und zugleich letzte Warnung ist. Diese Warnung gilt für das gesamte Innings. Der Schiedsrichter muss jeden neuen Batsman entsprechend unterrichten.
 - (ii) unabhängig davon, ob ein Batsman ausscheidet oder nicht, der Schlagmannschaft sämtliche Läufe aus diesem Wurf aberkennen, außer die Läufe aus Strafpunkten.
 - (iii) die Batsmen zu ihren ursprünglichen Pitchseiten zurückbeordern.
 - (iv) den Kapitän der Feldmannschaft und sobald wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft über den Grund seiner Entscheidung unterrichten.
 - (v) die Aufschreiber über die Zahl der zu zählenden Läufe unterrichten.
- (b) Kommt es durch einen Batsman in diesem Innings zu einem weiteren absichtlichen kurzen Lauf, so unterrichtet der betreffende Schiedsrichter, sobald der Ball tot ist, den anderen Schiedsrichter über den Vorfall, und das in den vorhergehenden Abschnitten (a) (ii), (iii) und (iv) beschriebene Verfahren wird wiederholt. Zusätzlich muss der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers
 - (i) der Feldmannschaft 5 Strafpunkte gewähren

- (ii) die Aufschreiber über die Zahl der zu zählenden Läufe unterrichten
- (iii) den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den/die betreffenden Spieler einleiten.

6. Läufe aus Strafpunkten

Läufe aus Strafpunkten werden nach dem vorhergehenden Abschnitt 5 und den Regeln 2.6 (Unerlaubte Rückkehr eines Spielers), 24 (No Ball), 25 (Wide Ball), 41.2 (Abfangen des Balls), 41.3 (Schutzhelme der Feldmannschaft) und 42 (Faires und Unfares Spiel) vergeben.

7. Grenzschiag-Punkte

Grenzschiag-Punkte werden nach Regel 19 (Grenzschiäge) erzielt.

8. Für Lost Balls erzielte Läufe

Läufe werden erzielt, wenn wie nach Regel 20 (Lost Ball) vorgesehen Lost Ball gerufen wird.

9. Anrechnung von Läufen bei Ausscheiden eines Batsman

Scheidet ein Batsman aus, bleiben alle Läufe aus Strafpunkten stehen, die den Mannschaften gewährt wurden. Der Schlagmannschaft werden keine weiteren Läufe gutgeschrieben,

außer der Batsman

- (a) scheidet durch Handled the Ball aus. In diesem Fall werden alle vor der Regelverletzung vollendeten Läufe der Schlagmannschaft gewertet.
- (b) scheidet durch Obstructing the Field aus. In diesem Fall werden alle vor der Regelverletzung vollendeten Läufe der Schlagmannschaft gewertet.
Wurde allerdings durch die Behinderung ein Fang verhindert, werden außer Strafpunkten keine Läufe gewertet.
- (c) scheidet durch Run Out aus. In diesem Fall werden alle vor dem Ausscheiden vollendeten Läufe der Schlagmannschaft gewertet.
Wenn allerdings ein Schlagmann mit einem Runner selbst durch Run Out ausscheidet, werden außer Strafpunkten keine Läufe gewertet. Siehe Regel 2.8 (Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner).

10. Erzielte Läufe bei totem Ball ohne den Fall eines Wickets

Wenn der Ball tot ist, obwohl kein Wicket gefallen ist, oder durch einen Schiedsrichter als tot bezeichnet wird, gelten vorbehaltlich anderer Bestimmungen in diesem Regelwerk folgende Richtlinien:

- (a) Die Läufe aus Strafpunkten beider Mannschaften werden gewertet. Hierzu sind jedoch auch die Bestimmungen der Regeln 26.3 (Nicht gewährte Leg Byes) und 41.4 (Nicht gewährte Strafpunkte) zu beachten.
- (b) Zusätzlich bekommt die Schlagmannschaft folgende Läufe gutgeschrieben:
 - (i) alle durch die Batsmen vor dem Vorfall oder der Ansage vollendeten Läufe
 - und (ii) den zum Zeitpunkt des Vorfalls oder der Ansage gerade im Gang befindlichen Lauf, wenn die Batsmen schon aneinander vorbeigelaufen waren. Dazu sind allerdings insbesondere die Bestimmungen der Regeln 34.4(c) (Zulässige Läufe aus einem regelgerecht mehr als einmal geschlagenen Ball) und 42.5(f) (Absichtliche Ablenkung oder Behinderung eines Batsman) zu beachten.

11. Rückkehr eines Batsman auf seine ursprüngliche Seite

- (a) Scheidet ein Batsman aus, muss der andere Batsman zu seiner ursprünglichen Seite zurückkehren,
 - (i) wenn der Schlagmann selbst entsprechend Regel 2.8(c) (Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner) durch Run Out ausscheidet.
 - (ii) wenn für das Ausscheiden andere Gründe als die im nachfolgenden Abschnitt 12(a) beschriebenen vorliegen.
- (b) Außer beim Fall eines Wickets müssen die Batsmen nur in folgenden Fällen auf ihre ursprünglichen Seite zurückkehren:
 - (i) Grenzschiag.
 - (ii) Aberkennung von Läufen.
 - (iii) eigene Entscheidung der Batsmen am Wicket entsprechend Regel 42.5(g) (Absichtliche Ablenkung oder Behinderung eines Batsman).

12. Rückkehr des Batsman zum ursprünglichen Wicket

- (a) Bei Ausscheiden eines Batsman
 - (i) durch Caught, Handled the Ball oder Obstructing the Field.
 - (ii) durch Run Out in anderen Fällen als im vorhergehenden Abschnitt 11(a) beschrieben,
muss der andere, nicht ausgeschiedene Batsman zu dem Wicket zurückkehren, von dem er kam – allerdings nur, wenn die Batsman zum Zeitpunkt des für das Ausscheiden ausschlaggebenden Ereignisses noch nicht aneinander vorbeigelaufen waren.
- (b) Liegt keiner der im vorhergehenden Abschnitt 11(b) geschilderten Fälle vor, müssen die Batsman zu ihren ursprünglichen Wickets zurückkehren, wenn es ohne das Ausscheiden eines Batsman zu einem Dead Ball kommt, oder der Ball durch einen Schiedsrichter als tot angesagt wird, wenn ein Lauf sich im Gang befindet. Diese Regel ist nur anwendbar, wenn der Ball bereits tot war, bevor die Batsmen aneinander vorbeigelaufen sind.

REGEL 19 GRENZSCHLÄGE

1. Die Spielfeldbegrenzung

- (a) Vor der Auslosung vereinbaren die Schiedsrichter mit beiden Kapitänen die Spielfeldbegrenzung. Wenn möglich muss die Begrenzung auf ihrer gesamten Länge markiert sein.
- (b) Die Begrenzung muss so vereinbart werden, dass sich kein Teil eines Kontrastschirms innerhalb des Spielfeldes befindet.
- (c) Befindet sich ein Hindernis oder der Körper einer Person innerhalb des Spielfeldes, sind sie nicht als Begrenzung zu betrachten, außer die Schiedsrichter treffen vor der Auslosung eine anderslautende Entscheidung. Siehe Regel 3.4 (Unterrichtung der Kapitäne und Aufschreiber).

2. Festlegung der Begrenzung – Grenzmarkierungen

- (a) Wenn möglich muss die Begrenzung durch eine weiße Linie oder ein auf dem Boden befindliches Seil markiert werden.
- (b) Wenn die Begrenzung durch eine weiße Linie markiert ist,
 - (i) gilt die Innenkante der Markierung als Grenzlinie.
 - (ii) muss eine lediglich zum Hervorheben der Markierung verwendete Flagge, Stange oder Bande außerhalb der Grenzlinie aufgestellt werden. Die Hervorhebung selbst

ist nicht als Markierung zu betrachten. Hierzu sind jedoch auch die Bestimmungen des nachfolgenden Abschnitts (c) zu beachten.

- (c) Wenn ein fester Gegenstand zur Markierung der Begrenzung verwendet wird, muss dieser eine Kante oder Linie besitzen, welche die Grenzlinie darstellt.
 - (i) Bei einem Seil oder einem ähnlichen auf dem Boden liegenden Gegenstand mit rundem Querschnitt, wird die Grenzlinie durch den innersten Punkt des Seilquerschnitts gebildet.
 - (ii) Bei einem Zaun oder einem ähnlichen Gegenstand, der mit dem Boden in Kontakt ist und eine über dem Boden aufragende flache Oberfläche besitzt, gilt die Grundlinie als Grenzlinie.
- (d) Wenn die Grenzlinie nicht wie in den vorhergehenden Abschnitten (b) oder (c) definiert ist, müssen die Schiedsrichter und Kapitäne vor der Auslosung vereinbaren, welche Linie als Grenzlinie zu betrachten ist. In Abschnitten der Begrenzung, in denen keine Markierung vorhanden ist, wird die Grenzlinie durch eine gedachte gerade Linie am Boden gebildet, welche die beiden nächstgelegenen markierten Punkte der Grenzlinie verbindet.
- (e) Wenn ein fester Gegenstand, der als Markierung dient, während des Spiels aus einem beliebigen Grund aus seiner Position heraus bewegt wird, muss dieser wenn möglich, sobald der Ball tot ist, an seine ursprüngliche Position zurückgesetzt werden. Ist dies nicht möglich, gelten folgende Bestimmungen:
 - (i) Ist ein Teil des Zauns oder einer anderen Markierung auf das Spielfeld geraten, muss dieser Teil vom Spielfeld entfernt werden, sobald der Ball tot ist.
 - (ii) Die Linie, an der die Grundlinie des Zauns oder der Markierung ursprünglich gestanden hat, definiert die Grenzlinie.

3. Erzielen von Grenzschlägen

- (a) Ein Grenzschlag ist erzielt und wird durch den Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers angezeigt, wann immer seiner Meinung nach, während der Ball im Spiel ist,
 - (i) der Ball die Begrenzung oder den Boden jenseits der Begrenzung berührt.
 - (ii) ein Feldspieler, während er mit einem Teil seines Körpers in Kontakt mit dem Ball ist, die Begrenzung berührt oder mit einem Teil seines Körpers den Boden jenseits der Begrenzung berührt.
- (b) Der Ausdruck „die Begrenzung berühren“ bedeutet Kontakt mit
 - (i) der Grenzlinie, wie im vorhergehenden Abschnitt 2 definiert,
 - oder (ii) dem Körper einer Person oder einem Hindernis innerhalb des Spielfeldes, welches vor der Auslosung von den Schiedsrichtern als Begrenzung festgelegt wurde.
- (c) Der Ausdruck „den Boden jenseits der Begrenzung berühren“ bedeutet Kontakt mit
 - (i) dem Teil einer Linie oder eines festen Gegenstandes, welcher die Begrenzung markiert, außer seiner Grenzlinie,
 - oder (ii) dem Boden hinter der Grenzlinie
 - oder (iii) einem Gegenstand, der selbst in Kontakt mit dem Boden außerhalb der Grenzlinie ist.

4. Hinter der Grenze befindlicher Ball

Ein Ball kann nach Überqueren der Grenze entsprechend der Bestimmungen der Regel 32 gefangen oder abgefangen werden, wenn

- (i) der Ball zuerst mit einem Feldspieler in Kontakt kommt, der sich entweder mit Teilen seines Körpers innerhalb der Grenze befindet oder dessen letzter Kontakt vor Berühren des Balles innerhalb der Grenze liegt.

- (ii) weder der Ball noch der Feldspieler, der den Kontakt mit dem Ball herstellt, die Grenze oder den Boden dahinter berührt, während der Ball gefangen oder abgefangen wird.

Das Fangen oder Abfangen des Balles beginnt, wenn der Ball zum ersten Mal den Körper des Feldspielers berührt. Die beiden Aktionen gelten als beendet, wenn der Feldspieler die vollständige Kontrolle über den Ball und seine eigene Bewegung erlangt hat und kein Körperteil die Grenze oder den Boden dahinter berührt.

5. Für Grenzschläge zu vergebende Läufe

- (a) Vor der Auslosung vereinbaren die Schiedsrichter mit beiden Kapitänen die für Grenzschläge zu vergebenden Läufe. Die Schiedsrichter und Kapitäne müssen sich dabei von der vorherrschenden Tradition des Platzes leiten lassen.
- (b) Außer bei einer anderslautenden Vereinbarung nach dem vorhergehenden Abschnitt (a) beträgt die Punktzahl für Grenzschläge 6 Läufe, wenn der mit dem Schläger getroffene Ball erst außerhalb der Begrenzung aufkommt. In allen anderen Fällen werden 4 Läufe vergeben. Diese Punkte werden auch dann gezählt, wenn der Ball vorher einen Feldspieler berührt hat. Siehe auch nachfolgenden Abschnitt (c).
- (c) Wenn folgende Bedingungen erfüllt sein, gilt ein Ball als außerhalb der Begrenzung aufgekommen und werden 6 Läufe vergeben:
 - (i) Der Feldspieler berührt mit einem Teil seines Körpers die Begrenzung oder den Boden jenseits der Begrenzung, während er den Ball fängt.
 - (ii) Der Feldspieler fängt den Ball und berührt daraufhin die Begrenzung oder mit einem beliebigen Teil seines Körpers den Boden jenseits der Begrenzung, während er mit dem Ball in Kontakt ist, aber noch bevor er den Fang abgeschlossen hat. Siehe Regel 32 (Caught).

6. Erzielte Läufe

Wenn ein Grenzschlag erzielt wird, gelten die folgenden Bestimmungen:

- (a) Die Läufe aus Strafpunkten beider Mannschaften werden gewertet.
- (a) Die Schlagmannschaft erhält, außer unter den in nachfolgendem Abschnitt 7 beschriebenen Umständen, zusätzlich die höhere der beiden nachfolgend genannten Punktzahlen:
 - (i) die für den Grenzschlag zu vergebenden Läufe.
 - (ii) die durch die Batsmen vollendeten Läufe sowie den im Gang befindlichen Lauf (wenn die Batsmen zum Zeitpunkt der Erzielung des Grenzschlags schon aneinander vorbeigelaufen sind).
- (c) Wenn die im vorhergehenden Abschnitt (ii) genannten Läufe die Grenzschlag-Punkte übersteigen, ersetzen sie im Sinne der Regel 18.12 (Rückkehr des Batsman zum ursprünglichen Wicket) die Läufe aus Grenzschlägen.

7. Overthrow oder vorsätzliche Aktionen eines Feldspielers

Wenn ein Grenzschlag entweder aus einem Overthrow oder einer vorsätzlichen Aktion eines Feldspielers resultiert, werden folgende Läufe gewertet:

- (i) die Läufe aus Strafpunkten beider Mannschaften
- sowie (ii) die für den Grenzschlag zu vergebenden Läufe
- sowie (iii) die durch die Batsmen vollendeten Läufe sowie der im Gang befindliche Lauf (wenn die Batsmen zum Zeitpunkt des Wurfes oder der Aktion schon aneinander vorbeigelaufen sind).

Regel 18.12(b) (Rückkehr des Batsman zum ursprünglichen Wicket) ist vom Zeitpunkt des Wurfes oder der Aktion an anzuwenden.

REGEL 20 LOST BALL

1. Feldspieler ruft Lost Ball

Wenn ein im Spiel befindlicher Ball nicht gefunden oder wiederbeschafft werden kann, darf jeder der Feldspieler Lost Ball rufen. Der Ball gilt danach als tot. Siehe Regel 23.1 (Toter Ball). Regel 18.12(a) (Rückkehr des Batsman zum ursprünglichen Wicket) ist vom Zeitpunkt des Rufes an anzuwenden.

2. Ersetzen des Balles

Die Schiedsrichter müssen den Ball durch einen anderen ersetzen, der sich in einem ähnlichen Gebrauchszustand befindet wie der vorhergehende Ball, bevor letzterer verloren ging oder nicht wiederbeschafft werden konnte. Siehe Regel 5.5 (Verlorener oder untauglicher Ball).

3. Erzielte Läufe

(a) Die Läufe aus Strafpunkten beider Mannschaften werden gewertet.

(b) Der Schlagmannschaft werden zusätzlich folgende Läufe gewährt:

(i) die durch die Batsmen vollendeten Läufe sowie der im Gang befindliche Lauf (wenn die Batsmen zum Zeitpunkt des Rufes schon aneinander vorbeigelaufen sind)

oder (ii) 6 Läufe,
je nachdem, was höher ist.

Die Läufe werden dem Schlagmann gutgeschrieben, wenn der Ball vom Schläger getroffen wurde. Andernfalls werden sie entsprechend zur Zahl der Byes, Leg Byes, No Balls oder Wides hinzuaddiert.

REGEL 21 DAS ERGEBNIS

1. Sieg – Spiel über 2 Innings

Es gewinnt diejenige Mannschaft, die insgesamt mehr Läufe erzielt hat als der Gegner in seinen zwei abgeschlossenen Innings. Siehe Regel 12.3 (Abgeschlossenes Innings). Siehe auch nachfolgenden Abschnitt 6.

2. Sieg – Spiel über 1 Innings

Es gewinnt diejenige Mannschaft, die in ihrem Innings mehr Läufe erzielt hat als der Gegner in seinem abgeschlossenen Innings. Siehe Regel 12.3 (Abgeschlossenes Innings). Siehe auch nachfolgenden Abschnitt 6.

3. Zuerkennung des Spiels durch die Schiedsrichter

Ungeachtet jeglicher Vereinbarung nach Regel 12.1(b) (Anzahl der Innings) gilt:

(a) Eine Mannschaft verliert das Spiel, wenn sie

(i) aufgibt.

oder (i) sich nach Meinung der Schiedsrichter weigert, zu spielen.

Die Schiedsrichter erkennen das Spiel dann der anderen Mannschaft zu.

(b) Wenn ein Schiedsrichter der Meinung ist, dass eine Aktion durch einen beliebigen oder mehrere Spieler einer Spielverweigerung einer der Mannschaften gleichkommen könnte, müssen die Schiedsrichter gemeinsam den Grund für die Aktion feststellen. Wenn sie daraufhin gemeinsam entscheiden, dass diese Aktion einer Spielverweigerung einer der Mannschaften gleichkommt, müssen sie den Kapitän der betreffenden Mannschaft darüber unterrichten. Besteht der Kapitän auf Fortsetzung dieser Aktion, müssen die Schiedsrichter das Spiel in Übereinstimmung mit dem vorhergehenden Abschnitt (a) der anderen Mannschaft zuerkennen.

- (c) Wird eine Aktion wie im vorhergehenden Abschnitt (b) beschrieben ausgeführt, nachdem das Spiel begonnen hat, und kommt diese nicht einer Spielverweigerung gleich,
 - (i) wird die verlorene Spielzeit vom Beginn der Aktion bis zur Fortsetzung des Spiels unter Beachtung der Regel 15.5 (Änderung der vereinbarten Pausenzeiten) gezählt.
 - (ii) wird der Zeitpunkt für das Spielende an diesem Tag unter Beachtung der Regel 3.9 (Unterbrechung gefährlicher oder nicht sinnvoller Spiele) um die entsprechende Zeitspanne verschoben.
 - (iii) werden in der letzten Spielstunde etwaige Overs nicht allein auf Basis dieser Zeitspanne abgezogen.

4. Spiele mit Vereinbarungen nach Regel 12.1(b)

Für alle Spiele, in denen Vereinbarungen nach Regel 12.1(b) (Anzahl der Innings) getroffen werden, wird das Ergebnis so festgehalten wie in der Vereinbarung festgelegt, wenn das Ergebnis nicht wie in den vorhergehenden Abschnitten 1, 2 oder 3 beschrieben bestimmt wird.

5. Andere Spiele – Unentschieden oder Remis

(a) Unentschieden

Ein Spiel endet unentschieden, wenn bei Abschluss des Spiels die Punktzahlen beider Mannschaften gleich sind. Voraussetzung ist, dass die zuletzt schlagende Mannschaft ihr Innings abgeschlossen hat.

(b) Remis

Ein Spiel, das nach der Definition der Regel 16.9 (Abschluss des Spiels) abgeschlossen ist, endet Remis, wenn das Ergebnis nicht wie in den vorhergehenden Abschnitten 1, 2 oder 3 beschrieben bestimmt wird.

6. Gewinn bringender Schlag oder Zusatzpunkte

- (a) Sobald ein Ergebnis erzielt wurde wie in den vorhergehenden Abschnitten 1, 2, 3, 4 oder 5(a) definiert, ist das Spiel zu Ende. Nachfolgende Aktionen sind nicht mehr als Teil des Spiels zu betrachten. Ausnahmen bilden die in Regel 42.17(b) (Strafpunkte) beschriebenen Fälle. Siehe auch nachfolgenden Abschnitt 9.
- (b) Die Läufe der zuletzt schlagenden Mannschaft reichen nur dann zum Sieg, wenn deren Gesamtzahl auch dann noch ausreicht, wenn die Läufe nicht berücksichtigt werden, welche die Batsmen vor einem Fang oder der Behinderung eines Fangs mit möglichem Ausscheiden eines Schlagmanns erzielt haben.
- (c) Wird ein Grenzschat erzielt, bevor die Batsmen ausreichend viele Läufe zum Sieg abgeschlossen haben, werden alle Grenzschat-Punkte zur Punktzahl der Mannschaft und im Falle eines Treffers mit dem Schläger auch zur Punktzahl des Schlagmanns hinzugezählt.

7. Angabe des Ergebnisses

Wenn die zuletzt schlagende Mannschaft das Spiel gewinnt, ohne alle ihre Wickets verloren zu haben, wird das Ergebnis durch die Zahl der dann noch nicht gefallen Wickets angegeben.

Hat die zuletzt schlagende Seite nach Verlust all ihrer Wickets keine höhere Gesamtzahl an Läufen als der Gegner, hat aber dann durch Zuteilung von 5 Strafpunkten ausreichend Punkte für einen Sieg, wird dieser Mannschaft der Sieg durch Strafpunkte zugesprochen.

Wenn die zuletzt im Feld spielende Mannschaft gewinnt, wird das Ergebnis als Sieg aufgrund der Differenz an Läufen angegeben.

Wenn das Spiel dadurch entschieden wird, dass eine Mannschaft aufgibt oder sich weigert zu spielen, wird das Ergebnis als „Spiel aufgegeben“ beziehungsweise „Spiel zuerkannt“ angegeben.

8. Richtigkeit des Ergebnisses

Die Entscheidung, ob die Punktestände korrekt sind, liegt in der Verantwortung der Schiedsrichter. Siehe Regel 3.15 (Richtigkeit des Punktestandes).

9. Fehler beim Aufschreiben

Haben die Spieler und Schiedsrichter das Spielfeld im Glauben verlassen, das Spiel sei beendet, während die Schiedsrichter feststellen, dass beim Aufschreiben der Punkte ein Fehler unterlaufen ist, welcher das Ergebnis beeinflusst, ist unter Beachtung des nachfolgenden Abschnitts 10 folgendes Verfahren anzuwenden:

- (a) Wenn zu dem Zeitpunkt, an dem die Spieler das Spielfeld verlassen haben, die zuletzt schlagende Mannschaft ihr Innings noch nicht abgeschlossen hat, und
 - (i) die minimale Overzahl der letzten Stunde oder des laufenden Innings noch nicht absolviert ist
 - oder (ii) der vereinbarte Zeitpunkt zum Abschluss des Spiels oder Innings noch nicht erreicht wurde,

so ordnen die Schiedsrichter die Fortsetzung des Spiels an, außer eine Mannschaft gibt auf. Wenn es die äußeren Bedingungen erlauben, wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis die festgeschriebene Anzahl an Overs absolviert wurde und der Zeitpunkt zum Abschluss des Spiels oder Innings erreicht wurde, es sei denn, es wird bereits vorher ein Endergebnis erzielt. Die Anzahl der Overs und die verbleibende Zeit für das Spiel werden so übernommen, wie sie im Moment der Time-Ansage feststanden. Die Dauer zwischen diesem Zeitpunkt und der Wiederaufnahme des Spiels wird nicht mit berücksichtigt.

- (b) Sind bei der Time-Ansage die Overs absolviert und das Spielende erreicht oder hat die zuletzt schlagende Mannschaft ihr Innings abgeschlossen, unterrichten die Schiedsrichter sofort beide Kapitäne über die notwendigen Punktzahl- und Ergebniskorrekturen.

10. Nicht verändertes Ergebnis

Sobald sich die Schiedsrichter mit den Aufschreibern über die Richtigkeit des Punktestandes bei Abschluss des Spiels geeinigt haben – siehe Regeln 3.15 (Richtigkeit des Punktestandes) und 4.2 (Richtigkeit des Punktestandes) – kann das Ergebnis nicht mehr geändert werden.

REGEL 22 DAS OVER

1. Anzahl der Bälle

Der Ball wird abwechselnd von beiden Seiten aus in Overs zu je 6 Bällen gebowlt.

2. Beginn eines Overs

Ein Over beginnt, sobald der Bowler mit seinem Anlauf, oder wenn er keinen Anlauf nimmt, mit seiner Bewegung für den ersten Ball dieses Overs beginnt.

3. Gültigkeit der Bälle

- (a) Ein Ball zählt nur dann als einer der 6 Bälle des Overs, wenn der Wurf des Bowlers erfolgt, selbst wenn ein Batsman wie z.B. nach Regel 42.15 (Versuch, vor dem Wurf den passiven Schlagmann durch Run Out ausscheiden zu lassen) ausscheidet oder ein anderes Ereignis eintritt, bevor ein Wurf erfolgt ist.
- (b) Ein Ball aus einem Wurf des Bowlers zählt nicht als einer der 6 Bälle des Overs,

- (i) wenn er als tot angesagt wird oder als tot zu betrachten ist, bevor der Schlagmann Gelegenheit hatte, den Ball zu spielen. Siehe Regel 23.6 (Toter Ball; Hinzuzählen eines Balls zum Over).
 - (ii) wenn er unter den in Regel 23.4(b)(vi) (Anzeige und Ansage eines Dead Ball durch den Schiedsrichter) beschriebenen Umständen als tot angesagt wird. Siehe auch die Sonderbestimmungen der Regel 23.4(b)(v).
 - (iii) wenn er ein No Ball ist. Siehe Regel 24 (No Ball).
 - (iv) wenn er ein Wide ist. Siehe Regel 25 (Wide Ball).
 - (v) wenn der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte nach einer der folgenden Regeln gewährt werden: 2.6 (Unerlaubte Rückkehr eines Spielers), 41.2 (Abfangen des Balls), 42.4 (Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken) oder 42.5 (Absichtliche Ablenkung oder Behinderung eines Batsman).
- (c) Alle Würfe, die nicht unter die in den vorhergehenden Abschnitten (a) und (b) genannten Kategorien fallen, werden als gültige Bälle gewertet. Nur gültige Bälle zählen zu den 6 Bällen eines Overs.

4. Ansage des Over-Endes

Wenn 6 gültige Bälle geworfen wurden und wenn der Ball tot ist, ruft der Schiedsrichter Over, bevor er das Wicket verlässt. Siehe auch Regel 23.3 (Ansprache des Over-Endes oder Spielendes).

5. Falsche Rechnung des Schiedsrichters

- (a) Verzählt sich ein Schiedsrichter mit der Anzahl der Bälle, bleibt das Over so stehen, wie es vom Schiedsrichter gezählt wurde.
- (b) Falls sich ein Schiedsrichter verzählt und das Over nach den 6 gültigen Bällen weiterlaufen lässt, kann er auch später noch Over rufen, wenn der Ball nach einem Wurf tot ist, selbst wenn es sich dabei nicht um einen gültigen Ball handelt.

6. Wechsel der Pitchseiten

Ein Bowler darf die Pitchseite sooft wie gewünscht wechseln, vorausgesetzt, dass er nicht zwei Overs, oder Teile davon, hintereinander in einem Innings bowlt.

7. Beenden eines Overs

- (a) Außer am Ende eines Innings muss ein Bowler das im Gang befindliche Over beenden, außer er ist dazu nicht imstande oder wurde nach einer der Regeln vom Feld gestellt.
- (b) Wurde aus einem beliebigen Grund ein Over zu Beginn einer Pause oder Unterbrechung nicht beendet, wird es bei der Fortsetzung des Spiels abgeschlossen, es sei denn, es handelt sich dabei um das Ende eines Innings.

8. Verhinderter oder vom Feld gestellter Bowler

Wenn ein Bowler aus einem beliebigen Grund während seines Anlaufs zum ersten Wurf des Overs oder während des Overs nicht mehr zu werfen imstande ist oder er während des Overs vom Feld gestellt wird, muss der Schiedsrichter Dead Ball ansagen und anzeigen. Ein anderer Bowler muss das Over von derselben Seite aus abschließen, vorausgesetzt, dass dieser nicht zwei Overs, oder Teile davon, hintereinander in einem Innings bowlt.

REGEL 23 TOTER BALL

1. Toter Ball

Der Ball ist tot, wenn

- (i) er endgültig in den Händen des Wicket-Keepers oder des Bowlers zur Ruhe kommt.

- (ii) ein Grenzschat erzielt wurde. Siehe Regel 19.3 (Erzielen von Grenzschaten).
 - (iii) ein Batsman ausgeschieden ist. Der Ball ist von dem Zeitpunkt des Ausscheidens an tot.
 - (iv) er unabhangig davon, ob er gespielt wurde, zwischen dem Schlager und dem Korper eines Batsman oder zwischen Teilen seiner Kleidung oder Ausrustung stecken bleibt.
 - (v) er unabhangig davon, ob er gespielt wurde, in der Kleidung oder Ausrustung eines Batsman oder der Kleidung eines Schiedsrichters stecken bleibt.
 - (iv) er im Schutzhelm eines Feldspielers stecken bleibt.
 - (vii) entweder nach Regel 2.6 (Unerlaubte Ruckkehr eines Spielers) oder 41.2 (Abfangen des Balls) Strafpunkte gewahrt wurden. Der Ball zahlt nicht als ein Ball des Overs.
 - (viii) eine Verletzung der Regel 41.3 (Schutzhelme der Feldmannschaft) vorliegt.
 - (ix) Lost Ball angesagt wurde. Siehe Regel 20 (Lost Ball).
- (b) Der Ball ist als tot zu betrachten, wenn es fur den Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers offensichtlich ist, dass die Feldmannschaft und beide Batsmen am Wicket den Ball als nicht mehr im Spiel befindlich ansehen.

2. Endgultig zur Ruhe gekommener Ball

Allein der Schiedsrichter kann entscheiden, ob ein Ball endgultig zur Ruhe gekommen ist.

3. Ansage des Over-Endes oder Spielendes

Bevor der Ball nicht tot ist, durfen weder ein Over (siehe Regel 22.4) noch das Spielende (siehe Regel 16.2) angesagt werden, wie im vorhergehenden Abschnitt 1 oder im nachfolgenden Abschnitt 4 dargestellt.

4. Anzeige und Ansage eines Dead Ball durch den Schiedsrichter

- (a) Wenn der Ball gema des vorhergehenden Abschnitts 1 tot ist, kann der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers Dead Ball ansagen und anzeigen, falls es notwendig ist, die Spieler davon zu unterrichten.
- (b) Einer der Schiedsrichter sagt und zeigt Dead Ball an, wenn
- (i) er bei unfairem Spiel einschreitet.
 - (ii) sich ein Spieler oder Schiedsrichter eine ernsthafte Verletzung zuzieht.
 - (iii) er seine normale Position zur Beratung verlasst.
 - (iv) einer oder beide Querstabe vom Wicket des Schlagmanns fallen, bevor der Schlagmann Gelegenheit hatte, den Ball zu spielen.
 - (v) der Schlagmann nicht auf den Wurf vorbereitet ist und nach erfolgtem Wurf keinen Versuch unternimmt, den Ball zu spielen. Ist der Schiedsrichter davon uberzeugt, dass der Schlagmann einen triftigen Grund dafur hatte, nicht bereit zu sein, zahlt der Ball nicht als ein Ball des Overs.
 - (vi) der Schlagmann durch ein Gerausch oder eine Bewegung oder auf andere Art abgelenkt wird, wahrend er sich darauf vorbereitet, einen Ball anzunehmen, oder gerade einen Ball annimmt. Dieses gilt unabhangig davon, ob sich die Quelle der Ablenkung innerhalb oder auerhalb des Spiels befindet. Siehe auch nachfolgenden Abschnitt (vii).
Der Ball zahlt nicht als ein Ball des Overs.
 - (vii) ein absichtlicher Ablenkungsversuch unternommen wird, wie in Regel 42.4 (Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken) oder 42.5 (Absichtliche Ablenkung oder Behinderung eines Batsman) beschrieben. Der Ball zahlt nicht als ein Ball des Overs.
 - (viii) der Bowler den Ball unabsichtlich vor dem Wurf fallen lasst.

- (ix) der Ball aus einem beliebigen Grund die Hand des Bowlers nicht verlässt, außer in dem Versuch, den passiven Schlagmann vor Beginn des Wurfschritts durch Run Out ausscheiden zu lassen. Siehe Regel 42.15 (Versuch, vor dem Wurf den passiven Schlagmann durch Run Out ausscheiden zu lassen).
- (x) er dazu nach anderen Regeln als den oben angegebenen verpflichtet ist.

5. Ball im Spiel

Der Ball ist nicht mehr tot, befindet sich also wieder im Spiel, sobald der Bowler mit seinem Anlauf oder, falls er keinen Anlauf nimmt, mit seiner Wurfbewegung beginnt.

6. Toter Ball; Hinzuzählen eines Balls zum Over

- (a) Wird ein geworfener Ball als tot bezeichnet oder ist er als tot anzusehen, so gilt anders als unter nachfolgendem Abschnitt (b):
 - (i) Der Ball zählt nicht zum Over, wenn der Schlagmann keine Gelegenheit hatte, ihn zu spielen.
 - (ii) Der Ball ist gültig, wenn der Schlagmann die Gelegenheit hatte, ihn zu spielen, es sei denn, er wurde als No Ball oder Wide angezeigt. Diese Regel gilt nicht, wenn eine Situation vorliegt, wie sie im vorhergehenden Abschnitt 4(b)(vi) und in den Regeln 2.6 (Unerlaubte Rückkehr eines Spielers), 41.2 (Abfangen des Balls), 42.4 (Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken) und 42.5 (Absichtliche Ablenkung oder Behinderung eines Batsman) beschrieben werden.
- (b) Im vorhergehenden Abschnitt 4(b)(v) zählt der Ball nur dann nicht zum Over, wenn beide Bedingungen (der unterlassene Spielversuch und ein triftiger Grund für die fehlende Vorbereitung auf den Ball) erfüllt sind. Andernfalls wird der Wurf als gültig gewertet.

REGEL 24 NO BALL

1. Art und Weise der Wurfes

- (a) Der Schiedsrichter muss sich erkundigen, ob der Bowler beabsichtigt, rechtshändig oder linkshändig, Over the Wicket oder Round the Wicket zu bowlen, und muss den Schlagmann entsprechend davon in Kenntnis setzen.
Es ist unfair, wenn der Bowler den Schiedsrichter nicht über eine Änderung seiner Wurfweise unterrichtet. In diesem Fall sagt und zeigt der Schiedsrichter No Ball an.
- (b) Unterarmwürfe sind außer bei einer entsprechenden speziellen Vereinbarung vor dem Spiel nicht zulässig.

2. Fairer Wurf – Arm

Damit die Wurfbewegung des Armes als fair gilt, darf kein ungültiger Wurf ausgeführt werden. Siehe nachfolgenden Abschnitt 3.

Obwohl es hauptsächlich die Aufgabe des Schiedsrichters auf der Seite des Schlagmanns ist, die diesbezügliche Fairness des Wurfes zu bewerten, hindert diese Regel den Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers nicht daran, selbst No Ball anzusagen und anzuzeigen, wenn er der Meinung ist, dass ein ungültiger Wurf vorliegt.

- (a) Wurde nach Meinung eines Schiedsrichters ein ungültiger Wurf ausgeführt, so muss dieser einen No Ball ansagen und anzeigen. Wenn der Ball tot ist, muss er den anderen Schiedsrichter über den Grund der Ansage unterrichten.
Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers muss dann
 - (i) den Bowler verwarnen. Diese Verwarnung gilt für das gesamte Innings.

- (ii) den Kapitän der Feldmannschaft über den Grund seiner Entscheidung unterrichten.
 - (iii) die Batsmen am Wicket informieren.
- (b) Sollte nach einer derartigen Verwarnung einer der Schiedsrichter im selben Innings einen weiteren ungültigen Wurf durch denselben Bowler feststellen, wird der Vorgang entsprechend des vorhergehenden Abschnitts (a) wiederholt, wobei der Bowler darauf hingewiesen wird, dass dies die letzte Verwarnung ist.
Diese Warnung gilt ebenfalls für das gesamte Innings.
- (c) Ist einer der Schiedsrichter der Meinung, dass ein weiterer ungültiger Wurf desselben Bowlers vorliegt, muss er No Ball ansagen und anzeigen. Wenn der Ball tot ist, muss er den anderen Schiedsrichter über den Grund der Ansage unterrichten.
Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers muss dann
- (i) den Kapitän der Feldmannschaft anweisen, den Bowler unverzüglich zu suspendieren. Das Over wird gegebenenfalls durch einen anderen Bowler abgeschlossen, welcher weder das vorhergehende Over ganz oder teilweise gebowlt hat noch das darauffolgende Over ganz oder teilweise bowlen darf.
Der suspendierte Bowler darf in diesem Innings nicht mehr bowlen.
 - (ii) die Batsmen am Wicket und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft über den Vorfall unterrichten.
- (d) Die Schiedsrichter müssen den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den betreffenden Bowler einleiten.

3. Definition eines fairen Wurfes – Arm

Ein Ball gilt hinsichtlich des Armes als fairer Wurf, wenn von dem Moment an, in dem der Arm des Bowlers mit dem abschließenden Wurfswung die Höhe der Schulter erreicht hat, bis zu dem Moment, in dem der Ball die Hand verlässt, die Streckung des Ellbogens weder teilweise noch vollständig zunimmt. Diese Definition hindert den Bowler nicht daran, während des Schwunges das Handgelenk zu beugen oder zu drehen.

4. Frühzeitiger Wurf des Bowlers zum Schlagmann

Wenn der Bowler den Ball zur Seite des Schlagmanns wirft, bevor er mit seinem Wurftritt beginnt, sagt und zeigt einer der Schiedsrichter No Ball an. Siehe Regel 42.16 (Durch Batsmen geklaute Läufe). Allerdings wird das im vorhergehenden Abschnitt 2 beschriebene Verfahren, bestehend aus Verwarnung, Unterrichtung, letzter Warnung, Maßnahmen gegen den Bowler und Meldung, nicht angewandt.

5. Fairer Wurf – Füße

Damit die Fußstellung beim Wurftritt als fair gewertet wird,

- (a) muss der hintere Fuß des Bowlers entsprechend der gewählten Wurfmethode innerhalb der Seitenlinie aufkommen, ohne diese zu berühren.
- (b) muss der vordere Fuß des Bowlers mit einem Teil, ganz gleich, ob der Fuß aufsitzt oder angehoben ist,
 - (i) auf derselben Seite der imaginären Linie zwischen den beiden gegenüberliegenden Mittelstäben aufkommen, auf der auch die unter dem vorhergehenden Abschnitt (a) beschriebene Seitenlinie liegt,
 - und (ii) hinter der Schlaglinie aufkommen.

Wenn der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers nicht davon überzeugt ist, dass alle drei Bedingungen erfüllt sind, sagt und zeigt er No Ball an.

6. Zweimaliges Aufkommen und Rollen des Balls

Der Schiedsrichter sagt und zeigt No Ball an, falls ein Ball, den er als geworfen betrachtet und der vorher nicht den Schläger oder den Körper des Schlagmanns berührt hat,

- (i) mehr als zweimal auf dem Boden aufkommt
 - oder (ii) am Boden entlang rollt,
- bevor er die Schlaglinie erreicht.

7. Vor dem Wicket des Schlagmanns liegen gebliebene Bälle

Wenn ein Ball bei einem Wurf des Bowlers vor der Wurflinie des Schlagmanns zur Ruhe kommt, ohne vorher den Schläger oder Körper des Schlagmanns berührt zu haben, sagt und zeigt der Schiedsrichter No Ball und unmittelbar darauf Dead Ball an.

8. No Ball-Ansage bei Verletzung anderer Regeln

Zusätzlich zu den oben behandelten Fällen muss der Schiedsrichter gemäß folgender Regeln No Ball ansagen und anzeigen.

Regel 40.3 – Position des Wicket-Keepers

Regel 41.5 – Zahlenmäßige Beschränkung der On Side-Feldspieler

Regel 41.6 – Sperre der Pitch für Feldspieler

Regel 42.6 – Gefährliches und unfaires Bowlen

Regel 42.7 – Gefährliches und unfaires Bowlen – Vorgehensweise des Schiedsrichters

Regel 42.8 – Absichtliches Bowlen hoher voller Bälle

9. Zurückziehen einer No Ball-Ansage

Der Schiedsrichter muss seine No Ball-Ansage zurückziehen, falls der Ball die Hand des Bowlers aus einem beliebigen Grund nicht verlässt.

10. Vorrang des No Ball vor dem Wide

Die Ansage eines No Ball hat immer Vorrang vor der Ansage eines Wide Ball. Siehe Regeln 25.1 (Beurteilung eines Wides) und 25.3 (Ansage und Anzeigen eines Wide Ball).

11. Ball im Spiel

Der Ball ist bei Ansage eines No Ball nicht tot.

12. Strafe für einen No Ball

Eine Strafe in Höhe von einem Lauf wird sofort bei Ansage eines No Ball gewährt. Außer, wenn die Ansage zurückgezogen wird, gilt die Strafe selbst dann, wenn ein Batsman ausscheidet. Sie zählt zusätzlich zu allen weiteren erzielten Läufen, Grenzschatz-Punkte und allen weiteren Läufen aus Strafpunkten.

13. Aus einem No Ball resultierende Läufe – Zählweise

Der Strafpunkt für einen No Ball wird als No Ball-Zusatzpunkt gewertet. Wurden einer der Mannschaften weitere Strafpunkte gewährt, werden sie gewertet wie in Regel 42.17 (Strafpunkte) beschrieben. Alle durch die Batsmen vollendeten Läufe und alle Grenzschatz-Punkte werden dem Schlagmann gutgeschrieben, falls der Ball vom Schläger getroffen wurde. Andernfalls werden diese als No Ball-Zusatzpunkte gewertet.

Abgesehen von etwaigen 5-Punkte-Strafen werden alle aus einem No Ball resultierenden Läufe, unabhängig davon, ob sie dem Schlagmann gutgeschrieben oder als No Ball-Zusatzpunkte gezählt werden, dem Bowler angerechnet.

14. Ignorieren eines No Ball im Over

Ein No Ball zählt nicht als ein Ball des Overs. Siehe Regel 22.3 (Gültigkeit der Bälle).

15. Ausscheiden nach einem No Ball

Wenn No Ball angesagt wurde, können beide Batsmen nur nach einer der Regeln 33 (Handled the Ball), 34 (Hit the Ball Twice), 37 (Obstructing the Field) oder 38 (Run Out) ausscheiden.

REGEL 25 WIDE BALL

1. Beurteilung eines Wides

- (a) Falls der Bowler einen Ball bowlt, der kein No Ball ist, hat der Schiedsrichter diesen als Wide zu betrachten, wenn seiner Meinung nach der Ball, nach der Definition in nachfolgendem Abschnitt (b), den Schlagmann an seiner aktuellen Position weit entfernt passiert und ihn auch weit entfernt passiert hätte, wenn dieser in einer normalen Abwehrhaltung gestanden hätte.
- (b) Der Ball ist als weit entfernt den Schlagmann passierend zu betrachten, wenn er sich nicht genügend nahe innerhalb dessen Reichweite befindet, sodass dieser ihn mit seinem Schläger unter Ausführung eines normalen Cricketschlages schlagen kann.

2. Ausschlusskriterien für den Wide

Der Schiedsrichter darf einen Wurf nicht als Wide betrachten,

- (a) wenn der Schlagmann durch seine Bewegung
 - (i) bewirkt, dass der Ball ihn weit entfernt passiert, wie im vorhergehenden Abschnitt 1(b) definiert,
 - oder (ii) den Ball genügend nahe innerhalb seiner Reichweite bringt, sodass er ihn mit einem normalen Cricketschlag treffen könnte.
- (b) wenn der Ball den Schläger oder Körper des Schlagmanns berührt.

3. Ansage und Anzeigen eines Wide Ball

- (a) Wenn der Schiedsrichter einen Wurf als Wide betrachtet, muss er Wide ansagen und anzeigen, sobald der Ball das Wicket des Schlagmanns passiert hat. Der Wurf gilt allerdings schon vom Zeitpunkt des Wurfes an als Wide, obwohl er erst als Wide angesagt werden kann, nachdem er das Wicket des Schlagmanns passiert hat.
- (b) Der Schiedsrichter muss die Wide-Ansage zurückziehen, wenn es danach zu einer beliebigen Berührung zwischen dem Ball und dem Schläger oder Körper des Schlagmanns kommt.
- (c) Der Schiedsrichter muss die Wide-Ansage zurückziehen, wenn der Wurf als No Ball angesagt wurde. Siehe Regel 24.10 (Vorrang des No Ball vor dem Wide).

4. Ball im Spiel

Der Ball ist bei Ansage eines Wide Ball nicht tot.

5. Strafe für einen Wide

Bei Ansage eines Wide Ball wird sofort eine Strafe in Höhe von einem Lauf gewährt. Wenn die Ansage nicht zurückgezogen wird (siehe vorhergehende Abschnitte 3(b) und (c)), gilt diese Strafe selbst dann, wenn ein Batsman ausscheidet. Sie wird zusätzlich zu allen weiteren erzielten Läufen, Grenzschatz-Punkten und allen weiteren Läufen aus Strafpunkten gewertet.

6. Aus einem Wide resultierende Läufe – Zählweise

Alle durch die Batsmen vollendeten Läufe oder Grenzschlag-Punkte werden, zusammen mit der Strafe für den Wide, als Wide Balls gewertet. Abgesehen von etwaigen gewährten 5-Punkte-Strafen werden alle aus einem Wide Ball resultierenden Läufe dem Bowler angerechnet.

7. Ignorieren eines Wide Ball im Over

Ein Wide zählt nicht als ein Ball des Overs. Siehe Regel 22.3 (Gültigkeit der Bälle).

8. Ausscheiden nach einem Wide

Wenn Wide Ball angesagt wurde, können beide Batsmen nur nach einer der Regeln 33 (Handled the Ball), 35 (Hit Wicket), 37 (Obstructing the Field), 38 (Run Out) oder 39 (Stumped) ausscheiden.

REGEL 26 BYE UND LEG BYE

1. Byes

Wenn der durch einen Bowler geworfene Ball, der weder ein No Ball noch ein Wide ist, den Schlagmann passiert ohne dessen Schläger oder Körper zu berühren, werden alle durch die Batsmen nach diesem Wurf vollendeten Läufe oder Grenzschlag-Punkte der Schlagmannschaft als Byes gutgeschrieben.

2. Leg Byes

(a) Wenn ein Ball durch den Wurf des Bowlers zuerst den Körper des Schlagmanns trifft, werden die Läufe nur dann gewertet, wenn der Schiedsrichter davon überzeugt ist, dass der Schlagmann

- (i) versucht hat, den Ball mit seinem Schläger zu spielen,
- oder (ii) zu vermeiden versuchte, von dem Ball getroffen zu werden.

(b) Wenn der Schiedsrichter davon überzeugt ist, dass eine dieser Bedingungen erfüllt ist, werden die Läufe folgendermaßen gewertet.

(i) Gibt es

in der Folge keinen Kontakt mit dem Schläger oder Körper des Schlagmanns

oder ist der Kontakt mit dem Schläger oder Körper des Schlagmanns unbeabsichtigt,

werden die durch den Batsman abgeschlossenen Läufe oder die Grenzschlag-Punkte dem Schlagmann gutgeschrieben, wenn daraufhin ein Kontakt mit dem Schläger erfolgt. Andernfalls erhält die Schlagmannschaft den Zuschlag wie im nachfolgenden Abschnitt (c) beschrieben.

(ii) Führt der Schlagmann absichtlich einen zweiten regelgerechten Schlag aus, gelten die Regeln 34.3 (Regelgerecht mehr als einmal geschlagener Ball) und 34.4 (Zulässige Läufe aus einem regelgerecht mehr als einmal geschlagenen Ball).

(c) Die Läufe, die dem vorhergehenden Abschnitt (b)(i) entsprechen, werden, wenn sie nicht dem Schlagmann gutgeschrieben wurden,

(i) als Leg Byes gewertet, wenn der Wurf kein No Ball ist.

(ii) zusammen mit der Strafe für den No Ball als No Ball-Zusatzpunkte gewertet, wenn No Ball angesagt wurde.

3. Nicht gewährte Leg Byes

Falls unter den im vorhergehenden Abschnitt 2(a) beschriebenen Umständen der Schiedsrichter der Meinung ist, dass keine der Bedingungen in (i) und (ii) erfüllt ist, werden keine Leg Byes gewährt. Die Schlagmannschaft erhält keinerlei Läufe aus diesem Wurf,

abgesehen von einer etwaigen 1-Punkte-Strafe für einen No Ball. Außerdem werden der Schlagmannschaft keine weiteren Strafpunkte aus dem betreffenden Wurf gutgeschrieben. Das folgende Verfahren wird angewandt:

- (a) Wenn kein Lauf versucht wird, aber der Ball die Begrenzung erreicht, sagt und zeigt der Schiedsrichter Dead Ball an, und der Grenzschatz wird nicht gezählt.
- (b) Wenn Läufe versucht werden und falls
 - (i) keiner der Batsmen ausscheidet und der Ball nicht aus einem beliebigen anderen Grund tot ist, sagt und zeigt der Schiedsrichter Dead Ball an, sobald ein Lauf vollendet ist oder der Ball die Begrenzung erreicht hat. Der Lauf oder der Grenzschatz wird nicht gezählt. Die Batsmen kehren zu ihren ursprünglichen Pitchseiten zurück.
 - (ii) ein Batsman ausscheidet, bevor ein Lauf vollendet ist oder der Ball die Begrenzung erreicht hat, oder der Ball aus einem beliebigen anderen Grund tot ist, sind alle Bestimmungen der Regeln anzuwenden, jedoch erhält die Schlagmannschaft keinerlei Läufe und keinerlei Strafpunkte, abgesehen von einer etwaigen Strafe für einen No Ball.

REGEL 27 EINSPRÜCHE

1. Einspruchspflicht fürs Ausscheiden der Batsmen

Falls kein Einspruch durch einen Feldspieler erfolgt ist, kann keiner der Schiedsrichter einen Batsman Aus geben, selbst wenn dieser nach den Regeln aus ist. Dies hindert keinen Batsman, der nach einer der Regeln aus ist, daran, sein Wicket zu verlassen, ohne dass ein Einspruch erfolgt ist. Hierzu sind jedoch auch die Bestimmungen des nachfolgenden Abschnitts 7 zu beachten.

2. Ausscheiden eines Batsman

Ein Batsman ist ausgeschieden, wenn

- (a) er durch einen Schiedsrichter aufgrund eines Einspruchs als Aus angezeigt wird
- oder (b) er nach einer der Regeln aus ist und sein Wicket wie im vorhergehenden Abschnitt 1 beschrieben verlässt.

3. Zeitpunkt eines Einspruchs

Ein Einspruch ist nur gültig, wenn er erfolgt, bevor der Bowler mit seinem Anlauf oder, wenn er keinen Anlauf nimmt, mit seiner Wurfbewegung beginnt, um den nächsten Ball zu bowlen, und bevor Time angesagt wurde.

Die Over-Ansage macht einen vor Beginn des nächsten Overs erfolgten Einspruch nicht ungültig, vorausgesetzt, Time wurde noch nicht angesagt. Siehe Regeln 16.2 (Ansage des Spielendes) und 22.2 (Beginn eines Overs).

4. Einspruch How's That?

Der Einspruch How's That? deckt alle Formen des Ausscheidens ab.

5. Entscheidung über einen Einspruch

Der Schiedsrichter auf der Seite des Batsman entscheidet bei allen Einsprüchen, die sich durch die Regeln 35 (Hit Wicket), 39 (Stumped) und 38 (Run Out) (wenn die Entscheidung am Wicket des Schlagmanns zu treffen ist) ergeben. Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers entscheidet über alle anderen Einsprüche.

Wird Einspruch eingelegt, muss jeder der beiden Schiedsrichter alle Angelegenheiten klären, die in ihre Kompetenzbereiche fallen.

Hat ein Batsman ein Not Out erhalten, können beide Schiedsrichter weitere Einsprüche behandeln, die in Übereinstimmung mit dem vorhergehenden Abschnitt 3 eingelegt wurden und in ihre Kompetenzbereiche fallen.

6. Beratungen zwischen den Schiedsrichtern

Jeder der Schiedsrichter entscheidet über Einsprüche innerhalb seiner Befugnisse. Wenn ein Schiedsrichter sich über eine Situation nicht im Klaren ist, die der andere Schiedsrichter besser gesehen haben könnte, muss er letzteren befragen und dann die Entscheidung fällen. Falls nach dieser Beratung immer noch Zweifel bestehen, lautet die Entscheidung Not Out.

7. Durch den Batsman irrtümlich verlassenes Wicket

Ein Schiedsrichter muss einschreiten, wenn er überzeugt ist, dass ein Batsman, der nicht Aus gegeben wurde, in der irrtümlichen Annahme sein Wicket verlassen hat, er sei aus. Der einschreitende Schiedsrichter sagt und zeigt Dead Ball an, um weitere Aktionen durch die Feldmannschaft zu verhindern, und beordert den Batsman zurück.

8. Rücknahme eines Einspruchs

Der Kapitän der Feldmannschaft kann einen Einspruch nur zurückziehen, wenn er die Genehmigung des Schiedsrichters erhält, in dessen Kompetenzbereich der Einspruch fällt. Die Rücknahme muss vor dem Verlassen des Spielfeldes durch den abtretenden Batsman erfolgen. Wenn der Rücknahme stattgegeben wird, muss der betreffende Schiedsrichter seine möglicherweise getroffene Entscheidung widerrufen und den Batsman zurückbeordern.

9. Entscheidungen des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter kann seine Entscheidung nur widerrufen, wenn dies unverzüglich geschieht. Abgesehen davon ist eine einmal getroffene Entscheidung des Schiedsrichters endgültig.

REGEL 28 ZERSTÖRTES WICKET

1. Wicket zerstört

- (a) Das Wicket gilt als zerstört, wenn ein Querstab vollständig von der Spitze der Stäbe entfernt oder ein Stab aus dem Boden geschlagen wird, und zwar
- (i) durch den Ball
 - oder (ii) durch den Schläger des Schlagmanns, wenn er ihn in der Hand hält, oder durch einen Teil des Schlägers, den er hält,
 - oder (iii) ungeachtet der Bestimmungen der Regel 6.8(a) durch den fallenden Schläger des Schlagmanns, wenn dieser ihn losgelassen hat, oder durch ein sich lösendes Teil des Schlägers
 - oder (iv) durch den Körper der Schlagmanns oder einen Teil seiner Kleidung oder seiner Ausrüstung, wenn dieser sich von seinem Körper gelöst hat,
 - oder (v) durch die Hand oder den Arm eines Feldspielers, vorausgesetzt, er hält den Ball in der eingesetzten Hand oder den eingesetzten Händen oder in der Hand des eingesetzten Armes.
- Das Wicket gilt auch als zerstört, wenn ein Feldspieler auf dieselbe Art einen Stab aus dem Boden schlägt oder zieht.
- (b) Das Verrücken eines Querstabes, zeitweise oder dauerhaft, gilt nicht als vollständige Entfernung von der Spitze der Stäbe. Falls aber ein herunterfallender Querstab zwischen zwei der Stäbe stecken bleibt, gilt dies als vollständige Entfernung.

2. Entfernter Querstab

Wenn ein Querstab entfernt ist, reicht es zur Zerstörung des Wickets aus, den verbleibenden Querstab zu entfernen oder einen der drei Stäbe auf eine der im vorhergehenden Abschnitt 1 beschriebenen Methoden aus dem Boden zu schlagen oder zu ziehen.

3. Erneutes Aufstellen des Wickets

Wenn das Wicket zerstört oder auf andere Weise nicht mehr vollständig ist, während der Ball im Spiel ist, dürfen die Schiedsrichter das Wicket nicht wieder aufstellen, bis der Ball tot ist. Siehe Regel 23 (Dead Ball). Allerdings darf jeder Feldspieler, während der Ball im Spiel ist,

- (i) einen oder beide Querstäbe auf die Spitze der Stäbe zurücklegen.
- (ii) einen oder mehrere Stäbe dort wieder in den Boden zurücksetzen, wo das Wicket ursprünglich stand.

4. Verzicht auf Querstäbe

Wenn die Schiedsrichter in Übereinstimmung mit Regel 8.5 (Verzicht auf Querstäbe) vereinbart haben, auf die Verwendung der Querstäbe zu verzichten, kann nur der betreffende Schiedsrichter entscheiden, ob das Wicket zerstört ist.

- (a) Nach einer Entscheidung, ohne Querstäbe zu spielen, gilt das Wicket als zerstört, wenn der betreffende Schiedsrichter überzeugt ist, dass das Wicket vom Ball, vom Schläger des Schlagmanns, dessen Körper, Teilen seiner Kleidung oder Ausrüstung wie in den vorhergehenden Abschnitten 1(a) (ii), (iii) oder (iv) beschrieben oder durch einen Feldspieler wie im vorhergehenden Abschnitt 1(a)(v) beschrieben getroffen wurde.
- (b) Wenn das Wicket schon zerstört oder auf andere Weise nicht mehr vollständig ist, gilt für jeden noch im Boden befindlichen Stab der vorhergehende Abschnitt (a). Jeder der Feldspieler kann in Übereinstimmung mit dem vorhergehenden Abschnitt 3 einen oder mehrere Stäbe wieder zurücksetzen, um sich die Möglichkeit offen zu halten, das Wicket zu zerstören.

REGEL 29 BATSMAN AUSSERHALB SEINES GEBIETS

1. Definition

- (a) Ein Batsman gilt als außerhalb seines Gebiets befindlich, wenn weder sein Schläger noch ein Teil seines Körpers an dieser Pitchseite hinter der Schlaglinie den Boden berührt.
- (b) Ungeachtet des vorhergehenden Abschnittes (a) gilt: Wenn ein laufender Batsman einen Teil seines Fußes bereits hinter der Schlaglinie aufgesetzt hat und auf der betreffenden Seite seine Bewegung in Richtung Wicket und darüber hinaus fortsetzt, kann er auch dann nicht mehr als außerhalb seines Gebiets gewertet werden, wenn sowohl sein Körper als auch sein Schläger keinen Kontakt mehr mit dem Boden haben.

2. Zugehörigkeit der Gebiete zu den Batsmen

- (a) Wenn sich nur ein Batsman innerhalb eines Gebiets befindet,
 - (i) ist dies sein Gebiet.
 - (ii) bleibt es sein Gebiet, selbst wenn der andere Batsman dort später zu ihm stößt.
- (b) Wenn sich beide Batsmen in demselben Gebiet befinden und einer von ihnen dieses danach verlässt, gilt der vorhergehende Abschnitt (a)(i).
- (c) Wenn sich keiner der Batsmen in einem Gebiet befindet, gehören die Gebiete jeweils zu dem Batsman, der sich näher dazu befindet. Falls die Batsmen auf gleicher Höhe sind, gehört ein Gebiet zu demjenigen Batsman, der sich unmittelbar vor dem gegenseitigen Passieren näher dazu befand.

- (d) Wenn ein Gebiet zu einem Batsman gehört, dann ist das andere Gebiet im Besitz des anderen Batsman, unabhängig von dessen Position. Anders verhält es sich, wenn der Schlagmann einen Runner hat.
- (e) Wenn ein Batsman mit einem Runner Schlagmann ist, so ist sein Gebiet immer dasjenige auf der Seite des Wicket-Keepers. Allerdings gelten die vorhergehenden Abschnitte (a), (b), (c) und (d) weiterhin, aber nur in Bezug auf den Runner und den passiven Schlagmann, sodass dieses Gebiet, je nach Situation, auch zum passiven Schlagmann oder Runner gehören kann.

3. Position des passiven Schlagmanns

Der passive Schlagmann auf der Seite des Bowlers sollte nicht auf der Seite des Wickets stehen, von der aus der Wurf erfolgt, außer der Schiedsrichter gibt dem Wunsch statt, dass er auf dieser Seite stehen darf.

REGEL 30 BOWLED

1. Ausscheiden durch Bowled

- (a) Der Schlagmann ist durch Bowled ausgeschieden, wenn sein Wicket bei einem Wurf des Bowlers durch einen Ball zerstört wird, der kein No Ball ist, selbst wenn der Ball zuerst seinen Schläger oder Körper berührt hat.
- (b) Ungeachtet des vorhergehenden Abschnittes (a) ist er nicht durch Bowled ausgeschieden, wenn der Ball, bevor dieser das Wicket trifft, mit einem beliebigen anderen Spieler oder einem Schiedsrichter in Kontakt gewesen ist. Er unterliegt allerdings den Regeln 33 (Handled the Ball), 37 (Obstructing the Field), 38 (Run Out) und 39 (Stumped).

2. Vorrang des Ausscheidens durch Bowled

Der Schlagmann ist durch Bowled ausgeschieden, wenn sein Wicket wie im vorhergehenden Abschnitt 1 beschrieben zerstört wird, selbst wenn eine andere Art des Ausscheidens auch zu rechtfertigen wäre.

REGEL 31 TIMED OUT

1. Ausscheiden durch Timed Out

- (a) Wenn ein Wicket gefallen ist oder ein Batsman aufgegeben hat, muss sich der neue Schlagmann innerhalb von 3 Minuten nach Ausscheiden oder Aufgabe vorbereitet haben, sodass er oder sein Partner den nächsten Ball annehmen kann. Diese Regel gilt nicht, wenn Time angesagt wurde. Ist diese Bedingung nicht erfüllt, so scheidet der neue Batsman durch Timed Out (Zeitspiel) aus.
- (b) Im Falle einer längeren Verzögerung, während der kein Batsman am Wicket erscheint, müssen die Schiedsrichter das in Regel 21.3 (Zuerkennung eines Spiels durch die Schiedsrichter) beschriebene Verfahren anwenden. Als Beginn der Aktion im Sinne dieser Regel gilt der Zeitpunkt des Ablaufs der oben genannten 3 Minuten.

2. Verweigerung der Gutschrift für den Bowler

Das Wicket wird dem Bowler nicht gutgeschrieben.

REGEL 32 CAUGHT

1. Ausscheiden durch Caught

Der Schlagmann ist durch Caught ausgeschieden, wenn bei einem Wurf des Bowlers ein Ball, der kein No Ball ist, seinen Schläger berührt, ohne vorher in Kontakt mit einem

Feldspieler gewesen zu sein, und daraufhin fair von einem Feldspieler gefangen wird, bevor der Ball den Boden berührt.

2. Vorrang des Ausscheidens durch Caught

Wenn die Bedingungen des vorhergehenden Abschnitts 1 erfüllt sind und der Schlagmann nicht durch Bowled ausgeschieden ist, dann ist er durch Caught ausgeschieden, selbst wenn eine andere Art des Ausscheidens einer der Batsmen auch zu rechtfertigen wäre.

3. Fairer Fang

Ein Fang gilt als fair durchgeführt, wenn

- (a) während des gesamten Fangvorgangs
 - (i) ein Feldspieler innerhalb des Spielfeldes positioniert ist, während er in Kontakt mit dem Ball ist. Siehe nachfolgenden Abschnitt 4.
 - (ii) der Ball zu keinem Zeitpunkt in Kontakt mit einem Gegenstand ist, der den Boden jenseits der Begrenzung berührt.

Der Fangvorgang beginnt in dem Moment, wenn der fliegende Ball den Körper eines Feldspielers an einer anderen Stelle als am Helm berührt, und endet, sobald ein Feldspieler die vollständige Kontrolle sowohl über den Ball als auch über seine eigenen Bewegungen hat.

- (b) der Ball am Körper des Fängers festgehalten wird oder versehentlich in seiner Kleidung, oder im Falle des Wicket-Keepers in den Beinschützern, stecken bleibt. Allerdings gilt der Fang nicht als fair, wenn der Ball in einem von einem Feldspieler getragenen Schutzhelm stecken bleibt. Siehe Regel 23 (Dead Ball).
- (c) der Ball den Boden nicht berührt, auch wenn eine ihn haltende Hand den Boden während der Ausführung des Fanges berührt.
- (d) ein Feldspieler den Ball fängt, nachdem der Schlagmann diesen regelgerecht mehr als einmal geschlagen hat, jedoch nur wenn der Ball den Boden nach dem ersten Schlag nicht berührt hat.
- (e) ein Feldspieler den Ball fängt, nachdem dieser einen Schiedsrichter, einen anderen Feldspieler oder den anderen Batsman berührt hat.
Allerdings gilt der Fang nicht als fair, wenn der Ball zuvor einen von einem Feldspieler getragenen Schutzhelm berührt hat. Der Ball bleibt dann im Spiel.
- (f) ein Feldspieler den Ball in der Luft fängt, nachdem der Ball die Begrenzung überquert hat, vorausgesetzt, dass
 - (i) zu keiner Zeit, während er in Kontakt mit dem Ball ist, ein Teil seines Körpers die Begrenzung oder den Boden jenseits der Begrenzung berührt.
 - (ii) der Ball den Boden jenseits der Begrenzung nicht berührt hat. Siehe Regel 19.3 (Erzielen von Grenzschlägen).Siehe auch Regel 19.4 (Hinter der Grenze befindlicher Ball).
- (g) der von einem Hindernis innerhalb der Begrenzung abprallende Ball gefangen wird, vorausgesetzt, es wurde nicht vorher durch die Schiedsrichter entschieden, das Hindernis als Begrenzung zu betrachten.

4. Feldspieler innerhalb des Spielfeldes

- (a) Ein Feldspieler befindet sich nicht innerhalb des Spielfeldes, wenn ein beliebiger Teil seines Körpers die Begrenzung oder den Boden jenseits der Begrenzung berührt. Siehe Regel 19.3 (Erzielen von Grenzschlägen).
- (b) Es werden 6 Läufe gewertet, wenn ein Feldspieler
 - (i) mit einem beliebigen Teil seines Körpers die Begrenzung oder den Boden jenseits der Begrenzung berührt, während er den Ball fängt.

- (ii) den Ball fängt und daraufhin die Begrenzung oder mit einem beliebigen Teil seines Körpers den Boden jenseits der Begrenzung berührt, während er den Ball am Körper mit sich führt, aber bevor er den Fang abgeschlossen hat.
Siehe Regeln 19.3 (Erzielen von Grenzschlägen) und 19.5 (Für Grenzschläge zu vergebende Läufe).

5. Ausbleibende Wertung

Wenn der Schlagmann durch Caught ausscheidet, werden die durch die Batsmen aus diesem Wurf vor Abschluss des Fanges vollendeten Läufe nicht gewertet, jedoch bleiben beiden Mannschaften die Läufe aus Strafpunkten erhalten. Regel 18.12 (Rückkehr des Batsman zum ursprünglichen Wicket) ist vom Zeitpunkt des Fanges an anzuwenden.

REGEL 33 HANDLED THE BALL

1. Ausscheiden durch Handled the Ball

- (a) Ein Batsman ist durch Handled the Ball ausgeschieden, falls er absichtlich den im Spiel befindlichen Ball mit einer Hand oder den Händen berührt, die nicht den Schläger hält beziehungsweise halten, es sei denn, dies geschieht mit Zustimmung eines Feldspielers.
- (b) Ein Batsman ist nach dieser Regel ausgeschieden, wenn der Ball im Spiel ist und er ohne Zustimmung eines Feldspielers seine Hand oder Hände dazu verwendet, den Ball zu einem Feldspieler zurückzuspielen, während er in der Hand beziehungsweise den Händen keinen Schläger hält.

2. Kein Ausscheiden durch Handled the Ball

Ungeachtet des vorhergehenden Abschnittes 1(a) ist ein Batsman nicht nach dieser Regel ausgeschieden, wenn er den Ball mit der Hand berührt, um körperlichen Verletzungen vorzubeugen.

3. Erzielte Läufe

Scheidet ein Batsman durch Handled the Ball aus, werden die vor der Regelverletzung durch die Batsmen vollendeten Läufe sowie die Läufe aus Strafpunkten beider Mannschaften gewertet. Siehe Regeln 18.6 (Läufe aus Strafpunkten) und 18.9 (Anrechnung von Läufen bei Ausscheiden eines Batsman).

4. Verweigerung der Gutschrift für den Bowler

Das Wicket wird dem Bowler nicht gutgeschrieben.

REGEL 34 HIT THE BALL TWICE

1. Ausscheiden durch Hit the Ball Twice

- (a) Der Schlagmann ist durch Hit the Ball Twice (Doppeltreffer) ausgeschieden, falls der im Spiel befindliche Ball einem beliebigen Teil seines Körpers trifft oder von seinem Schläger geschlagen wird und, bevor der Ball von einem Feldspieler berührt wird, er den Ball absichtlich ein weiteres Mal mit seinem Schläger oder Körper, abgesehen von einer nicht den Schläger haltenden Hand, trifft, es sei denn, dies geschieht aus dem alleinigen Grund, sein Wicket zu schützen. Siehe nachfolgenden Abschnitt 3 sowie Regel 33 (Handled the Ball) und 37 (Obstructing the Field).
- (b) Im Sinne dieser Regel schließen die Begriffe „treffen“ und „schlagen“ eine Berührung mit dem Körper des Schlagmanns mit ein.

2. Kein Ausscheiden durch Hit the Ball Twice

Ungeachtet des vorhergehenden Abschnittes 1(a) ist der Schlagmann nicht nach dieser Regel ausgeschieden, wenn

- (i) er einen zweiten oder weiteren Schlag unternimmt, um den Ball zu einem Feldspieler zurückzuspielen. Hierzu sind jedoch auch die Bestimmungen der Regel 37.4 (Rückgabe des Balls an einen Feldspieler) zu beachten.
- (ii) er den Ball absichtlich schlägt, nachdem dieser einen Feldspieler berührt hat. Hierzu sind jedoch auch die Bestimmungen der Regel 37.1 (Ausscheiden durch Obstructing the Field) zu beachten.

3. Regelgerecht mehr als einmal geschlagener Ball

Einzig aus dem Grund, sein Wicket zu schützen, und bevor der Ball von einem Feldspieler berührt wurde, darf der Schlagmann den Ball regelgerecht ein zweites oder weiteres Mal mit seinem Schläger oder einem beliebigen Teil seines Körpers schlagen, abgesehen von einer nicht den Schläger haltenden Hand.

Ungeachtet dieser Bestimmung darf er nicht verhindern, dass der Ball gefangen wird, indem er zur Verteidigung seines Wickets den Ball mehr als einmal schlägt. Siehe Regel 37.3 (Behinderung beim Fangen).

4. Zulässige Läufe aus einem regelgerecht mehr als einmal geschlagenen Ball

Wird der Ball entsprechend des vorhergehenden Abschnittes 3 regelgerecht öfter als ein Mal geschlagen, zählt bei der Ermittlung und Zählung der zulässigen Läufe nur der erste Schlag.

- (a) Wenn bezüglich des ersten Schlages der Schiedsrichter überzeugt ist, dass
 - (i) der Ball zuerst den Schläger getroffen hat
 - oder (ii) der Schlagmann versucht hat, den Ball mit seinem Schläger zu spielen,
 - oder (iii) der Schlagmann zu vermeiden versuchte, von dem Ball getroffen zu werden,bekommt die Schlagmannschaft alle entsprechenden Läufe aus Strafpunkten gutgeschrieben.
- (b) Zusätzlich gilt: Wenn die Bedingungen im vorhergehenden Abschnitt (a) erfüllt sind und Läufe einzig und allein aus Overthrows resultieren, werden die durch die Batsmen vollendeten Läufe oder ein Grenzschatz gewertet. Diese werden dem Schlagmann gutgeschrieben, wenn der erste Schlag mit dem Schläger erfolgt ist. Wenn der erste Schlag mit dem Körper des Schlagmanns erfolgt ist, werden diese, je nachdem, als Leg Byes oder No Ball-Zusatzpunkte gezählt. Siehe Regel 26.2 (Leg Byes).
- (c) Sind die Bedingungen des vorhergehenden Abschnittes (a) erfüllt, und es kommt erst zu einem Overthrow, nachdem die Batsmen zu einem Lauf gestartet sind und bevor der Lauf vollendet ist,
 - (i) werden nur danach vollendete Läufe oder ein Grenzschatz gewertet. Hinsichtlich dieses Abschnittes und des nachfolgenden Abschnittes (iii) gilt: Der erste Lauf zählt in diesem Sinne nur dann als vollendeter Lauf, wenn die Batsmen zu dem Zeitpunkt des Wurfes noch nicht aneinander vorbeigelaufen waren.
 - (ii) wenn unter diesen Umständen der Ball aufgrund des Wurfes die Begrenzung erreicht, werden ungeachtet der Regel 19.7 (Overthrow oder vorsätzliche Aktionen eines Feldspielers) nur die Grenzschatz-Punkte gewertet.
 - (iii) wenn der Ball die Begrenzung aufgrund eines weiteren Overthrows erreicht, werden die durch den Batsman nach dem ersten Wurfes und vor diesem letzten Wurf vollendeten Läufe zu den Grenzschatz-Punkten hinzugezählt. Der beim ersten Wurf im Gang befindliche Lauf zählt nur, wenn die Batsmen zu diesem Zeitpunkt noch nicht aneinander vorbeigelaufen waren. Der beim letzten Wurf im Gang befindliche Lauf zählt nur, wenn die Batsmen zu diesem Zeitpunkt schon aneinander vorbeigelaufen waren. Regel 18.12 (Rückkehr des Batsman zum ursprünglichen Wicket) ist vom Zeitpunkt des letzten Wurfes an anzuwenden.

- (d) Wenn nach Meinung des Schiedsrichters keine der im vorhergehenden Abschnitt (a) genannten Bedingungen erfüllt ist, werden der Schlagmannschaft, ungeachtet eines möglicherweise erfolgten Overthrows, keinerlei Läufe aus diesem Wurf des Bowlers gutgeschrieben, abgesehen von einer etwaigen Strafe für einen No Ball. Außerdem werden der Schlagmannschaft keine weiteren Läufe aus Strafpunkten gewährt.

5. Regelgerecht mehr als einmal geschlagener Ball – Vorgehensweise des Schiedsrichters

Wenn entweder unter den im vorhergehenden Abschnitt 4(d) beschriebenen Umständen oder bei Ausbleiben eines Overthrows keine Läufe zugelassen werden können und

- (a) kein Lauf versucht wird, während der Ball aber die Begrenzung erreicht, sagt und zeigt der Schiedsrichter Dead Ball an, und der Grenzschatz wird nicht gezählt.
- (b) die Batsmen zu einem Lauf starten und
- (i) keiner der Batsmen ausscheidet und der Ball nicht aus anderen Gründen tot ist, sagt und zeigt der Schiedsrichter Dead Ball an, sobald ein Lauf vollendet ist oder der Ball die Begrenzung erreicht hat. Der Lauf oder der Grenzschatz wird nicht gezählt. Die Batsmen kehren zu ihren ursprünglichen Pitchseiten zurück.
 - (ii) ein Batsman ausscheidet oder der Ball aus einem beliebigen anderen Grund tot ist, bevor ein Lauf vollendet ist oder der Ball die Begrenzung erreicht hat, sind alle Bestimmungen der Regeln anzuwenden, jedoch wird die Gewährung von Strafpunkten für die Schlagmannschaft entsprechend der Bestimmungen der vorhergehenden Abschnitte 4(a) oder 4(b) geregelt.

6. Verweigerung der Gutschrift für den Bowler

Das Wicket wird dem Bowler nicht gutgeschrieben.

REGEL 35 HIT WICKET

1. Ausscheiden durch Hit Wicket

- (a) Der Schlagmann ist durch Hit Wicket ausgeschieden, falls sein Wicket, nachdem der Bowler seinen Wurfsschritt begonnen hat und während der Ball im Spiel ist, entweder durch den Schläger oder den Körper des Schlagmanns auf eine der Arten wie in den Regeln 28.1(a)(ii) und (iii) (Wicket zerstört) beschrieben zerstört wird, und zwar:
- (i) im Verlauf einer seiner Aktionen, während er einen Wurf des Bowlers annimmt oder sich darauf vorbereitet,
 - oder (ii) während er zu seinem ersten Lauf startet, unmittelbar nachdem er den Ball gespielt oder zu spielen versucht hat,
 - oder (iii) wenn er keinen Versuch unternimmt, den Ball zu spielen, während er zu seinem ersten Lauf startet, vorausgesetzt, dass dies nach Meinung des Schiedsrichters unmittelbar im Anschluss an den Moment geschieht, in dem er die Gelegenheit zum Spielen des Balls hatte,
 - oder (iv) indem er einen regelgerechten zweiten oder weiteren Schlag unternimmt, um sein Wicket innerhalb der Bestimmungen der Regel 34.3 (Regelgerecht mehr als einmal geschlagener Ball) zu schützen.
- (b) Falls der Schlagmann sein Wicket auf eine der in Regel 28.1(a)(ii) und (iii) (Wicket zerstört) beschriebenen Arten zerstört, bevor der Bowler seinen Wurfsschritt begonnen hat, sagt und zeigt einer der Schiedsrichter Dead Ball an.

2. Kein Ausscheiden durch Hit Wicket

Ungeachtet des vorhergehenden Abschnitts 1 ist der Schlagmann nicht nach dieser Regel aus, sollte sein Wicket auf eine der im vorhergehenden Abschnitt 1 beschriebenen Arten zerstört werden. Voraussetzung ist,

- (a) dies geschieht, nachdem er alle Aktionen in der Wurfannahme abgeschlossen hat, außer wie in den vorhergehenden Abschnitten 1(a)(ii), (iii) und (iv) beschrieben.
- (b) dies geschieht, während er einen Lauf versucht, abgesehen von einem sofortigen Start zu seinem ersten Lauf.
- (c) dies geschieht, während er zu vermeiden versucht, durch Run Out oder Stumped auszuscheiden.
- (d) dies geschieht, während er zu einem beliebigen Zeitpunkt einem geworfenen Ball auszuweichen versucht.
- (e) dass der Bowler keinen Wurf ausführt, nachdem er seinen Wurfschritt begonnen hat. In diesem Fall sagt und zeigt einer der Schiedsrichter sofort Dead Ball an. Siehe Regel 23.4 (Anzeige und Ansage eines Dead Ball durch den Schiedsrichter).
- (f) dass der Wurf des Bowlers ein No Ball ist.

REGEL 36 LEG BEFORE WICKET

1. Ausscheiden durch LBW

Der Schlagmann ist in den nachfolgend beschriebenen Situationen durch LBW ausgeschieden.

- (a) Der Bowler führt einen Wurf aus, der kein No Ball ist,
- und (b) der Ball kommt, falls er nicht voll aufgehalten wird, zwischen den beiden Wickets oder vom Wicket des Schlagmanns aus gesehen auf der Off Side auf
- und (c) der Schlagmann hält mit einem Teil seines Körpers den Ball auf, ohne oder nachdem dieser den Boden berührt hat und ohne dass der Ball vorher seinen Schläger berührt hat,
- und (d) der Auftreffpunkt, selbst wenn er sich oberhalb der Höhe der Querstäbe befindet, liegt
 - (i) genau zwischen den Wickets
 - oder (ii) zwischen den Wickets oder außerhalb der Linie des Offstabes, falls der Schlagmann keinen ernsthaften Versuch unternommen hat, den Ball mit seinem Schläger zu spielen,
- und (e) der Ball hätte das Wicket getroffen, wäre er nicht vorher aufgehalten worden.

2. Aufhalten des Balles

- (a) Bei Beurteilung der Abschnitte (c), (d) und (e) des vorhergehenden Abschnitts 1 ist nur das erste Aufhalten des Balles zu berücksichtigen.
- (b) Bei Beurteilung des Abschnittes (e) des vorhergehenden Abschnitts 1 ist davon auszugehen, dass sich die Richtung des Balles vor dem Aufhalten danach fortgesetzt hätte, unabhängig davon, ob der Ball danach möglicherweise auf dem Boden aufgekommen wäre.

3. Off Side des Wickets

Wo vom Wicket des Schlagmanns aus gesehen die Off Side ist, hängt von der Stellung des Schlagmanns zu dem Zeitpunkt ab, an dem der Ball zu diesem Wurf ins Spiel kommt. Siehe Anhang D.

REGEL 37 OBSTRUCTING THE FIELD

1. Ausscheiden durch Obstructing the Field

Ein Batsman ist durch Obstructing the Field (Feldbehinderung) ausgeschieden, falls er absichtlich die Feldmannschaft durch Wort oder Tat behindert oder ablenkt.

Es gilt außerdem als absichtliche Behinderung, wenn einer der Batsmen absichtlich und ohne Zustimmung eines Feldspielers den im Spiel befindlichen Ball mit seinem Schläger oder Körper trifft, nachdem der Ball von einem Feldspieler berührt wurde. Dies gilt nicht für nicht den Schläger haltende Hände. Die Regel gilt unabhängig davon, ob sich dadurch ein Nachteil für die Feldmannschaft ergibt oder nicht. Siehe nachfolgenden Abschnitt 4.

2. Versehentliche Behinderung

Es liegt im Ermessen eines der Schiedsrichter zu entscheiden, ob eine Behinderung oder Ablenkung absichtlich erfolgt ist. Im Zweifel muss er den anderen Schiedsrichter befragen.

3. Behinderung beim Fangen

Der Schlagmann ist aus, sollte eine absichtliche Behinderung oder Ablenkung durch einen der Batsmen einen Fang verhindern.

Dies gilt selbst dann, wenn der Schlagmann unter den Bestimmungen der Regel 34.3 (Regelgerecht mehr als einmal geschlagener Ball) die Behinderung durch das regelgerechte Schützen seines Wickets verursacht.

4. Rückgabe des Balls an einen Feldspieler

Ein Batsman ist durch Obstructing the Field ausgeschieden, wenn er ohne Zustimmung eines Feldspielers und während der Ball im Spiel ist seinen Schläger oder seinen Körper dazu verwendet, den Ball einem beliebigen Mitglied der Feldmannschaft zurückzugeben. Dies gilt nicht für eine Hand, die nicht den Schläger hält.

5. Erzielte Läufe

Scheidet ein Batsman durch Obstructing the Field aus, werden die vor der Regelverletzung durch die Batsmen vollendeten Läufe sowie die Läufe aus Strafpunkten beider Mannschaften gewertet. Siehe Regeln 18.6 (Läufe aus Strafpunkten) und 18.9 (Anrechnung von Läufen bei Ausscheiden eines Batsman).

Wenn allerdings die Behinderung einen Fang verhindert, werden keine der durch die Batsmen vor der Regelverletzung vollendeten Läufe gewertet, aber andere Läufe aus Strafpunkten beider Mannschaften bleiben erhalten.

6. Verweigerung der Gutschrift für den Bowler

Das Wicket wird dem Bowler nicht gutgeschrieben.

REGEL 38 RUN OUT

1. Ausscheiden durch Run Out

(a) Liegt keine der im nachfolgenden Abschnitt 2 beschriebenen Situationen vor, ist ein Batsman durch Run Out ausgeschieden, wenn folgende Bedingungen zu einem beliebigen Zeitpunkt erfüllt sind, während der Ball im Spiel ist:

- (i) Er befindet sich außerhalb seines Gebiets
- und (ii) sein Wicket wird auf faire Weise von einem Feldspieler zerstört.

(b) Der vorhergehende Abschnitt (a) gilt auch dann, wenn No Ball angesagt wurde, und unabhängig davon, ob ein Lauf versucht wird, außer unter den im nachfolgenden Abschnitt 2(e) beschriebenen Umständen.

2. Kein Ausscheiden des Batsman durch Run Out

Ungeachtet des vorhergehenden Abschnitts 1 ist ein Batsman nicht durch Run Out ausgeschieden, wenn

- (a) er sich innerhalb seines Gebiets befunden hat und es danach verlässt, um eine Verletzung zu vermeiden, und das Wicket zerstört wird.

Siehe auch die Bestimmungen der Regel 29.1(b) (Definition).

- (b) der Ball in der Folge nicht von einem Feldspieler berührt wurde, nachdem der Bowler mit seinem Wurfschritt begonnen hat und bevor das Wicket zerstört wird.
- (c) der Ball, nachdem er vom Schlagmann gespielt wurde oder von seinem Körper abgeprallt ist, direkt einen von einem Feldspieler getragenen Schutzhelm trifft und ohne weitere Berührung mit diesem Spieler oder einem anderen Feldspieler direkt auf das Wicket prallt. Allerdings bleibt der Ball im Spiel und jeder der beiden Batsmen kann unter den im vorhergehenden Abschnitt 1 beschriebenen Umständen durch Run Out ausgeschieden sein, wenn ein Wicket danach zerstört wird.
- (d) er durch Stumped ausgeschieden ist. Siehe Regel 39.1(b) (Ausscheiden durch Stumped).
- (e) No Ball angesagt wird
 - und (i) er sich außerhalb seines Gebiets befindet, keinen Lauf versucht
 - und (ii) das Wicket durch den Wicket-Keeper ohne Einmischung eines anderen Feldspielers auf faire Weise zerstört wird.

3. Welcher Batsman aus ist

Unter den im vorhergehenden Abschnitt 1 beschriebenen Umständen ist derjenige Batsman aus, dessen Gebiet sich an der Pitchseite befindet, an der das Wicket zerstört wurde. Siehe Regeln 2.8 (Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner) und 29.2 (Zugehörigkeit der Gebiete zu den Batsmen).

4. Erzielte Läufe

Wenn ein Batsman durch Run Out ausscheidet, wird der beim Zerstören des Wickets im Gang befindliche Lauf nicht gewertet. Allerdings bleiben alle durch die Batsmen abgeschlossenen Läufe sowie die Läufe aus Strafpunkten beider Mannschaften stehen. Siehe Regeln 18.6 (Läufe aus Strafpunkten) und 18.9 (Anrechnung von Läufen bei Ausscheiden eines Batsman).

Wenn allerdings ein Schlagmann mit einem Runner selbst durch Run Out ausscheidet, werden die vor dem Zerstören des Wickets durch den Runner und den anderen Batsman vollendeten Läufe nicht gewertet. Allerdings bleiben alle Läufe aus Strafpunkten beider Mannschaften stehen. Siehe Regel 2.8 (Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner).

5. Verweigerung der Gutschrift für den Bowler

Das Wicket wird dem Bowler nicht gutgeschrieben.

REGEL 39 STUMPED

1. Ausscheiden durch Stumped

- (a) Falls nicht der nachfolgende Abschnitt 3 zutrifft, scheidet ein Schlagmann durch Stumped aus, wenn
 - (i) ein Ball geworfen wird, der kein No Ball ist
 - und (ii) er sich außerhalb seines Gebiets befindet, es sei denn, der nachfolgende Abschnitt 3(a) trifft zu,
 - und (iii) er keinen Lauf versucht hat,
 - wenn (iv) sein Wicket durch den Wicket-Keeper ohne Einmischung eines anderen Feldspielers auf faire Art zerstört wird. Hierzu sind jedoch auch die Regeln 2.8(c) (Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner) und 40.3 (Position des Wicket-Keepers) zu beachten.

- (b) Der Schlagmann scheidet durch Stumped aus, wenn alle Bedingungen des vorhergehenden Abschnittes (a) erfüllt sind, selbst wenn eine Entscheidung gegen ihn aufgrund Run Out gerechtfertigt wäre.

2. Vom Körper des Wicket-Keepers abprallender Ball

- (a) Wenn das Wicket durch den Ball zerstört wird, ist es als durch den Wicket-Keeper zerstört zu betrachten, wenn der Ball
 - (i) von einem Teil des Körpers oder der Ausrüstung des Wicket-Keepers, außer vom Schutzhelm, auf die Stäbe abprallt
 - oder (ii) vom Wicket-Keeper auf die Stäbe geworfen oder getreten wird.
- (b) Wenn der Ball den vom Wicket-Keeper getragenen Helm berührt, ist der Ball weiterhin im Spiel, aber der Schlagmann kann nicht durch Stumped ausscheiden. Er kann allerdings unter diesen Umständen durch Run Out ausscheiden, sollte es danach zu einer Berührung des Balles mit einem Feldspieler kommen. Hierzu sind jedoch auch die Bestimmungen des nachfolgenden Abschnitts 3 zu beachten.

3. Kein Ausscheiden durch Stumped

- (a) Ungeachtet des vorhergehenden Abschnitts 1 scheidet der Schlagmann nach der Zerstörung seines Wickets nicht durch Stumped aus, wenn er seinen Bereich verlassen hat, um Verletzungen vorzubeugen.
- (b) Wenn der Schlagmann nicht durch Stumped ausscheidet, so kann er, wenn nicht die Bedingungen der Regel 38.2(e) eintreten, durch Run Out ausscheiden, wenn die Bedingungen der Regel 38 (Run Out) zutreffen.

REGEL 40 DER WICKET-KEEPER

1. Schutzausrüstung

Der Wicket-Keeper ist der einzige Feldspieler, der Handschuhe und äußere Beinschützer tragen darf. Wenn dies der Fall ist, gelten diese im Sinne der Regel 41.2 (Abfangen des Balls) als Teil seines Körpers. Wenn auf der Grundlage seiner Aktionen und Position für die Schiedsrichter offensichtlich ist, dass er seine Aufgaben als Wicket-Keeper nicht erfüllen kann, so verliert er dieses Recht und ebenfalls das Recht im Sinne der Regeln 32.3 (Fairer Fang), 39 (Stumped), 41.1 (Schutzausrüstung), 41.5 (Zahlenmäßige Beschränkung der On-Side Feldspieler) und 41.6 (Sperrung der Pitch für Feldspieler) als Wicket-Keeper betrachtet zu werden.

2. Handschuhe

Wenn der Wicket-Keeper Handschuhe trägt, wie nach dem vorhergehenden Abschnitt 1 zulässig, dürfen diese keine Verbindungstreifen zwischen den Fingern besitzen, außer zwischen Zeigefinger und Daumen, wo ein Streifen zur Unterstützung angebracht sein darf. Wenn er verwendet wird, darf der Streifen

- (a) nur aus einem einzelnen Stück nicht dehnbaren Materials bestehen, welches, obwohl verkleidendes Material aufgebracht sein kann, keine Verstärkungen oder Abnäher besitzen darf.
- (b) nur so gefertigt sein, dass seine obere Kante
 - (i) nicht über eine die Spitzen des Zeigefingers und des Daumens verbindende gerade Linie hinausragt.
 - (ii) straff gezogen ist, wenn der Daumen einer diesen Handschuh tragenden Hand voll ausgestreckt wird.

Siehe Anhang C.

3. Position des Wicket-Keepers

Der Wicket-Keeper muss von dem Zeitpunkt an, zu dem der Ball ins Spiel kommt, vollständig hinter dem Wicket auf der Seite des Schlagmanns bleiben, bis

(a) der Ball beim Wurf des Bowlers

(i) den Schläger oder Körper des Schlagmanns trifft

oder (ii) das Wicket auf der Seite des Schlagmanns passiert

oder (b) der Schlagmann einen Lauf versucht.

Falls der Wicket-Keeper gegen diese Regel verstößt, sagt und zeigt der Schiedsrichter auf der Seite des Schlagmanns so früh wie möglich nach dem Wurf des Bowlers No Ball an.

4. Bewegungen des Wicket-Keepers

Es gilt als unfair, wenn sich der weit hinter dem Wicket stehende Wicket-Keeper deutlich auf das Wicket zubewegt, nachdem der Ball ins Spiel gekommen ist und bevor dieser den Schlagmann erreicht hat. Im Falle einer solchen unfairen Bewegung durch den Wicket-Keeper sagt und zeigt einer der Schiedsrichter Dead Ball an.

Es gilt nicht als deutliche Bewegung, wenn der Wicket-Keeper sich bei einem langsameren Wurf eines Bowlers ein paar Schritte nach vorne bewegt.

5. Beschränkung der Handlungsfreiheit durch den Wicket-Keeper

Falls der Wicket-Keeper, nach Meinung eines der Schiedsrichter, den Schlagmann in seinem Recht behindert, den Ball zu spielen und sein Wicket zu schützen, wird Regel 23.4(b)(vi) (Anzeige und Ansage eines Dead Ball durch den Schiedsrichter) angewandt.

Wenn allerdings einer der Schiedsrichter der Meinung ist, dass die Behinderung durch den Wicket-Keeper absichtlich erfolgt ist, gilt ebenfalls Regel 42.4 (Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken).

6. Behinderung des Wicket-Keepers durch den Schlagmann

Der Schlagmann ist nicht aus, falls er den Wicket-Keeper behindert, während er den Ball spielt oder regelgerecht sein Wicket schützt, außer in dem in Regel 37.3 (Behinderung beim Fangen) vorgesehenen Fall.

REGEL 41 DER FELDSPIELER

1. Schutzausrüstung

Abgesehen vom Wicket-Keeper darf kein Feldspieler Handschuhe oder äußere Beinschützer tragen. Darüber hinaus darf ein Schutz für die Hand oder für die Finger nur mit Einwilligung der Schiedsrichter getragen werden.

2. Abfangen des Balls

Der Feldspieler darf den Ball mit jedem Teil seines Körpers abfangen; wenn er allerdings, während der Ball im Spiel ist, den Ball absichtlich auf andere Weise spielt,

(a) ist der Ball daraufhin tot.

und (b) der Schiedsrichter muss

(i) der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewähren.

(ii) Die Strafe für einen No Ball oder einen Wide bleibt bestehen. Außerdem werden die durch die Batsmen vollendeten Läufe, zusätzlich zu dem im Gang befindlichen Lauf, wenn die Batsmen zum Zeitpunkt des Verstoßes schon aneinander vorbeigelaufen sind, der Schlagmannschaft gutgeschrieben.

(iii) den anderen Schiedsrichter und den Kapitän der Feldmannschaft über den Grund seiner Entscheidung unterrichten.

(iv) die Batsmen und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(c) Der Ball zählt nicht als ein Ball des Overs.

(d) Die Schiedsrichter müssen den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den/die betreffenden Spieler einleiten.

3. Schutzhelme der Feldmannschaft

Schutzhelme dürfen, wenn sie von den Feldspielern nicht benutzt werden und sich oberhalb der Oberfläche befinden, auf dem Boden nur hinter dem Wicket-Keeper und in einer Linie mit den beiden Wickets abgelegt werden. Wenn ein Schutzhelm der Feldmannschaft im Spielfeld auf dem Boden liegt und der im Spiel befindliche Ball diesen trifft, ist der Ball tot. In diesem Fall werden der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte und gegebenenfalls die Strafe für einen No Ball oder einen Wide gewährt.

Außerdem werden die durch die Batsmen vollendeten Läufe vor dem Auftreffen des Balls auf den Schutzhelm gewertet. Daneben wird auch der im Gang befindliche Lauf gewertet, wenn die Batsmen beim Auftreffen des Balls auf den Schutzhelm schon aneinander vorbeigelaufen waren. Siehe Regel 18.10 (Erzielte Läufe bei totem Ball ohne den Fall eines Wickets).

4. Nicht gewährte Strafpunkte

Ungeachtet der vorhergehenden Abschnitte 2 und 3 werden, falls der Ball beim Wurf des Bowlers zuerst den Körper des Schlagmanns trifft und nach Meinung des Schiedsrichters der Schlagmann

weder (i) versucht hat, den Ball mit seinem Schläger zu spielen,

noch (ii) zu vermeiden versuchte, vom Ball getroffen zu werden,

keine 5 Strafpunkte zugeschrieben. Gleichzeitig werden der Schlagmannschaft keine anderen Läufe oder Strafpunkte gutgeschrieben, abgesehen von einer etwaigen Strafe für einen No Ball.

Werden Läufe versucht, muss sich der Schiedsrichter an die Vorgaben der Regel 26.3 (Nicht gewährte Leg Byes) halten.

5. Zahlenmäßige Beschränkung der On Side-Feldspieler

Zum Zeitpunkt des Wurfes des Bowlers dürfen nicht mehr als zwei Feldspieler, abgesehen vom Wicket-Keeper, auf der On Side hinter der Schlaglinie stehen. Ein Feldspieler gilt als hinter der Schlaglinie stehend, wenn er sich nicht mit seinem ganzen Körper, auf oder über dem Boden, vor dieser Linie befindet.

Im Falle eines Verstoßes gegen diese Regel durch einen Feldspieler sagt und zeigt der Schiedsrichter auf der Seite des Schlagmanns No Ball an.

6. Sperre der Pitch für Feldspieler

Während der Ball im Spiel ist und bis der Ball den Schläger oder Körper des Schlagmanns getroffen oder den Schläger des Schlagmanns passiert hat, darf sich kein Feldspieler, abgesehen vom Bowler, mit einem beliebigen Teil seines Körpers auf oder über der Pitch befinden.

Falls einer der Feldspieler außer dem Wicket-Keeper gegen diese Regel verstößt, sagt und zeigt der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers so früh wie möglich nach dem Wurf des Bowlers No Ball an. Hierzu sind jedoch auch die Bestimmungen der Regel 40.3 (Position des Wicket-Keepers) zu beachten.

7. Bewegungen der Feldspieler

Jede deutliche Bewegung durch einen Feldspieler, die erfolgt, nachdem der Ball ins Spiel gekommen ist und bevor der Ball den Schlagmann erreicht hat, ist unfair. Im Falle einer solchen unfairen Bewegung sagt und zeigt einer der Schiedsrichter Dead Ball an. Siehe auch die Bestimmungen der Regel 42.4 (Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken).

8. Definition einer deutlichen Bewegung

- (a) Für nahe am Schlagmann stehende Feldspieler gilt jede mehr als geringfügige Veränderung der Stellung oder Position bezüglich des Schlagmanns als deutlich.
- (b) Feldspieler im Außenfeld dürfen sich auf den Schlagmann oder das Wicket des Schlagmanns zubewegen, vorausgesetzt, dass nicht gegen den vorhergehenden Abschnitt 5 verstoßen wird. Jede mehr als nur geringfügige Bewegung zur Seite oder vom Schlagmann weg gilt als deutlich.
- (c) Bezüglich Beschränkungen der Bewegungsfreiheit des Wicket-Keepers gilt Regel 40.4 (Bewegungen des Wicket-Keepers).

REGEL 42 FAIRES UND UNFAIRES SPIEL

1. Faires und unfaires Spiel – Verantwortung der Kapitäne

Es liegt in der Verantwortung der Kapitäne, dafür zu sorgen, dass das Spiel sowohl in Übereinstimmung mit den Idealen und den Traditionen des Cricketsports, wie es in der Präambel (Die Ideale des Cricketsports) definiert ist, als auch nach den Regeln durchgeführt wird.

2. Faires und unfaires Spiel – Verantwortung der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter haben die alleinige Entscheidungsgewalt in Fragen fairen und unfairen Spiels. Falls einer der Schiedsrichter eine Aktion, die nicht in den Regeln berücksichtigt ist, als unfair betrachtet, so muss er ohne Einspruch eingreifen und, falls der Ball im Spiel ist, Dead Ball ansagen und anzeigen und das im nachfolgenden Abschnitt 18 beschriebene Verfahren anwenden. Ansonsten dürfen die Schiedsrichter nicht ohne Einspruch in den Spielablauf eingreifen, außer sie sind durch die Regeln dazu verpflichtet.

3. Veränderung des Zustands des Spielballs

- (a) Jeder Feldspieler darf
 - (i) den Ball polieren, vorausgesetzt, dass dabei keine künstlichen Substanzen verwendet werden und dieses Polieren keine Zeitverzögerung nach sich zieht.
 - (ii) unter Aufsicht des Schiedsrichters den Ball von Schmutz befreien.
 - (iii) einen nassen Ball mit einem Tuch abtrocknen.
- (b) Es gilt als unfair, aus welchem Grund auch immer den Ball auf dem Boden zu reiben, eine der Nähte oder die Oberfläche des Balles zu manipulieren, Vorrichtungen zu verwenden oder sonstige Aktionen durchzuführen, die den Zustand des Balles verändern können. Zulässig sind nur die unter dem vorhergehenden Abschnitt (a) beschriebenen Aktionen.
- (c) Die Schiedsrichter müssen den Ball häufig und in unregelmäßigen Abständen kontrollieren.
- (d) Sollten die Schiedsrichter gemeinsam feststellen, dass der Zustand des Balles schlechter ist, als dies bei normalem Gebrauch der Fall wäre, müssen sie von einer Verletzung dieser Regel ausgehen. Sie müssen

- (i) den Ball unverzüglich ersetzen. Die Auswahl des Ersatzballes liegt im Ermessen der Schiedsrichter. Dieser muss sich in einer seiner Meinungen nach ähnlichen Gebrauchszustand befinden wie der vorhergehende Ball unmittelbar vor der Regelverletzung.

Zusätzlich muss der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers

- (ii) der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewähren.
 - (ii) die Batsmen darüber unterrichten, dass der Ball ersetzt wurde.
 - (iv) den Kapitän der Feldmannschaft darüber unterrichten, dass der Grund dieses Vorgehens die unfaire Manipulation des Balles war.
 - (v) den Kapitän der Schlagmannschaft so früh wie möglich darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
 - (vi) den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und die betreffende Mannschaft einleiten.
- (e) Sollten die Schiedsrichter gemeinsam feststellen, dass im selben Innings eine andere Situation vorliegt, in der der Zustand des Balles schlechter ist, als dies bei normalem Gebrauch der Fall wäre, müssen sie
- (i) das unter den vorhergehenden Abschnitten (d)(i), (ii) und (iii) beschriebene Verfahren wiederholen.

Zusätzlich muss der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers

- (ii) den Kapitän der Feldmannschaft über den Grund des Vorgehens unterrichten und ihn anweisen, den Bowler, der den unmittelbar vorhergehenden Wurf durchgeführt hat, unverzüglich zu suspendieren. Der suspendierte Bowler darf in diesem Innings nicht mehr bowlen.
Das Over wird wenn nötig durch einen anderen Bowler abgeschlossen, welcher weder das vorhergehende Over ganz oder teilweise gebowlt hat noch das darauffolgende Over ganz oder teilweise bowlen darf.
- (iii) den Kapitän der Schlagmannschaft so früh wie möglich darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
- (iv) den Vorfall gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter so früh wie möglich nach dem Spiel der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und die betreffende Mannschaft einleiten.

4. Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken

Es gilt als unfair, wenn ein Feldspieler absichtlich versucht, den Schlagmann abzulenken, während dieser einen Wurf annimmt oder sich darauf vorbereitet.

- (a) Ist einer der Schiedsrichter der Meinung, dass ein derartiges Verhalten eines Feldspielers diesem Zweck diene, muss er beim ersten Vorfall unverzüglich Dead Ball ansagen und anzeigen und den anderen Schiedsrichter über den Grund der Ansage in Kenntnis setzen. Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers muss
 - (i) den Kapitän der Feldmannschaft warnen, dass diese Aktion unfair ist, und darauf hinweisen, dass dies eine erste und zugleich letzte Warnung ist.
 - (ii) die Batsmen darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

Keiner der Batsman darf aufgrund des ungültigen Wurfs ausscheiden. Der Ball zählt nicht als ein Ball des Overs.

- (b) Unternimmt im selben Innings ein Feldspieler weitere absichtliche Versuche dieser Art, wird das im vorhergehenden Abschnitt (a) beschriebene Verfahren angewandt, abgesehen von der Warnung. Zusätzlich muss der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers

- (i) der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewähren.
- (ii) den Kapitän der Feldmannschaft und sobald wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft über den Grund seines Vorgehens unterrichten.
- (iii) den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den/die betreffenden Spieler einleiten.

5. Absichtliche Ablenkung oder Behinderung eines Batsman

Zusätzlich zum vorhergehenden Abschnitt 4 gilt es als unfair, wenn ein Feldspieler mit Worten oder Taten absichtlich versucht, einen der Schlagmänner abzulenken oder zu behindern, nachdem der Schlagmann den Ball angenommen hat.

- (a) Es liegt im Ermessen eines der Schiedsrichter, ob die Ablenkung oder Behinderung absichtlich erfolgt ist.
- (b) Ist einer der Schiedsrichter der Meinung, dass ein derartiges Verhalten eines Feldspielers dem Zweck der Ablenkung oder Behinderung diene, muss er unverzüglich Dead Ball ansagen und anzeigen und den anderen Schiedsrichter über den Grund der Ansage in Kenntnis setzen.
- (c) Keiner der Batsmen darf aufgrund des ungültigen Wurfs ausscheiden.

Zusätzlich gilt:

- (d) Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers muss
 - (i) der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewähren.
 - (ii) den Kapitän der Feldmannschaft über den Grund seiner Entscheidung unterrichten und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft unterrichten.
- (e) Der Ball zählt nicht als ein Ball des Overs.
- (f) Die vor der Regelverletzung durch die Batsmen vollendeten Läufe werden gewertet, zusätzlich zu etwaigen Strafpunkten, die den Mannschaften gewährt wurden. Außerdem wird der im Gang befindliche Lauf gewertet, unabhängig davon, ob die Batsmen im Moment der Ansage schon aneinander vorbeigelaufen waren.
- (g) Die Batsmen am Wicket können entscheiden, wer von ihnen den nächsten Wurf annimmt.
- (h) Die Schiedsrichter müssen den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den/die betreffenden Spieler einleiten.

6. Gefährliches und unfaires Bowlen

(a) Bowlen schneller kurzer Bälle

- (i) Das Bowlen schneller kurzer Bälle ist gefährlich und unfair, wenn der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers der Meinung ist, dass aufgrund ihres wiederholten Vorkommens und unter Berücksichtigung ihrer Länge, Höhe und Richtung diese leicht dazu geeignet sind, den Schlagmann zu verletzen, ungeachtet der Schutzausrüstung, die dieser möglicherweise trägt. Das relative Können des Schlagmanns ist dabei zu berücksichtigen.
- (ii) Jeder Wurf, welcher nach dem Aufkommen auf dem Boden den aufrecht an der Schlaglinie stehenden Schlagmann über Kopfhöhe passiert oder passiert hätte, auch wenn er keiner körperlichen Gefahr ausgesetzt ist, zählt ebenfalls zu den im vorhergehenden Abschnitt (i) genannten Würfen. Dies gilt für den Zeitpunkt der Entscheidung des Schiedsrichters, ob die schnellen kurzen Bälle gefährlich und

unfair werden, als auch für die Zeit nach der Entscheidung. Der Schiedsrichter sagt und zeigt bei jedem solchen Wurf No Ball an.

(b) Bowlen hoher voller Bälle

- (i) Jeder Wurf, außer einem langsamen, welcher ohne vorherige Bodenberührung den aufrecht an der Schlaglinie stehenden Schlagmann über Hüfthöhe passiert oder passiert hätte, ist als gefährlich und unfair zu betrachten, unabhängig davon, ob er leicht dazu geeignet ist, den Schlagmann zu verletzen.
- (ii) Ein langsamer Wurf, welcher ohne vorherige Bodenberührung den aufrecht an der Schlaglinie stehenden Schlagmann über Schulterhöhe passiert oder passiert hätte, ist als gefährlich und unfair zu betrachten, unabhängig davon, ob er leicht dazu geeignet ist, den Schlagmann zu verletzen.

7. Gefährliches und unfaires Bowlen – Vorgehensweise des Schiedsrichters

- (a) Sobald der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers gemäß des vorhergehenden Abschnittes 6(a) entscheidet, dass das Bowlen schneller kurzer Bälle gefährlich und unfair geworden ist, oder, abgesehen von den im nachfolgenden Abschnitt 8 beschriebenen Fällen, es zu einem Fall von gefährlichem und unfaiem Bowlen kommt, wie im vorhergehenden Abschnitt 6(b) definiert, sagt und zeigt er No Ball an. Wenn der Ball tot ist, verwarnet er den Bowler und unterrichtet den anderen Schiedsrichter, den Kapitän der Feldmannschaft und die Batsmen darüber, was vorgefallen ist. Diese Verwarnung gilt für das gesamte Innings.
- (b) Wenn es durch denselben Bowler im selben Innings zu einem weiteren Vorfall gefährlichen und unfairen Bowlens kommt, wiederholt der Schiedsrichter das obige Verfahren und weist den Bowler darauf hin, dass dies eine letzte Warnung ist. Diese Warnung gilt ebenfalls für das gesamte Innings.
- (c) Sollte es zu einem weiteren Verstoß durch denselben Bowler in diesem Innings kommen, muss der Schiedsrichter No Ball ausrufen und
 - (i) sobald der Ball tot ist, den Kapitän der Feldmannschaft dazu anweisen, den Bowler unverzüglich zu suspendieren. Außerdem muss er den anderen Schiedsrichter über den Grund seiner Entscheidung unterrichten.
Der suspendierte Bowler darf in diesem Innings nicht mehr bowlen.
Das Over wird wenn nötig durch einen anderen Bowler abgeschlossen, welcher weder das vorhergehende Over ganz oder teilweise gebowlt hat noch das darauffolgende Over ganz oder teilweise bowlen darf.Außerdem muss er
 - (ii) den Vorfall den Batsmen und so früh wie möglich dem Kapitän der Schlagmannschaft melden.
 - (iii) den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den betreffenden Bowler einleiten.

8. Absichtliches Bowlen hoher voller Bälle

Wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein hoher voller Ball, der als gefährlich und unfair zu betrachten ist, wie unter dem vorhergehenden Abschnitt 6(b) definiert, absichtlich gebowlt wurde, wird die nach 7 oben vorgeschriebene Verwarnung und Warnung übergangen. Der Schiedsrichter muss in diesem Fall

- (a) (i) No Ball ansagen und anzeigen.
- (ii) sobald der Ball tot ist, den Kapitän der Feldmannschaft dazu anweisen, den Bowler unverzüglich zu suspendieren.

Der suspendierte Bowler darf in diesem Innings nicht mehr bowlen.

Das Over wird wenn nötig durch einen anderen Bowler abgeschlossen, welcher weder das vorhergehende Over ganz oder teilweise gebowlt hat noch das darauffolgende Over ganz oder teilweise bowlen darf.

- (iii) den anderen Schiedsrichter über den Grund seiner Entscheidung unterrichten.
- (b) den Vorfall den Batsmen und so früh wie möglich dem Kapitän der Schlagmannschaft melden.
- (c) den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den betreffenden Bowler einleiten.

9. Spielverzögerung durch die Feldmannschaft

Es gilt als unfair, wenn ein Feldspieler das Spiel verzögert.

- (a) Wenn einer der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein Over unnötig langsam abläuft oder der Kapitän der Feldmannschaft beziehungsweise ein anderer Feldspieler sonstige Formen der Spielverzögerung nutzt, muss er sofort
 - (i) Dead Ball ansagen und anzeigen, wenn der Ball im Spiel ist.
 - (ii) den anderen Schiedsrichter darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
- (b) Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers muss dann
 - (i) den Kapitän der Feldmannschaft warnen und darauf hinweisen, dass dies eine erste und letzte Warnung ist.
 - (ii) die Batsmen darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
- (c) Ist einer der Schiedsrichter der Meinung, dass ein Feldspieler im selben Innings erneut das Spiel verzögert, muss er
 - (i) Dead Ball ansagen und anzeigen, wenn der Ball im Spiel ist.
 - (ii) den anderen Schiedsrichter darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers muss,

- (iii) falls das Spiel nicht während eines Overs verzögert wird, der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewähren und den Kapitän der Feldmannschaft über den Grund seiner Entscheidung unterrichten
oder, falls das Spiel während eines Overs verzögert wird, den Kapitän der Feldmannschaft dazu anweisen, den Bowler unverzüglich zu suspendieren.
Der suspendierte Bowler darf in diesem Innings nicht mehr bowlen.
Das Over wird wenn nötig durch einen anderen Bowler abgeschlossen, welcher weder das vorhergehende Over ganz oder teilweise gebowlt hat noch das darauffolgende Over ganz oder teilweise bowlen darf.
- (iv) die Batsmen und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
- (v) den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und die betreffende Mannschaft einleiten.

10. Spielverzögerung durch einen Batsman

Es gilt als unfair, falls ein Batsman das Spiel verzögert. Unter normalen Umständen sollte der Schlagmann immer dann zum Schlagen bereit sein, wenn der Bowler bereit ist, seinen Anlauf zu beginnen.

- (a) Sollte einer der Batsmen dadurch, dass er dieser Verpflichtung nicht nachkommt, oder auf andere Weise das Spiel verzögern, wird das folgende Verfahren angewandt. Beim

ersten Vorfall muss der Schiedsrichter, bevor der Bowler mit seinem Anlauf beginnt oder sobald der Ball tot ist,

- (i) die beiden Batsmen warnen und darauf hinweisen, dass dies eine erste und zugleich letzte Warnung ist. Diese Warnung gilt für das gesamte Innings. Der Schiedsrichter muss jeden neuen Batsman entsprechend unterrichten.
 - (ii) den anderen Schiedsrichter darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
 - (iii) den Kapitän der Feldmannschaft und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
- (b) Kommt es in diesem Innings durch einen der Batsmen zu einer weiteren Spielverzögerung, muss der Schiedsrichter zum entsprechenden Zeitpunkt, während der Ball noch tot ist,
- (i) der Feldmannschaft 5 Strafpunkte gewähren.
 - (ii) den anderen Schiedsrichter über den Grund seiner Entscheidung unterrichten.
 - (iii) den anderen Batsman, den Kapitän der Feldmannschaft und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
 - (iv) den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän, den/die betreffenden Spieler und gegebenenfalls die betreffende Mannschaft einleiten.

11. Beschädigen der Pitch – zu schützender Bereich

- (a) Es ist die Pflicht eines jeden Spielers, unnötige Beschädigungen der Pitch zu vermeiden. Ein Spieler verursacht vermeidbare Schäden, wenn einer der Schiedsrichter der Meinung ist, dass es für seine Anwesenheit auf der Pitch keinen triftigen Grund gibt. Es gilt als unfair, die Pitch absichtlich zu beschädigen.
- (b) Ein Bereich der Pitch, nachfolgend als „geschützter Bereich“ bezeichnet, ist als die durch ein Rechteck eingeschlossene Fläche definiert, welches an jeder Pitchseite durch parallel zur Schlaglinie und jeweils 1,52 m vor ihr liegende gedachte Linien begrenzt wird und zu beiden Seiten durch gedachte Linien, die jeweils parallel zu einer der Mittelstäbe verbindenden gedachten Linie und 30,48 cm von ihr entfernt verlaufen.

12. Betreten des geschützten Bereichs nach dem Wurf durch den Bowler

- (a) Der Bowler verstößt gegen diese Regel, wenn er den geschützten Bereich betritt, nachdem er den Ball geworfen hat, oder wenn er es nicht schafft, den Ball nach seinem Wurfswung und Wurfschritt loszulassen. Siehe vorhergehenden Abschnitt 11, Regel 23.4(viii) (Anzeige und Ansage eines Dead Ball durch den Schiedsrichter) sowie Anhang D.
- (b) Verstößt ein Bowler wie unter dem vorhergehenden Abschnitt (a) angegeben gegen diese Regel, muss der Schiedsrichter beim ersten Vorfall, sobald der Ball tot ist,
- (i) den Bowler verwarnen und den anderen Schiedsrichter darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
Diese Verwarnung gilt für das gesamte Innings.
 - (ii) den Kapitän der Feldmannschaft und die Batsmen darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
- (c) Wenn in diesem Innings derselbe Bowler wieder gegen diese Regel verstößt, muss der Schiedsrichter das obige Verfahren wiederholen und darauf hinweisen, dass dies eine letzte Warnung darstellt. Diese Warnung gilt ebenfalls für das gesamte Innings.
- (d) Verstößt im Innings derselbe Bowler ein drittes Mal gegen diese Regel, so muss der Schiedsrichter,

- (i) sobald der Ball tot ist, den Kapitän der Feldmannschaft dazu anweisen, den Bowler unverzüglich zu suspendieren.
Der suspendierte Bowler darf in diesem Innings nicht mehr bowlen.
Das Over wird wenn nötig durch einen anderen Bowler abgeschlossen, welcher weder das vorhergehende Over ganz oder teilweise gebowlt hat noch das darauffolgende Over ganz oder teilweise bowlen darf.
- (ii) den anderen Schiedsrichter über den Grund seiner Entscheidung unterrichten.
- (iii) die Batsmen und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
- (iv) den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den betreffenden Bowler einleiten.

13. Beschädigung der Pitch durch Feldspieler

- (a) Verursacht ein Feldspieler an der Pitch vermeidbare Schäden, die nicht unter den vorhergehenden Abschnitt 12(a) fallen, muss der Schiedsrichter, der den Verstoß beobachtet, beim ersten Vorfall den anderen Schiedsrichter informieren, sobald der Ball tot ist. Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers muss dann
 - (i) den Kapitän der Feldmannschaft verwarnen und darauf hinweisen, dass dies eine erste und letzte Warnung ist. Diese Warnung gilt für das gesamte Innings.
 - (ii) die Batsmen darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
- (b) Verursacht ein Feldspieler in diesem Innings weitere vermeidbaren Schäden an der Pitch, muss der Schiedsrichter, der den Verstoß beobachtet, den anderen Schiedsrichter informieren, sobald der Ball tot ist. Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers muss dann
 - (i) der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewähren.
Er muss außerdem
 - (ii) den Kapitän der Feldmannschaft über den Grund seiner Entscheidung unterrichten.
 - (iii) die Batsmen und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
 - (iv) den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den/die betreffenden Spieler einleiten.

14. Beschädigung der Pitch durch einen Batsman

- (a) Verursacht einer der Batsmen an der Pitch vermeidbare Schäden, muss der Schiedsrichter, der den Verstoß beobachtet, beim ersten Vorfall den anderen Schiedsrichter informieren, sobald der Ball tot ist. Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers muss dann
 - (i) beide Batsmen darauf hinweisen, dass derartige Aktionen unfair sind, und hervorheben, dass dies eine erste und zugleich letzte Warnung ist. Diese Warnung gilt für das gesamte Innings. Der Schiedsrichter muss jeden neuen Batsman entsprechend unterrichten.
 - (ii) den Kapitän der Feldmannschaft und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
- (b) Verursacht ein Batsman in diesem Innings weitere vermeidbaren Schäden an der Pitch, muss der Schiedsrichter, der den Verstoß beobachtet, den anderen Schiedsrichter informieren, sobald der Ball tot ist. Der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers muss dann

- (i) der Schlagmannschaft alle Läufe aus diesem Wurf aberkennen, abgesehen von einer etwaigen Strafe für einen No Ball oder einen Wide.
 - (ii) zusätzlich der Feldmannschaft 5 Strafpunkte gewähren.
 - (iii) die Batsmen zu ihren ursprünglichen Pitchseiten zurückbeordern.
 - (iv) den Kapitän der Feldmannschaft und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
- (c) Die Schiedsrichter müssen den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den/die betreffenden Spieler einleiten.

15. Versuch, vor dem Wurf den passiven Schlagmann durch Run Out ausscheiden zu lassen

Der Bowler darf versuchen, bevor er mit seinem Wurftritt beginnt, den passiven Schlagmann durch Run Out ausscheiden zu lassen. Der Ball zählt nicht als ein Ball des Overs, unabhängig davon, ob der Versuch erfolgreich ist oder nicht.

Schafft es der Bowler bei seinem Versuch nicht, den passiven Schlagmann durch Run Out ausscheiden zu lassen, muss der Schiedsrichter so früh wie möglich Dead Ball ansagen und anzeigen.

16. Durch Batsmen geklaute Läufe

Es gilt als unfair, wenn die Batsmen während des Anlaufs des Bowlers versuchen, einen Lauf zu stehlen. Außer, wenn der Bowler versucht, einen der Batsmen durch Run Out ausscheiden zu lassen – siehe vorhergehenden Abschnitt 15 und Regel 24.4 (Frühzeitiger Wurf des Bowlers zum Schlagmann) – muss der Schiedsrichter

- (i) Dead Ball ansagen und anzeigen, sobald die Batsmen bei einem solchen Versuch aneinander vorbeigelaufen sind.
- (ii) den anderen Schiedsrichter über den Grund seiner Entscheidung unterrichten.
- (iii) die Batsmen zu ihren ursprünglichen Pitchseiten zurückbeordern.
- (iv) der Feldmannschaft 5 Strafpunkte gewähren.
- (v) die Batsmen, den Kapitän der Feldmannschaft und sobald wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft über den Grund seiner Entscheidung unterrichten.
- (iv) den Vorfall nach dem Spiel gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und die betreffenden Spieler einleiten.

17. Strafpunkte

- (a) Wenn einer der Mannschaften Strafpunkte gewährt werden, muss der Schiedsrichter, sobald der Ball tot ist, die Strafpunkte den Aufschreibern anzeigen. Siehe Regel 3.14 (Signale).
- (b) Ungeachtet der Bestimmungen der Regel 21.6 (Gewinn bringender Schlag oder Zusatzpunkte) werden Strafpunkte in jedem Fall wie durch die Regeln festgelegt gewährt.
Hierzu sind jedoch auch die Einschränkungen bezüglich der Gewährung von Strafpunkten nach den Regeln 26.3 (Nicht gewährte Leg Byes), 34.4 (Zulässige Läufe aus einem regelgerecht mehr als einmal geschlagenen Ball) und 41.4 (Nicht gewährte Strafpunkte) zu beachten.
- (c) Bei Gewähren von 5 Strafpunkten für die Schlagmannschaft nach Regel 2.6 (Unerlaubte Rückkehr eines Spielers), 41.2 (Abfangen des Balls) oder 41.3 (Schutzhelme der

Feldmannschaft) beziehungsweise entsprechend der vorhergehenden Abschnitte 3, 4, 5, 9 oder 13

- (i) werden diese als Straf-Zusatzpunkte gewertet und gelten zusätzlich zu allen weiteren Strafen.
 - (ii) werden diese vergeben, sobald der Ball tot ist. Sie sind weder als Ergebnis des unmittelbar vorhergehenden noch des unmittelbar folgenden Wurfs zu betrachten und gelten zusätzlich zu allen weiteren Läufen aus diesen Würfeln.
 - (iii) wechseln die Batsmen die Pitchseiten nicht allein aufgrund dieser 5-Punkte-Strafe.
- (d) Bei Vergabe von 5 Strafpunkten an die Feldmannschaft gemäß Regel 18.5(b) (Absichtliche kurze Läufe) oder entsprechend der vorhergehenden Abschnitte 10, 14 oder 16 werden diese zum Ergebnis des letzten abgeschlossenen Innings der betreffenden Mannschaft als Straf-Zusatzpunkte hinzugezählt. Falls die Feldmannschaft noch kein Innings abgeschlossen hat, werden die 5 Strafpunkte zum Punktestand beim nächsten Innings dazugezählt.

18. Verhalten der Spieler

Bei Verstößen gegen die Ideale des Spiels

in Form unfairer Aktionen, die wie im vorhergehenden Abschnitt 2 nicht durch die Regeln abgedeckt sind,

oder in Form von Spielern,

die den Anweisungen des Schiedsrichters nicht Folge leisten

oder die Entscheidungen eines Schiedsrichters durch Worte oder Taten kritisieren

oder die Entscheidungen eines Schiedsrichters ablehnend aufnehmen

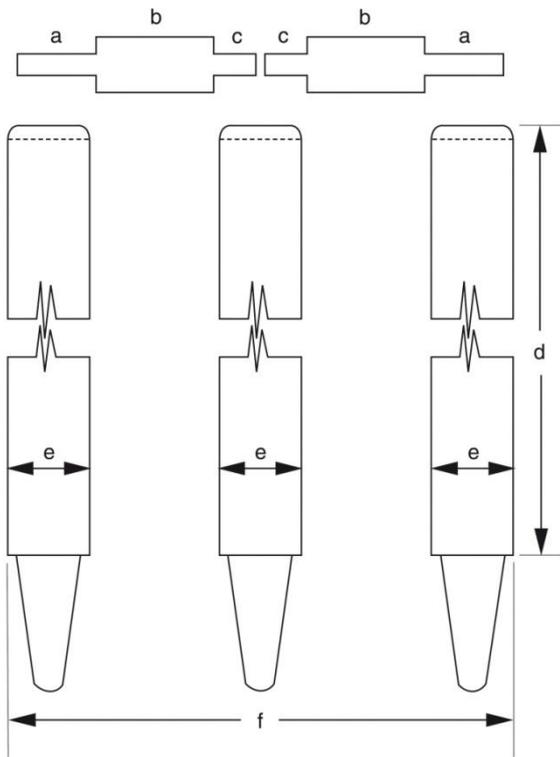
oder die sich allgemein so verhalten, dass dadurch das Spiel in Misskredit gerät,

muss der betreffende Schiedsrichter sofort den anderen Schiedsrichter darüber unterrichten.

Die Schiedsrichter müssen gemeinsam

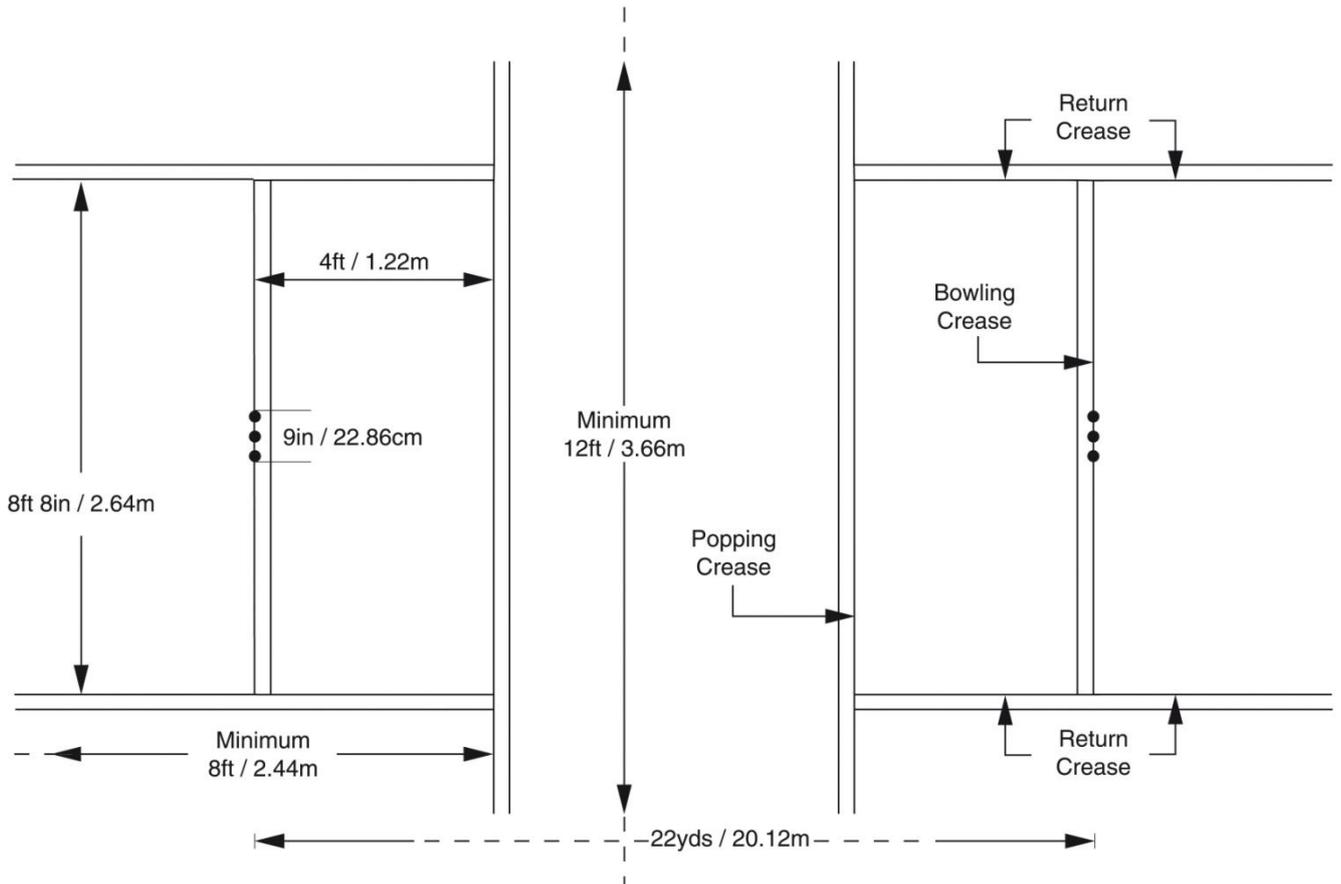
- (i) den Kapitän des Spielers über den Vorfall unterrichten und den Kapitän anweisen, notwendige Maßnahmen zu ergreifen.
- (ii) den Kapitän auf die Schwere des Vergehens hinweisen und ihm mitteilen, dass der Vorfall an eine höhere Stelle weitergeleitet werden wird.
- (iii) den Vorfall nach dem Spiel so früh wie möglich der Leitung der Feldmannschaft und allen für das Spiel verantwortlichen Verbänden melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän, den/die betreffenden Spieler und gegebenenfalls die betreffende Mannschaft einleiten.

ANHANG A Regel 8 (Die wickets)



	Senior	Junior
Bails		
Overall	4 ⁵ / ₁₆ in / 10.95cm	3 ¹³ / ₁₆ in / 9.68cm
a	1 ³ / ₈ in / 3.49cm	1 ¹ / ₄ in / 3.18cm
b	2 ¹ / ₈ in / 5.40cm	1 ¹³ / ₁₆ in / 4.60cm
c	¹³ / ₁₆ in / 2.06cm	³ / ₄ in / 1.91 cm
Stumps		
Height (d)	28 in / 71.1 cm	27 in / 68.58cm
Diameter (e)		
max.	1 ¹ / ₂ in / 3.81 cm	1 ³ / ₈ in / 3.49 cm
min.	1 ³ / ₈ in / 3.49 cm	1 ¹ / ₄ in / 3.18 cm
Overall Width (f) of Wicket		
	9 in / 22.86 cm	8 in 20.32 cm

ANHANG B Regel 7 (Die pitch) e Regel 9 (Die wurf-, schlag, und seitenlinien)



ANHANG C Handschuhe



ANHANG D

Definitionen und erklärungen von wörtern und redewendungen, die nicht im text definiert werden

Der Begriff „**Auslosung**“ steht für die Auslosung bei der Wahl der Innings.

Die Wendung „**Vor der Auslosung**“ beschreibt die Zeit vor der Auslosung an dem Tag, an dem mit dem Beginn des Spiels gerechnet wird oder, im Falle eines eintägigen Spiels, an dem das Spiel stattfinden soll.

„**Vor dem Spiel**“ ist jeder Zeitpunkt vor der Auslosung, nicht nur an dem Tag, an dem die Auslosung stattfinden soll.

„**Während des Spiels**“ ist jeder Zeitpunkt nach der Auslosung und bis zum Abschluss des Spiels, unabhängig davon, ob das Spiel gerade im Gang ist.

Der „**Spielablauf**“ schließt alle für das Spiel relevanten Aktionen zu allen Zeitpunkten an beliebigen Spieltagen mit ein.

Zum „**Zubehör des Spiels**“ zählen der Schläger, der Ball, die Stäbe und die Querstäbe.

Das „**Spielfeld**“ ist die durch die Grenzlinie eingeschlossene Fläche.

Der „**Square**“ ist der speziell präparierte Bereich des Spielfeldes, auf welchem sich die Pitch befindet.

Das „**Außenfeld**“ ist der Bereich des Spielfeldes, der sich zwischen dem Square und der Begrenzung befindet.

Das Wort „**Innenkante**“ bezieht sich auf diejenige Kante, welche auf derselben Seite wie das näher stehende Wicket liegt.

„**Hinter**“ den Stäben und Linien heißt: auf der Seite, die von den Stäben und Linien am anderen Ende der Pitch weiter entfernt liegt. „**Vor**“ den Stäben und Linien bedeutet umgekehrt: auf der Seite, die näher an den Stäben und Linien am anderen Ende der Pitch liegt.

Die Seite, auf der der Schlagmann Position bezieht, um die Würfe eines Bowlers entgegenzunehmen, wird als „**Seite des Schlagmanns**“ bezeichnet, soweit dies der Identifikation einer Spielhälfte dient, und zwar unabhängig davon, wohin sich der Schlagmann in der Folge bewegt. Die andere Hälfte heißt „**Seite des Bowlers**“. Die Seite des Schlagmanns wird auch „**Seite des Wicket-Keepers**“ genannt, wenn auf die Position eines Batsman in Abhängigkeit vom Wicket der entsprechenden Seite Bezug genommen wird.

„**Vor der Wicketlinie des Schlagmanns**“ ist der Bereich des Spielfeldes, der vor der imaginären Linie liegt, welche die Vorderseiten der Stäbe auf der Seite des Schlagmanns miteinander verbindet. Diese Linie kann in der Vorstellung in beide Richtungen bis zur Begrenzung verlängert werden.

„**Hinter dem Wicket**“ ist der Bereich des Spielfeldes, der hinter der imaginären Linie liegt, welche die Rückseiten der Stäbe auf der jeweiligen Seite verbindet. Diese Linie kann in der Vorstellung in beide Richtungen bis zur Begrenzung verlängert werden.

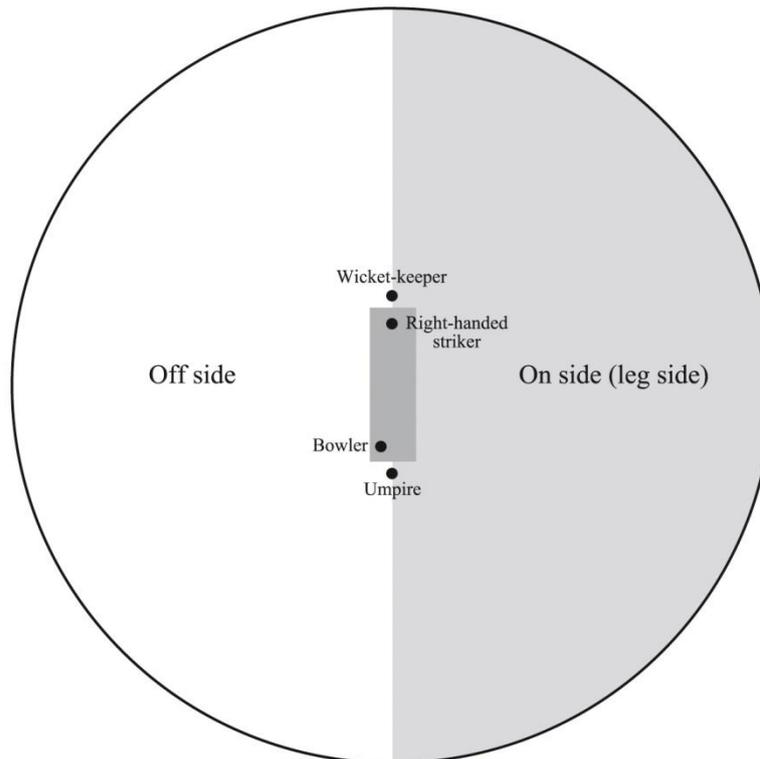
„**Hinter dem Wicket-Keeper**“ ist der Bereich hinter dem Wicket auf der Seite des Schlagmanns, wie oben definiert, aber in einer Linie mit beiden Wickets und weiter von den Stäben entfernt als der Wicket-Keeper.

„**Das Gebiet eines Batsman**“ beschreibt auf beiden Seiten der Pitch das gesamte hinter der Schlaglinie eines Batsman liegende Spielfeld.

Die „**ursprüngliche Seite**“ bezieht sich auf die Seite, auf der sich der Batsman aufhielt, als der Ball für den aktuellen Wurf ins Spiel gebracht wurde.

Das „**verlassene Wicket**“ ist das Wicket auf der Seite, auf der sich der Batsman zu Beginn des aktuellen Laufs befand.

Die Erklärung der Begriffe „**Off Side/On Side**“ ist im nachfolgenden Diagramm ersichtlich.



„**Over the Wicket**“ und „**Round the Wicket**“: Befindet sich das Wicket auf derselben Seite wie der Wurfarm, wenn der Bowler zwischen dem Wicket und der Seitenlinie läuft, bowlt er Over the Wicket. Befindet sich die Seitenlinie auf derselben Seite wie der Wurfarm, bowlt er Round the Wicket.

„**Schiedsrichter**“: Wird das Wort „**Schiedsrichter**“ als alleinstehender Begriff gebraucht, ist damit immer der Schiedsrichter auf der Seite des Bowlers gemeint, obwohl manchmal zur Betonung und Klarstellung die volle Umschreibung verwendet wird. Analog bezeichnet der Plural („**die Schiedsrichter**“) immer beide Schiedsrichter. **Der** oder **die Schiedsrichter** sind verallgemeinernde Begriffe. Falls notwendig gibt eine ausführlichere Erklärung an, welcher der beiden genau gemeint ist.

Der Ausdruck „**Die Schiedsrichter stellen gemeinsam fest**“ bezieht sich auf Entscheidungen, welche die Schiedsrichter zusammen und unabhängig von den Spielern treffen.

Die „**Feldmannschaft**“ ist die Mannschaft, die sich aktuell im Feld spielt, unabhängig davon, ob das Spiel gerade läuft oder nicht.

„**Mitglied der Feldmannschaft**“ bezeichnet einen Spieler, den der Kapitän der Feldmannschaft nominiert hat, beziehungsweise einen für den nominierten Spieler zugelassenen Ersatzmann.

„**Feldspieler**“ ist jeder der 11 oder weniger Spieler, die zusammen die Feldmannschaft bilden. Diese Definition schließt sowohl den Bowler und den Wicket-Keeper als auch alle nominierten Spieler mit ein, die sich regelgerecht auf dem Spielfeld aufhalten. Außerdem gehören die regelgerecht an Stelle von nominierten abwesenden Spielern eingesetzten Auswechselspieler in diese Kategorie. Diese Gruppe beinhaltet jedoch nicht diejenigen nominierten Spieler, die sich nicht auf dem Spielfeld befinden oder die noch nicht die Genehmigung des Schiedsrichters besitzen, zurückzukehren.

Ein Feldspieler, der sich kurzzeitig außerhalb der Begrenzung aufhält, während er die Aufgaben eines Feldspielers wahrnimmt, gilt nicht als vom Spielfeld abwesend, noch ist er im Sinne der

Regel 2.5 (Abwesender oder das Spielfeld verlassender Feldspieler) als das Spielfeld verlassend zu betrachten.

Der „**Wurfschwung**“ ist die Bewegung, die der Wurfarm des Bowlers ausführt, während der er normalerweise den Ball zum Wurf loslässt.

Der „**Wurfschritt**“ ist der Schritt, während dessen der Wurfschwung gemacht wird, unabhängig davon, ob der Ball losgelassen wird. Er beginnt, sobald der hintere Fuß des Bowlers zu diesem Schritt aufkommt, und endet, wenn der vordere Fuß im selben Schritt landet.

In Bezug auf den Kontakt mit dem Ball bezieht sich das Wort „**Schlag**“ beziehungsweise „**schlagen**“ immer auf das Schlagen des Balles durch den Schläger, es sei denn, es wird ausdrücklich eine andere Formulierung verwendet.

Der Begriff „**direkt**“ bedeutet in den Zusammensetzungen „**direkt treffen**“, „**direkt auf etwas prallen**“ u.Ä. immer „ohne mit einem Feldspieler in Kontakt gewesen zu sein“. Bodenkontakt ist jedoch nicht ausgeschlossen.

Zur „**äußeren Schutzausrüstung**“ gehört jeder sichtbare Ausrüstungsgegenstand, der zum Schutz gegen einen äußeren Stoß getragen wird.

Für einen Batsman sind zulässig: ein Schutzhelm, äußere Beinschützer, Handschuhe für Batsmen und, falls sichtbar, Unterarmschützer.

Für einen Feldspieler ist hier nur ein Schutzhelm zulässig, außer im Falle des Wicket-Keeper, welcher zusätzlich Beinschützer für Wicket-Keeper und Handschuhe tragen darf.

Ein „**Schutzhelm**“ ist eine Kopfbedeckung aus hartem Material, die dazu dient, Kopf, Gesicht oder beides zu schützen.

Zur „**Kleidung**“ zählt jeder von einem Spieler am Körper getragene Gegenstand, der nicht als äußere Schutzausrüstung definiert wurde, einschließlich Gegenständen wie Brillen oder Schmuck. Die Spieler dürfen nicht sichtbare Kleidungsstücke zum Schutz tragen. Ein vom Batsman getragener Schläger zählt nicht als Kleidung im Sinne dieser Definition.

Der Terminus „**Schläger**“ schließt die folgenden Bestandteile mit ein:

- den gesamten Schläger.
- den gesamten Handschuh (oder die Handschuhe) an der Hand oder den Händen, die den Schläger hält oder halten.
- die Hand oder Hände, die den Schläger hält oder halten, falls der Batsman an dieser Hand oder diesen Händen keinen Handschuh trägt.

Der Ausdruck „**Hand**“ bezieht sich beim Batsman und beim Wicket-Keeper auf die Hand selbst als auch auf den gesamten Handschuh, der an der Hand getragen wird.

„**In der Hand des Batsman**“: Wenn der Schläger oder Teile davon Kontakt mit der Hand oder dem an der Hand getragenen Handschuh eines Batsman haben, liegt der Schläger in der Hand des Batsman.

Die „**Ausrüstung**“ des Batsman besteht aus seinem Schläger, wie oben definiert, und allen Teilen der von ihm getragenen äußeren Schutzausrüstung.

Die Ausrüstung eines Feldspielers besteht aus allen von ihm getragenen Teilen, die Bestandteile der äußeren Schutzausrüstung sind.

Zum „**Körper**“ eines Spielers zählt der eigentliche Spieler sowie sämtliche Kleidung und regelgerechte äußere Schutzausrüstung, die er trägt, außer, im Falle eines Batsman, dessen Schläger.

Eine Hand, mit oder ohne Handschuh, die nicht den Schläger hält, zählt als Körperteil des Batsman.

Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände zählen nicht als Teil des Körpers des Spielers, wenn sie nicht festsitzen.

Ein vom Batsman zwar in der Hand gehaltener aber nicht an der Hand getragener Handschuh zählt als Teil seines Körpers.

Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände, die ein Feldspieler in der Hand oder in den Händen trägt, zählen nicht als Teil seines Körpers.

ANHANG E Der schläger: regel 6

Alle Regelreferenzen beziehen sich auf die Abschnitte unter Regel 6.

Schlägerkategorien: Die Typen A, B und C sind Schlägerarten, die den Abschnitten 1 bis 8 unter Regel 6 entsprechen. Schläger, die nicht in diese drei Kategorien fallen, werden durch das Regelwerk nicht anerkannt. Schläger vom Typ A können auf allen Niveaus verwendet werden. Schläger vom Typ B oder C sowie alle anderen Schläger können nur auf oder unter solchen Niveaus verwendet werden, wie es der Verband des betreffenden Landes zulässt.

Blatt: Die Vorderseite des Schlägers stellt die wichtigste Schlagfläche dar. Daneben gibt es noch eine Rückseite, die Basis, die Kanten sowie die Spitze. Die Basis, die Kanten und die Spitze trennen die Vorderseite von der Rückseite. An der Basis geht der Griff ins Blatt über. Die Basis endet dort, wo das Blatt seine volle Breite erreicht hat.

Die Spitze ist die gegenüberliegende Seite der Basis.

Zwischen Spitze und Basis liegen die Kanten. Sie bilden den Rest des Blatts.

Klebematerial: Klebematerial ist nur erlaubt, wenn es absolut notwendig ist, und auch nur in minimaler Menge.

Griffmaterial: Abgesehen von Bambus, Holz oder Garn ist der Anteil anderer Materialien am Griffvolumen auf ein Zehntel (Typen A und B) sowie ein Fünftel (Typ C) beschränkt. Derartige Materialien dürfen nicht weiter als 8,26 cm in den unteren Teil des Griffs hineinragen.

Wicklung und Deckschicht am Griff: Diese Materialien dürfen nicht weiter als vorgegeben in den unteren Griffteil hineinragen. Die Grenzwerte liegen bei:

6,35 cm bei der Garnwicklung.

6,99 cm bei den Deckschichten.

Länge und Breite

(a) Die Gesamtlänge des Schlägers darf bei eingestecktem unteren Griffteil nicht mehr als 96,5 cm betragen.

(b) Der Schläger darf an der breitesten Stelle nicht mehr als 10,8 cm messen.

(c) Diese Maße gelten ausschließlich zugelassener Deckschichten, Reparaturmaterialien und Schutzüberzüge für die Spitze, wenn diese nicht stärker sind als erlaubt.

Grifflänge: Außer bei Schlägern der Größe 6 und weniger darf der Griff nicht mehr als 52 % der Schlägerlänge ausmachen.

Deckschicht fürs Blatt: Die für Typ C zugelassene Stoff-Deckschicht darf vor einer Behandlung wie in Regel 6.6(d) beschrieben nicht stärker als 0,3 mm sein.

Schutz und Reparatur des Blatts: Das in Regel 6.6(a) zugelassene Material darf nicht stärker sein als 1 mm. Das in Regel 6.6(a)(ii) genannte Reparaturmaterial darf in jeder Richtung nicht mehr als 2 cm über den beschädigten Bereich hinausragen. Wird eine durchgehende Wicklung verwendet, darf die Gesamtstärke der Überlappung nicht mehr als 1 mm betragen.

Das in Regel 6.6(d) genannte nicht feste Material, das im trockenen Zustand eine harte Schicht bildet, darf nicht stärker als 0,1 mm sein.

Einsätze für die Spitze und die Kanten: Das verwendete Holz darf nicht stärker sein als 0,89 cm.

Der Einsatz an der Spitze darf an keinem Punkt mehr als 6,35 cm in das Blatt hineinragen.

Die Einsätze an den Kanten dürfen an keinem Punkt mehr als 2,54 cm in das Blatt hineinragen.

Schutz für die Spitze: Die maximal erlaubte Stärke des Schutzmaterials für die Spitze beträgt 3 mm.

Kommerzielle Erkennungszeichen: Diese dürfen nicht mehr als 0,2 mm stark sein. Sie dürfen nicht mehr als 50 % der Rückseite des Blatts bedecken. Auf der Vorderseite dürfen sie nur die obersten 22,86 cm der Schlagfläche, gemessen vom untersten Punkte des Griffs, bedecken.



Germany

Funded by the
ICC European Development Programme



© MCC 2011