



DCB Spielordnung 2021

(Copyright DCB 18.03.2021)

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

A.	ALLGEMEINVERBINDLICHE BESTIMMUNGEN	5
§1	Geltungsbereich	5
§2	DCB Spielordnung	5
§3	DCB Spielbetrieb	6
§4	Zuständigkeit der Verbände	8
§5	Gegenseitige Unterrichtung	8
§6	Spielerabstellungen	8
B.	ALLGEMEINVERBINDLICHE SPIELBESTIMMUNGEN	9
§7	Spieljahr und spiefreie Zeit	9
§8	Spielplan	9
§9	Meldung und Spielberechtigung von Spielern	11
§10	Spieler, Auswechselspieler und Runner	13
§11	Schiedsrichter	13
§12	Aufschreiber und Aufschreibung des Punktestands	15
§13	Spielball	15
§14	Spieldauer	15
§15	Auslosung und verspätetes Antreten	16
§16	Beendigung und Verzicht auf ein Inning	17
§17	Pausen	17
§18	Spielbeginn; Ende des Spiels	17
§19	Zerstörtes Wicket	19
§20	Ergebnis	19
§21	Ligaposition	21
§22	Verhalten der Spieler	21
§23	Spielkleidung	22
§24	Regularien für Jugendspieler	22
§25	Spielberichtsbögen	22
§26	Wide Ball	23
§27	Gefährliches Spiel (beim Bowling)	24
	B Anhang 1 – Beispiele zu §18	25
C.	MEISTERSCHAFTEN	27
C.1	Deutsche Cricketmeisterschaft der Herren (50 Overs)	27
	Erweiterte Spielbestimmungen	27
§1.C.1	Spielball	27
§2.C.1	Anzahl der Overs pro Bowler	27
§3.C.1	Feldspielrestriktionen	27
	Spielbetrieb	29
§4.C.1	Spielklassen	29
§5.C.1	Bundesliga	29
§6.C.1	Regionalliga	30
§7.C.1	Verbandsliga	31

§8.C.1	Anzahl der Mannschaften in den Bundes- und Regionalligen	31
§9.C.1	Auf- und Abstiegsregelungen	31
§10.C.1	Ligapunkte	33
§11.C.1	Meisterschaftszeitraum	33
C.2	T20 Deutsche Meisterschaft	34
	Erweiterte Spielbestimmungen	34
§1.C.2	Spielball	34
§2.C.2	Anzahl der Overs pro Bowler	34
§3.C.2	No-Ball und Free Hit	34
§4.C.2	Wide Ball	34
§5.C.2	Feldspielrestriktionen	35
§6.C.2	Kleidung der Spieler	36
	Spielbetrieb 2021	36
§7.C.2	Spielklasse	36
§8.C.2	Regionale Phase	36
§9.C.2	DCB T20 Endrunde	37
§9.C.2 (b)	Qualifikation für die DCB T20 Bundesliga 2022	37
§10.C.2	Ligapunkte	38
§11.C.2	Meisterschaftszeitraum	38
D.	MEISTERSCHAFTEN DER FRAUEN	39
D.1	Deutsche Cricketmeisterschaft der Frauen	39
	Erweiterte Spielbestimmungen	39
§1.D.1	Spielplan	39
§2.D.1	Meldung und Spielberechtigung der Spieler	39
§3.D.1	Spielerinnen	39
§4.D.1	Schiedsrichter	40
§5.D.1	Spielball	40
§6.D.1	Anzahl der Overs pro Bowler	40
§7.D.1	No-Ball und Free Hit	40
§8.D.1	Wide Ball	40
	Spielbetrieb	41
§9.D.1	Austragung	41
§10.D.1	Frauen-Bundesliga	41
§11.D.1	Ligapunkte	42
§12.D.1	Ligabonuspunkte	42
§13.D.1	Meisterschaftszeitraum	42
E.	DCB STRAFORDNUNG (DCB-SO)	43
§1	Strafen	43
§2	Allgemeine Verstöße	43

§3	Unberechtigtes Spielen	44
§4	Spielerpässe	44
§5	Spielabbruch, Nichtantritt	44
§6	Schiedsrichterverstöße	44
§7	Verstöße im Rahmen des Spielbetriebs	45
§8	Sauberkeit auf dem Feld	45
§9	Nichterfüllung von DCB Verwaltungs- und Organisationsvorgaben	45
§10	ICC „Disapproved Cricket“	45
§11	Prozedere für Strafen	45
§12	Geldstrafen	46
§13	Strafwirkung und Rechtsmittel	46

A. Allgemeinverbindliche Bestimmungen

§1 Geltungsbereich

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

§2 DCB Spielordnung

- 1) Die DCB Spielordnung ist in mehrere Abschnitte untergliedert und besteht aus den Allgemeinverbindlichen Bestimmungen, den Allgemeinverbindlichen Spielbestimmungen, den Speziellen Spielbestimmungen, der DCB Strafordnung, der Schlussbestimmung und dem Anhang.
- 2) Die Allgemeinen Bestimmungen und die Schlussbestimmungen können laut letzterer nicht durch andere Bestimmungen dieser Spielordnung entkräftet oder verändert werden, sie bilden den Rahmen der Spielordnung.

- 3) Der Abschnitt Strafordnung wirkt auf alle vorangegangenen Abschnitte.
- 4) In den Allgemeinen Spielbestimmungen sind die meisterschaftsübergreifenden Regularien des Spielbetriebs festgelegt, Regularien der Speziellen Spielbestimmungen sollen diese zum Zweck der jeweiligen Meisterschaft erweitern und ergänzen, gegebenenfalls können sie diese auch entkräften oder aufheben.

§3 DCB Spielbetrieb

- 1) Der DCB Spielbetrieb umfasst alle vom Deutschen Cricket Bund e.V. ausgegebene Meisterschaften. Alle Meisterschaften haben die Ermittlung eines Meisters und die Vergabe eines Deutschen Titels im Cricketsport zum Zweck. Sie sind die einzigen zulässigen Deutschen Titel im Cricketsport und werden an den Sieger der höchsten Spielklasse der Meisterschaft vergeben. In den Gruppen der Meisterschaften können zudem untergeordnete Meisterschaften ausgespielt und Meistertitel vergeben werden.
- 2) Meisterschaften werden zwischen Vereinen oder Verbänden oder Mannschaften des DCB ausgetragen.
Die auszutragenden Vereinsmeisterschaften lauten:
 - i) „Deutsche Cricketmeisterschaft der Männer“ (DCM) und dem Titel „Deutscher Cricketmeister (Männer)“
 - ii) „Deutsche Cricketmeisterschaft der Frauen“ (DCMF) und dem Titel „Deutscher Cricketmeister (Frauen)“
 - iii) „T20 Deutsche Meisterschaft“ (T20DM) und dem Titel „T20 Deutscher Meister“
- 3) **Austragungen**
 - a) Alle Meisterschaften bestehen aus einer oder mehreren Spielklassen.
 - b) Spielklassen geben den unterschiedlichen Lizenzrang von den Mannschaften der Vereine und Verbänden laut Lizenzkriterien an. Mannschaften von Vereinen und Verbänden mit demselben Lizenzrang werden in einer Spielklasse zusammengefasst. Spielklassen können in Vor- und Endrunden untergliedert sein. Gibt es eine solche Untergliederung nicht, wird die Spielklasse als Meisterschaftsrunde ausgetragen.
 - c) Vorrunden bestehen aus einer oder mehreren Gruppen.
 - d) Endrunden schließen sich Vorrunden an, um gegebenenfalls die Spielklasse oder Meisterschaft zum Abschluss zu bringen.
 - e) Gruppen können in Gruppenvor- und Gruppenendrunden untergliedert sein. Gruppenendrunden schließen sich Gruppenvorrunden an, um gegebenenfalls die Gruppe oder Meisterschaft zum Abschluss zu bringen. Gibt es eine solche Untergliederung nicht, wird die Gruppe als Gruppenrunde ausgetragen.
 - f) Eine Liga kann in allen vorangegangenen beschriebenen Runden ausgetragen werden, außer in der Endrunde der obersten Spielklasse der DCM und des T20DM.
Eine Liga hat die Ermittlung einer Rangfolge für die an ihr teilnehmenden Mannschaften zum Zweck. Anhand der Spielergebnisse werden Ligapunkte an die Mannschaften verteilt. Die kumulierten Ligapunkte einer Mannschaft ergeben ihren Ligapunktstand. Die Ligatabelle gibt die Rangfolge anhand des Ligapunktstandes an. Der Tabellenführer gewinnt die Liga.

Alle Mannschaften spielen die gleiche Anzahl von Spielen in einer Liga, Ausnahmen regeln die Spielbestimmungen.

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

4) Meisterschaftsspiele

- a) Alle Spiele um eine Meisterschaft werden als Meisterschaftsspiele bezeichnet.
- b) Bundesspiele sind Endrundenspiele der obersten Spielklasse der DCM, der DCMF und der T20DM.
- c) Entscheidungsspiele sind Spiele, die eine Entscheidung zwischen zwei bis dahin gleich starken Kontrahenten herbeiführen und bei denen ein Unentschieden oder Ergebnislos nicht vorgesehen ist.
- d) Ligaspiele sind Spiele, die in einer Liga ausgetragen werden und bei denen nach Spielausgang, inklusive Unentschieden und Ergebnislos, Ligapunkte vergeben werden.

5) Formate im DCB Spielbetrieb

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

6) Lizenzierung

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

7) Vermarktungsrechte

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

§4 Zuständigkeit der Verbände

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

§5 Gegenseitige Unterrichtung

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

§6 Spielerabstellungen

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

B. Allgemeinverbindliche Spielbestimmungen

§7 Spieljahr und spielfreie Zeit

Die Outdoorsaison beginnt am 01. April und endet zum 30. September. Bei speziellen und/oder unvorhersehbaren Spielbedingungen oder Umständen können zudem Zeiträume festgelegt werden, in denen ausschließlich Meisterschaften stattzufinden haben. Ausnahmen kann der DCB Vorstand Leistungssport für Bundes- und Entscheidungsspiele zulassen.

§8 Spielplan

1) Mannschaftsmeldungen für DCB Meisterschaften

- a) Vereine müssen ihre Mannschaften für alle DCB Meisterschaften der Cricketsaison bis zum 31. Januar jedes Jahres registrieren. Diese Frist kann, bei schriftlicher Vorlage berechtigter Gründe, bis zum 28. Februar verlängert werden. Die Fristverlängerung muss bis zum 31. Januar beantragt werden.
- b) Mit allgemeiner Meldefrist zum 31. Januar muss der Ligaleitung mitgeteilt werden, an welchen Terminen ihre Mannschaft(en) während der Saison außerstande sein wird zu spielen. Pro Mannschaft kann diese Regelung nur für zwei Wochenenden pro Saison in Anspruch genommen werden. Diese Regelung gilt nicht für Bundesspiele.

2) Ansetzungen von Meisterschaftsspielen

- a) Vereine müssen im Saisonzeitraum darauf vorbereitet sein, an allen staatlichen Feiertagen, Samstagen und Sonntagen Meisterschaftsspiele abzuhalten.
- b) Zudem soll es im T20-Cricket möglich sein, Meisterschaftsspiele an Abenden unter der Woche abzuhalten. An welchem Tag(en) unter der Woche Spielansetzung stattfinden, muss festgelegt sein. Dabei müssen die austragenden Verbände eine Anwendung dieser Regel einen Monat vor Mannschaftsanmeldungsfrist für die jeweilige Meisterschaft bekannt geben. Eine Ansetzung eines Meisterschaftsspiels unter der Woche muss für die beteiligten Mannschaften zumutbar sein (*lediglich sehr kurze Anfahrtswege, kein zu früher oder zu später Spielbeginn, Berücksichtigung der Sonnenstände in der Jahreszeit der Ansetzung, etc.*).
- c) Nimmt der Spieler des Vereins an einem angesetzten Spieltag an einer Maßnahme und/oder einem Spiel der Nationalmannschaft oder Elite League teil, so kann die Ligaleitung auf Antrag des betroffenen Vereins, die Spielansetzung nach freiem Ermessen verschieben. Ein Rechtsanspruch hierfür besteht nicht.
- d) Das Heimrecht genießt die Mannschaft mit Nutzungsrecht für den Platz. Wo das Nutzungsrecht nicht eindeutig ist, hat die Ligaleitung eine Heimmannschaft zu bestimmen.

3) Änderungsgesuche, Neuansetzungen, Ersatztermine und Platzwechsel

- a) Sobald der Spielplan veröffentlicht wurde, können Änderungen nur durch die Ligaleitung vorgenommen werden. Änderungsgesuche von Vereinen werden immer abgelehnt.
- b) Neuansetzungen von Spielen sind nicht gestattet.
- c) Ersatztermine sind dementsprechend ebenfalls nicht gestattet und dürfen nicht im Spielplan vorgesehen sein.
- d) Falls der Cricketplatz einer Heimmannschaft gem. Abs. 4 nicht verfügbar sein sollte, ist es gestattet, das Meisterschaftsspiel am selben Datum und zur selben Uhrzeit auf einem anderen Cricketplatz gem. Abs. 5b auszutragen. Ein solcher Platzwechsel muss von der Heimmannschaft eigenständig arrangiert werden und der gegnerischen Mannschaft und der Ligaleitung rechtzeitig mitgeteilt werden.

4) Nichtverfügbarkeit des Cricketplatzes

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

5) Ausweichtermine

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

§9 Meldung und Spielberechtigung von Spielern

- 1) Nur Spieler, die beim DCB registriert sind und einen offiziellen DCB-Spielerpass oder eine Sonderspielberechtigung (SSB) haben, dürfen in Begegnungen spielen. Spieler müssen Mitglieder des Vereins sein, der sie registriert. Der Nachweis ist auf Verlangen vorzulegen. Der unberechtigte Einsatz von Spielern bewirkt eine automatische Niederlage ihrer Mannschaft durch Regelbruch und weitere Sanktionen gemäß DCB Strafordnung.

- 2) **Registrierung von Spielern und DCB-Spielerpass**
 - a) Vereine müssen ihre Spieler spätestens bis zum vorletzten Freitag im Dezember für die Hallensaison und bis zum vorletzten Freitag im März für die Outdoorsaison beim DCB (spielerpass@cricket.de und bei dem regionalen Ligaleiter) registrieren.
 - b) Alle Spieler müssen unter Angabe ihres vollen Namens, des Geburtsdatums, ihrer Nationalität und mit ihrer bestehenden DCB Spielerpassnummer (falls vorhanden) registriert sein. Für alle Spieler ohne deutsche Staatsangehörigkeit ist es zudem notwendig, den Monat und das Jahr ihrer ersten Registrierung in Deutschland anzugeben. Bei einem Vereinswechsel innerhalb der laufenden Saison, muss der neue Verein bei der Anmeldung des Spielers
 - a) den alten Verein und
 - b) die letzte Spielbegegnung im Rahmen einer DCB-Liga (teilnehmende Vereine, Spieltag mit Datum), an der dieser Spieler teilgenommen hat, melden. Verantwortlich für die Richtigkeit der Angaben ist der meldende Verein.
 - c) Ein DCB-Spielerpass wird für jeden Spieler, soweit erforderlich, innerhalb von sechs Wochen nach Registrierungsschluss an den Verein ausgestellt.
 - d) Der DCB erstellt innerhalb sieben (7) Tage eine Sonderspielberechtigung für alle neue Spieleranmeldungen. Diese SSB ist für acht Wochen gültig. Das Ablaufdatum der SSB wird auf der SSB vermerkt. Der regionale Ligaleiter wird in Kopie gesetzt.
 - e) Falls der DCB keine Möglichkeit hat, eine SSB zu erteilen (z.B. Urlaub oder Krankheit), darf der regionale Ligaleiter auch eine schriftliche Erlaubnis (SSB) erteilen. Dieses NOC darf nur einmal ausgestellt werden und ist für maximal 2 Wochen gültig. Der Ligaleiter darf eine SSB nur dann ausstellen, wenn 5 Tage nach der Mail an die DCB Spielerpasssstelle vergangen und keine Antwort eingegangen ist. Das ist vom antragstellenden Verein nachzuweisen.
 - f) Ein Spielerpass oder SSB muss dem Schiedsrichter spätestens beim Münzwurf vorgelegt werden. Dieses gilt auch bei verlorenen Spielerpässen, die bereits erneut beantragt wurden, aber noch nicht ausgestellt werden konnten. Anderenfalls ist der Spieler nicht spielberechtigt.

3) **Spätere Registrierung von Spielern**

Spieler, die nach dem Saisonbeginn registriert werden, sind erst nach Erhalt des DCB-Spielerpass oder SSB spielberechtigt. Die Ausstellung des Spielerpasses ist abhängig vom Zeitpunkt der Registrierung, diesbezüglich informiert der DCB seine Mitglieder.

4) Vereinswechsel von Spielern

- a) Ein Spieler darf/kann innerhalb der Bundesrepublik einmal in der laufenden Saison den Verein wechseln. Spieler, die ihren Verein innerhalb oder außerhalb einer Region wechseln, dürfen innerhalb von 14 Tagen ab Zeitpunkt der Registrierung keine offizielle Begegnung spielen. (Ein Beispiel: Am 01.06 wird ein offizieller Vereinswechsel angemeldet, somit darf der Spieler am 16.06 für den neuen Verein spielen)
- b) Spielverträge zwischen Vereinen und Spielern werden vom DCB nicht anerkannt.
- c) Innerhalb der Bundesrepublik dürfen beim DCB gemeldete Spieler zwischen dem 30. Juni und dem 15. Oktober eines Kalenderjahres den Verein nicht mehr wechseln.
- d) Ändert eine Abteilung oder ein Verein die Rechtsform, oder wechselt die Abteilung komplett zu einem anderen Verein, darf die Mannschaft in der ursprünglichen Liga unter folgenden Voraussetzungen bleiben:
 - i. die Mehrheit des Managements bleibt unverändert
 - ii. 70% der, an den DCB gemeldeten Spieler bleiben unverändert

Der alte Verein oder der DCB Sportausschuss muss das zustimmen.

5) Spielberechtigungen innerhalb der Vereine

- a) Ein Spieler darf nicht innerhalb einer Saison für zwei Mannschaften desselben Vereins in derselben Spielklasse spielen, es sei denn, er wechselt gem. Absatz 4.
- b) Ein Spieler, der in einer Saison 50% oder mehr der angesetzten Spiele für seine Mannschaft in der höheren Spielklasse gespielt hat, darf in dieser Saison für den Verein nicht mehr in einer Mannschaft in einer niedrigeren Spielklasse derselben Meisterschaft spielen.
- c) Spieler aus Mannschaften in einer niedrigeren Spielklasse dürfen für die Mannschaft in der höheren Spielklasse spielen.
- d) Alle Spieler können ihren Verein in Bundesspielen vertreten, solange sie beim DCB angemeldet sind.
- e) Absatz 5b entfällt für Jugendspieler bis zur Vollendung ihres 19. Lebensjahres

6) Vorfälle bei denen Zweifel an der Spielberechtigung eines Spielers auftreten

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

7) Fehlende Spielerpässe

- a) Ein Spieler darf nicht spielen, wenn er keinen DCB-Spielerpass oder SSB vorweisen kann, Ausnahmen regelt der Abs. 2d.
- b) Wenn ein Spieler seinen Spielerpass verliert, muss ein neuer beantragt werden. Eine solche erneute Ausstellung geht mit Kosten von EURO 25,00 einher, die an den DCB überwiesen werden müssen.

8) Spielberechtigung beim Bundesspiele

Um bei den DCB Endrunden der DCM oder der T20 Deutschen Meisterschaft spielberechtigt zu sein, muss der Spieler mindestens zwei Spiele für den Verein in der aktuellen Saison im gleichen Wettbewerb gespielt haben.

§10 Spieler, Auswechselspieler und Runner

- 1) Runners sind nicht gestattet.
- 2) Auswechselspieler sind nur erlaubt, falls sich ein Spieler während des Spiels verletzt oder krank wird und die Schiedsrichter den Ersatz für gerechtfertigt halten. In Übereinstimmung mit den Cricket-Regeln dürfen Auswechselspieler weder schlagen noch werfen. Er darf nur als Wicketkeeper agieren mit Erlaubnis der Schiedsrichter.
- 3) Auswechselspieler müssen vor Spielbeginn auf dem Spielberichtsbogen eingetragen werden.

§11 Schiedsrichter**1) Registrierung von Schiedsrichtern**

Schiedsrichter werden durch die Vereine gestellt. Sie müssen vor Saisonbeginn durch die teilnehmenden Vereine beim Verband registriert werden.

2) Ansetzung von Schiedsrichtern

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

3) Vergütung von Schiedsrichtern

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

Jeder Landes- oder Regionalverband entscheidet selbst über die Höhe der Vergütung in der Region.

4) Nichterscheinen und Verspätung der Schiedsrichter

- a) Wenn nur einer oder kein neutraler Schiedsrichter verfügbar ist oder erscheint, muss die Begegnung trotzdem gespielt werden. Die jeweilige Schlagmannschaft ersetzt dabei den fehlenden oder die fehlenden Schiedsrichter durch geeignete Spieler ihrer Mannschaft oder durch geeignete Betreuer. Bei lediglich einem fehlenden Schiedsrichter übernimmt die von der Mannschaft eingesetzte Person ausschließlich die Position des Square-leg Schiedsrichters. Auf Vereinbarung der beiden Kapitäne ist es Betreuern möglich, einen Schiedsrichter für die gesamte Spieldauer zu vertreten, bei Jugendspielen haben dies die Betreuer zu vereinbaren.
- b) Ein Schiedsrichter gilt als nicht erschienen, wenn er das erste Inning des Spiels verpasst. Er wird gem. §6 DCB-SO bestraft.
- c) Wenn ein Schiedsrichter
 - i) nicht 30 Minuten vor planmäßigem Spielbeginn erschienen und für das Spiel bereit ist, gilt er als verspätet. Einem verspäteten Schiedsrichter darf die Vergütung verwehrt werden.
 - ii) nach dem planmäßigen Spielbeginn erscheint, erhält er keine Vergütung.

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

5) Pflichten der Schiedsrichter

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

§12 Aufschreiber und Aufschreibung des Punktestands

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

§13 Spielball

Jede Saison werden offizielle DCB Cricket Spielbälle bekanntgegeben. Sie können abhängig von der jeweiligen Meisterschaft unterschiedlich sein. Für jede Meisterschaft ist nur der jeweilige Ball zugelassen. Spiele, in denen andere als die zugelassenen Bälle eingesetzt werden, sind ungültig.

§14 Spieldauer

- 1) Alle Spiele haben aus einem Inning pro Mannschaft zu bestehen. Jedes Inning ist auf die Dauer einer bestimmten Anzahl von Overs festgelegt, sie müssen innerhalb einer bestimmten Zeit absolviert werden.
- 2)
 - a) Eine Reduktion der zu absolvierende Overs durch die Kapitäne vor der Auslosung oder während des Spiels ist untersagt und ist nur zulässig durch die Schiedsrichter bei spielbeeinflussendem Schlechtwetter laut §18 Abs. 3 und 4 DCB-SPO.
 - b) Die Mannschaft mit dem zweiten Schlagdurchgang kann für ihr Inning keine ungenutzten Overs von dem Inning der Mannschaft mit dem ersten Schlagdurchgang erhalten.
 - c) Meisterschaftsspiele, die diese Kriterien nicht erfüllen, sind ungültig.
- 3) Die Spieldauer der Meisterschaftsspiele je Inning beträgt im Ein-Tages-Cricket:
 - a) für Spiele mit 50 Overs - 3 Stunden 20 Minuten
 - b) für Spiele mit 40 Overs - 2 Stunden 40 Minuten.

- 4) Die Spieldauer der Meisterschaftsspiele je Inning beträgt im T20-Cricket 1 Stunde 20 Minuten.

§15 Auslosung und verspätetes Antreten

- 1) In Einklang mit Regel 1.1 und 1.2 MCC-LOC müssen die Kapitäne vor der Auslosung die Spieler nominieren. Dazu müssen die Spielernamen (der erste Vorname und der Zuname) vor Spielbeginn in den DCB-Spielberichtsbogen eingetragen werden. Dieser und die Spielerpässe werden vor Spielbeginn den Schiedsrichtern übergeben.
- 2) Die Auslosung erfolgt laut Regel 13.4 MCC-LOC.
- 3) Mit der Abhaltung der Auslosung und eines Meisterschaftsspiels kann nur begonnen werden, wenn mindestens sieben spielbereite Spieler pro Seite anwesend sind.
- 4) Eine Mannschaft, die nicht in der Lage ist, 15 Minuten vor dem planmäßigen Beginn des Meisterschaftsspiels die Auslosung gem. Abs. 3 abzuhalten, verliert diese automatisch.
- 5) **Ligaspiele**
 - a) Wenn das Ligaspiel zum planmäßigen Spielbeginn nicht begonnen werden kann (siehe Absatz 3), wird dem Verursacher(n) ein Punkt ihres Ligapunktstands abgezogen.
 - b) Wenn 30 Minuten nach planmäßigem Spielbeginn nicht mindestens neun spielbereite Spieler pro Seite anwesend sind, kann die Mannschaft(en), die dieses betrifft, bei Sieg des Spiels lediglich die Hälfte der für einen Sieg vorgesehen Ligapunkte erhalten. Bei einer Niederlage oder einem Unentschieden werden die vorgesehen Ligapunkte ohne Abzug vergeben.
 - c) Ein Ligaspiel gilt nur dann als gewertet, wenn eine Stunde nach planmäßigem Spielbeginn mindestens neun spielbereite Spieler pro Seite anwesend sind. Andernfalls beendet der Schiedsrichter das Spiel und das Ligaspiel gilt für die Mannschaft(en) als verloren.
- 6) **Entscheidungsspiele**
 - a) Wenn das Entscheidungsspiel zum planmäßigen Spielbeginn nicht begonnen werden kann (siehe Absatz 3), erhält der/die Verursacher/in eine Strafe laut DCB Strafordnung
 - b) Falls beide Mannschaften nach planmäßigem Spielbeginn nicht mit mindestens neun spielbereiten Spielern pro Seite anwesend sind, das spielbereite Eintreffen beider Mannschaften nicht beträchtlich voneinander abweicht und der Grund für die Verspätung derselbe ist, dann können die Over gem. §18 Abs. 3 reduziert werden, damit das Spiel stattfinden kann. Diese Regelung gilt ausschließlich für Entscheidungsspiele.
 - c) Wenn 30 Minuten nach planmäßigem Spielbeginn nur eine Mannschaft mit mindestens neun spielbereiten Spielern pro Seite anwesend ist, dann verliert die andere Mannschaft das Spiel.

- 7) Die Begründung für einen verspäteten Spielbeginn muss der Ligaleitung durch die verantwortlichen Schiedsrichter mitgeteilt werden.
- 8) Falls die Seite mit dem ersten Schlagdurchgang keine gesamte Mannschaft aufweist und alle ihre bis dahin vorhandenen Schlagmänner ausscheiden, bevor die restlichen Spieler eintreffen, wird ihr Inning als abgeschlossen befunden.

§16 Beendigung und Verzicht auf ein Inning

Regel 15 MCC-LOC entfällt.

§17 Pausen

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

§18 Spielbeginn; Ende des Spiels

1) Spielbeginn

Der reguläre und planmäßige Spielbeginn

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

2) Ununterbrochene Spiele

Den Schiedsrichtern obliegt die alleinige Beurteilung der Tauglichkeit des Platzes, des Wetters und der Lichtverhältnisse während des Spiels, selbst wenn die beiden Mannschaftskapitäne in Übereinstimmung wünschen, das Spiel unter den vorherrschenden Bedingungen aufzunehmen oder fortzusetzen (Regel 2.7 und 2.8 MCC LOC).

3) Unterbrochenes erstes Inning; kein Spiel möglich

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

4) Unterbrochenes zweites Inning

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

5) Verlorengegangene Bälle

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

6) Langsame Over Rates

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

7) Bundesspiele (DCB Endrunden)

Bei Bundesspielen aller DCB Wettbewerbe, wird die Duckworth-Lewis-Stern Methodik genutzt. Eine Software wird allen Umpires und Vereinen zur Verfügung gestellt.

§19 Zerstörtes Wicket

Wenn die Schiedsrichter auf Querstäbe auf die Verwendung der Querstäbe zu verzichten (in Übereinstimmung mit Regel 8.5 MCC-LOC, kann 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 getroffen wurde.
- (b) Wenn ein sprunggefederte oder Steck-Wicket schon zerstört oder auf andere Weise nicht mehr vollständig ist, geht das Wicket als zerstört wenn einer der Feldspieler den Wicket in der Lüft hält, vorausgesetzt, er hält den Ball in Kontakt mit den Wicket.

§20 Ergebnis

- 1) Der Ausgang von Meisterschaftsspielen kann für die beteiligten Mannschaften folgende Ergebnisse annehmen:
 - a) Sieg oder
 - b) Niederlage oder
 - c) Unentschieden oder
 - d) Ergebnislos.

- 2) Ein Spielausgang nach Absatz 1a erfolgt für die Mannschaft, die
 - a) nach Regel 16 MCC-LOC, bei unterbrochenen Spielen zudem nach §18 Abs. 3 und 4 DCB-SPO, siegreich ist, oder
 - b) nach Abs. 3b nicht verliert.

- 3) Ein Spielausgang nach Abs. 1b erfolgt für die Mannschaft, die
 - a) nicht nach Abs. 2 oder nicht nach Abs. 6 siegreich ist, oder
 - b) eine im Spielplan angesetzte Begegnung gem. §9 Abs. 4 e und DCB-SPO und §5 DCB-SO absagt, nicht antritt oder einen Spielabbruch erzeugt.

- 4) Ein Spielausgang nach Absatz 1c erfolgt nach Regel 16 MCC-LOC. Bei unterbrochenen Spielen finden zudem §18 Abs. 3 und 4 DCB-SPO Anwendung.

- 5) Ein Spielausgang nach Absatz 1d erfolgt laut
 - a) §18 Abs. 3d (Kein Spiel möglich) oder
 - b) §18 Abs. 4c (unzureichende Anzahl an gespielten Overs) oder
 - c) §8 Abs. 4d

- 6) Bei Entscheidungsspielen ist ein Spielausgang nach Abs. 1c nicht möglich. Falls sich in einem solchen Spiel nach der vorgesehenen Spieldauer ein Punktegleichstand ohne Berücksichtigung der gefallen Wickets einstellt, soll der Sieger wie folgt ermittelt werden:
 - a) Es wird ein Super-Over gem. Abs. 7 ausgetragen.
 - b) Falls das Super-Over keinen Sieger hervorbringt, wird ein Bowl-Out gem. Abs. 8 ausgetragen.
 - c) Falls, wie vorangehend beschrieben, keine Entscheidung herbeigeführt werden kann, Abs. 6a und b durch Schlechtwetter nicht durchführbar sind oder Absatz 1d eintritt, soll das Spiel am dafür vorgesehenen Ausweichtermin ausgetragen werden. Wenn es einen solchen Ausweichtermin nicht gibt oder an dem Ausweichtermin ebenfalls keine Entscheidung herbeigeführt werden kann, wird durch einen einmaligen Münzwurf das Spiel entschieden.

- 7) **Super-Over**
 - a) Der Spielbeginn des Super-Over wird von den Schiedsrichtern bestimmt. Im Normalfall sollte es zehn Minuten nach Ende der regulären Spieldauer beginnen.
 - b) Die Zeit, die während der regulären Spielzeit nicht genutzt wurde, soll für das Super-Over gebraucht werden.
 - c) Die Feldmannschaft soll sich in beiden Inning des Super-Over die Seite der Pitch aussuchen, von der aus sie bowlen möchte.
 - d) Ausschließlich nominierte Spieler des Hauptspiels können am Super Over teilnehmen, die Regularien der MCC-LOC für Auswechselspieler, inklusive der für Schlagmänner und Bowler, gelten.
 - e) Für beide Over gelten dieselben Feldspielrestriktionen außerhalb des Powerplay, wenn Feldspielrestriktionen und bzw. oder Powerplay in der Meisterschaft vorgesehen sind.
 - f) Die Schlagmannschaft des zweiten Inning des Hauptspiels schlägt als erste Mannschaft des Super Over.
 - g) Es wird der jeweilige Ball des Inning des Hauptspiels benutzt.

- h) Sobald zwei Schlagmänner während des Super-Over Inning ausscheiden, ist dieses beendet.
- i) Die Mannschaft mit den meisten erzielten Punkten gewinnt das Super-Over und ist Sieger des Entscheidungsspiels.
- j) Falls das Super-Over mit einem Punktegleichstand, unabhängig der gefallenen Wickets, beendet wird, gilt es als unentschieden und ein Bowl-Out schließt sich an.

8) Bowl-Out

- a) Fünf Spieler jeder Seite werden jeweils einen Ball von Wicket zu Wicket (gem. Regel 7 und 8 MCC-LOC) bowlen. Die Distanz Wicket-zu-Wicket und die Linierung ist gemäß Regel 7 und 8 MCC-LOC auszumessen.
- b) Welche Mannschaft beginnt, muss gem. §15 DCB-SPO ausgelost werden.
- c) Der erste Bowler der Mannschaft A (Beginnende) bowlt einen Ball, dann bowlt der erste Bowler der Mannschaft B einen Ball, dann bowlt der zweite Bowler der Mannschaft A einen Ball und so weiter. Die Mannschaft, die das Wicket nach den fünf Versuchen am häufigsten zerstört, gewinnt das Bowl-Out und das Spiel.
- d) Falls dies gleich häufig sein sollte, bowlen die gleichen Spieler erneut, wobei eine abweichende Reihenfolge zum ersten Durchgang erlaubt ist. Es erfolgt paarweise ein Vergleich der kontrahierenden Bowler. Sobald einer der beiden Bowler das Wicket zerstört und der gegnerische Bowler nicht, gewinnt sofort die Mannschaft des zerstörenden Bowlers. Sollten beide nicht das Wicket, oder beide das Wicket zerstören, sind jeweils die nächsten beiden Bowler an der Reihe, bis eine Entscheidung herbeigeführt wird. Wenn es nach dem fünften Paar zu keiner Entscheidung gekommen ist, beginnt paarweise der Vergleich in derselben Reihenfolge erneut. Die Mannschaft, die den Vergleich für sich entscheidet, gewinnt das Bowl-Out und ist Sieger des Entscheidungsspiels.

§21 Ligaposition

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

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

§22 Verhalten der Spieler

Die Ausführungen von Regel 42 MCC-LOC und die Ideale des Cricketsports werden strikt angewendet. Jedes Fehlverhalten (zum Beispiel Aggressionen gegenüber Schiedsrichtern oder dem Gegner, die Anfechtung einer Schiedsrichterentscheidung durch Wort, Tat oder Gebärden, der Gebrauch von ausfallender Sprache auf und abseits der Spielfläche) wird von den Schiedsrichtern der Ligaleitung gemeldet. Daraufhin werden von Seiten der Ligaleitung, wenn nötig zusammen mit dem DCB Sportausschuss, Maßnahmen laut DCB Strafordnung getroffen.

§23 Spielkleidung

- 1) Alle Spieler der gleichen Mannschaft müssen farbige und für den Cricketsport taugliche Kleidung tragen. Weiße Kleidung ist seit 2016 nicht mehr erlaubt. Alle Spieler müssen die gleiche Spielkleidung tragen. Falls für Meisterschaften eine andere Spielkleidung gefordert oder erlaubt wird, ist dies in den speziellen Spielbedingungen weitergehend vorgeschrieben.
- 2) Weiße Pads sind nicht erlaubt.
- 3) Schiedsrichter müssen Spieler, die nicht ordnungsgemäß gekleidet sind, vom Spielfeld verweisen.

§24 Regularien für Jugendspieler

In Übereinstimmung mit den Richtlinien des „England and Wales Cricket Board (ECB)“ für Jugend Cricket müssen die folgenden Richtlinien eingehalten werden, wenn Jugendliche am DCB Spielbetrieb teilnehmen:

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

§25 Spielberichtsbögen

- 1) Als Spielberichtsbögen gelten der DCB-Spielberichtsbogen, die DCB-Schiedsrichtereinschätzung und die ordnungsgemäße Eintragung des Spielergebnisses auf CricHQ. Diese müssen bis zum auf den Spieltag folgenden Dienstag, 22.00 Uhr, bei der Ligaleitung eingereicht werden, sonst wird laut DCB Strafordnung gehandelt.

2) DCB-Spielberichtsbogen

- a) Der DCB-Spielberichtsbogen muss von jeweils beiden Mannschaften am Spieltag mitgebracht und wie folgt vor der Auslosung ausgefüllt sein: die jeweilige Mannschaft hat auf ihrem Bogen gem. §15 Abs. 1 DCB-SPO alle ihre am Spiel beteiligten Personen und die Spieldetails laut DCB-Spielberichtsbogen vollständig einzutragen.
 - b) Bis zum Spielbeginn müssen beide Bögen bezüglich der beteiligten Personen vervollständigt werden. Für die Dauer des Spiels verbleibt einer der Bögen mit den Schiedsrichtern und der andere mit den Aufschreibern.
 - c) Der DCB-Spielberichtsbogen muss als eingescannter Anhang per E-Mail von der siegreichen Mannschaft bei der Ligaleitung eingereicht werden. Im Fall, dass die Begegnung unentschieden oder ergebnislos endet, muss der DCB-Spielberichtsbogen von der Heimmannschaft bei der Ligaleitung eingereicht werden. Der Spielberichtsbogen ist nur gültig, wenn er vollständig ausgefüllt ist. Auf dem Bogen müssen vor Spielbeginn alle am Spiel beteiligten Spieler, Auswechselspieler und Betreuer beider Mannschaften und die Offiziellen eingetragen werden. Des Weiteren müssen die Spieldetails laut DCB-Spielberichtsbogen vollständig und das Spielergebnis mit Punktstand, bestehend aus Läufen, Wickets und absolvierten Overs je Inning, eingetragen werden. Das Dokument ist nur gültig, wenn es von beiden Kapitänen und den Schiedsrichtern, wenn vorhanden, unterzeichnet ist.
- 3) Die DCB-Schiedsrichtereinschätzung muss als eingescannter Anhang/ ausgefüllte PDF-Datei per E-Mail von beiden Mannschaften bis folgenden Dienstag, 22.00 Uhr, bei der Ligaleitung eingereicht werden. Sie muss vollständig ausgefüllt sein, sonst wird laut DCB Strafordnung gehandelt.
 - 4) Die Eintragung des Spielergebnisses auf CricHQ muss von beiden Mannschaft vorgenommen werden. Sie umfasst die Eintragung des gesamten Punktstands, also der gesamten Scorecard für beide Inning, bis zum, auf den Spieltag folgenden Dienstag, 22.00 Uhr, sonst wird laut DCB Strafordnung gehandelt. Alles Weitere regeln die Nutzungsrichtlinien.

§26 Wide Ball

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

- a) Jeder Wurf auf die Off Side, der der Auffassung der Umpire nach dem Schlagmann keine angemessene Gelegenheit gibt, Punkte zu erzielen, soll als Wide Ball angesagt werden.
- b) Jeder Wurf auf die Leg Side, der den Leg Stump verpasst, soll als Wide Ball angesagt werden.
- c) Bei Ansage eines Wide Balls wird eine sofortige Strafe in Höhe von einem Run gewährt. Diese Strafe wird zusätzlich zu allen weiteren Runs aus Strafpunkten gewertet. Alle Runs, die aus Läufen oder dem Wide Ball selber resultieren und kein No-Ball sind, werden zusammen mit der Strafe für den Wide als Wide Ball gewertet.

§27 Gefährliches Spiel (beim Bowling)

Es darf nicht mehr als einen Wurf in einen Over geben, der, nachdem er den Boden berührt hat, über Schulterhöhe des aufrechtstehenden Schlagmanns vorbeigeht bzw. vorbei gehen würde.

- a) beim ersten solchen Wurf wird der Bowler gewarnt.
- b) beim wiederholten Mal im gleichen Over, wird der Schiedsrichter „No Ball“ rufen.
- c) beim zweiten wiederholten Mal im gleichen Over, wird der Schiedsrichter entscheiden, dass der Bowler in diesem Innings nicht mehr bowlen darf. Das Over wird von einem anderen Bowler zu Ende gemacht.

B Anhang 1 – Beispiele zu §18

Beispiel zu §18 Abs. 3a

1) Beispiel Ein-Tages-Cricket

- a) Bei einem 40-minütigem Verlust im ersten Inning sind 10 Over von der Spielgesamtzahl, 100 Overs, abzuziehen, was zu einer revidierten Spielgesamtzahl von 90 Overs führt. Damit würde jede Mannschaft 45 Overs erhalten. Der zweiten Schlagmannschaft stehen stets die gleiche Anzahl revidierter Overs wie der ersten Schlagmannschaft zu, selbst dann, wenn diese für weniger rausgeworfen wurden.
- b) Bei einem 30-minütigen Verlust im ersten Inning sind 7 Overs ($7 \times 4 + 2 = 30$) von der Spielgesamtzahl, 100 Overs, abzuziehen, was zu einer revidierten Spielgesamtzahl von 93 Overs führt. Abgerundet würde damit jede Mannschaft 46 Overs erhalten.

2) Beispiel T20-Cricket

- a) Bei einem 16-minütigem Verlust im ersten Inning sind 4 Overs von der Spielgesamtzahl, 40 Overs, abzuziehen, was zu einer revidierten Spielgesamtzahl von 36 Overs führt. Damit würde jede Mannschaft 18 Overs erhalten. Der zweiten Schlagmannschaft stehen stets die gleiche Anzahl revidierter Overs wie der ersten Schlagmannschaft zu, selbst dann, wenn diese für weniger rausgeworfen wurden.
- b) Bei einem 20-minütigen Verlust im ersten Inning sind 5 Overs von der Spielgesamtzahl, 40 Overs, abzuziehen, was zu einer revidierten Spielgesamtzahl von 35 Overs führt. Abgerundet würde damit jede Mannschaft 17 Overs erhalten.

Beispiel zu §18 Abs. 3b

1) Beispiel Ein-Tages-Cricket

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

2) Beispiel T20 Cricket

- a) Als Schlechtwetter das Spiel unterbricht, hat die erste Schlagmannschaft bereits 18 Overs gespielt. Bei Wiederaufnahme des Spiels wird festgestellt, dass wegen der Verzögerung die reduzierte Spielgesamtzahl nur 36 Overs beträgt, also 18 Overs je Mannschaft. In diesem Fall wird das erste Inning geschlossen und die zweite Schlagmannschaft erhält nur 18 Overs.

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

Beispiel zu §18 Abs. 4a

1) Beispiel Ein-Tages Cricket

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

2) Beispiel T20-Cricket

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

Beispiel zu §18 Abs. 4b

1) Beispiel Ein-Tages Cricket

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

2) Beispiel T20-Cricket

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

C. Meisterschaften

C.1 Deutsche Cricketmeisterschaft der Herren

Erweiterte Spielbestimmungen

§1.C.1 Spielball

Es muss der vom DCB vorgegebene Spielball benutzt werden.

§2.C.1 Anzahl der Overs pro Bowler

Kein Bowler darf mehr als 10 Overs in einem Inning werfen. Dies wird nicht für unterbrochene oder verspätet begonnene Spiele geändert, allerdings werden sie im Einklang mit den revidierten Overs reduziert.

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

§3.C.1 Feldspielrestriktionen

- 1) Zum Zeitpunkt des Wurfes dürfen sich nie mehr als fünf Feldspieler auf der Leg Side befinden.
- 2) Zu den in Abs. 1 aufgeführten Feldspielrestriktionen müssen in bestimmten Spielabschnitten, wie untenstehend aufgeführt, weitere Restriktion gelten:
 - a) Für den Innenkreis, den Bereich der Feldspielrestriktionen, werden zwei Halbkreise auf das Spielfeld gezeichnet. Mittelpunkt der Halbkreise muss der jeweilige Mittelstab an den Enden des Pitch sein. Im Radius muss jeder Halbkreis 30 Yards (27,43 Meter) betragen. Die Halbkreise werden durch zwei auf das Feld gezeichnete parallele Linien verbunden. Der damit beschriebene Bereich der Feldspielrestriktion sollte entweder mit durchgezogenen weißen Linien oder „Punkten“ im Abstand von 5 Yards (4,57 Meter) markiert sein. Jeder dieser Punkte ist durch eine weiße Plastik- oder Gummischeibe (nicht Metall) mit einem Durchmesser von 7 Inches (18 cm) bedeckt.
 - b) Während des 1. Powerplays (Overs 1-10) sind zum Zeitpunkt des Wurfes nicht mehr als zwei Feldspieler außerhalb des Bereichs der Feldspielrestriktion gestattet.
 - c) Während des 2. Powerplays (Overs 11-40) sind zum Zeitpunkt des Wurfes nicht mehr als vier Feldspieler außerhalb des Bereichs der Feldspielrestriktion gestattet.
 - d) Während des 3. Powerplays (Overs 41-50) sind zum Zeitpunkt des Wurfes nicht mehr als fünf Feldspieler außerhalb des Bereichs der Feldspielrestriktion gestattet.

- 3) Bei Spielen, in denen die Anzahl der Over in einem oder beiden Innings reduziert werden, werden ebenfalls die Over des Powerplay in Übereinstimmung mit der untenstehenden Tabelle reduziert.

Anzahl Overs	Powerplay 1	Powerplay 2	Powerplay 3
20	4	12	4
21	4	13	4
22	5	13	4
23	5	14	4
24	5	14	5
25	5	15	5
26	5	16	5
27	6	16	5
28	6	17	5
29	6	17	6
30	6	18	6
31	6	19	6
32	7	19	6
33	7	20	6
34	7	20	7
35	7	21	7
36	7	22	7
37	8	22	7
38	8	23	7
39	8	23	8
40	8	24	8
41	8	25	8
42	9	25	8
43	9	26	8
44	9	26	9
45	9	27	9
46	9	28	9
47	10	28	9
48	10	29	9
49	10	29	10
50	10	30	10

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

Spielbetrieb

§4.C.1 Spielklassen

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

§5.C.1 DCB Bundesliga

- 1) Die DCB Bundesliga ist die höchste Spielklasse der DCM. Vereine können mit einer Mannschaft teilnehmen, sobald sie die Lizenzierungskriterien erfüllen und eine Lizenz für die Spielklasse ausgestellt bekommen.
- 2) Die DCB Bundesliga 2021 ist in Vor- und Endrunde unterteilt. Die Vorrunde ist in Gruppen unterteilt. Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe ergibt sich aus der regionalen Herkunft des Vereins oder der Mitgliedschaft in einem Regional- oder Landesverband.
- 3) Die Gruppen heißen wie folgt und schließen die folgenden Bundesländer ein:
 - a) DCB Bundesliga-Nord: Schleswig-Holstein, Mecklenburg-Vorpommern, Hamburg, Bremen und Niedersachsen
 - b) DCB Bundesliga-Ost: Brandenburg, Berlin, Sachsen, Thüringen und Sachsen-Anhalt
 - c) DCB Bundesliga-Südost: Bayern
 - d) DCB Bundesliga-Südwest: Baden-Württemberg und Saarland
 - e) DCB Bundesliga-Mitte: Hessen
 - f) DCB Bundesliga-West: Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz
- 4) Sämtliche Gruppen werden als Gruppenrunde gespielt. Somit wird eine Liga ohne Entscheidungsspiele ausgetragen. Die Liga umfasst lediglich eine Hinrunde.
- 5) Die Mannschaft, die nach dem letzten Spieltag Tabellenführer der jeweiligen Bundesliga-Vorrunde ist, ist für die Endrunde der DCM qualifiziert.
- 6) Die DCM Endrunde umfasst ausschließlich Entscheidungsspiele. Sie ist wie folgt strukturiert:

- a) Mannschaften aus Bundesligen, die den Deutschen Cricketmeister oder den Deutschen Vize-Cricketmeister des Vorjahres stellen, sind automatisch für das Halbfinale qualifiziert.
 - b) Unter Berücksichtigung des Absatzes 6a gibt es zwei Viertelfinals,
 - i) im Viertelfinale-Nord treffen zwei Meister aus der Bundesliga-Nord, Bundesliga-Ost und Bundesliga-West aufeinander,
 - ii) im Viertelfinale-Süd treffen zwei Meister aus der Bundesliga-Mitte, Bundesliga-Südost und Bundesliga-Südwest aufeinander.
 - c) Danach werden zwei Halbfinals gespielt,
 - i) im Halbfinale-Nord treffen der Sieger des Viertelfinales-Nord und eine Mannschaft nach Absatz 6a aus der Bundesliga-Nord, Bundesliga-Ost oder Bundesliga-West aufeinander,
 - ii) im Halbfinale-Süd treffen der Sieger des Viertelfinales-Süd und eine Mannschaft nach Absatz 6a aus der Bundesliga-Mitte, Bundesliga-Südost oder Bundesliga-Südwest, aufeinander.
 - d) Anschließend wird das Finale der DCM zwischen dem Sieger des Halbfinals-Nord und dem Sieger des Halbfinals-Süd ausgetragen.
- 7) Die Mannschaft, die im Finale der DCM siegreich ist, gewinnt die Deutsche Cricketmeisterschaft der Herren, und der Verein erhält den Titel Deutscher Cricketmeister der Herren.

§6.C.1 Regionalliga

- 1) Die Regionalliga ist die untergeordnete Spielklasse zur DCB Bundesliga und die übergeordnete Spielklasse zur Verbandsliga. Sie ermittelt in unterschiedlichen Gruppen Regionalmeister und regelt den Auf- und Abstieg in die anderen Spielklassen.
- 2) Die Regionalliga ist in mehrere Ligen untergliedert. Sie sind unabhängig voneinander und regional der jeweiligen Bundesliga angeschlossen. Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe ergibt sich aus der regionalen Herkunft des Vereins oder der Mitgliedschaft in einem Regional- oder Landesverband.
- 3) Die Gruppen heißen wie folgt und schließen die folgenden Bundesländer ein:
 - a) NDCV Regionalliga-Nord: Schleswig-Holstein, Mecklenburg-Vorpommern, Hamburg, Bremen und Niedersachsen
 - b) ODCV Regionalliga-Ost: Brandenburg, Berlin, Sachsen, Thüringen und Sachsen-Anhalt
 - c) BCV Regionalliga-Bayern: Bayern
 - d) BWCV Regionalliga-BW: Baden-Württemberg
 - e) HCV Regionalliga-Hessen: Hessen
 - f) WDCV Regionalliga-West: Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz und das Saarland
- 4) Die Gruppen können eine Gruppenvor- und Gruppenendrunde haben, sollten aber möglichst als Gruppenrunde ausgetragen werden. Gruppenvor- und Gruppenendrunden können in Untergruppen ausgespielt werden. Alle Gruppen werden als Liga ausgetragen, es dürfen keine Entscheidungsspiele ausgetragen werden.

§7.C.1 Verbandsliga

- 1) Die Verbandsliga ist die untergeordnete Spielklasse zur Regionalliga, sie ermittelt in unterschiedlichen Gruppen Verbandsmeister und regelt ausschließlich den Aufstieg in die Regionalliga.
- 2) Die Verbandsliga ist in mehrere Gruppen untergliedert, sie sind unabhängig voneinander und regional der jeweiligen Regionalliga-Gruppe angeschlossen. Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe ergibt sich aus der regionalen Herkunft des Vereins oder der Mitgliedschaft in einem Landesverband.
- 3) Verbandsligen werden ausschließlich auf Landesverbandsebene ausgetragen und können sich gegebenenfalls nur auf eine Teilregion des Landesverbands beziehen.

§8.C.1 Anzahl der Mannschaften in der Bundesliga und den Regionalligen

- 1) Die Anzahl der Mannschaften in einer DCB Bundesliga wird vom DCB SPA bestimmt.
- 2) Die Anzahl der Mannschaften in einer Regionalliga wird vom jeweiligen Regionalverband bestimmt.
- 3) In der DCB Bundesliga darf nur eine Mannschaft pro Verein teilnehmen.

§9.C.1 Auf- und Abstiegsregelungen

- 1) Vereine können innerhalb der DCM in Spielklassen auf- und absteigen. Der Auf- und Abstieg ist an die Erfüllung von Lizenzkriterien gebunden und erfolgt immer in der nächsten Saison. Wenn ein Verein für eine Spielklasse nicht lizenziert ist, kann keine Mannschaft dieses Vereins an dieser Spielklasse teilnehmen. Für den Verbleib in einer Spielklasse müssen alle Lizenzkriterien erfüllt sein.
- 2) Mannschaften können innerhalb der DCM in eine Gruppe einer höheren Spielklasse aufsteigen und in eine Gruppe einer niedrigeren Spielklasse absteigen.
- 3) Wenn keine höhere oder niedrigere Spielklasse vorgesehen ist, in die ein Verein auf- oder absteigen kann, bleibt der Verein in dieser Spielklasse.
- 4) Das sportliche Kriterium bezieht sich auf die Platzierung einer Vereinsmannschaft nach dem letzten Spieltag der Liga und wird somit von der Mannschaft eines Vereins erfüllt. Das Verwaltungs- und Organisationskriterium wird vom Verein erfüllt.

5) Auf- und Abstieg hinsichtlich des sportlichen Kriteriums

- a) Vorausgesetzt ein Verein erfüllt das Kriterium, um eine Lizenz für die Bundesliga zu erhalten oder in der Bundesliga zu verbleiben, regelt das sportliche Lizenzierungskriterium den Auf- und Abstieg eines Vereins
- b) Wenn es auf regionaler Ebene eine Bundesliga mit bis zu 6 Mannschaften gibt, steigt ein Verein mit einer Mannschaft oder als Ganzes in der Regionalliga dann ab, wenn seine Mannschaft nach dem letzten Spieltag der Bundesliga, die am schlechtesten platzierte Mannschaft ist.
- c) Wenn es auf regionaler Ebene eine Bundesliga mit 7-10 Mannschaften gibt, steigen zwei Vereine mit einer Mannschaft oder als Ganzes in der Regionalliga dann ab, wenn ihre Mannschaften nach dem letzten Spieltag der Bundesliga, die zwei am schlechtesten platzierten Mannschaften sind.
- d) Wenn es auf regionaler Ebene eine Bundesliga mit bis zu 6 Mannschaften gibt, steigt ein Verein mit einer Mannschaft, oder als Ganzes in der Bundesliga dann auf, wenn seine Mannschaft nach dem letzten Spieltag der Regionalliga, die am besten platzierte Mannschaft ist.
- e) Wenn es auf regionaler Ebene eine Bundesliga mit 7-10 Mannschaften gibt, steigen zwei Vereine mit einer Mannschaft oder als Ganzes in der Bundesliga dann auf, wenn ihre Mannschaften nach dem letzten Spieltag der Regionalliga die zwei am besten platzierten Mannschaften sind.
- f) Falls eine absteigende Mannschaft vom selben Verein, wie eine aufsteigende Mannschaft ist, gilt das sportliche Kriterium für den Verein als erfüllt und der Verein kann weiterhin mit Mannschaften in beiden Spielklassen vertreten sein.
- g) Der Modus der Aufstiegs- und Abstiegsregeln wird von dem Regional- oder Landesverband vor Ende März an alle Vereine der Region und den DCB schriftlich mitgeteilt.

6) Auf- und Abstieg bezüglich des sportlichen Kriteriums (Regionalliga / Verbandsliga)

- a) Der Modus der Aufstiegs- und Abstiegsregeln zwischen der Verbandsliga und Regionalliga wird vom Regional- oder Landesverband individuell geregelt.
- b) Der Modus der Aufstiegs- und Abstiegsregeln wird von der Regional- oder Landesverband vor Ende März an alle Vereine der Region und den DCB schriftlich mitgeteilt.

7) Auf- und Abstieg unter Ausschluss des sportlichen Kriteriums

- a) Wenn es einem Verein mit seiner Mannschaft außerhalb des sportlichen Kriteriums nicht möglich ist, in die nächsthöhere Spielklasse aufzusteigen, dann steigt der nächstplatzierte Verein mit seiner Mannschaft auf, vorausgesetzt, dieser erfüllt die Kriterien. Falls dieser die Kriterien auch nicht erfüllt, steigt der nächstplatzierte Verein mit seiner Mannschaft auf, der die Kriterien erfüllt usw..
- b) Falls ein Verein zwar das sportliche Kriterium am Ende der Liga erfüllt, um in einer Spielklasse zu bleiben, aber eines oder alle weiteren Kriterien nicht, dann wird der Verein in eine untere Spielklasse zwangsversetzt, in der er die Kriterien erfüllt. Bei solch einem Zwangsabstieg ersetzt diese Mannschaft, die am schlechtesten platzierte Mannschaft der Liga, diese verbleibt in der Spielklasse.

Bei mehreren Zwangsabstiegen steigt äquivalent die gleiche Anzahl von Mannschaften aus unteren Spielklassen auf.

§10.C.1 Ligapunkte

Anhand der Spielergebnisse werden wie nachstehend die Ligapunkte vergeben:

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

§11.C.1 Meisterschaftszeitraum

- 1) Die Spiele der DCM finden vom 1. Juli bis 31. August statt.
- 2) Die Bundesspiele der DCM finden im September statt. Die Termine werden vom DCB bekanntgegeben.
- 3) Alle Meisterschaftsspiele müssen im vorgesehenen Zeitraum abgehalten werden.

C.2 T20 Deutsche Meisterschaft

Erweiterte Spielbestimmungen

§1.C.2 Spielball

Es muss der vom DCB vorgegebene Spielball benutzt werden.

§2.C.2 Anzahl der Overs pro Bowler

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

(Eine Unterbrechung, wegen der auf 11 Overs pro Inning revidiert wird, ergibt für einen Bowler 3 Overs und für vier Bowler 2 Overs (4x2 und 1x3), oder bei 10 Overs = 2x5.)

§3.C.2 No-Ball und Free Hit

- 1) Ein auf einen No-Ball folgender Wurf wird zu einem Free Hit für den sich am Strike befindenden Schlagmann.
- 2) Wenn dieser Wurf ebenfalls ungültig ist (jedwede Art von Wide oder No-Ball), dann wird der darauffolgende Wurf zum Free Hit für den sich dann am Strike befindenden Schlagmann.
- 3) Bei jedem Free Hit gilt, dass der Schlagmann nur unter den Bedingungen eines No-Balls ausscheiden kann, selbst wenn der Wurf als Wide Ball gewertet wird.
- 4) Änderungen der Feldpositionen bei Free Hit Würfen sind nicht zulässig, außer wenn die Schlagmänner den Strike gewechselt haben.
- 5) Alles andere wird nach MCC-LOC Regel 21.19 vorgegeben

§4.C.2 Wide Ball

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

- a) Jeder Wurf auf die Off Side, der der Auffassung der Umpire nach dem Schlagmann keine angemessene Gelegenheit gibt, Punkte zu erzielen, soll als Wide Ball angesagt werden.
- b) Jeder Wurf auf die Leg Side, der den Leg Stump verpasst, soll als Wide Ball angesagt werden.

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

§5.C.2 Feldspielrestriktionen

- 1) Zum Zeitpunkt des Wurfes dürfen sich nie mehr als fünf Feldspieler auf der Leg Side befinden.
- 2) Zu den in Abs. 1 aufgeführten Feldspielrestriktionen müssen in bestimmten Spielabschnitt, wie untenstehend aufgeführt, weitere Restriktion gelten:
 - a) Während den ersten sechs Overs eines Inning haben die folgenden Feldspielrestriktionen (das Powerplay) zu gelten.
 - b) Für den Innenkreis, den Bereich der Feldspielrestriktionen, werden zwei Halbkreise auf das Spielfeld gezeichnet. Mittelpunkt der Halbkreise soll der jeweilige Mittelstab an den Enden der Pitch sein. Im Radius soll jeder Halbkreis 30 Yards (27,43 Meter) betragen. Die Halbkreise werden durch zwei auf das Feld gezeichnete parallele Linien verbunden. Der damit beschriebene Bereich der Feldspielrestriktion sollte entweder mit durchgezogenen weißen Linien oder „Punkten“ im Abstand von 5 Yards (4,57 Meter) markiert sein. Jeder dieser Punkte ist durch eine weiße Plastik- oder Gummischeibe (nicht Metall) mit einem Durchmesser von 7 Inches (18 cm) bedeckt.
 - c) Während des Powerplays sind zum Zeitpunkt des Wurfes nicht mehr als zwei Feldspieler außerhalb des Bereichs der Feldspielrestriktion gestattet.
 - d) Nach Ende des Powerplay dürfen sich zum Zeitpunkt des Wurfes nicht mehr als fünf Feldspieler außerhalb des Bereichs der Feldspielrestriktion, wie in Abs. 2b beschrieben, befinden.
- 3) Bei Spielen, in denen die Anzahl der Over in einem oder beiden Innings reduziert werden, werden ebenfalls die Over des Powerplay in Übereinstimmung mit der untenstehenden Tabelle reduziert.

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

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

§6.C.2 Kleidung der Spieler

Die Kleidung muss farbig und für den Cricketsport tauglich sein. Alle Spieler einer Mannschaft müssen dieselben Farben tragen.

Spielbetrieb 2021

§7.C.2 Spielklasse

- 1) Die T20 Deutsche Meisterschaft besteht aus einer Spielklasse. Vereine können mit Mannschaften an der Meisterschaft teilnehmen, solange sie das allgemeinverbindliche Verwaltungskriterium erfüllen.
- 2) Die T20 Deutsche Meisterschaft ist in Vor- und Endrunde unterteilt. Die Vorrunde ist in Gruppen unterteilt (Gruppenphase), die Zugehörigkeit zu einer Gruppe ergibt sich aus der regionalen Herkunft des Vereins oder der Mitgliedschaft in einem Regional- oder Landesverband.
- 3) Die Gruppen heißen wie folgt und schließen die folgenden Bundesländer ein:
 - a) DCB T20 Meisterschaft Nord: Schleswig-Holstein, Mecklenburg-Vorpommern, Hamburg, Bremen und Niedersachsen
 - a) DCB T20 Meisterschaft Ost: Brandenburg, Berlin, Sachsen, Sachsen-Anhalt, Thüringen
 - b) DCB T20 Meisterschaft Bayern
 - c) DCB T20 Meisterschaft Baden-Württemberg: Baden-Württemberg, Saarland, Rheinland-Pfalz
 - d) DCB T20 Meisterschaft Hessen
 - e) DCB T20 Meisterschaft NRW

§8.C.2 Regionale Phase

- 1) Die regionale Phase besteht aus die folgende Phasen:
 - a. Gruppenvorrunde: Die Gruppenvorrunde wird in Untergruppen ausgespielt.
 - b. Gruppenendrunde: Die Gruppenendrunde wird als Round-Robin gespielt, mit mindestens 4 und maximal 6 Mannschaften
- 2) Um einen regionalen Meister zu finden hat der Landes- oder Regionalverband folgende Möglichkeiten:
 - a. die erstplatzierte Mannschaft aus der Gruppenendrunde gewinnt die regionale T20 Meisterschaft und der Verein erhält den Titel T20 Regionaler Meister.
 - b. die zwei bestplatzierten Mannschaften aus der Gruppenendrunde spielen einmal in einem Finale gegeneinander. Der Sieger des Finals gewinnt die regionale T20 Meisterschaft und der Verein erhält den Titel T20 Regionaler Meister.
- 3) Für die Gruppenvorrunde liegt die Gestaltung der Austragung bei der zuständigen Ligaleitung.

Es ist vor allem darauf zu achten, dass alle Mannschaften in der Vorrunde möglichst gleichbehandelt werden. Denkbare Austragungsrounden sind: eine einfache Round-Robin Liga; Untergruppen, die jeweils eine Round-Robin-Liga ausspielen; eine Liga mit Hin- und Rückrunde o.ä.

§9.C.2 DCB T20 Endrunde

- 1) Die T20 Deutsche Meisterschaft umfasst ausschließlich Entscheidungsspiele, sie ist wie folgt strukturiert:
 - a) Die Mannschaft aus der T20 Deutsche Meisterschaft-Gruppe, die den Deutschen T20 Meister stellt, ist automatisch für das Halbfinale qualifiziert.
 - b) Unter Berücksichtigung des Abs. 1a gibt es zwei Viertelfinale.
 - c) Die Viertelfinalspiele werden in Januar während der DCB SPA Sitzung ausgelost.
 - d) Danach werden zwei Halbfinale gespielt.
 - e) Die Halbfinalspiele werden in Januar während der DCB SPA Sitzung ausgelost.
 - f) Anschließend wird das Finale der T20 Deutsche Meisterschaft zwischen den zwei Siegern der zwei Halbfinals ausgespielt.

- 2) Die Mannschaft, die im Finale der T20 Deutsche Meisterschaft siegreich ist, gewinnt die T20 Deutsche Meisterschaft und der Verein erhält den Titel T20 Deutscher Meister.

§9.C.2 (b) Qualifikation für die DCB T20 Bundesliga 2022

- 1) Ab 2022 veranstaltet der DCB eine nationale Bundesliga mit 12 Mannschaften, mit jeweils zwei Vertretern aus den sechs DCB T20 regionalen Meisterschaften
- 2) Die zwei Mannschaften die Platz 1 und 2 der regionalen Endrunde erreichen (§ 8.C.2.1.b) qualifizieren sich für die T20 Bundesliga in 2022 wenn sie die folgenden Kriterien erreicht haben:
 - a. ein permanentes Pitch für die Austragung der Heimspiele steht zur Verfügung
 - b. sind in der Lage, die Teilnahme in der Bundesliga zu finanzieren
 - c. keine Schulden gegenüber dem DCB oder Landesverband
 - d. sind gemeinnützig
 - e. sind Mitglied im Landessportbund
 - f. haben die DCB Mitgliedererhebung bis zum Ende Oktober beim DCB eingereicht
 - g. haben bestimmte Entwicklungskriterien erreicht, die vom DCB Sportsausschuss bis Ende März 2021 festgelegt werden
- 3) Falls eine Mannschaft diese Kriterien nicht erreicht, steigt der nächstplatzierte Verein in die Bundesliga auf falls sie die Kriterien erreicht haben.
- 4) Das Spielmodus sowie die Abstiegs- und Aufstiegsregeln ab 2022 werden im Winter 2021/22 vom DCB veröffentlicht.

§10.C.2 Ligapunkte

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

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

§11.C.2 Meisterschaftszeitraum

- 1) Die Spiele der T20 Deutsche Meisterschaft finden vom 1. Juli bis 31. August statt.
- 2) Die Bundesspiele der T20 Deutsche Meisterschaft finden im September statt. Die Termine werden vom DCB bekanntgegeben.
- 3) Alle Meisterschaftsspiele müssen im vorgesehenen Zeitraum abgehalten werden.

D.1 Deutsche Cricketmeisterschaft der Frauen

Erweiterte Spielbestimmungen

§1.D.1 Spielplan

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

§2.D.1 Meldung und Spielberechtigung der Spieler

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

§3.D.1 Spielerinnen

- 1) In der DCMF sind grundsätzlich nur weibliche Spieler zugelassen, sie werden als Spielerinnen bezeichnet.
- 2) Zusätzlich ist pro Mannschaft ein männlicher Jugendspieler, der seinen 14. Geburtstag noch nicht erreicht hat, zugelassen. Der Jugendspieler darf nicht mehr als ein Jahr Spielerfahrung, und nicht auf repräsentativen Ebenen (Regionalauswahl) gespielt haben. Ein Nachweis des Alters ist auf Anfrage der gegnerischen Mannschaft unbedingt vorzulegen.
- 3) Angestrebt sind 11 Spielerinnen pro Mannschaft. Beide Mannschaften müssen jedoch mit mindestens 7 Spielerinnen antreten, damit das Spiel in die offizielle Wertung eingeht. Eine Mannschaft, die weniger als 11, aber mindestens 7, Spielerinnen hat, kann durch Auswechselspielerinnen der anderen Mannschaft bis auf maximal 11 Spielerinnen aufgefüllt werden. Das gilt nur, wenn diese 12 oder mehr Spielerinnen zur Verfügung hat und dem Vorgang zustimmt.

- 4) Sollte ein Verein zwei Mannschaften für die gleiche Spielklasse und Gruppe anmelden, so müssen für die erste Mannschaft 6 Spielerinnen benannt werden, die dann nur für diese Mannschaft spielen dürfen. Die genannten Spielerinnen sollen die stärksten Spielerinnen der letzten Saison sein.
Alle anderen Spielerinnen können zwischen beiden Mannschaften wechseln.

§4.D.1 Schiedsrichter

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

§5.D.1 Spielball

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

§6.D.1 Anzahl der Overs pro Bowler

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

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

§7.D.1 No-Ball und Free Hit

- 1) Ein auf einen No-Ball folgender Wurf wird zu einem Free Hit für den sich am Strike befindenden Schlagmann.
- 2) Wenn dieser Wurf ebenfalls ungültig ist (jedwede Art von Wide oder No-Ball), dann wird der darauffolgende Wurf zum Free Hit für den sich dann am Strike befindenden Schlagmann.
- 3) Bei jedem Free Hit gilt, dass der Schlagmann nur unter den Bedingungen eines No-Balls ausscheiden kann, selbst wenn der Wurf als Wide Ball gewertet wird.
- 4) Änderungen der Feldpositionen bei Free Hit Würfen sind nicht zulässig, außer wenn die Schlagmänner den Strike gewechselt haben.

§8.D.1 Wide Ball

- 1) In allen Meisterschaftsspielen wird ein Wide Ball
 - a) mit 2 Läufen gewertet und
 - b) nicht wiederholt.
- 2) Im letzten Over eines Inning entfällt Absatz 1b
- 3) Alle Runs, die aus Läufen oder dem Wide Ball selber resultieren und kein No-Ball sind, werden zusammen mit der Strafe für den Wide als Wide Ball gewertet.

Spielbetrieb

§9.D.1 Austragung

- 1) Die DCMF hat eine Spielklasse, sie heißt Frauen-Bundesliga.
- 2) Die Frauen-Bundesliga ist in Vor- und Endrunde unterteilt.
- 3) Die Vorrunde ist in die folgenden Gruppen unterteilt, die folgende Bundesländer einschließen:
 - a) Frauen-Bundesliga Nord: Schleswig-Holstein, Mecklenburg-Vorpommern, Hamburg und Niedersachsen
 - b) Frauen-Bundesliga Süd: Bayern und Baden-Württemberg,
 - c) Frauen-Bundesliga West: Rheinland-Pfalz, das Saarland, Nordrhein-Westfalen und Hessen
 - d) Frauen-Bundesliga Ost: Brandenburg, Berlin, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Thüringen
 - e) Mannschaften aus dem benachbarten Ausland werden der nächstliegenden Bundesliga zugewiesen.
- 4) Die auszutragenden Meisterschaften in der Gruppe mit Namen, Kurznamen, Abkürzung und Titel:
 - a) Frauen-Bundesliga Nord: „Norddeutsche Cricketmeisterschaft der Frauen“, „Norddeutsche Meisterschaft Frauen“, „NDCM Frauen“, „Norddeutscher Cricketmeister der Frauen“
 - b) Frauen-Bundesliga Süd: „Süddeutsche Cricketmeisterschaft der Frauen“, „Süddeutsche Meisterschaft Frauen“, „SDCM Frauen“, „Süddeutscher Cricketmeister der Frauen“
 - c) Frauen-Bundesliga West: „Westdeutsche Cricketmeisterschaft der Frauen“, „Westdeutsche Meisterschaft Frauen“, „WDCM Frauen“, „Westdeutscher Cricketmeister der Frauen“
 - d) Frauen-Bundesliga Ost: „Ostdeutsche Cricketmeisterschaft der Frauen“, „Ostdeutsche Meisterschaft Frauen“, „ODCM Frauen“, „Ostdeutscher Cricketmeister der Frauen“

§10.D.1 Frauen-Bundesliga

- 1) Eine Frauen-Bundesliga hat dann zustande zu kommen, wenn mindestens drei Mannschaften aus der Region an der Liga beteiligt sein können. Jede Mannschaft muss mindestens fünf Ligaspiele in der Saison absolvieren.
- 2) Die Mannschaft, die nach dem letzten Spieltag der Liga Tabellenführer der jeweiligen Frauen-Bundesliga ist, ist für die Endrunde DCM qualifiziert und hält den oben unter §9 (4) beschriebenen regionalen Titel.
- 3) Mannschaften aus einer Region, in der keine Frauen-Bundesliga ausgetragen wird, es also weniger als drei Mannschaften in der Region gibt, können auch ausschließlich an der Endrunde der Frauen-Bundesliga teilnehmen. Diese werden, wenn möglich, bei der Zusammenstellung der Endrunde schlechter gestellt.
- 4) Die DCMF Endrunde besteht aus:
 - a) zwei Halbfinalen

- b) die Mannschaften, die als Sieger aus den Halbfinalen hervorgehen, bestreiten das Finale.
- 5) Der Sieger des Finales erhält den Titel „Deutscher Cricketmeister der Frauen“.

§11.D.1 Ligapunkte

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

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

§12.D.1 Ligabonuspunkte

- 1) Ligabonuspunkte gibt es für den Ausgang des Spiels betreffende Leistungen. Sie werden auf den Ligapunktstand addiert. Es gibt Schlagmannschaftsbonuspunkte und Feldmannschaftsbonuspunkte.
- 2) Schlagmannschaftsbonuspunkte
 - a) Für die Schlagmannschaftsbonuspunkte ist die Run Rate des jeweiligen Inning der Schlagmannschaft ausschlaggebend.
 - i) ab einer Run Rate von 5 Runs/Over – 1 Punkt
 - ii) ab einer Run Rate von 6 Runs/ Over – 2 Punkte
 - iii) ab einer Run Rate von 7 Runs/ Over – 3 Punkte
 - iv) ab einer Run Rate von 8 Runs/ Over – 4 Punkte
 - b) Die Run Rate wird im ersten Inning anhand der verfügbaren Overgesamtzahl errechnet, die Regeln gem. §19 DCB-SPO sind für unterbrochene Spiele zu beachten.
 - c) Im zweiten Inning erfolgt die Berechnung der Run Rate anhand der zum Gewinn aufgewendeten Over. Verliert jedoch die zweite Schlagmannschaft das Spiel, wird ihre Run Rate anhand der ihr zur Verfügung gestanden Overgesamtzahl errechnet.
- 3) Feldmannschaftsbonuspunkte
 - a) Hälfte der gegnerischen Wickets – 1 Punkt
 - b) 4/5 der gegnerischen Wickets – 2 Punkte
 - c) Alle gegnerischen Wickets – 3 Punkte
 - d) Durchschnittlich weniger als 1 Wide pro Over geworfen (<20 Wides in 20 Overs aufgeschrieben) – 6 Punkte
 - e) Durchschnittlich weniger als 2 Wides pro Over geworfen (<40 Wides in 20 Overs aufgeschrieben) – 4 Punkte

§13.D.1 Meisterschaftszeitraum

- 1) Der Meisterschaftszeitraum für die DCM Frauen ist die Outdoorsaison. Alle Meisterschaftsspiele müssen im vorgesehenen Zeitraum abgehalten werden.
- 2) Der letzte Termin für die Vorrunde wird jedes Jahr von der Ligaleitung vorgegeben.

E. DCB Strafordnung (DCB-SO)

§1 Strafen

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

§2 Allgemeine Verstöße

- 1) Rohes Spiel, Tätlichkeiten, Beleidigungen, Kritisieren des Schiedsrichters, aufreizende Bemerkungen, lügnerisches Verhalten und unwahre Angaben, vorsätzliches Vereiteln des Spielbetriebs, Sachbeschädigungen und schwere Verstöße gegen anerkannte Regeln des Crickets („The MCC Laws of Cricket“) können mit Höchststrafen geahndet werden. Dies gilt auch für Spieler, die nicht direkt am Spiel beteiligt sind und für Spieler und Offizielle eines DCB Mitgliedervereins in Schriftverkehr und Versammlungen.

Verstöße werden unter Regel 42 den MCC LOC beschrieben (Player's Conduct)

- 2) Für **Level 1 Verstöße** (Regel 42.2.1 MCC LOC) wird der Spieler entweder einen Verweis erhalten oder mit einer Spielsperre von höchstens 2 Spielen bestraft.
Bei wiederholtem Verstoß innerhalb von 24 Monaten wird der Spieler mit einer Spielsperre von mindestens 1 Spiel bis höchstens 3 Spiele bestraft.
- 3) Für **Level 2 Verstöße** (Regel 42.3.1 MCC LOC) wird der Spieler mit einer Spielsperre von mindestens 2 Spielen bis höchstens 4 Spielen bestraft.
Beim wiederholten Verstoß innerhalb von 24 Monaten wird der Spieler mit einer Spielsperre von mindestens 3 Spielen bis höchstens 5 Spielen bestraft.
- 4) Für **Level 3 Verstöße** (Regel 42.4.1 MCC LOC) wird der Spieler mit einer Spielsperre von mindestens 4 Spielen bis höchstens 1 Jahr bestraft.

Beim wiederholten Verstoß innerhalb von 24 Monaten wird der Spieler mit einer Spielsperre von mindestens 1 Jahr bis höchstens 5 Jahre bestraft.

- 5) Für **Level 4 Verstöße** (Regel 42.5.1 MCC LOC) wird der Spieler mit einer Spielsperre von mindestens 1 Jahr bis lebenslänglich bestraft.

Beim wiederholten Verstoß innerhalb von 24 Monaten wird der Spieler mit einer Spielsperre auf Lebensdauer bestraft.

§3 Unberechtigtes Spielen

- 1) Spieler, die mit Vorsatz unberechtigt an Spielen teilnehmen, werden mit einer Spielsperre (mindestens 2 Spiele, höchstens 1 Jahr) bestraft.
- 2) Der Verein wird mit einer Geldstrafe von Euro 100,- bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb von 28 Tagen wird eine zusätzliche Strafe von Euro 100,- verhängt.
- 3) Beim wiederholten Verstoß des Vereins innerhalb von 24 Monaten wird der Verein mit einer Geldstrafe von Euro 500,- bestraft.

§4 Spielerpässe

- 1) Mit einer Spielsperre (mindestens 4 Spiele, höchstens 1 Jahr) wird belegt, der
 - a) vorsätzlich unter falschem Namen spielt;
 - b) falsche Nachweise verwendet;
 - c) den Spielerpass manipuliert;
 - d) zu a), b) oder c) anstiftet oder Beihilfe leistet.
- 2) Außerdem wird der verantwortliche Verein mit einer Geldstrafe (mindestens Euro 200,-, höchstens Euro 500,-) bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb von 28 Tagen wird der Verein mit der Aberkennung von Punkten bestraft (mindestens 8 Punkte, höchstens 24 Punkte).

§5 Spielabbruch, Nichtantritt

- 1) Vereine, deren Spieler oder Mannschaften einen Spielabbruch verursachen, werden mit einer Geldstrafe (mindestens Euro 200,-, höchstens Euro 500,-) bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb von 28 Tagen wird der Verein mit der Aberkennung von Punkten bestraft (mindestens 8 Punkte, höchstens 24 Punkte).
- 2) Vereine, deren Spieler oder Mannschaft nicht pünktlich mit mindestens sieben Spielern zum offiziellen Spielbeginn antreten, werden mit einem Punktabzug (1 Punkt) oder Geldstrafe (Euro 100,-) bestraft.
- 3) Vereine, die ein angesetztes Spiel absagen, werden wie folgt bestraft:
 - a) bei Absage innerhalb von 14 Tagen vor dem Spiel – 50,- Euro
 - b) bei Absage innerhalb von 2 Tagen vor dem Spiel – 100,- Euro

§6 Schiedsrichterverstöße

- 1) Im Falle von Nichtbestellung von Schiedsrichtern durch die Vereine und bei Nichterscheinen eines oder beider Schiedsrichter werden die Vereine mit einer Geldstrafe von Euro 50,- pro nicht erschienenen Schiedsrichter bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb von 28 Tagen wird der Verein mit der Aberkennung von Punkten bestraft (mindestens 8 Punkte, höchstens 24 Punkte).

§7 Verstöße im Rahmen des Spielbetriebs

- 1) Die Nichtzahlung der Schiedsrichterentschädigung wird der Verein mit einer Geldstrafe von Euro 100,- bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb von 28 Tagen wird der Verein mit der Aberkennung von 8 Punkten bestraft.
- 2) Das fehlende Stellen eines neuen und zugelassenen Spielballs und der Ersatzspielbälle wird mit einer Geldstrafe von Euro 50,- bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb von 28 Tagen wird der Verein zusätzlich mit der Aberkennung von 8 Punkten bestraft.

§8 Sauberkeit auf dem Feld

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

§9 Nichterfüllung von DCB Verwaltungs- und Organisationsvorgaben

- 3) Vereine, Spieler und Offizielle der Vereine sind vom DCB und den Regionalverbänden in Abwicklung des DCB-Spielbetriebes angehalten, bestimmte Verwaltungs- und Organisationsvorgaben zu tätigen (z.B. Spielberichtsbogen, DCB Mitgliedererhebung, CricHQ usw.). Vereine, die eine genannte Frist trotz Mahnung mit mehr als 14 Tagen überschreiten, werden mit einer Geldstrafe von Euro 100,- bestraft. Bei Nichtzahlung innerhalb von 28 Tagen wird der Verein zusätzlich mit der Aberkennung von 8 Punkten bestraft.

§10 ICC „Disapproved Cricket“

Spieler, Coaches, Offiziellen usw. die beim Cricketspiele, die vom ICC als „Disapproved Cricket“ bezeichnet teilnehmen, werden mit einer Spielsperre (mindestens 6 Monate, höchstens 2 Jahre) bestraft.

§11 Prozedere für Strafen

- 1) Der Ausrichter des regionalen Spielbetriebs hat alleinige Entscheidungsgewalt für folgende Strafen:
 - a) Strafen unter §2 (2) und (3) dieser Strafordnung (Level 1 und Level 2)
 - b) Eine Verwarnung
 - c) Ein Verweis
 - d) Platzsperre für Vereine, Mannschaften oder Einzelmitglieder
 - e) Eine Geldstrafe von bis zu 500 Euro
 - f) Ein Punktabzug von bis zu 8 Punkten
 - g) Eine Spielsperre von bis zu 5 Spielen
- 2) Für höhere oder andere Strafen entscheidet der DCB Disziplinarausschuss inkl. über Strafen unter §2 (4) und (5) dieser Strafordnung (Level 3 und Level 4).

- 3) Für alle Strafen im Zusammenhang mit Bundesspielen entscheidet der DCB Disziplinarausschuss.

§12 Geldstrafen

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

§13 Strafwirkung und Rechtsmittel

- 1) Eine nach den Regeln dieser Strafordnung ausgesprochene Strafe ist am Tag nach der Verkündung sofort wirksam. Rechtsmittel entfalten keine aufschiebende Wirkung.
- 2) Gegen die Strafen können Rechtsmittel eingelegt werden. Rechtsmittel gegen Strafen im Rahmen dieser Strafordnung fallen ausschließlich in die Zuständigkeit des DCB und seiner eigenen Organe. Nähere Einzelheiten regelt die DCB-Verfahrensordnung.