

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Die Cricket Regeln	4
Präambel - Der Geist des Cricketsports	4
REGEL 1 Die Spieler	5
REGEL 2 Auswechselspieler und Runner;	5
REGEL 3 Die Schiedsrichter	7
REGEL 4 Die Aufschreiber	10
REGEL 5 Der Ball	10
REGEL 6 Der Schläger	11
REGEL 7 Die Pitch	11
REGEL 8 Die Wickets	12
REGEL 9 Die Wurf-, Schlag- und Seitenlinien	13

REGEL 10 Vorbereitung und Instandhaltung der Spielfläche	13
REGEL 11 Abdeckung der Pitch	15
REGEL 12 Innings	15
REGEL 13 Das Follow-On	16
REGEL 14 Deklaration und Inningsverzicht	16
REGEL 15 Pausen	16
REGEL 16 Der Spielbeginn; Ende des Spiels	19
REGEL 17 Übungen auf dem Spielfeld	20
REGEL 18 Das Erzielen von Punkten	21
REGEL 19 Grenzschläge	23
REGEL 20 Lost Ball	25
REGEL 21 Das Ergebnis	25
REGEL 22 Das Over	27
REGEL 23 Dead Ball	28
REGEL 24 No Ball	29
REGEL 25 Wide Ball	31
REGEL 26 Bye und Leg Bye	32
REGEL 27 Einsprüche	33
REGEL 28 Das Wicket ist zerstört	34
REGEL 29 Batsman ausserhalb seines Gebiets	34
REGEL 30 Bowled	35
REGEL 31 Timed Out	35
REGEL 32 Caught	35
REGEL 33 Handled the Ball	36
REGEL 34 Hit the Ball Twice	37
REGEL 35 Hit Wicket	38
REGEL 36 Leg Before Wicket	39
REGEL 37 Obstructing the Field	39
REGEL 38 Run Out	40
REGEL 39 Stumped	41
REGEL 40 Der Wicket-Keeper	41
REGEL 41 Der Feldspieler	42
REGEL 42 Faires und Unfares Spiel	43
Index	55

Vorwort

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

Die Grundregeln des Cricket haben den Test der Zeit über die letzten 250 Jahre erstaunlich gut gemeistert. Im Allgemeinen wird dies der Tatsache zugeschrieben, dass traditionell die Cricketspieler diesen Sport sowohl in Übereinstimmung mit dem Geist des Cricketsports als auch nach dessen Regeln ausgeübt haben.

Der MCC hat im Jahr 2000 die Regeln für das neue Millennium überarbeitet. Die wichtigste Neuerung dieser Fassung besteht in der Einführung eines „Geists des Cricketsports“ als Präambel. Während man in der Vergangenheit davon ausging, dass wie selbstverständlich der Geist des Cricketsports von allen Beteiligten und Aktiven verstanden und akzeptiert wurde, ist der MCC zu der Überzeugung gelangt, eine Reihe eindeutiger Grundsätze schriftlich festzuhalten, welche dazu beitragen sollen, den einmaligen Charakter und die Freude an diesem Sport zu bewahren. Andere Ziele waren die Einarbeitung aller Anmerkungen in die entsprechenden Regeln selbst und, soweit möglich, die Beseitigung aller Unklarheiten, so dass Kapitäne, Spieler und Schiedsrichter auf jedem Spielniveau weiterhin Freude an diesem Sport haben können. Der MCC hat sich dabei sehr eingehend mit allen Vollmitgliedern des International Cricket Council, des Weltverbandes, beraten. Auch mit der „Association of Cricket Umpires & Scorers“ haben enge Beratungen stattgefunden, ebenso mit verschiedenen Aktiven und Schiedsrichtern auf der ganzen Welt.

Diese neueste Version, „The Laws of Cricket (2000 Code 2nd Edition - 2003)“, beinhaltet eine Reihe von notwendigen Veränderungen, die sich aus den Erfahrungen und der praktischen Anwendung der Regeln auf der ganzen Welt seit Oktober 2000 ergeben haben.

Bedeutende Ereignisse in der Geschichte der Regeln:

- 1700 Schon damals war Cricket ein anerkannter Sport.
- 1744 Die ersten bekannten Regeln wurden von einigen „Noblemen and Gentlemen“ eingeführt, welche den „Artillery Ground“ in London benutzten.
- 1755 Die Regeln wurden durch eine Vereinigung geändert, die sich „Several Cricket Clubs, particularly the Star and Garter in Pall Mall“ nannte.
- 1774 Weitere Änderung durch ein „Committee of Noblemen and Gentlemen of Kent, Hampshire, Surrey, Middlesex and London“ im „Star and Garter“.
- 1786 Eine weitere Änderung durch eine ähnliche Vereinigung von „Noblemen and Gentlemen of Kent, Hampshire, Surrey, Middlesex and London“.
- 1788 Die erste Version durch den MCC wurde am 30. Mai angenommen.
- 1835 Am 19. Mai wurde eine neue Version durch das Clubpräsidium verabschiedet.
- 1884 Nach Beratungen mit Cricketclubs auf der ganzen Welt wurde am 21. April eine neue Fassung durch die Außerordentliche Mitgliederversammlung des MCC genehmigt.
- 1947 Am 7. Mai verabschiedete die Außerordentliche Mitgliederversammlung des MCC eine neue Version. Die wichtigsten Änderungen dieser neuen Version zielten vor allem auf eine Klarstellung und bessere Anordnung der Regeln und ihrer Interpretationen ab.
- 1979 Nach fünf Neuauisgaben der Version von 1947 begann 1974 eine Überarbeitung der Regeln mit dem Ziel, einige Anomalien zu entfernen, verschiedene Veränderungen und Anmerkungen zu vereinfachen und eine größere Klarheit und Einfachheit zu erreichen. Diese neue Version wurde von der Außerordentlichen Mitgliederversammlung am 21. November genehmigt.
- 1992 Eine zweite Ausgabe der 1980er Version erschien, die alle Veränderungen der letzten zwölf Jahre beinhaltete.

2000 Ein neue Version der „Laws of Cricket“, einschließlich einer den „Geist des Cricketsports“ definierenden Präambel wurde am 3. Mai 2000 genehmigt.

Viele Regelanfragen, für Herren- und Damencricket gleichermaßen gültig, werden Jahr für Jahr zur Klärung an den MCC gesandt. Der MCC, als der anerkannte Verfasser der Cricketregeln, die nur mit einer Zweidrittelmehrheit der anwesenden Mitglieder bei einer Außerordentlichen Mitgliederversammlung geändert werden können, war seit jeher bestrebt, Regelfragen zu beantworten oder Interpretationen zu liefern, solange bestimmte, leicht einzusehende, Voraussetzungen erfüllt sind; diese sind:

(a) Im Falle von Liga- oder Turnierbetrieb muss diese Anfrage von der jeweils zuständigen Körperschaft vorgetragen werden. In anderen Fällen muss dies von einem offiziellen Vertreter eines Clubs oder einer Schiedsrichtervereinigung im Auftrag ihres oder seines Vorstandes, oder von einer für den jeweiligen Schulsportbereich zuständigen Person erfolgen.

(b) Der zur Diskussion stehende Regelvorgang muss sich tatsächlich so in einem Spiel zugetragen haben und darf daher nicht zum Zwecke der Diskussion konstruiert worden sein.

(c) Die Anfrage darf in keiner Weise mit einer Wette oder einer finanziellen Abmachung in Verbindung stehen.

Lord's Cricket Ground
London NW8 8QN

R D V KNIGHT
Secretary & Chief Executive, 8. Mai 2003, MCC

DIE CRICKET REGELN

Präambel - Der Geist des Cricketsports

Dieser Sport verdankt seinen einzigartigen Charakter zu großen Teilen der Tatsache, dass er nicht nur nach seinen Regeln gespielt werden sollte, sondern auch nach dem Geist des Cricketsports. Jede Handlung, die als Mißachtung dieses Geistes zu betrachten ist, verletzt diesen Sport selbst. Die Hauptverantwortung für die Einhaltung des Geistes des Fair Play liegt bei den Kapitänen.

1. Zwei Regeln übertragen dem Kapitän im besonderen Maße die Verantwortung für das Verhalten der Mannschaft.

Verantwortung der Kapitäne

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

Verhalten der Spieler

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

2. Faires und Unfares Spiel

Den Regeln zufolge haben die Schiedsrichter die alleinige Entscheidungsgewalt in Fragen fairen und unfairen Spiels. Die Schiedsrichter können jederzeit einschreiten und es liegt in der Verantwortung der Kapitäne wann immer gefordert die nötigen Maßnahmen zu ergreifen.

3. Die Schiedsrichter sind befugt in folgenden Fällen einzuschreiten:

- Spielverzögerung
- Beschädigen der Pitch
- Gefährliches oder unfaires Bowlen
- Absichtliche Veränderung des Ballzustandes
- Bei jeder anderen Handlung, die sie als unfair betrachten

4. Der Geist des Cricketsports schließt die ACHTUNG ein gegenüber:

- Dem Gegner
- Dem eigenen Kapitän und der eigenen Mannschaft
- Der Rolle der Schiedsrichter
- Den traditionellen Werten dieses Sports

5. Es verstößt gegen den Geist des Cricketsports:

- Die Entscheidungen eines Schiedsrichters durch Wort, Tat oder Gesten zu kritisieren
- Einen Gegner oder Schiedsrichter zu beleidigen
- Sich an Betrug oder unlauteren Praktiken zu beteiligen, z.B.
 - (a) einen Einspruch anzustrengen im Wissen, dass der Batsman nicht aus ist
 - (b) in aggressiver Weise einem Schiedsrichter gegenüber einen Einspruch anzustrengen
 - (c) zu versuchen einen Gegner abzulenken, entweder verbal oder durch Belästigungen durch ständiges Klatschen oder unnötige Geräusche, unter dem Vorwand der Begeisterung oder Anfeuerung der eigenen Mannschaft.

6. Gewalt

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

7. Spieler

Die Kapitäne und Schiedsrichter bestimmen gemeinsam den Ton für die Durchführung eines Cricketspiels. Von jedem Spieler wird erwartet, dass er dazu in hohem Maße beiträgt.

Die Spieler, Schiedsrichter und Aufschreiber in einem Cricketspiel können beiderlei Geschlechts sein, und die Regeln gelten für beide Geschlechter in gleicher Weise. Die männliche Form innerhalb des Regeltextes wird nur der Einfachheit halber verwendet. Außer wenn dies ausdrücklich anders angegeben ist, gelten alle Bestimmungen der Regeln gleichermaßen für Damen und Mädchen wie für Herren und Jungen.

REGEL 1 Die Spieler

1. Zahl der Spieler

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

Nach Vereinbarung darf ein Spiel auch zwischen Mannschaften ausgetragen werden, die mehr oder weniger als elf Spieler umfassen, aber nicht mehr als elf Spieler dürfen gleichzeitig im Feld spielen.

2. Nominierung der Spieler

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

3. Kapitän

Sollte zu irgendeinem Zeitpunkt der Kapitän nicht verfügbar sein, muss ein Stellvertreter für ihn einspringen.

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

(b) Zu jedem Zeitpunkt nach der Auslosung muss der Stellvertreter einer der nominierten Spieler sein.

4. Verantwortung der Kapitäne

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

REGEL 2 Auswechselspieler und Runner;

Das Spielfeld verlassender Batsman oder Feldspieler;

Aufgabe eines Batsman; Beginn des Innings EINES Batsman

1. Auswechselspieler und Runner

(a) Wenn die Schiedsrichter davon überzeugt sind, dass sich ein Spieler nach der Nominierung der Spieler verletzt hat oder krank wurde, so darf dieser Spieler

(i) als Feldspieler durch einen Auswechselspieler vertreten werden,

(ii) als Batsman einen Runner zur Verfügung gestellt bekommen.

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

(b) Die Schiedsrichter dürfen ihrem Ermessen nach, wenn andere gänzlich zu akzeptierende Gründe vorliegen, den Einsatz eines Auswechselspielers für einen Feldspieler, oder den eines Runners für einen Batsman, zu Beginn des Spiels oder zu jedem späteren Zeitpunkt zulassen.

(c) Wenn ein Spieler sein Hemd, seine Schuhe usw. wechseln möchte, muss er dazu das Spielfeld verlassen. Kein Auswechselspieler darf ihn während dieser Zeit vertreten.

2. Einwände gegen Auswechselspieler

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

3. Beschränkungen für Auswechselspieler

Kein Auswechselspieler darf schlagen oder bowlen, als Wicket-Keeper oder auf dem Spielfeld als Kapitän eingesetzt werden.

4. Ein Spieler, der durch einen Auswechselspieler vertreten wurde

Ein Spieler darf schlagen, bowlen oder im Feld spielen, auch wenn ein Auswechselspieler ihn vorher vertreten hat.

5. Abwesender oder das Spielfeld verlassender Feldspieler

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

(a) muss der Schiedsrichter über den Grund seiner Abwesenheit unterrichtet werden.

(b) darf er danach während eines Spielabschnitts nicht ohne Genehmigung des Schiedsrichters das Spielfeld betreten. Siehe 6 unten. Der Schiedsrichter soll seine Zustimmung dazu so früh wie praktisch möglich geben.

(c) und er für 15 Minuten oder länger abwesend bleibt, darf er danach nicht mehr bowlen, bis er, unter Beachtung von (i), (ii) und (iii) unten, mindestens solange wieder während der Spielzeit auf dem Spielfeld gewesen ist, wie er abwesend war.

(i) Abwesenheitszeiten oder Strafen für Abwesenheit verfallen am Beginn eines neuen Spieltages.

(ii) Wenn, im Falle eines Follow-On oder eines Inningsverzichts, eine Mannschaft in zwei aufeinanderfolgenden Innings im Feld spielt, gilt diese Einschränkung, unter Beachtung von (i) oben, solange wie nötig im zweiten Innings weiter. In allen anderen Fällen verfällt diese aber in einem neuen Innings.

(iii) Die durch eine ungeplante Unterbrechung verlorene Spielzeit zählt für jeden Spieler, welcher bei Fortsetzung des Spiels wieder das Spielfeld betritt, als Zeit auf dem Spielfeld. Siehe Regel 15.1 (Eine Pause).

6. Spieler betritt ohne Genehmigung wieder das Spielfeld

Wenn ein Spieler das Spielfeld entgegen Regel 5(b) oben wieder betritt und mit dem im Spiel befindlichen Ball in Berührung kommt,

(i) wird der Ball sofort tot und der Schiedsrichter gewährt der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte. Siehe Regel 42.17 (Strafpunkte). Der Ball zählt nicht als ein Ball des Overs.

(ii) unterrichtet der Schiedsrichter den anderen Schiedsrichter, den Kapitän der Feldmannschaft, die Batsmen und so früh wie möglich den

Kapitän der Schlagmannschaft über den Grund seines Vorgehens.

(iii) melden die Schiedsrichter gemeinsam den Vorfall so früh wie möglich der Exekutive der Feldmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den betreffenden Spieler einleiten sollen.

7. Der Runner

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

8. Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner

(a) Der Runner eines Batsman ist den Regeln unterworfen. Er ist, außer in den Fällen, in denen spezielle Bestimmungen für ihn aufgrund seiner Rolle als Runner gelten, wie ein Batsman zu behandeln. Siehe 7 oben und Regel 29.2 (Welches Gebiet gehört zu welchem Batsman).

(b) Ein Batsman mit einem Runner wird für jede Regelverletzung durch seinen Runner so bestraft, als ob er selbst die Regelverletzung begangen hätte. Insbesondere ist er aus, sollte sein Runner nach einer der Regeln 33 (Handled the Ball), 37 (Obstructing the Field) oder 38 (Run Out) aus sein.

(c) Wenn ein Batsman mit einem Runner am Schlag ist, so ist er selbst den Regeln unterworfen und wird nach diesen bestraft, sollte eine Verletzung der Regeln dies fordern.

Zusätzlich gilt, dass er unter den in Regel 38 (Run Out) oder Regel 39 (Stumped) beschriebenen Umständen aus ist, sollte er sich außerhalb seines Gebiets befinden und das Wicket am Wicket-Keeper-Ende zerstört werden, unabhängig von der Position des Nicht-Schlagmanns und des Runners. Scheidet er auf diese Weise aus, werden keine der vor dem Ausscheiden durch den Runner und den anderen Batsman vollendeten Läufe gezählt. Allerdings bleibt die Strafe für einen No-Ball oder Wide erhalten, zusätzlich zu allen Strafpunkten, die irgendeiner Mannschaft sobald der Ball tot ist möglicherweise

gewährt werden. Siehe Regel 42.17 (Strafpunkte)

- (d) Wenn ein Batsman mit einem Runner nicht am Schlag ist
 - (i) fällt er weiterhin unter die Regeln 33 (Handled the Ball) und 37 (Obstructing the Field), befindet sich aber ansonsten nicht im Spiel.
 - (ii) muss er sich dort aufhalten, wo der Schiedsrichter am Schlagmannende ihn hinbeordert, so dass er nicht in das Spielgeschehen eingreift.
 - (iii) kann er weiterhin, unbeachtet (i) oben, nach den Regeln bestraft werden, sollte er eine unfaire Handlung begehen.

9. Das Spielfeld verlassender oder aufgebender Batsman

Ein Batsman kann zu jeder Zeit während seines Innings aufgeben. Die Schiedsrichter müssen, bevor sie das Spiel wieder freigeben dürfen, über den Grund dafür unterrichtet werden.

- (a) Wenn ein Batsman aufgrund einer Krankheit, Verletzung oder aus einem anderen unvermeidbaren Grund aufgibt, darf er sein Innings unter Beachtung von (c) unten wieder aufnehmen. Wenn aus irgendeinem Grund dies nicht geschieht, wird sein Innings als „Retired – not out“ gewertet.
- (b) Wenn ein Batsman aus einem anderen als den in (a) oben genannten Gründen aufgibt, darf er sein Innings nur mit Zustimmung des gegnerischen Kapitäns wieder aufnehmen. Wenn er aus irgendeinem Grund sein Innings nicht wieder aufnimmt, wird es als „Retired – out“ gewertet.
- (c) Wenn ein Batsman nach dem Verlassen des Spielfeldes sein Innings wieder aufnehmen möchte, darf dies nur beim Fall eines Wickets oder der Aufgabe eines anderen Batsman geschehen.

10. Beginn des Innings eines Batsman

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

REGEL 3

Die Schiedsrichter

1. Nominierung und Anwesenheit

Vor dem Spiel werden zwei Schiedsrichter nominiert, einer für jedes Pitchende, welche das Spiel den Regeln entsprechend mit absoluter Unparteilichkeit zu leiten haben. Die Schiedsrichter sollen sich mindestens 45 Minuten vor dem geplanten Beginn eines jeden Spieltages auf dem Spielgelände einfinden und sich bei der für den Platz zuständigen Stelle melden.

2. Auswechseln eines Schiedsrichters

Kein Schiedsrichter darf, abgesehen von außergewöhnlichen Umständen, während eines Spiels ausgewechselt werden, außer er ist verletzt oder krank. Wenn ein Schiedsrichter ausgewechselt werden muss, soll der Ersatzschiedsrichter lediglich als Schiedsrichter am Schlagmannende eingesetzt werden, außer die Kapitäne einigen sich darauf, dass er die Aufgaben eines Schiedsrichters in vollem Umfang übernehmen soll.

3. Vereinbarungen mit den Kapitänen

Vor der Auslosung sollen die Schiedsrichter

- (a) die Spielzeiten feststellen und mit den Kapitänen folgendes vereinbaren:
 - (i) Die während des Spiels zu verwendenden Bälle. Siehe Regel 5 (Der Ball)
 - (ii) Zeitpunkte und Dauer der Pausen für Mahlzeiten und die Zeitpunkte für Erfrischungspausen. Siehe Regel 15 (Pausen)
 - (iii) Die Spielfeldbegrenzung und die für Grenzschläge zu vergebenden Läufe. Siehe Regel 19 (Grenzschläge).
 - (iv) Alle speziellen Spielbedingungen, welche die Spielführung beeinflussen.
- (b) die Aufschreiber über Vereinbarungen hinsichtlich (ii), (iii) und (iv) oben unterrichten.

4. Unterrichtung der Kapitäne und Aufschreiber

Vor der Auslosung sollen die Schiedsrichter untereinander vereinbaren und beide Kapitäne und beide Aufschreiber darüber unterrichten,

(i) welche Uhr und welcher Ersatz dafür während des Spiels verwendet werden soll.

(ii) ob ein Hindernis auf dem Spielfeld als Begrenzung zu betrachten ist. Siehe Regel 19 (Grenzschläge).

5. Wickets, Linien und Grenzlinien

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

(i) die Wickets ordnungsgemäß aufgestellt sind. Siehe Regel 8 (Die Wickets).

(ii) die Linien korrekt markiert sind. Siehe Regel 9 (Die Wurf-, Schlag- und Seitenlinien).

(iii) die Spielfeldbegrenzung den Anforderungen der Regel 19.2 (Festlegung der Begrenzung – Grenzmarkierungen) genügt.

6. Spielführung, Zubehör und Ausrüstung

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

(a) die Spielführung streng den Regelanforderungen entspricht.

(b) das im Spiel verwendete Zubehör sowohl den Anforderungen der Regeln 5 (Der Ball) und 6 (Der Schläger) genügt, als auch entweder den Regeln 8.2 (Größe der Stäbe) und 8.3 (Die Querstäbe) oder, falls anwendbar, der Regel 8.4 (Junioren Cricket).

(c)

(i) kein Spieler eine andere außer die zulässige Ausrüstung verwendet. Siehe Anhang D.

(ii) die Handschuhe des Wicket-Keepers den Anforderungen der Regel 40.2 (Handschuhe) genügen.

7. Faires und unfaires Spiel

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

8. Zustand des Platzes, Witterungs- und Lichtverhältnisse

Die Schiedsrichter haben die letzte Entscheidungsgewalt in Fragen des

Platzzustandes, der Witterungs- und Lichtverhältnisse. Siehe 9 unten und Regel 7.2 (Beispielbarkeit der Pitch).

9. Unterbrechung des Spiels aufgrund ungenügender Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse

(a)

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

(ii) Nur im Zusammenhang mit dieser Regel und Regel 15.9(b)(ii) (Erfrischungspausen) können die Batsmen am Wicket zu jedem geeigneten Zeitpunkt ihren Kapitän vertreten.

(b) Wenn die Schiedsrichter zu irgendeinem Zeitpunkt gemeinsam feststellen, dass die Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse zum Spielen ungeeignet sind, sollen sie die Kapitäne darüber informieren und, außer wenn

(i) sich in ungeeigneten Platz- oder Witterungsverhältnissen beide Kapitäne auf die Fortführung, den Beginn oder die Wiederaufnahme des Spiels einigen, oder

(ii) in ungeeigneten Lichtverhältnissen die Schlagmannschaft die Fortführung, den Beginn oder die Wiederaufnahme des Spiels wünscht, sollen sie das Spiel unterbrechen, bzw. den Beginn oder die Wiederaufnahme des Spiels unterbinden.

(c)

(i) Nach einer Einigung zum Spielen in ungeeigneten Platz- oder Witterungsverhältnissen können beide Kapitäne vor der nächsten „Time“ Ansage aufgrund der Verhältnisse Einspruch bei den Schiedsrichtern erheben. Die Schiedsrichter dürfen diesem Einspruch nur stattgeben, wenn ihrer Meinung nach die zum Zeitpunkt ihrer früheren Entscheidung berücksichtigten Faktoren sich nicht geändert oder die Bedingungen sich weiter verschlechtert haben.

(ii) Nach einer Entscheidung zum Spielen in ungeeigneten Lichtverhältnissen kann der Kapitän der Schlagmannschaft vor der nächsten „Time“ Ansage aufgrund der Lichtverhältnisse Einspruch bei den Schiedsrichtern erheben. Die Schiedsrichter dürfen diesem Einspruch nur

stattgeben, wenn ihrer Meinung nach die zum Zeitpunkt ihrer früheren Entscheidung berücksichtigten Faktoren sich nicht geändert oder die Lichtverhältnisse sich weiter verschlechtert haben.

(d) Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt die Schiedsrichter gemeinsam feststellen, dass die Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse so schlecht sind, dass eine offensichtliche und vorhersehbare Gefahr für die Sicherheit irgendeines Spielers oder Schiedsrichters besteht, so dass es unvernünftig oder gefährlich wäre, das Spiel durchzuführen, müssen sie sofort, unbeachtet (b) (i) und (b) (ii) oben, das Spiel unterbrechen, bzw. den Beginn oder die Wiederaufnahme des Spiels unterbinden. Die Entscheidung darüber, ob die Verhältnisse so schlecht sind, um ein entsprechendes Vorgehen zu rechtfertigen, liegt einzig und allein bei den Schiedsrichtern.

Die Tatsache allein, dass das Gras und der Ball nass und rutschig sind, rechtfertigt noch nicht, die Platzverhältnisse für die Durchführung des Spiels als ungeeignet oder gefährlich zu betrachten. Wenn die Schiedsrichter den Platz für so nass oder rutschig halten, dass er dem Bowler einen angemessenen Halt verwehrt, den Feldspielern die Möglichkeit der freien Bewegung, oder den Batsmen die Möglichkeit, ihre Schläge auszuführen oder zwischen den Wickets zu laufen, nimmt, dann sind diese Verhältnisse als so schlecht zu betrachten, dass eine Durchführung des Spiels unvernünftig wäre.

(e) Wenn das Spiel unterbrochen ist, liegt es in der Verantwortung der Schiedsrichter, die Verhältnisse weiter zu beobachten. Sie sollen so häufig wie angebracht Inspektionen durchführen, ohne Begleitung irgendeines Spielers oder Offiziellen. Sobald die Schiedsrichter gemeinsam feststellen, dass die Verhältnisse zum Spielen geeignet sind, sollen sie die Spieler auffordern, das Spiel wieder aufzunehmen.

(f) Ist das Spiel bis zu Beginn einer geplanten Pause im Gang, so wird es nach der Pause wieder aufgenommen, außer die Schiedsrichter stellen gemeinsam fest, dass die Verhältnisse ungeeignet oder gefährlich sind oder geworden sind. Falls sie eine solche Feststellung treffen, sollen sie das entsprechende Verfahren aus (b) oder (d) oben anwenden, unabhängig davon, ob es eine Vereinbarung der Kapitäne zur Fortführung oder einen Einspruch

aufgrund der Verhältnisse durch einen der Kapitäne vor Beginn der Pause gegeben hat.

10. Außergewöhnliche Umstände

Die Schiedsrichter können ihrem Ermessen nach das in 9 oben beschriebene Verfahren in Fällen anwenden, die nicht durch Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse verursacht wurden, wenn sie der Meinung sind, dass außergewöhnliche Umstände dies rechtfertigen.

11. Position der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter sollen dort stehen, wo sie jede Situation, über die ihre Entscheidung gefordert sein könnte, am besten überblicken können.

Vorbehaltlich dieser übergeordneten Erwägung soll der Schiedsrichter am Bowlerende dort stehen, wo er weder den Anlauf des Bowlers noch die Sicht des Schlagmanns behindert.

Der Schiedsrichter am Schlagmannende darf auf der Off-Side anstatt auf der Leg-Side stehen, vorausgesetzt dass er den Kapitän der Feldmannschaft, den Schlagmann und den anderen Schiedsrichter von seinem Vorhaben in Kenntnis setzt.

12. Schiedsrichter wechseln die Pitchenden

Die Schiedsrichter wechseln die Pitchenden, nachdem jede Mannschaft ein abgeschlossenes Innings gespielt hat. Siehe Regel 14.2 (Verzicht auf ein Innings)

13. Beratungen zwischen den Schiedsrichtern

Die Schiedsrichter müssen über alle strittigen Punkte Einigkeit erzielen. Die Schiedsrichter sollen sich wann immer nötig untereinander beraten. Siehe Regel 27.6 (Beratungen zwischen den Schiedsrichtern).

14. Signale

(a) Die folgenden Signale sollen von den Schiedsrichtern verwendet werden;

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

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

No Ball - ein Arm wird waagrecht ausgestreckt.

Ausscheiden - Zeigefinger wird nach oben gestreckt. (Bei Nicht-Aus ruft der

Schiedsrichter „not out“).

Wide -beide Arme werden waagrecht ausgestreckt.

(ii) Sobald der Ball tot ist sollen die obigen Signale, mit Ausnahme des Signals für „Ausscheiden“, für die Aufschreiber wiederholt werden. Die im Folgenden aufgelisteten Signale sollen den Aufschreibern erst angezeigt werden, wenn der Ball tot ist.

Grenzschlag 4 - ein Arm wird von einer Seite zur anderen geschwungen und endet quer vor der Brust

Grenzschlag 6 -beide Arme werden nach oben gestreckt.

Bye - eine offene Hand wird nach oben gestreckt.

Beginn der letzten Stunde / des Spiels -auf ein erhobenes Handgelenk wird mit der anderen Hand gezeigt

Fünf Strafpunkte werden der Schlagmannschaft gewährt - mit einer Hand wird wiederholt auf die entgegengesetzte Schulter geklopft

Fünf Strafpunkte werden der Feldmannschaft gewährt - eine Hand wird auf die entgegengesetzte Schulter gelegt

Leg Bye - ein angehobenes Knie wird mit der Hand berührt.

Neuer Ball - der Ball wird über den Kopf gehalten Rücknahme- beide Hände berühren die jeweils entgegengesetzte Schulter des letzten Signals

Kurzer Lauf - ein Arm wird nach oben gebogen und die nähere Schulter mit den Fingerspitzen berührt.

(b) Die Schiedsrichter müssen warten, bis jedes Signal von einem Aufschreiber einzeln bestätigt worden ist, bevor sie das Spiel wieder freigeben dürfen.

15. Richtigkeit des Punktestandes

Beratungen zwischen Schiedsrichtern und Aufschreibern über unklare Punkte sind unentbehrlich. Die Schiedsrichter sollen sich über die Richtigkeit der Zahl der Punkte, der gefallen Wickets und, wenn nötig, der absolvierten Over vergewissern. Sie sollen sich darüber mit den Aufschreibern mindestens zu jeder Pause, abgesehen von Erfrischungspausen, und bei Abschluss des

Spiels abstimmen. Siehe Regeln 4.2 (Richtigkeit des Punktestandes), 21.8 (Richtigkeit des Ergebnisses) und 21.10 (Ergebnis wird nicht geändert).

REGEL 4 Die Aufschreiber

1. Nominierung der Aufschreiber

Zwei Aufschreiber (Scorer) sollen dafür aufgestellt werden, alle erzielten Punkte, alle erzielten Wickets und, wenn nötig, die Zahl der absolvierten Over festzuhalten.

2. Richtigkeit des Punktestandes

Die Aufschreiber sollen regelmäßig dafür sorgen, dass ihre Unterlagen übereinstimmen. Sie sollen sich mit den Schiedsrichtern mindestens zu jeder Pause, abgesehen von Erfrischungspausen, und bei Abschluss des Spiels über die Zahl der Punkte, der gefallenen Wickets und, wenn nötig, der absolvierten Over, abstimmen. Siehe Regel 3.15 (Richtigkeit des Punktestandes),

3. Bestätigen der Signale

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

REGEL 5 Der Ball

1. Gewicht und Größe

Ein neuer Ball muss zwischen 155,9 g (5 ½ Unzen) und 163 g (5 ¾ Unzen) wiegen. Sein Umfang muss zwischen 22,4 cm (8 13/16 Zoll) und 22,9 cm (9 Zoll) liegen.

2. Genehmigung und Kontrolle der Bälle

- (a) Alle im Spiel zu verwendenden Bälle, die von den Schiedsrichtern und Kapitänen genehmigt wurden, bleiben bis zur Auslosung im Besitz der Schiedsrichter, und bleiben während des gesamten Spiels unter ihrer Kontrolle.
- (b) Die Schiedsrichter sollen den verwendeten Ball beim Fall eines jeden

Wickets, zu Beginn einer jeden Pause und bei jeder Unterbrechung des Spiels an sich nehmen.

3. Neuer Ball

Außer im Falle einer vor dem Spiel getroffenen anders lautenden Vereinbarung dürfen beide Kapitäne bei Beginn eines jeden Innings einen neuen Ball verlangen.

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

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

Wann immer ein neuer Ball im Spiel eingesetzt wird, sollen die Schiedsrichter dies den Batsmen und den Aufschreibern anzeigen.

5. Verlorener oder untauglicher Ball

Falls während des Spiels der Ball nicht gefunden oder wiederbeschafft werden kann oder die Schiedsrichter feststellen, dass er infolge normaler Benutzung zum spielen untauglich geworden ist, sollen sie ihn durch einen Ball ersetzen, der sich in einem ähnlichen Gebrauchszustand befindet wie der vorhergehende Ball, bevor letzterer ausgewechselt werden mußte. Wenn der Ball ausgewechselt wird, sollen die Schiedsrichter die Batsmen und den Kapitän der Feldmannschaft darüber unterrichten.

6. Abmessungen

Die in 1 oben angegebenen Abmessungen beziehen sich nur auf Bälle im Herren Cricket. Die folgenden Maße gelten für:

(i) Damen Cricket

Gewicht: 140 g ($4 \frac{15}{16}$ Unzen) bis 151 g ($5 \frac{5}{16}$ Unzen).

Umfang: 21,0 cm ($8 \frac{1}{4}$ Zoll) bis 22,5 cm ($8 \frac{7}{8}$ Zoll).

(ii) Junioren Cricket - Unter 13

Gewicht: 133 g ($4 \frac{11}{16}$ Unzen) bis 144 g ($5 \frac{1}{16}$ Unzen).

Umfang: 20,5 cm ($8 \frac{1}{16}$ Zoll) bis 22,0 cm ($8 \frac{11}{16}$ Zoll).

REGEL 6 **Der Schläger**

1. Breite und Länge

Die Gesamtlänge des Schlägers darf nicht mehr als 96,5 cm (38 Zoll) betragen. Die Schlagfläche des Schlägers darf einzig aus Holz gefertigt sein und darf an ihrem breitesten Punkt 10,8 cm (4 ¼ Zoll) nicht überschreiten.

2. Abdeckung der Schlagfläche

Die Schlagfläche darf zum Schutz, zur Stärkung oder Reparatur mit einem Material bedeckt sein. Dieses Material darf nicht dicker als 1,56 mm (1/16 Zoll) aufgetragen sein und darf dem Ball nicht leicht unakzeptablen Schaden zufügen können.

3. Hand oder Handschuh zählt als Teil des Schlägers

In diesen Regeln

- (a) wird bei jeder Bezugnahme auf den Schläger davon ausgegangen, dass sich dieser in der Hand des Batsman befindet.
- (b) ist eine Berührung zwischen dem Ball und entweder
 - (i) dem Schläger des Schlagmanns selbst oder
 - (ii) der den Schläger haltenden Hand des Schlagmanns oder
 - (iii) einem Teil des Handschuhs an der den Schläger haltenden Hand des Schlagmanns so zu betrachten, als ob der Ball den Schläger trifft oder berührt, oder der Ball vom Schläger getroffen wird.

REGEL 7 **Die Pitch**

1. Bereich der Pitch

Die Pitch (Wurfbahn) ist ein rechteckiger Bereich des Platzes mit einer Länge von 20,12 m (22 Yards) und einer Breite von 3,05 m (10 Fuß). Sie ist an beiden Enden durch die Wurflinien und zu beiden Seiten durch gedachte Linien begrenzt, welche parallel zu und jeweils 1,52 m (5 Fuß) entfernt von einer die Zentren der Mittelstäbe verbindenden gedachten Linie liegen. Siehe Regeln 8.1

(Breite und Aufstellung) und 9.2 (Die Wurflinie).

2. Beispielbarkeit der Pitch

Die Schiedsrichter haben die letzte Entscheidungsgewalt bezüglich der Beispielbarkeit der Pitch. Siehe Regeln 3.8 (Zustand des Platzes, Witterungs- und Lichtverhältnisse) und 3.9 (Unterbrechung des Spiels aufgrund ungenügender Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse).

3. Auswahl und Vorbereitung

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

4. Wechsel der Pitch

Die Pitch darf während des Spiels nicht gewechselt werden, außer die Schiedsrichter entscheiden, dass es unvernünftig oder gefährlich wäre, das Spiel auf der Pitch fortzuführen, und auch dann nur mit Zustimmung beider Kapitäne.

5. Nicht aus Rasen bestehende Pitch

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

Länge - mindestens 17,68 m (58 Fuß)

Breite - mindestens 1,83 m (6 Fuß)

Siehe Regel 10.8 (Nicht aus Rasen bestehende Pitch).

REGEL 8 Die Wickets

1. Breite und Aufstellung

Zwei Wickets werden sich gegenüber und parallel zueinander aufgestellt, bei einer Entfernung von 20,12 m (22 Yards) zwischen den Zentren der beiden Mittelstäbe. Jedes Wicket ist 22,86 cm (9 Zoll) breit und besteht aus drei hölzernen Stäben mit zwei hölzernen Querstäben auf ihrer Spitze. Siehe Anhang A.

2. Größe der Stäbe

Die Spitzen der Stäbe müssen sich 71,1 cm (28 Zoll) über der Spielfläche befinden

und, abgesehen von der Nut für die Querstäbe, gewölbt sein. Der über der Spielfläche befindliche Teil des Stabes ist zylindrisch, abgesehen von der gewölbten Spitze, und hat einen Durchmesser von nicht weniger als 3,49 cm ($1 \frac{3}{8}$ Zoll) und nicht mehr als 3,81 cm ($1 \frac{1}{2}$ Zoll). Siehe Anhang A.

3. Die Querstäbe

- (a) Wenn sich die Querstäbe auf der Spitze der Stäbe befinden,
- (i) dürfen sie diese nicht mehr als 1,27 cm ($\frac{1}{2}$ Zoll) überragen.
 - (ii) müssen sie zwischen die Stäbe passen, ohne diese dabei aus der Senkrechten zu verschieben.
- (b) Alle Querstäbe müssen folgende Abmessungen aufweisen. Siehe Anhang A.

Gesamtlänge:	- 10,95 cm ($4 \frac{5}{16}$ Zoll)
Länge der Trommel:	- 5,40 cm ($2 \frac{1}{8}$ Zoll)
Langer Zapfen:	- 3,49 cm ($1 \frac{3}{8}$ Zoll)
Kurzer Zapfen:	- 2,06 cm ($13/16$ Zoll)

4. Junioren Cricket

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

Breite:	- 20,32 cm (8 Zoll)
Abstand für Unter - 13:	- 19,20 m (21 Yards)
Abstand für Unter - 11:	- 18,29 cm (20 Yards)
Abstand für Unter - 9:	- 16,46 cm (18 Yards)
Höhe über der Spielfläche:	- 68,58 cm (27 Zoll)

Jeder Stab:

Durchmesser:	- nicht unter 3,18 cm ($1 \frac{1}{4}$ Zoll)
	- nicht über 3,49 cm ($1 \frac{3}{8}$ Zoll)

Jeder Querstab:

Gesamtlänge:	- 9,68 cm ($3 \frac{13}{16}$ Zoll)
Länge des Trommel:	- 4,60 cm ($1 \frac{13}{16}$ Zoll)
Langer Zapfen:	- 3,18 cm ($1 \frac{1}{4}$ Zoll)

Kurzer Zapfen: - 1,91 cm ($\frac{3}{4}$ Zoll)

5. Verzicht auf Querstäbe

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

REGEL 9 Die Wurf-, Schlag- und Seitenlinien

1. Die Linien

Je eine Wurf-, eine Schlag- und zwei Seitenlinien werden an beiden Enden der Pitch in weiß eingezeichnet, wie in 2, 3 und 4 unten beschrieben. Siehe Anhang B.

2. Die Wurflinie

Die Wurflinie (bowling crease), welche die hintere Kante der Markierung darstellt, ist die an diesem Ende der Pitch durch die Zentren die drei Stäbe gezogene Linie. Sie ist 2,64 m (8 Fuß 8 Zoll) lang, mit den Stäben im Zentrum.

3. Die Schlaglinie

Die Schlaglinie (popping crease), welche die hintere Kante der Markierung darstellt, liegt parallel zu und in einem Abstand von 1,22 m (4 Fuß) vor der Wurflinie. Die Schlaglinie ist zu beiden Seiten einer die Zentren der Mittelstäbe verbindenden gedachten Linie bis mindestens 1,83 m (6 Fuß) entfernt einzuzeichnen und ist bezüglich ihrer Länge als unbegrenzt zu betrachten.

4. Die Seitenlinien

Die Seitenlinien (return creases), welche die Innenkanten der Markierungen darstellen, liegen jeweils im rechten Winkel zu der Schlaglinie und in einem Abstand von 1,32 m (4 Fuß 4 Zoll) zu beiden Seiten einer die Zentren der beiden Mittelstäbe verbindenden gedachten Linie. Jede Seitenlinie ist von der Schlaglinie aus bis mindestens 2,44 m (8 Fuß) hinter dieser entfernt einzuzeichnen und ist bezüglich ihrer Länge als unbegrenzt zu betrachten.

REGEL 10

Vorbereitung und Instandhaltung der Spielfläche

1. Walzen

Die Pitch darf während des Spiels, außer in den nach (a) und (b) unten zulässigen Fällen, nicht gewalzt werden.

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

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

(c) Wahl der Walzen. Steht mehr als eine Walze zur Verfügung, kann der Kapitän der Schlagmannschaft die Walze auswählen.

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

(e) Nicht genügend Zeit für vollständiges Walzen. Wenn ein Kapitän ein Inning für beendet erklärt oder auf ein Inning verzichtet oder das Follow-On anwendet, und der andere Kapitän dadurch daran gehindert wird, seine Möglichkeit zum zulässigen Walzen der Pitch wahrzunehmen (maximal 7 Minuten), oder wenn er daran aus irgendeinem anderen Grund gehindert wird, wird die für das Beenden des Walzens zusätzlich benötigte Zeit von der normalen Spielzeit entnommen.

2. Kehren

(a) Wenn die Pitch gewalzt werden soll, muss diese zuerst gekehrt werden, um mögliche Schäden durch das Einwalzen von losem Material zu vermeiden. Dieses Kehren der Pitch muss derart ausgeführt werden, dass die für das Walzen zulässigen 7 Minuten davon nicht berührt werden.

(b) Die Pitch soll während jeder Mahlzeitpause, zwischen den Innings und am Beginn eines jeden Spieltages von losem Material befreit werden, und zwar nicht eher als 30 Minuten und nicht später als 10 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn. Siehe Regel 15.1 (Eine Pause).

(c) Unbeachtet der Bestimmungen in (a) und (b) oben dürfen die Schiedsrichter ein Kehren der Pitch nicht zulassen, wenn sie dies für die Oberfläche der Pitch als möglicherweise schädlich betrachten.

3. Mähen

(a) Die Pitch

Die Pitch soll, wenn Platz- und Witterungsverhältnisse dies zulassen, an jedem Spieltag gemäht werden, an dem mit der Durchführung des Spiels gerechnet wird.

(b) Das Außenfeld

Um sicherzustellen, dass die Verhältnisse für beide Mannschaften möglichst gleich sind, soll das Außenfeld, wenn Platz- und Witterungsverhältnisse dies zulassen, an jedem Spieltag gemäht werden, an dem mit der Durchführung des Spiels gerechnet wird. Falls aus Gründen, die nicht aus Platz- oder Witterungsverhältnissen herrühren, ein vollständiges Mähen des Außenfeldes nicht möglich ist, soll die Platzverwaltung die Kapitäne und Schiedsrichter über das für ein solches Mähen während des Spiels vorgesehene Verfahren unterrichten.

(c) Verantwortung für das Mähen.

Für jedes Mähen, das vor dem Spiel durchgeführt wird, ist die Platzverwaltung verantwortlich. Jedes weitere Mähen wird unter der Aufsicht der Schiedsrichter durchgeführt.

- (d) Zeitpunkt des Mähens
 - (i) Das Mähen der Pitch an irgendeinem Spieltag soll spätestens 30 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn dieses Tages beendet sein.
 - (ii) Das Mähen des Außenfeldes an irgendeinem Spieltag soll spätestens 15 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn dieses Tages beendet sein.

4. Bewässerung

Die Pitch darf während des Spiels nicht bewässert werden.

5. Nachziehen der Linien

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

6. Ausbesserung von Beschädigungen

Die Schiedsrichter sollen dafür sorgen, dass die durch die Bowler und Batsmen verursachten Beschädigungen gereinigt und getrocknet werden, wann immer dies zur Erleichterung der Spieldurchführung notwendig ist. In Spielen von mehr als einem Tag Dauer sollen die Schiedsrichter, wenn nötig, Ausbesserungen der durch den Bowler während seines Wurfaufschritts verursachten Beschädigungen, auch mit Hilfe schnellwirkender Füllungen, zulassen.

7. Gewährleistung eines sicheren Halts und Instandhaltung der Pitch

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

8. Nicht aus Rasen bestehende Pitch

Soweit wie möglich sollen die Bestimmungen von 1 bis 7 oben angewandt werden.

REGEL 11 Abdeckung der Pitch

1. Vor dem Spiel

Die Verwendung von Abdeckungen vor dem Spiel liegt in der Verantwortung der Platzverwaltung und kann wenn erforderlich die vollständige Abdeckung der Pitch beinhalten. Die Platzverwaltung soll allerdings für angemessene Bedingungen sorgen, so dass die Kapitäne die Pitch vor der Nominierung ihrer Spieler begutachten und die Schiedsrichter ihren Verpflichtungen nach den Regeln 3 (Die Schiedsrichter), 7 (Die Pitch), 8 (Die Wickets), 9 (Die Wurf-, Schlag- und Seitenlinien) und 10 (Vorbereitung und Instandhaltung der Spielfläche) nachkommen können.

2. Während des Spiels

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

3. Abdeckung des Bowleranlaufs

Wann immer möglich, sollen die Anläufe der Bowler bei ungünstigen Witterungsverhältnissen abgedeckt werden, um sie trocken zu halten. Außer wenn eine Vereinbarung zur vollständigen Abdeckung der Pitch nach 2 oben besteht, dürfen die dabei verwendeten Abdeckungen die beiden Schlaglinien nicht mehr als 1,52 m (5 Fuß) nach vorne überragen.

4. Entfernen der Abdeckungen

(a) Wenn die Pitch nach der Auslosung über Nacht abgedeckt wurde, sollen die Abdeckungen so früh wie möglich am Morgen eines jeden Tages, an dem mit der Durchführung des Spiels gerechnet wird, entfernt werden.

(b) Falls während des Tages Abdeckungen zum Schutz gegen ungünstige Witterungsverhältnisse verwendet werden, oder ungünstige Witterungsverhältnisse die Entfernung der über Nacht verwendeten Abdeckungen verzögern, sollen diese sofort entfernt werden, sobald die Verhältnisse dies zulassen.

REGEL 12 **Innings**

1. Anzahl der Innings

- (a) Ein Spiel besteht aus einem oder zwei Innings pro Mannschaft, je nach vor dem Spiel getroffener Vereinbarung.
- (b) Es kann vereinbart werden, die Overzahl oder Spielzeit eines Innings zu begrenzen. Wenn eine solche Vereinbarung getroffen wird, dann
 - (i) gilt diese in einem 1-Innings-Spiel für beide Innings.
 - (ii) gilt diese in einem 2-Innings-Spiel entweder für die ersten Innings beider Mannschaften oder für die zweiten Innings beider Mannschaften oder für beide Innings beider Mannschaften.

2. Abwechselnde Innings

In einem 2-Innings-Spiel spielen die Mannschaften abwechselnd ihre Innings, außer in den in Regel 13 (Das Follow-On) und Regel 14.2 (Verzicht auf ein Innings) vorgesehenen Fällen.

3. Abgeschlossenes Innings

Das Innings einer Mannschaft gilt als abgeschlossen, falls

- (a) die Mannschaft „all out“ ist oder
- (b) beim Fall eines Wickets weitere Bälle zu absolvieren sind, aber kein weiterer Batsman eingesetzt werden kann oder
- (c) der Kapitän das Innings zu beendete erklärt oder
- (d) der Kapitän auf das Innings verzichtet oder
- (e) im Falle einer Vereinbarung nach 1(b) oben, entweder
 - (i) die vorgeschriebene Overzahl absolviert ist oder
 - (ii) die vorgeschriebene Spielzeit abgelaufen ist.

4. Die Auslosung

Die Kapitäne sollen die Wahl der Innings auf dem Spielfeld auslösen, und zwar nicht früher als 30 Minuten und nicht später als 15 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn. Hierzu sind jedoch die Bestimmungen der Regel

1.3 (Kapitän) zu beachten.

5. Unterrichtung über Entscheidung

Der Kapitän der Mannschaft, welche die Auslosung gewonnen hat, muss den gegnerischen Kapitän spätestens 10 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn darüber unterrichten, ob seine Mannschaft zuerst schlagen oder im Feld spielen wird. Die Entscheidung kann nach dieser Unterrichtung nicht mehr rückgängig gemacht werden.

REGEL 13 Das Follow-On

1. Führung nach dem ersten Innings

(a) In einem 2-Innings-Spiel von 5 oder mehr Tagen Dauer kann die Mannschaft, die zuerst schlägt und mit mindestens 200 Läufen führt verlangen, dass die andere Mannschaft nach ihrem ersten unmittelbar darauf ihr zweites Innings spielt.

(b) Dieselbe Möglichkeit besteht auch in 2-Innings-Spielen von kürzerer Dauer mit einem Mindestvorsprung wie folgt:

- (i) 150 Läufe in einem 3- oder 4-Tagesspiel;
- (ii) 100 Läufe in einem 2-Tagesspiel;
- (iii) 75 Läufe in einem 1-Tagesspiel.

2. Unterrichtung

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

3. Kein Spiel am ersten Spieltag

Wenn am ersten Tag eines Spiels von mehr als einem Tag Dauer kein Spiel stattfindet, bezieht sich 1 oben auf die vom tatsächlichen Spielbeginn an verbleibende Zahl von Spieltagen. Der Tag, an dem das Spiel zum ersten Mal beginnt, gilt im Sinne dieser Regel als ein vollständiger Spieltag, unabhängig vom Zeitpunkt, an dem das Spiel anfängt. Das Spiel gilt als begonnen, sobald nach der Ansage von „Play“ das erste Over begonnen hat.

Siehe Regel 22.2 (Beginn eines Overs).

REGEL 14 Deklaration und Inningsverzicht

1. Zeitpunkt der Deklaration

Der Kapitän der Schlagmannschaft kann ein Innings, sobald der Ball tot ist, jederzeit während des Spiels für beendet erklären.

2. Verzicht auf ein Innings

Ein Kapitän kann auf ein beliebiges Innings seiner Mannschaft verzichten. Ein verzichtetes Innings gilt als abgeschlossenes Innings.

3. Unterrichtung

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

REGEL 15 Pausen

1. Eine Pause

Die folgenden Zeiträume werden als Pausen bezeichnet.

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

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

2. Vereinbarung der Pausen

- (a) Vor der Auslosung
 - (i) werden die Spielzeiten festgelegt;
 - (ii) werden, außer wie in (b) unten beschrieben, die Zeitpunkte und Dauer der Pausen für Mahlzeiten vereinbart;
 - (iii) werden die Zeitpunkte und Dauer aller weiteren Pausen nach 1(v) oben vereinbart.
- (b) In einem 1-Tagesspiel muss kein genauer Zeitpunkt für die Teepause vereinbart werden. Es kann stattdessen vereinbart werden, diese Pause zwischen den Innings abzuhalten.
- (c) Erfrischungspausen dürfen nicht während der letzten Stunde des Spiel abgehalten werden, wie sie in Regel 16.6 (Letzte Stunde des Spiels – Zahl der Over) definiert ist. Unter Beachtung dieser Einschränkung sollen die Kapitäne und Schiedsrichter vor der Auslosung und an allen folgenden Tagen spätestens 10 Minuten vor dem geplanten Spielbeginn die Zeitpunkte für solche Pausen, wenn sie überhaupt abgehalten werden sollen, vereinbaren. Siehe auch Regel 3.3 (Vereinbarungen mit den Kapitänen).

3. Dauer der Pausen

- (a) Die Dauer der Mittags- und Teepausen, wie nach 2(a) oben vereinbart, werden von der „Time“ Ansage vor der Pause an gerechnet bis zur Ansage von „Play“ bei Fortsetzung des Spiels nach der Pause.
- (b) Eine Pause zwischen den Innings dauert 10 Minuten vom Abschluss eines Innings an gerechnet bis zur Ansage von „Play“ zu Beginn des nächsten Innings, außer wie in 4, 6 und 7 unten beschrieben.

4. Keine zusätzliche Pause zwischen den Innings

Zusätzlich zu den Bestimmungen von 6 und 7 unten gilt,

- (a) wenn ein Innings an irgendeinem Tag innerhalb von 10 Minuten vor dem vereinbarten Spielzeitende endet, findet an diesem Tag kein weiteres Spiel mehr statt. Der Spielbeginn des folgenden Tages wird nicht aufgrund der 10-Minuten Pause zwischen den Innings verschoben.

(b) wenn ein Kapitän während einer Spielunterbrechung von mehr als 10 Minuten Dauer sein Innings für beendet erklärt, wird der Zeitpunkt der Fortsetzung des Spiel nicht aufgrund der 10-Minuten Pause zwischen den Innings verschoben, da sie als in der Unterbrechung beinhaltet gilt. Regel 10.1(e) (Nicht genügend Zeit für vollständiges Walzen) ist anzuwenden.

(c) wenn ein Kapitän während einer Pause, außer einer Erfrischungspause, sein Innings für beendet erklärt, bleibt deren vereinbarte Dauer unverändert und die 10-Minuten Pause zwischen den Innings gilt als in der Pause beinhaltet. Regel 10.1 (e) (Nicht genügend Zeit für vollständiges Walzen) ist anzuwenden.

5. Änderung der vereinbarten Pausenzeitpunkte

Geht aufgrund schlechter Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse, oder aus einem anderen Grund Spielzeit verloren, können die Schiedsrichter und Kapitäne gemeinsam den Zeitpunkt der Mittagspause oder der Teepause verändern. Siehe auch 6, 7 und 9(c) unten.

6. Änderung des vereinbarten Zeitpunktes der Mittagspause

(a) Endet ein Innings innerhalb von 10 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Mittagspause, so beginnt die Pause sofort. Sie hat die vereinbarte Dauer und beinhaltet schon die 10-Minuten Pause zwischen den Innings.

(b) Kommt es aufgrund schlechter Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse, oder aufgrund besonderer Umstände, innerhalb von 10 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Mittagspause zu einer Unterbrechung, so beginnt die Pause, unbeachtet 5 oben, sofort. Sie hat die vereinbarte Dauer. Das Spiel wird nach dem Ende der Pause oder sobald die Verhältnisse dies zulassen fortgesetzt.

(c) Wenn die Spieler mehr als 10 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Mittagspause Gelegenheit haben, das Spielfeld zu verlassen, dann beginnt die Mittagspause zum vereinbarten Zeitpunkt, außer die Schiedsrichter und Kapitäne entscheiden gemeinsam, diesen zu ändern.

7. Änderung des vereinbarten Zeitpunktes der Teepause

(a)

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

(ii) Ist 30 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Teepause die Pause zwischen den Innings gerade im Gang, so wird das Spiel am Ende der 10-Minuten Pause fortgesetzt.

(b)

(i) Kommt es aufgrund schlechter Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse, oder aufgrund besonderer Umstände innerhalb von 30 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Teepause zu einer Unterbrechung, dann, außer entweder es wurde eine Vereinbarung zur Änderung des Zeitpunktes der Teepause, wie nach 5 oben zulässig, getroffen oder die Kapitäne haben vereinbart, auf die Teepause, wie nach 10 unten zulässig, zu verzichten

beginnt die Pause sofort. Die Pause hat die vereinbarte Dauer. Das Spiel wird nach dem Ende der Pause oder sobald die Verhältnisse dies zulassen fortgesetzt.

(ii) Wenn eine Unterbrechung 30 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Teepause schon im Gang ist, ist 5 oben anzuwenden.

8. Teepause – 9 Wickets gefallen

Wenn entweder 2 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Teepause schon 9 Wickets gefallen sind oder das neunte Wicket innerhalb dieser 2 Minuten oder zu irgendeinem späteren Zeitpunkt bis einschließlich des letzten Balles des zum vereinbarten Zeitpunktes der Teepause im Gang befindlichen Overs fällt, dann wird die Teepause, unbeachtet der Bestimmungen der Regel 16.5(b) (Abschluss eines Overs), nicht begonnen bis das 30 Minuten nach dem ursprünglich vereinbarten Zeitpunkt der Teepause im Gang befindliche Over abgeschlossen ist, außer die Spieler haben vorher Grund das Spielfeld zu verlassen oder das Innings ist vorher abgeschlossen.

9. Erfrischungspausen

(a) Wenn beide Kapitäne an irgendeinem Spieltag vereinbaren, dass Erfrischungspausen abgehalten werden sollen, dürfen beide Mannschaften eine solche Pause einfordern. Jede Pause soll so kurz wie möglich sein und in keinem Fall 5 Minuten übersteigen.

(b)

(i) Außer wenn beide Kapitäne vereinbaren, auf eine Erfrischungspause zu verzichten, wird diese am Ende des Overs abgehalten, das zum vereinbarten Zeitpunkt der Pause im Gang ist. Wenn allerdings innerhalb von 5 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Erfrischungspause ein Wicket fällt, so beginnt die Pause sofort. Abgesehen von dem in (c) unten vorgesehenen Fall sind keine anderen Änderungen des Zeitpunktes für die Erfrischungspause zulässig.

(ii) Nur im Zusammenhang mit (i) oben und Regel 3.9(a)(ii) (Unterbrechung des Spiels aufgrund ungenügender Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse) können die Batsmen am Wicket ihren Kapitän vertreten.

(c) Wenn ein Innings endet oder die Spieler aus irgendeinem anderen Grund das Spielfeld innerhalb von 30 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der Erfrischungspause verlassen müssen, können die Schiedsrichter und Kapitäne gemeinsam die Zeitpunkte für Erfrischungspausen in diesem Spielabschnitt ändern.

10. Vereinbarung auf Pausen zu verzichten

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

11. Unterrichtung der Aufschreiber

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

REGEL 16 Der Spielbeginn; Ende des Spiels

1. Ansage des Spielbeginns

Der Schiedsrichter am Bowlerende ruft bei Spielbeginn und bei Fortsetzung des Spiels nach einer Pause oder Unterbrechung „Play“.

2. Ansage des Spielendes

Der Schiedsrichter am Bowlerende ruft bei Spielende vor einer Pause oder Unterbrechung und bei Abschluss des Spiels „Time“. Siehe Regel 27 (Einsprüche).

3. Entfernen der Querstäbe

Nach der „Time“ Ansage werden die Querstäbe von beiden Wickets entfernt.

4. Ein neues Over beginnen

Außer wenn eine Pause unter den in 5 unten beschriebenen Umständen begonnen werden muss, wird ein neues Over während des Spiels immer begonnen, vorausgesetzt der Schiedsrichter, in seiner normalen Geschwindigkeit gehend, hat seine Position hinter dem Wicket am Bowlerende vor dem vereinbarten Zeitpunkt der nächsten Pause oder des Spielzeitendes erreicht.

5. Abschluss eines Overs

Außer am Ende des Spiels gilt:

(a) Wenn der vereinbarte Zeitpunkt für eine Pause während eines Overs erreicht wird, wird das Over abgeschlossen bevor die Pause beginnt, außer in dem in (b) unten vorgesehenen Fall.

(b) Wenn weniger als 2 Minuten vor dem vereinbarten Zeitpunkt der nächsten Pause verbleiben, so beginnt die Pause sofort, falls entweder

(i) ein Batsman ausscheidet oder aufgibt oder

(ii) die Spieler Gelegenheit haben, das Spielfeld zu verlassen, unabhängig davon, ob dies während oder am Ende eines Overs geschieht. Wird ein Over auf diese Weise unterbrochen, außer am Ende eines Innings, so wird es bei Fortsetzung des Spiels abgeschlossen.

6. Letzte Stunde des Spiels – Zahl der Over

Verbleibt aufgrund der vereinbarten Spielzeit noch eine Stunde des Spiels, so

wird das im Gang befindliche Over abgeschlossen. Das nächste Over ist das erste von mindestens 20 Over, die dann noch absolviert werden müssen, vorausgesetzt dass nicht schon vorher ein Ergebnis erzielt wird oder es zu einer Pause oder Unterbrechung kommt.

Der Schiedsrichter am Bowlerende zeigt den Beginn dieser letzten 20 Over den Spielern und Aufschreibern an. Der Zeitraum danach wird als die letzte Stunde bezeichnet, unabhängig von seiner tatsächlichen Dauer.

7. Letzte Stunde des Spiels – Spielunterbrechungen

Kommt es innerhalb der letzten Stunde des Spiels zu einer Unterbrechung, so wird eine Reduzierung der Mindestoverzahl, ausgehend von 20 Over, wie folgt vorgenommen:

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

8. Letzte Stunde des Spiels – Pausen zwischen Innings

Wenn ein Innings endet und damit ein neues Innings während der letzten Stunde

des Spiels begonnen werden muss, beginnt die Pause mit dem Ende des Innings und endet 10 Minuten später.

- (a) Wenn diese Pause bei Beginn der letzten Stunde bereits im Gang ist, werden die im neuen Innings zu absolvierenden Over nach der in 7 oben beschriebenen Methode ermittelt.
- (b) Endet ein Innings, nachdem die letzte Stunde begonnen hat, werden zwei Berechnungen vorgenommen, wie in (c) und (d) unten beschrieben. Der von den beiden Methoden ermittelte größere Wert ist die im neuen Innings mindestens zu absolvierende Overzahl.
- (c) Berechnung aufgrund der verbleibenden Over
 - (i) Bei Beendigung des Innings wird die Anzahl der noch mindestens in der letzten Stunde zu absolvierenden Over vermerkt.
 - (ii) Ist dies keine ganze Zahl, wird bis zur nächsten ganzen Zahl aufgerundet.
 - (iii) Davon werden für die Pause drei Over abgezogen.
- (d) Berechnung aufgrund der verbleibenden Zeit
 - (i) Bei Beendigung des Innings wird die bis zum vereinbarten Spielzeitende verbleibende Zeit vermerkt.
 - (ii) Von dieser Zeit werden für die Pause 10 Minuten abgezogen, dies ergibt die verbleibende Spielzeit.
 - (iii) Je volle 3 Minuten der verbleibenden Spielzeit wird ein Over gerechnet, plus ein weiteres Over für weitere angefangene 3 Minuten.

9. Abschluss des Spiels

Das Spiel ist abgeschlossen

- (a) sobald ein Ergebnis erzielt ist, wie in den Abschnitten 1, 2, 3 oder 4 der Regel 21 (Das Ergebnis) definiert.
- (b) sobald sowohl
 - (i) die Mindestoverzahl der letzten Stunde absolviert als auch
 - (ii) das vereinbarte Spielzeitende erreicht ist, außer wenn schon vorher ein Ergebnis erzielt worden ist.

- (c) wenn, ohne dass das Spiel wie in den in (a) oder (b) oben genannten Fällen abgeschlossen ist, die Spieler das Spielfeld verlassen, entweder aufgrund ungenügender Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse oder unter außergewöhnlichen Umständen, und kein weiteres Spiel danach möglich ist.

10. Abschluss des letzten Overs des Spiels

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

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

11. Ein Bowler kann während der letzten Stunde des Spiels ein Over nicht abschließen

Wenn aus irgendeinem Grund ein Bowler nicht imstande ist, ein Over während der letzten Stunde abzuschließen, ist Regel 22.8 (Bowler nicht mehr zum Bowlen imstande oder davon ausgeschlossen) anzuwenden.

REGEL 17 Übungen auf dem Spielfeld

1. Übungen auf dem Spielfeld

- (a) Auf der Pitch und auf dem Bereich, der parallel zu ihr liegt und unmittelbar an sie anschließt, dürfen an keinem Spieltag zu irgendeinem Zeitpunkt Schlag- oder Bowlingübungen stattfinden.
- (b) An keinem Spieltag dürfen in irgendeinem anderen Bereich des „Square“ Schlag- oder Bowlingübungen stattfinden, außer vor Spielbeginn oder nach Spielende an diesem Tag. Übungen vor Spielbeginn
- (i) dürfen nicht innerhalb der letzten 30 Minuten vor dem geplanten oder verschobenen Spielbeginn an diesem Tag stattfinden
 - (ii) sind nicht zulässig, wenn die Schiedsrichter der Meinung sind, dass dies in den vorherrschenden Platz- und Witterungsbedingungen der Oberfläche des „Square“ Schaden zufügen wird.
- (c) Auf dem Spielfeld dürfen zwischen der Ansage von „Play“ und der

Ansage von „Time“ keine Übungen stattfinden, wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass dies eine Spielverzögerung nachsichziehen könnte. Siehe Regel 42.9 (Spielverzögerung durch die Feldmannschaft).

(d) Falls ein Spieler gegen (a) oder (b) oben verstößt, darf er solange nicht bowlen bis entweder

mindestens eine Stunde seit der Regelverletzung vergangen ist oder

seit der Regelverletzung mindestens 30 Minuten Spielzeit vergangen sind,

je nachdem was früher eintritt. Ist zum Zeitpunkt der Regelverletzung ein Over im Gang, so darf er das Over nicht abschließen.

2. Probeanlauf

Zwischen der Ansage von „Play“ und der Ansage von „Time“ darf kein Bowler einen Probeanlauf unternehmen, außer der Schiedsrichter ist davon überzeugt, dass dieser keinerlei Spielverzögerung verursachen wird.

REGEL 18 Das Erzielen von Punkten

1. Ein Lauf

Die Punktzahl wird durch Läufe angegeben. Ein Lauf ist erzielt

(a) sooft die Batsmen, zu jeder Zeit während der Ball im Spiel ist, aneinander vorbeigelaufen und ihr Gebiet am jeweils anderen Pitchende erreicht haben.

(b) wenn ein Grenschlag erzielt wird. Siehe Regel 19 (Grenschläge).

(c) wenn Strafläufe gewährt werden. Siehe 6 unten.

(d) wenn „Lost Ball“ gerufen wurde. Siehe Regel 20 (Lost Ball).

2. Aberkannte Läufe

Unbeachtet 1 oben, oder irgendwelcher anderer Bestimmungen in den Regeln, unterliegen das Erzielen von Läufen und die Gewährung von Strafpunkten der möglichen Aberkennung von Läufen, die nach den Regeln vorgesehen sein kann.

3. Kurze Läufe

(a) Ein Lauf ist kurz, falls ein Batsman vor dem Erreichen seines Gebiets zu einem neuen Lauf startet.

(b) Obwohl ein kurzer Lauf (Short Run) auch den darauffolgenden Lauf verkürzt, ist letzterer, falls er vollendet wird, nicht als kurzer Lauf zu werten. Ein vor seiner Schlaglinie stehender Schlagmann kann von diesem Punkt aus ohne nachsichziehende Strafe loslaufen.

4. Unabsichtliche kurze Läufe

Außer unter den in 5 unten beschriebenen Umständen gilt:

(a) wenn einer der Batsmen einen kurzen Lauf unternimmt und kein Grenzschat erzielt wird, sagt und zeigt der betreffende Schiedsrichter „Short Run“ an sobald der Ball tot ist und dieser Lauf wird nicht gezählt.

(b) falls, nachdem ein oder beide Batsmen einen kurzen Lauf unternommen haben, ein Grenzschat erzielt wird, lässt der betreffende Schiedsrichter den kurzen Lauf unberücksichtigt und sagt und zeigt dementsprechend nicht „Short Run“ an.

(c) wenn beide Batsmen im selben Lauf einen kurzen Lauf unternehmen, wird dies nur als ein kurzer Lauf gewertet.

(d) wenn mehr als ein Lauf kurz ist, werden, unter Beachtung von (b) und (c) oben, alle diese Läufe aberkannt. Wenn es zu mehr als einem kurzen Lauf gekommen ist, muss der Schiedsrichter die Aufschreiber über die Zahl der erzielten Läufe unterrichten.

5. Absichtliche kurze Läufe

(a) Wenn einer der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein oder beide Batsmen an seinem Ende absichtlich kurz laufen, wird unbeachtet 4 oben folgendes Verfahren angewandt.

(i) Der betreffende Schiedsrichter soll, sobald der Ball tot ist, die Batsmen auf Grund unfairen Spiels warnen, anzeigen, dass dies eine erste und letzte Warnung ist und den anderen Schiedsrichter über den Vorfall unterrichten. Diese Warnung gilt für das gesamte Innings. Der Schiedsrichter soll jeden neuen Batsman entsprechend unterrichten.

- (ii) Die Batmen kehren zu ihren ursprünglichen Pitchenden zurück.
 - (iii) Unabhängig davon, ob ein Batsman ausgeschieden ist, erkennt der Schiedsrichter am Bowlerende alle aus diesem Wurf resultierenden Läufe ab, außer einer etwaigen Strafe für einen No Ball oder Wide, oder Strafen nach den Regeln 42.5 (Absichtliche Ablenkung oder Behinderung eines Batsman) und 42.13 (Feldspieler beschädigt die Pitch).
 - (iv) Der Schiedsrichter am Bowlerende unterrichtet die Aufschreiber über die Zahl der erzielten Läufe.
- (b) Kommt es durch irgendeinen Batsman in diesem Innings zu irgendeinem weiteren absichtlichen kurzen Lauf, so unterrichtet der betreffende Schiedsrichter, sobald der Ball tot ist, den anderen Schiedsrichter über den Vorfall und das in (a)(ii) und (iii) oben beschriebene Verfahren wird wiederholt. Zusätzlich soll der Schiedsrichter am Bowlerende
- (i) der Feldmannschaft 5 Strafpunkte gewähren. Siehe Regel 42.17 (Strafpunkte).
 - (ii) die Aufschreiber über die Zahl der erzielten Läufe unterrichten.
 - (iii) die Batsmen, den Kapitän der Feldmannschaft und sobald wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft über den Grund seines Vorgehens unterrichten.
 - (iv) den Vorfall, mit dem anderen Schiedsrichter, der Exekutive der Schlagmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den oder die betreffenden Spieler einleiten sollen.

6. Für Strafen erzielte Läufe

Läufe werden für Strafen nach 5 oben und den Regeln 2.6 (Spieler betritt ohne Genehmigung wieder das Spielfeld), 24 (No Ball), 25 (Wide Ball), 41.2 (Den Ball im Feld spielen), 41.3 (Schutzhelme der Feldmannschaft) und 42 (Faires und Unfares Spiel) erzielt.

7. Für Grenzschläge erzielte Läufe

Läufe werden für Grenzschläge nach Regel 19 (Grenzschläge) erzielt.

8. Für Lost Ball erzielte Läufe

Läufe werden erzielt wenn „Lost Ball“ gerufen wird, wie nach Regel 20 (Lost Ball)

vorgesehen.

9. Batsman ausgeschieden

Wenn einer der Batsmen ausscheidet

- (a) bleiben alle Strafpunkte erhalten, die irgendeiner Mannschaft möglicherweise zu gewähren sind, aber außer in den in 10 unten genannten Fällen werden keine weiteren Läufe gezählt.
- (b) wird 12(a) unten angewandt, sollte er durch „Caught“, „Handled the Ball“ oder „Obstructing the Field“ ausgeschieden sein. Regel 12(a) ist auch anzuwenden, wenn ein Batsman durch „Run Out“ ausscheidet, außer unter den in Regel 2.8 (Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner) beschriebenen Umständen, in welchem 12(b) unten anzuwenden ist.
- (c) kehrt der nicht ausgeschiedene Batsman zu seinem ursprünglichen Pitchende zurück, außer in den in (b) oben genannten Fällen.

10. Erzielte Läufe bei Ausscheiden eines Batsman

Zusätzlich zu allen Strafpunkten, die irgendeiner Mannschaft möglicherweise zu gewähren sind, werden, sollte ein Batsman

- (a) durch „Handled the Ball“ ausscheiden, alle vor der Regelverletzung vollendeten Läufe der Schlagmannschaft gutgeschrieben.
- (b) durch „Obstructing the Field“ ausscheiden, alle vor der Regelverletzung vollendeten Läufe der Schlagmannschaft gutgeschrieben. Wenn allerdings durch die Behinderung ein Fang verhindert wird, werden außer Strafpunkten keine Läufe gezählt.
- (c) durch „Run Out“ ausscheiden, alle vor dem Ausscheiden vollendeten Läufe der Schlagmannschaft gutgeschrieben. Wenn allerdings ein Schlagmann mit einem Runner selbst durch Run Out ausscheidet, werden außer Strafpunkten keine Läufe gezählt. Siehe Regel 2.8 (Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner).

11. Erzielte Läufe, sobald der Ball tot wird

- (a) Sobald der Ball beim Fall eines Wickets tot wird, werden Läufe wie in 9 und 10 oben beschrieben gezählt.

(b) Wenn der Ball aus einem anderen Grund als dem Fall eines Wickets tot wird, oder durch einen Schiedsrichter als tot angesagt wird, werden, soweit in den Regeln nichts anderes bestimmt ist, der Schlagmannschaft folgende Läufe gutgeschrieben

(i) alle durch die Batsmen vor dem Vorfall oder der Ansage vollendeten Läufe und

(ii) der zum Zeitpunkt des Vorfalls oder der Ansage gerade im Gang befindliche Lauf, wenn die Batsmen schon aneinander vorbeigelaufen waren. Dazu sind allerdings insbesondere die Bestimmungen der Regeln 34.4(c) (Zulässige Läufe aus einem regelgerecht mehr als einmal geschlagenen Ball) und 42.5(b)(iv) (Absichtliche Ablenkung oder Behinderung eines Batsman) zu beachten. und (iii) alle möglicherweise zu gewährenden Strafpunkte.

12. Zum ursprünglichen Wicket zurückkehrender Batsman

(a) Wenn die Batsmen, während der Ball im Spiel ist, aneinander vorbeigelaufen sind, dürfen sie nicht zu den Wickets zurückkehren, die sie verlassen haben, außer wie in (b) unten beschrieben.

(b) Die Batsmen müssen zu ihren ursprünglich verlassen Wickets zurückkehren, dann und nur dann, wenn

(i) ein Grenzschat erzielt wurde;

(ii) Läufe aus irgendeinem Grund aberkannt werden;

(iii) ein Batsman ausscheidet, außer wie in 9(b) oben beschrieben.

REGEL 19 Grenzschiäge

1. Die Spielfeldbegrenzung

(a) Vor der Auslosung vereinbaren die Schiedsrichter mit beiden Kapitänen die Spielfeldbegrenzung. Wenn möglich soll die Begrenzung auf ihrer gesamten Länge markiert sein.

(b) Die Begrenzung soll so vereinbart werden, dass kein Teil irgendeines Kontrastschirms sich innerhalb des Spielfeldes befindet.

(c) Ein Hindernis oder eine Person innerhalb des Spielfeldes ist nicht als

Begrenzung zu betrachten, außer die Schiedsrichter treffen vor der Auslosung eine anderslautende Entscheidung. Siehe Regel 3.4(ii) (Unterrichtung der Kapitäne und Aufschreiber).

2. Festlegung der Begrenzung – Grenzmarkierungen

- (a) Wenn möglich soll die Begrenzung durch eine weiße Linie oder ein auf den Boden gelegtes Seil markiert werden.
- (b) Wenn die Begrenzung durch eine weiße Linie markiert ist,
 - (i) gilt die Innenkante der Markierung als Grenzlinie.
 - (ii) muss eine lediglich zum Hervorheben ihrer Lage verwendete Flagge, Pfosten oder Bande außerhalb der Grenzlinie aufgestellt werden und ist selbst nicht als die Begrenzung definierend oder markierend zu betrachten. Siehe allerdings die Bestimmungen in (c) unten.
- (c) Wenn ein fester Gegenstand zur Markierung der Begrenzung verwendet wird, muss dieser eine Kante oder Linie besitzen, welche die Grenzlinie darstellt.
 - (i) Bei einem Seil, welches jeden auf dem Boden liegenden Gegenstand mit rundem Querschnitt einschließt, wird die Grenzlinie durch die innersten Punkte entlang des Seils gebildet.
 - (ii) Bei einem Zaun, welcher jeden ähnlichen Gegenstand in Kontakt mit dem Boden einschließt, jedoch mit einer über dem Boden aufragenden flachen Oberfläche, gilt die Grundlinie des Zauns als Grenzlinie.
- (d) Wenn die Grenzlinie nicht wie in (b) oder (c) oben definiert ist, müssen die Schiedsrichter und Kapitäne vor der Auslosung vereinbaren, welche Linie als Grenzlinie zu betrachten ist. In Abschnitten der Begrenzung, in denen keine physische Markierung vorhanden ist, wird die Grenzlinie durch eine gedachte gerade Linie gebildet, welche die beiden nächstgelegenen markierten Punkte der Grenzlinie verbindet.
- (e) Wenn ein fester Gegenstand, der die Begrenzung markiert hat, während des Spiels aus irgendeinem Grund aus seiner Position bewegt wird, so soll dieser wenn möglich, sobald der Ball tot ist, in seine ursprüngliche Position zurückgebracht werden. Ist dies nicht möglich, so soll

- (i) wenn ein Teil des Zauns oder einer anderen Markierung innerhalb des Spielfeldes geraten ist, dieser Teil vom Spielfeld entfernt werden, sobald der Ball tot ist.
- (ii) die Linie, an der die Grundlinie des Zauns oder der Markierung ursprünglich gestanden hat, die Grenzlinie definieren.

3. Grenzschiag erzielen

- (a) Ein Grenzschiag ist erzielt und wird durch den Schiedsrichter am Bowlerende angezeigt, wann immer seiner Meinung nach, wahrend der Ball im Spiel ist,
 - (i) der Ball die Begrenzung oder den Boden jenseits der Begrenzung beruhrt.
 - (ii) ein Feldspieler, wahrend er mit einem Teil seines Korpers in Kontakt mit dem Ball ist, die Begrenzung beruhrt oder mit einem Teil seines Korpers den Boden jenseits der Begrenzung beruhrt.
- (b) Der Ausdruck „Begrenzung beruhrt“ bedeutet in Kontakt mit entweder
 - (i) der Grenzlinie, wie in 2 oben definiert oder
 - (ii) einer Person oder einem Hindernis innerhalb des Spielfeldes, welches vor der Auslosung von den Schiedsrichtern als Begrenzung festgelegt wurde.
- (c) Der Ausdruck „den Boden jenseits der Begrenzung beruhrt“ bedeutet in Kontakt mit entweder
 - (i) irgendeinem Teil einer Linie oder eines festen Gegenstandes, welcher die Begrenzung markiert, auer seiner Grenzlinie oder
 - (ii) dem Boden auerhalb der Grenzlinie oder
 - (iii) irgendeinem Gegenstand, der selbst in Kontakt mit dem Boden auerhalb der Grenzlinie ist.

4. Fur Grenzschiag zu vergebende Laufe

- (a) Vor der Auslosung vereinbaren die Schiedsrichter mit beiden Kapitanen die fur Grenzschiag zu vergebenden Laufe. Die Schiedsrichter und Kapitane sollen sich dabei von der vorherrschenden Tradition des Platzes leiten lassen.

(b) Außer bei einer anderslautenden Vereinbarung nach (a) oben beträgt die Punktzahl für Grenzschläge 6 Läufe, wenn der mit dem Schläger getroffene Ball erst außerhalb der Begrenzung aufkommt, ansonsten 4 Läufe. Diese Punkte werden auch dann gezählt, wenn der Ball vorher einen Feldspieler berührt hat. Siehe auch (c) unten.

(c) Der Ball gilt als erst außerhalb der Begrenzung aufgekommen und 6 Läufe werden gezählt, wenn ein Feldspieler

(i) mit irgendeinem Teil seines Körpers die Begrenzung oder den Boden jenseits der Begrenzung berührt, während er den Ball fängt.

(ii) den Ball fängt und daraufhin die Begrenzung oder mit irgendeinem Teil seines Körpers den Boden jenseits der Begrenzung berührt, während er den Ball trägt, aber bevor er den Fang abgeschlossen hat. Siehe Regel 32 (Caught).

5. Erzielte Läufe

Wenn ein Grenzschlag erzielt ist,

(a) bleibt eine etwaige Strafe für einen No Ball oder Wide erhalten, zusätzlich zu allen Strafen nach irgendeiner der Regeln 18.5(b) (Absichtliche kurze Läufe) oder 42 (Faires und Unfares Spiel), die vor dem Erzielen des Grenzschlags fällig werden.

(b) erhält die Schlagmannschaft, außer unter den in 6 unten beschriebenen Umständen, zusätzlich die höhere der beiden nachfolgend genannten Punktzahlen,

(i) die für den Grenzschlag zu vergebenden Läufe.

(ii) die durch die Batsmen vollendeten Läufe, zusätzlich zu dem im Gang befindlichen Lauf, wenn sie zum Zeitpunkt der Erzielung des Grenzschlags schon aneinander vorbeigelaufen sind.

(c) Wenn die in b(ii) oben genannten Läufe die für den Grenzschlag zu vergebenden Läufe übersteigen, gelten diese im Sinne der Regel 18.12 (Zum ursprünglichen Wicket zurückkehrender Batsman) als Grenzschlagpunkte.

6. Ungenauer Rückwurf oder vorsätzliche Handlung eines Feldspielers
Wenn ein Grenzschlag entweder aus einem ungenauen Rückwurf oder einer

vorsätzlichen Handlung eines Feldspielers resultiert, werden folgende Läufe gezählt:

- (i) Eine etwaige Strafe für einen No Ball oder Wide, und Strafen nach irgendeiner der Regeln 18.5(b) (Absichtliche kurze Läufe) oder 42 (Faires und Unfares Spiel), die vor dem Erzielen des Grenzschlags fällig werden und
- (ii) die für den Grenzschlag zu vergebenden Läufe und
- (iii) die durch die Batsmen vollendeten Läufe, zusätzlich zu dem im Gang befindlichen Lauf, wenn sie zum Zeitpunkt des Wurfes oder der Handlung schon aneinander vorbeigelaufen sind. Regel 18.12(a) (Zum ursprünglichen Wicket zurückkehrender Batsman) ist vom Zeitpunkt des Wurfes oder der Handlung an anzuwenden.

REGEL 20 Lost Ball

1. Feldspieler ruft Lost Ball

Wenn ein im Spiel befindlicher Ball nicht gefunden oder wiederbeschafft werden kann, darf jeder der Feldspieler „Lost Ball“ rufen. Der Ball ist daraufhin tot. Siehe Regel 23.1 (Der Ball ist tot). Regel 18.12(a) (Zum ursprünglichen Wicket zurückkehrender Batsman) ist vom Zeitpunkt des Rufes an anzuwenden.

2. Ersetzen des Balles

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

3. Erzielte Läufe

- (a) Eine etwaige Strafe für einen No Ball oder Wide bleibt erhalten, zusätzlich zu allen Strafen nach irgendeiner der Regeln 18.5(b) (Absichtliche kurze Läufe) oder 42 (Faires und Unfares Spiel), die vor dem Ruf „Lost Ball“ fällig werden.
- (b) Der Schlagmannschaft werden zusätzlich folgende Läufe gewährt, entweder
 - (i) die durch die Batsmen vollendeten Läufe, zusätzlich zu dem im Gang

befindlichen Lauf, wenn sie zum Zeitpunkt des Rufes schon aneinander vorbeigelaufen sind. oder

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

4. Zählweise

Falls es eine Einpunktestrafe für einen No Ball oder Wide gibt, wird diese entsprechend als No Ball Extra bzw. Wide gezählt. Siehe Regeln 24.13 (Aus einem No Ball resultierende Läufe – Zählweise) und 25.6 (Aus einem Wide resultierende Läufe – Zählweise). Falls irgendeiner Mannschaft irgendwelche anderen Strafpunkte gewährt wurden, werden diese als Strafpunkt Extras gezählt. Siehe Regel 42.17 (Strafpunkte).

Läufe für die Schlagmannschaft nach 3(b) oben werden dem Schlagmann gutgeschrieben, wenn der Ball vom Schläger getroffen wurde, anderenfalls, je nachdem, zur Zahl der Byes, Leg Byes, No Ball oder Wides gerechnet.

REGEL 21 Das Ergebnis

1. Sieg - 2-Innings-Spiele

Diejenige Mannschaft gewinnt, die insgesamt mehr Läufe erzielt hat als der Gegner in seinen zwei abgeschlossenen Innings. Siehe auch 6 unten.

Ein verzichtetes Innings gilt als ein abgeschlossenes Innings. Siehe Regel 14 (Deklaration und Inningsverzicht).

2. Sieg - 1-Innings-Spiel

Diejenige Mannschaft gewinnt, die in ihrem einen Innings mehr Läufe erzielt hat als der Gegner in seinem einen abgeschlossenen Innings. Siehe auch 6 unten.

3. Zuerkennung des Spiels durch die Schiedsrichter

- (a) Eine Mannschaft verliert das Spiel, wenn sie entweder
 - (i) aufgibt oder
 - (ii) nach Meinung der Schiedsrichter, sich weigert zu spielen. Die Schiedsrichter erkennen das Spiel dann der anderen Mannschaft zu.
- (b) Wenn ein Schiedsrichter der Meinung ist, dass eine Handlung durch irgendeinen oder mehrere Spieler einer Weigerung zum Spielen durch eine der Mannschaften gleichkommen könnte, sollen die Schiedsrichter gemeinsam

den Grund für die Handlung feststellen. Wenn sie daraufhin gemeinsam entscheiden, dass diese Handlung einer Weigerung einer der Mannschaften zum Spielen gleichkommt, müssen sie den Kapitän dieser Mannschaft darüber unterrichten. Besteht der Kapitän auf Fortsetzung dieser Handlung, müssen die Schiedsrichter das Spiel in Übereinstimmung mit (a)(ii) oben der anderen Mannschaft zuerkennen.

(c) Wenn eine wie in (b) oben beschriebene Handlung stattfindet, nachdem das Spiel begonnen hat, und diese nicht einer Weigerung zum Spielen gleichkommt

(i) wird die verlorene Spielzeit vom Beginn der Handlung bis zur Fortsetzung des Spiels gezählt, unter Beachtung der Regel 15.5 (Änderung der vereinbarten Pausenzeitpunkte).

(ii) wird der Zeitpunkt für das Spielzeitende an diesem Tag um diese Zeit verschoben, unter Beachtung der Regel 3.9 (Unterbrechung des Spiels aufgrund ungenügender Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse).

(iii) werden etwaige Over während der letzten Stunde des Spiels nicht allein aufgrund dieser Zeit abgezogen.

4. Unentschieden

Ein Spiel endet Unentschieden, wenn bei Abschluss des Spiels die Punktzahlen beider Mannschaften gleich sind, aber nur wenn die als letztes schlagende Mannschaft ihr Innings abgeschlossen hat.

5. Remis

Ein Spiel, das nach der Definition der Regel 16.9 (Abschluss des Spiels) abgeschlossen ist, ohne dass ein Ergebnis nach einer der in 1, 2, 3 oder 4 oben festgelegten Arten zu bestimmen ist, endet Remis.

6. Gewinnbringender Schlag oder Extra

(a) Sobald ein Ergebnis erzielt ist, wie nach 1, 2, 3 oder 4 oben definiert, ist das Spiel zu Ende. Nichts was danach geschieht, außer wie in Regel 42.17(b) beschrieben, ist als Teil des Spiels zu betrachten. Siehe auch 9 unten.

(b) Die als letztes schlagende Mannschaft hat nur dann genügend Läufe zum Sieg erzielt, wenn ihre Gesamtzahl an Läufen auch dann ausreichend ist,

wenn etwaige vollendete Läufe vor dem Ausscheiden des Schlagmanns durch den Abschluss oder die Behinderung eines Fangs nicht berücksichtigt werden.

(c) Wird ein Grenzschlag erzielt bevor die Batsmen ausreichend viele Läufe zum Sieg vollendet haben, werden alle für den Grenzschlag zu vergehenden Läufe zur Punktzahl der Mannschaft hinzugezählt, und im Falle eines Schlages mit dem Schläger, auch zur Punktzahl des Schlagmanns.

7. Angabe des Ergebnisses

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

Wenn die als letztes schlagende Mannschaft alle ihre Wickets verloren hat, aber, als Folge einer Gewährung von 5 Strafpunkten am Ende des Spiels, mehr Läufe erzielt hat als die Gesamtpunktzahl der gegnerischen Mannschaft beträgt, wird das Ergebnis als ein Sieg für diese Mannschaft „durch Strafpunkte“ angegeben.

Wenn die als letztes im Feld spielende Mannschaft gewinnt, wird das Ergebnis als ein Sieg aufgrund der Läuferdifferenz angegeben.

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

8. Richtigkeit des Ergebnisses

Jede die Richtigkeit der Punktestandes betreffende Entscheidung liegt in der Verantwortung der Schiedsrichter. Siehe Regel 3.15 (Richtigkeit des Punktestandes).

9. Fehler beim Aufschreiben

Sollten, nachdem die Schiedsrichter und die Spieler das Spielfeld verlassen haben, im Glauben das Spiel sei beendet, die Schiedsrichter feststellen, dass beim Aufschreiben der Punkte ein Fehler unterlaufen ist, welcher das Ergebnis beeinflusst, müssen sie, unter Beachtung von 10 unten, folgendes Verfahren anwenden.

(a) Wenn zu dem Zeitpunkt, an dem die Spieler das Spielfeld verlassen haben, die als letztes schlagende Mannschaft ihr Innings noch nicht

abgeschlossen hat, und entweder

- (i) die Mindestoverzahl der letzten Stunde noch nicht absolviert oder
 - (ii) das vereinbarte Spielzeitende noch nicht erreicht ist, so ordnen die Schiedsrichter die Fortsetzung des Spiels an, außer eine Mannschaft gibt auf. Wenn die Verhältnisse es zulassen, wird das Spiel fortgesetzt bis die vorgeschriebene Overzahl absolviert und die verbleibende Spielzeit abgelaufen ist, außer ein Ergebnis wird vorher erzielt. Die Zahl der Over und/oder die verbleibende Spielzeit bleiben so bestehen wie sie waren, als die Spieler das Spielfeld verlassen haben; die Zeit zwischen diesem Zeitpunkt und dem Zeitpunkt der Fortsetzung des Spiels bleibt unberücksichtigt.
- (b) Wenn zu dem Zeitpunkt, an dem die Spieler das Spielfeld verlassen haben, die Over absolviert sind und das Spielzeitende erreicht ist, oder wenn die als letztes schlagende Mannschaft ihr Innings abgeschlossen hat, unterrichten die Schiedsrichter sofort beide Kapitäne über die notwendigen Punktzahl- und Ergebniskorrekturen.

10. Ergebnis wird nicht geändert

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

REGEL 22 Das Over

1. Anzahl der Bälle

Der Ball wird abwechselnd von beiden Wickets aus in Serien (Over) zu je 6 Bällen gebowlt.

2. Beginn eines Overs

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

3. Ansage des Overendes

Wenn 6 Bälle gebowlt sind, abgesehen von den nicht zum Over zählenden, und sobald der Ball tot ist – siehe Regel 23 (Dead Ball) - sagt der Schiedsrichter bevor

er das Wicket verlässt „Over“ an.

4. Nicht zum Over zählende Bälle

- (a) Ein Ball zählt nur dann als einer der 6 Bälle des Overs, wenn der Wurf des Bowlers erfolgt, selbst wenn ein Batsman ausscheidet oder ein anderes Ereignis eintritt bevor ein Wurf erfolgt ist.
- (b) Ein Ball aus einem Wurf des Bowlers zählt nicht als einer der 6 Bälle des Overs
 - (i) wenn er als tot angesagt wird, oder als tot zu betrachten ist, bevor der Schlagmann Gelegenheit hatte diesen zu spielen. Siehe Regel 23 (Dead Ball).
 - (ii) wenn er ein No Ball ist. Siehe Regel 24 (No Ball).
 - (iii) wenn er ein Wide ist. Siehe Regel 25 (Wide Ball).
 - (iv) wenn er unter den in Regel 23.3 (vi) (Schiedsrichter sagt und zeigt Dead Ball an) beschriebenen Umständen als tot angesagt wird.
 - (v) wenn der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte nach einer der Regeln 2.6 (Spieler betritt ohne Genehmigung wieder das Spielfeld), 41.2 (Den Ball im Feld spielen), 42.4 (Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken) oder 42.5 (Absichtliche Ablenkung oder Behinderung eines Batsman) gewährt werden.

5. Der Schiedsrichter verzählt sich

Falls ein Schiedsrichter sich in der Anzahl der Bälle verzählt, bleibt das Over so, wie es vom Schiedsrichter gezählt wurde, bestehen.

6. Wechsel des Pitchendes

Ein Bowler darf das Pitchende sooft wie gewünscht wechseln, vorausgesetzt dass er nicht zwei Over, oder Teile davon, hintereinander in einem Innings bowlt.

7. Beenden eines Overs

- (a) Außer am Ende eines Innings muss ein Bowler das im Gang befindliche Over beenden, außer er ist dazu nicht imstande oder nach einer der Regeln 17.1 (Übungen auf dem Spielfeld), 42.7 (Gefährliches und unfaires Bowlen – Vorgehensweise des Schiedsrichters), 42.9 (Spielverzögerung durch die Feldmannschaft) oder 42.12 (Bowler läuft nach dem Wurf auf den

geschützten Bereich) davon ausgeschlossen.

(b) Wenn aus irgendeinem Grund, außer durch das Ende eines Innings, ein Over zu Beginn einer Pause oder Unterbrechung des Spiels nicht abgeschlossen ist, wird es bei Fortsetzung des Spiels abgeschlossen.

8. Bowler nicht mehr zum Bowlen imstande oder davon ausgeschlossen

Wenn ein Bowler aus irgendeinem Grund während seines Anlaufs zum ersten Wurf des Overs oder während des Overs nicht mehr zum Bowlen imstande ist oder er während des Overs davon ausgeschlossen wird, muss der Schiedsrichter „Dead Ball“ ansagen und anzeigen. Ein anderer Bowler muss das Over vom selben Ende aus abschließen, vorausgesetzt dass dieser nicht zwei Over, oder Teile davon, in einem Innings hintereinander bowlt.

REGEL 23 Dead Ball

1. Der Ball ist tot

(a) Der Ball wird tot, wenn

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

(ii) ein Grenzschlag erzielt wird. Siehe Regel 19.3 (Grenzschlag erzielen).

(iii) ein Batsman ausgeschieden ist.

(iv) er, unabhängig davon, ob er gespielt wurde, zwischen dem Schläger und dem Körper eines Batsman oder zwischen Teilen seiner Kleidung oder Ausrüstung steckenbleibt.

(v) er sich, unabhängig davon, ob er gespielt wurde, in der Kleidung oder Ausrüstung eines Batsman oder der Kleidung eines Schiedsrichters verfängt.

(vi) er sich in einem von einem Feldspieler getragenen Schutzhelm verfängt.

(vii) es zu einer Verletzung einer der Regeln 41.2 (Den Ball im Feld spielen) oder 41.3 (Schutzhelme der Feldmannschaft) kommt.

(viii) Strafpunkte nach Regel 2.6 (Spieler betritt ohne Genehmigung wieder das Spielfeld) gewährt werden.

- (ix) „Lost Ball“ gerufen wurde. Siehe Regel 20 (Lost Ball).
- (x) der Schiedsrichter „Over“ oder „Time“ ansagt.
- (b) Der Ball ist als tot zu betrachten, wenn es für den Schiedsrichter am Bowlerende offensichtlich ist, dass die Feldmannschaft und beide Batsmen am Wicket den Ball als nicht mehr im Spiel befindlich ansehen.

2. Der Ball ist endgültig zur Ruhe gekommen

Allein der Schiedsrichter kann entscheiden, ob ein Ball endgültig zur Ruhe gekommen ist.

3. Schiedsrichter sagt und zeigt Dead Ball an

- (a) Wenn der Ball nach 1 oben tot wird, kann der Schiedsrichter am Bowlerende „Dead Ball“ ansagen, falls es notwendig ist, die Spieler davon zu unterrichten.
- (b) Einer der Schiedsrichter sagt und zeigt „Dead Ball“ an, wenn
 - (i) er im Falle unfairen Spiels einschreitet.
 - (ii) ein Spieler oder Schiedsrichter sich eine ernsthafte Verletzung zuzieht.
 - (iii) er seine normale Position zu einer Beratung verlässt.
 - (iv) ein oder beide Querstäbe vom Wicket des Schlagmanns fallen, bevor dieser Gelegenheit hatte, den Ball zu spielen.
 - (v) er überzeugt ist, dass der Schlagmann aus angemessenem Grund nicht bereit ist, den Ball zu empfangen und, wenn der Wurf erfolgt ist, keinen Versuch unternimmt, diesen zu spielen.
 - (vi) der Schlagmann durch irgendein Geräusch oder eine Bewegung oder auf irgendeine andere Art abgelenkt wird, während er sich darauf vorbereitet einen Ball zu empfangen oder gerade einen Ball empfängt. Dieses gilt unabhängig davon, ob sich die Quelle der Ablenkung innerhalb oder außerhalb des Spiels befindet. Siehe allerdings die Bestimmungen der Regel 42.4 (Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken).
Der Ball zählt nicht als ein Ball des Overs.
 - (vii) der Bowler den Ball unabsichtlich vor dem Wurf fallen lässt.
 - (viii) der Ball aus irgendeinem Grund die Hand des Bowlers nicht verlässt, außer in dem Versuch, den Nicht-Schlagmann vor Beginn des

Wurfausfallschritts durch Run Out ausscheiden zu lassen. Siehe Regel 42.15 (Bowler versucht vor dem Wurf den Nicht-Schlagmann durch Run Out ausscheiden zu lassen).

(ix) er dazu nach den Regeln verpflichtet ist.

4. Der Ball ist nicht mehr tot

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

5. Vorgehensweise bei Ansage eines Dead Ball

(a) Der Ball zählt nicht als ein Ball des Overs, falls er tot wird oder als tot zu betrachten ist, bevor der Schlagmann Gelegenheit hatte diesen zu spielen.

(b) Falls der Ball tot wird oder als tot zu betrachten ist, nachdem der Schlagmann Gelegenheit hatte diesen zu spielen, wird kein zusätzlicher Ball absolviert, außer unter den in 3(vi) oben und in Regel 42.4 (Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken) beschriebenen Umständen, es sei denn, No Ball oder Wide wurde angesagt.

REGEL 24 No Ball

1. Art und Weise der Wurfes

(a) Der Schiedsrichter muss sich erkundigen, ob der Bowler beabsichtigt rechts- oder linkshändig zu bowlen, und ob über oder um das Wicket, und muss den Schlagmann entsprechend unterrichten. Es ist unfair, wenn der Bowler den Schiedsrichter nicht über eine Änderung seiner Wurfweise unterrichtet. In diesem Fall sagt und zeigt der Schiedsrichter No Ball an.

(b) Unterarmwürfe sind außer bei einer entsprechenden speziellen Vereinbarung vor dem Spiel nicht zulässig.

2. Fairer Wurf - Der Arm

Damit der Wurf hinsichtlich des Armes als fair gilt, darf der Ball nicht geworfen werden. Siehe 3 unten.

Obwohl es hauptsächlich die Aufgabe des Schiedsrichters am Schlagmannende ist, auf die Fairness des Wurfes in dieser Hinsicht zu achten, hindern die Regeln den Schiedsrichter am Bowlerende nicht daran, selbst No Ball anzusagen und anzuzeigen, wenn er der Meinung ist, dass der Ball geworfen wurde.

(a) Falls nach Meinung einer der Schiedsrichter der Ball geworfen wurde, soll dieser

(i) No Ball ansagen und anzeigen

(ii) den Bowler verwarnen, sobald der Ball tot ist. Diese Verwarnung gilt für das gesamte Innings.

(iii) den anderen Schiedsrichter, die Batsmen am Wicket, den Kapitän der Feldmannschaft und sobald wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(b) Wenn einer der Schiedsrichter der Meinung ist, dass nach einer solchen Verwarnung ein weiterer Ball desselben Bowlers in diesem Innings geworfen wurde, soll der betreffende Schiedsrichter das in (a) oben beschriebene Verfahren wiederholen und den Bowler darauf hinweisen, dass dies die letzte Warnung ist. Diese Warnung gilt ebenfalls für das gesamte Innings.

(c) Wenn einer der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein weiterer Ball desselben Bowlers in diesem Innings geworfen wurde,

(i) soll der betreffende Schiedsrichter No Ball ansagen und anzeigen. Sobald der Ball tot ist, soll er den anderen Schiedsrichter, die Batsmen am Wicket, den Kapitän der Feldmannschaft und sobald wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(ii) soll der Schiedsrichter am Bowlerende den Kapitän der Feldmannschaft anweisen, den Bowler unverzüglich zurückzuziehen. Das Over wird durch einen anderen Bowler abgeschlossen, welcher weder das vorhergehende Over gebowlt hat noch das darauffolgende Over bowlen darf.

Der zurückgezogene Bowler darf in diesem Innings nicht mehr bowlen.

(iii) sollen die Schiedsrichter den Vorfall gemeinsam der Exekutive der Feldmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den betreffenden Spieler einleiten sollen.

3. Definition eines fairen Wurfes – Der Arm

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

4. Der Bowler wirft vor dem Wurf auf das Wicket des Schlagmanns

Wenn der Bowler, bevor er mit seinem Wurfausfallschritt beginnt, den Ball auf das Wicket des Schlagmanns wirft, sagt und zeigt einer der Schiedsrichter No Ball an. Siehe Regel 42.16 (Batsmen stehen einen Lauf). Allerdings wird das in 2 oben beschriebene Verfahren, bestehend aus Verwarnung, Unterrichtung, letzter Warnung, Maßnahmen gegen den Bowler und Meldung, nicht angewandt.

5. Fairer Wurf - Die Füße

Damit der Wurf hinsichtlich der Füße als fair gilt, muss im Wurfausfallschritt

- (i) der hintere Fuß des Bowlers innerhalb der Seitenlinie landen, ohne diese zu berühren,
- (ii) der vordere Fuß des Bowlers so landen, dass ein Teil dieses Fußes, über oder auf dem Boden, sich hinter der Schlaglinie befindet. Wenn der Schiedsrichter am Bowlerende nicht davon überzeugt ist, dass beide Bedingungen erfüllt sind, sagt und zeigt er No Ball an.

6. Der Ball kommt mehr als zweimal auf oder rollt am Boden entlang

Der Schiedsrichter am Bowlerende sagt und zeigt No Ball an, falls ein Ball, den er als einen Wurf des Bowlers betrachtet, und der vorher nicht den Schläger oder den Körper des Schlagmanns berührt hat, entweder

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

7. Der Ball bleibt vor dem Schlagmannwicket liegen

Wenn ein Ball bei einem Wurf des Bowlers vor der Linie des Schlagmannwickets zur Ruhe kommt, ohne Schläger oder Körper des Schlagmanns berührt zu haben, sagt

und zeigt der Schiedsrichter No Ball und unmittelbar darauf Dead Ball an.

8. No Ball – Ansage wegen Verletzung anderer Regeln

Zusätzlich zu den oben behandelten Fällen soll der Schiedsrichter No Ball ansagen und anzeigen wie es von den folgenden Regeln gefordert wird.

Regel 40.3	-	Position des Wicket-Keepers
Regel 41.5	-	Beschränkung der Zahl der On-Side Feldspieler
Regel 41.6	-	Feldspieler dürfen nicht auf die Pitch vordringen
Regel 42.6	-	Gefährliches und unfaires Bowlen
Regel 42.7	-	Gefährliches und unfaires Bowlen – Vorgehensweise des Schiedsrichters
Regel 42.8	-	Absichtliches Bowlen schneller hoher Bälle

9. Zurückziehen einer No Ball Ansage

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

10. No Ball besitzt Vorrang vor Wide

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

11. Ball ist nicht tot

Der Ball wird bei Ansage eines No Balls nicht tot.

12. Strafe für einen No Ball

Eine Strafe in Höhe von einem Lauf wird sofort bei Ansage eines No Balls gewährt. Außer wenn die Ansage zurückgezogen wird, gilt diese Strafe selbst dann, wenn ein Batsman ausscheidet. Sie zählt zusätzlich zu allen weiteren erzielten Läufen, für einen Grenzschatz zu vergebenden Läufen und allen weiteren gewährten Strafpunkten.

13. Aus einem No Ball resultierende Läufe – Zählweise

Die Einpunktestrafe für einen No Ball wird als No Ball Extra gezählt. Wenn weitere Strafen für irgendeine der Mannschaften gewährt wurden, werden diese wie in Regel 42.17 (Strafpunkte) beschrieben gezählt. Alle durch die Batsmen vollendeten Läufe oder die für einen Grenzschatz zu vergebenden Läufe werden

dem Schlagmann gutgeschrieben, falls der Ball vom Schläger getroffen wurde; anderenfalls werden diese als No Ball Extras gezählt.

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

14. No Ball wird nicht mitgezählt

Ein No Ball zählt nicht als ein Ball des Overs. Siehe Regel 22.4 (Nicht zum Over zählende Bälle).

15. Ausscheiden nach einem No Ball

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

REGEL 25 Wide Ball

1. Beurteilung eines Wides

(a) Falls der Bowler einen Ball bowlt, der kein No Ball ist, hat der Schiedsrichter diesen als Wide zu betrachten, wenn seiner Meinung nach der Ball, nach der Definition in (b) unten, den Schlagmann dort wo dieser steht weit entfernt passiert und ihn auch weit entfernt passiert hätte, wenn dieser in einer normalen Abwehrhaltung gestanden hätte.

(b) Der Ball ist als weit entfernt den Schlagmann passierend zu betrachten, wenn er sich nicht genügend nahe innerhalb dessen Reichweite befindet, so dass dieser ihn mit seinem Schläger unter Ausführung eines normalen Cricketschlages schlagen kann.

2. Wurf ist kein Wide

Der Schiedsrichter darf einen Wurf nicht als Wide betrachten,

- (a) wenn der Schlagmann, dadurch dass er sich bewegt, entweder
 - (i) verursacht, dass der Ball ihn weit entfernt passiert, wie in 1(b) oben definiert oder
 - (ii) den Ball genügend nahe innerhalb seiner Reichweite bringt, so dass er ihn mit dem Schläger unter Ausführung eines normalen Cricketschlages

schlagen könnte.

- (b) wenn der Ball den Schläger oder Körper des Schlagmanns berührt.

3. Ansage und Signal für einen Wide Ball

(a) Wenn der Schiedsrichter einen Wurf als Wide betrachtet, muss er Wide ansagen und anzeigen, sobald der Ball das Wicket des Schlagmanns passiert hat. Der Wurf gilt allerdings schon vom Zeitpunkt des Wurfes an als Wide, obwohl er erst nachdem er das Schlagmannwicket passiert hat als Wide angesagt werden kann.

(b) Der Schiedsrichter muss die Wide Ansage zurückziehen, wenn es danach zu irgendeiner Berührung zwischen dem Ball und dem Schläger oder Körper des Schlagmanns kommt.

(c) Der Schiedsrichter muss die Wide Ansage zurückziehen, wenn der Wurf als No Ball angesagt wurde. Siehe Regel 24.10 (No Ball besitzt Vorrang vor Wide).

4. Der Ball ist nicht tot

Der Ball wird bei Ansage eines Wide Balls nicht tot.

5. Strafe für einen Wide

Eine Strafe in Höhe von einem Lauf wird sofort bei Ansage eines Wide Balls gewährt. Außer wenn die Ansage zurückgezogen wird (siehe 3 oben) gilt diese Strafe selbst dann, wenn ein Batsman ausscheidet und zählt zusätzlich zu allen weiteren erzielten Läufen, für einen Grenzschatz zu vergebenden Läufen und allen weiteren gewährten Strafpunkten.

6. Aus einem Wide resultierende Läufe – Zählweise

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

7. Wide wird nicht mitgezählt

Ein Wide zählt nicht als ein Ball des Overs. Siehe Regel 22.4 (Nicht zum Over zählende Bälle).

8. Ausscheiden nach einem Wide

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

REGEL 26 Bye und Leg Bye

1. Byes

Wenn der Ball, der weder ein No Ball noch ein Wide ist, den Schlagmann passiert ohne dessen Schläger oder Körper zu berühren, werden alle durch die Batsmen vollendeten Läufe oder die für einen Grenzschlag zu vergebenden Läufe als Byes der Schlagmannschaft gutgeschrieben.

2. Leg Byes

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

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

Wenn der Schiedsrichter davon überzeugt ist, dass eine dieser Bedingungen erfüllt ist und der Ball danach nicht in Kontakt mit dem Schläger kommt, werden die durch die Batsmen erzielten Läufe oder die für einen Grenzschlag zu vergebenden Läufe wie in (b) beschrieben der Schlagmannschaft gutgeschrieben. Siehe allerdings die Bestimmungen der Regeln 34.3 (Ball regelgerecht mehr als einmal geschlagen) und 34.4 (Zulässige Läufe aus einem regelgerecht mehr als einmal geschlagenen Ball).

(b) Die Läufe nach (a) oben werden

- (i) wenn der Wurf kein No Ball ist, als Leg Byes gezählt.
- (ii) wenn No Ball angesagt wurde, zusammen mit der Strafe für den No Ball, als No Ball Extras gezählt.

3. Nichtgewährung von Leg Byes

Falls unter den in 2(a) oben beschriebenen Umständen der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass keine der Bedingungen in (i) und (ii) erfüllt ist, werden

keine Leg Byes gewährt. Die Schlagmannschaft erhält keinerlei Läufe aus diesem Wurf, abgesehen von einer etwaigen Einpunktestrafe für einen No Ball. Darüber hinaus können der Schlagmannschaft sobald der Ball tot ist keine weiteren Strafpunkte gewährt werden. Siehe Regel 42.17 (Strafpunkte). Das folgende Verfahren wird angewandt.

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

REGEL 27 Einsprüche

1. Der Schiedsrichter kann keinen Batsman ohne Einspruch Ausgeben

Falls kein Einspruch (Appeal) durch die Feldmannschaft erfolgt ist, kann keiner der Schiedsrichter einen Batsman Ausgeben, selbst wenn dieser nach den Regeln aus ist. Dies hindert keinen Batsman, der nach einer der Regeln aus ist, daran, sein Wicket zu verlassen ohne dass ein Einspruch erfolgt ist. Siehe allerdings die Bestimmungen von 7 unten.

2. Batsman ist ausgeschieden

Ein Batsman ist ausgeschieden, wenn er entweder

- (a) durch einen Schiedsrichter, aufgrund eines Einspruchs, Ausgegeben wird oder

(b) nach einer der Regeln aus ist und sein Wicket wie in 1 oben beschrieben verlässt.

3. Zeitpunkt eines Einspruchs

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

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

4. Der Einspruch „How’s That?“

Der Einspruch „How’s That?“ deckt alle Formen des Ausscheidens ab.

5. Entscheidung über einen Einspruch

Der Schiedsrichter am Bowlerende entscheidet bei allen Einsprüchen, außer in den durch die Regeln 35 (Hit Wicket), 39 (Stumped) und 38 (Run Out), wenn dies am Schlagmannwicket zu entscheiden ist, vorgesehenen Fällen. Eine Nicht-Aus Entscheidung des einen Schiedsrichters hindert den anderen Schiedsrichter nicht daran selbst eine Entscheidung zu fällen, vorausgesetzt beide entscheiden nur über Fälle innerhalb ihrer Befugnisse.

Wenn ein Batsman Nicht-Aus gegeben wurde, können beide Schiedsrichter, innerhalb ihrer Befugnisse, über einen weiteren Einspruch entscheiden, vorausgesetzt dieser ist in Übereinstimmung mit 3 oben erfolgt.

6. Beratungen zwischen den Schiedsrichtern

Jeder der Schiedsrichter entscheidet über Einsprüche innerhalb seiner Befugnisse. Wenn ein Schiedsrichter sich über etwas nicht im Klaren ist, welches der andere Schiedsrichter besser gesehen haben könnte, soll er den letzteren über diesen Tatsachenaspekt befragen und dann seine Entscheidung fällen. Falls nach dieser Beratung immer noch Zweifel bestehen lautet die Entscheidung Nicht-Aus.

7. Batsman verlässt irrtümlich sein Wicket

Ein Schiedsrichter muss einschreiten, wenn er überzeugt ist, dass ein Batsman, der nicht Aus gegeben wurde, in der irrtümlichen Annahme, er sei aus, sein Wicket verlassen hat. Der einschreitende Schiedsrichter sagt und zeigt Dead Ball an,

um weitere Aktionen durch die Feldmannschaft zu verhindern und beordert den Batsman zurück.

8. Rücknahme eines Einspruchs

Der Kapitän der Feldmannschaft kann einen Einspruch nur mit Einwilligung des Schiedsrichters zurückziehen, in dessen Befugnis der Einspruch fällt, und nur bevor der abtretende Batsman das Spielfeld verlassen hat. Wenn eine solche Einwilligung gegeben wird soll der betreffende Schiedsrichter seine möglicherweise getroffene Entscheidung widerrufen und den Batsman zurückbeordern.

9. Die Entscheidung des Schiedsrichters

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

REGEL 28 Das Wicket ist zerstört

1. Wicket zerstört

(a) Das Wicket gilt als zerstört, wenn ein Querstab vollständig von der Spitze der Stäbe entfernt oder ein Stab aus dem Boden geschlagen wird, und zwar durch

(i) den Ball.

(ii) den Schläger des Schlagmanns, unabhängig davon, ob er ihn in hält oder ihn losgelassen hat.

(iii) den Körper der Schlagmanns oder durch irgendeinen Teil der Kleidung oder Ausrüstung des Schlagmanns, der sich von seinem Körper gelöst hat.

(iv) einen Feldspieler, mit dessen Hand oder Arm, vorausgesetzt er hält den Ball in der dabei verwendeten Hand oder den Händen, oder in der Hand des dabei verwendeten Armes. Das Wicket gilt ebenfalls als zerstört, wenn ein Feldspieler auf dieselbe Weise einen Stab aus dem Boden zieht.

(b) Das Verrücken eines Querstabes, zeitweise oder dauerhaft, gilt nicht als vollständige Entfernung von der Spitze der Stäbe, falls aber ein herunterfallender Querstab sich zwischen zwei der Stäbe verfängt gilt dies als vollständige Entfernung.

2. Ein Querstab entfernt

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

3. Wiederherrichten des Wickets

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

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

4. Verzicht auf Querstäbe

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

(a) Nach einer Entscheidung ohne Querstäbe zu spielen, gilt das Wicket als zerstört, wenn der betreffende Schiedsrichter überzeugt ist, dass das Wicket vom Ball getroffen wurde, vom Schläger des Schlagmanns, dessen Körper, oder Teilen seiner Kleidung oder Ausrüstung, die sich von ihm wie in 1(a)(ii) und 1(a)(iii) oben beschrieben gelöst haben, oder durch einen Feldspieler mit der den Ball haltenden Hand oder mit dem Arm der den Ball haltenden Hand.

(b) Wenn das Wicket schon zerstört oder auf andere Weise nicht mehr vollständig ist, gilt (a) oben für jeden noch im Boden befindlichen Stab. Jeder der Feldspieler kann einen oder mehrere Stäbe, in Übereinstimmung mit 3 oben, wieder zurücksetzen, um sich die Möglichkeit offenzuhalten, das Wicket zu zerstören.

REGEL 29 Batsman ausserhalb seines Gebiets

1. Wann ist ein Batsman außerhalb seines Gebiets

Ein Batsman gilt als außerhalb seines Gebiets befindlich, wenn weder sein Schläger noch ein Teil seines Körpers an diesem Pitchende hinter der Schlaglinie den Boden

berührt.

2. Welches Gebiet gehört zu welchem Batsman

- (a) Wenn sich nur ein Batsman innerhalb eines Gebiets befindet,
 - (i) ist dies sein Gebiet.
 - (ii) bleibt es sein Gebiet, selbst wenn der andere Batsman dort später zu ihm stößt.
- (b) Wenn beide Batsmen sich in demselben Gebiet befinden und einer von ihnen dieses danach verlässt, gilt (a)(i) oben.
- (c) Wenn keiner der Batsmen sich in einem Gebiet befindet, gehören die Gebiete jeweils zu dem Batsman, der sich näher dazu befindet, oder, falls die Batsmen auf gleicher Höhe sind, zu jeweils demjenigen, der sich unmittelbar bevor sie auf gleicher Höhe waren, näher dazu befand.
- (d) Wenn ein Gebiet zu einem Batsman gehört, dann gehört, außer ein Batsman hat einen Runner, das andere Gebiet zum anderen Batsman, unabhängig von dessen Position.
- (e) Wenn ein Batsman mit einem Runner Schlagmann ist, so ist sein Gebiet immer dasjenige am Wicket-Keeper-Ende. Allerdings gelten (a), (b), (c) und (d) oben weiterhin, aber nur in Bezug auf den Runner und den Nicht-Schlagmann, so dass dieses Gebiet, je nach Situation, auch zum Nicht-Schlagmann oder Runner gehört.

3. Position des Nicht-Schlagmanns

Der Batsman am Bowlerende sollte normalerweise auf der gegenüberliegenden Seite des Wickets stehen, von dem aus der Wurf erfolgt, außer der Schiedsrichter gibt dem Wunsch statt, dass dieser auf der anderen Seite stehen darf.

REGEL 30 Bowled

1. Aus durch Bowled

- (a) Der Schlagmann ist durch Bowled aus, wenn sein Wicket bei einem Wurf des Bowlers durch einen Ball zerstört wird, der kein No Ball ist, selbst wenn der Ball zuerst seinen Schläger oder Körper berührt hat.

(b) Unbeachtet (a) oben ist er nicht durch Bowled aus, wenn der Ball, bevor dieser das Wicket trifft, mit irgendeinem anderen Spieler oder einem Schiedsrichter in Kontakt gewesen ist. Er ist allerdings immer noch den Regeln 33 (Handled the Ball), 37 (Obstructing the Field), 38 (Run Out) und 39 (Stumped) unterworfen.

2. Bowled besitzt Vorrang

Ein Schlagmann ist durch Bowled aus, wenn sein Wicket wie in 1 oben beschrieben zerstört wird, selbst wenn eine Entscheidung gegen ihn aufgrund einer anderen Art auszuschneiden gerechtfertigt wäre.

REGEL 31 Timed Out

1. Aus durch Timed Out

(a) Wenn noch nicht „Time“ angesagt wurde, muss ein neuer Batsman innerhalb von 3 Minuten nach dem Fall des letzten Wickets soweit bereit sein, dass er am Wicket Aufstellung nehmen bzw. sein Partner den nächsten Ball empfangen kann. Ist diese Bedingung nicht erfüllt, so ist der neue Batsman durch Timed Out (Zeitspiel) aus.

(b) Im Falle einer längeren Verzögerung, währenddessen kein Batsman am Wicket erscheint, sollen die Schiedsrichter das in Regel 21.3 (Zuerkennung eines Spiels durch die Schiedsrichter) beschriebene Verfahren anwenden. Als Beginn der Handlung im Sinne dieser Regel gilt der Zeitpunkt des Ablaufs der oben genannten 3 Minuten.

2. Wird Bowler nicht gutgeschrieben

Das Wicket wird dem Bowler nicht gutgeschrieben.

REGEL 32 Caught

1. Aus durch Caught

Der Schlagmann ist durch Caught (Gefangen) aus, falls bei einem Wurf des Bowlers ein Ball, der kein No Ball ist, seinen Schläger berührt, ohne vorher in Kontakt mit irgendeinem Mitglied der Feldmannschaft gewesen zu sein, und daraufhin fair von einem Feldspieler gefangen wird, bevor der Ball den Boden berührt.

2. Caught besitzt Vorrang

Wenn die Bedingungen in 1 oben erfüllt sind und der Schlagmann nicht durch Bowled aus ist, dann ist er durch Caught aus, selbst wenn eine Entscheidung gegen einen der Batsmen aufgrund einer anderen Art auszuschneiden gerechtfertigt wäre. Durch die Batsmen vollendete Läufe vor Abschluss des Fanges werden nicht gezählt. Siehe auch Regeln 21.6 (Gewinnbringender Schlag oder Extra) und 42.17(b) (Strafpunkte).

3. Ein fairer Fang

Ein Fang gilt als fair durchgeführt, wenn

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

Der Fangvorgang beginnt in dem Moment, in dem ein Feldspieler den Ball zum ersten Mal berührt und endet sobald ein Feldspieler die vollständige Kontrolle sowohl über den Ball als auch über seine eigenen Bewegungen erhält.

- (b) der Ball am Körper des Fängers festgehalten wird oder sich versehentlich in seiner Kleidung, oder im Falle des Wicket-Keepers, in dessen Schienbeinschützern, verfängt. Allerdings gilt der Fang nicht als fair, wenn sich der Ball in einem von einem Feldspieler getragenen Schutzhelm verfängt. Siehe Regel 23 (Dead Ball).
- (c) der Ball den Boden nicht berührt, auch wenn eine ihn haltende Hand den Boden während der Ausführung des Fanges berührt.
- (d) ein Feldspieler den Ball fängt, nachdem der Schlagmann diesen regelgerecht mehr als einmal geschlagen hat, jedoch nur wenn der Ball den Boden nach dem ersten Schlag nicht berührt hat.
- (e) ein Feldspieler den Ball fängt, nachdem dieser einen Schiedsrichter, einen anderen Feldspieler oder den anderen Batsman berührt hat. Allerdings gilt der Fang nicht als fair, wenn der Ball einen von einem Feldspieler

getragenen Schutzhelm berührt hat, obwohl der Ball im Spiel bleibt.

(f) ein Feldspieler den Ball in der Luft fängt, nachdem der Ball die Begrenzung überquert hat, vorausgesetzt dass

(i) zu keiner Zeit, während er in Kontakt mit dem Ball ist, ein Teil seines Körpers die Begrenzung oder den Boden jenseits der Begrenzung berührt.

(ii) der Ball den Boden jenseits der Begrenzung nicht berührt hat. Siehe Regel 19.3 (Grenzschat erzielen).

(g) der von einem Hindernis innerhalb der Begrenzung abprallende Ball gefangen wird, vorausgesetzt es wurde nicht vorher entschieden, das Hindernis als Begrenzung zu betrachten.

4. Feldspieler innerhalb des Spielfeldes

(a) Ein Feldspieler befindet sich nicht innerhalb des Spielfeldes, wenn er die Begrenzung oder mit irgendeinem Teil seines Körpers den Boden jenseits der Begrenzung berührt. Siehe Regel 19.3 (Grenzschat erzielen).

(b) 6 Läufe werden gezählt wenn ein Feldspieler

(i) mit irgendeinem Teil seines Körpers die Begrenzung oder den Boden jenseits der Begrenzung berührt, während er den Ball fängt.

(ii) den Ball fängt und daraufhin die Begrenzung oder mit einem Teil seines Körpers den Boden jenseits der Begrenzung berührt, während er den Ball trägt, aber bevor er den Fang abgeschlossen hat. Siehe Regeln 19.3 (Grenzschat erzielen) und 19.4 (Für Grenzschatläge zu vergebende Läufe).

5. Es werden keine Läufe gezählt

Wenn der Schlagmann durch Caught ausscheidet, werden die durch die Batsmen aus diesem Wurf vor Abschluss des Fanges vollendeten Läufe nicht gezählt, jedoch bleiben alle Strafpunkte, die irgendeiner Mannschaft sobald der Ball tot ist möglicherweise gewährt werden, erhalten. Regel 18.12(a) (Zum ursprünglichen Wicket zurückkehrender Batsman) ist vom Zeitpunkt des Fanges an anzuwenden.

REGEL 33 Handled the Ball

1. Aus durch Handled the Ball

Ein Batsman ist durch Handled the Ball (Handspiel) aus, falls er absichtlich den im Spiel befindlichen Ball mit einer Hand oder den Händen berührt, die nicht den Schläger hält bzw. halten, außer dies geschieht mit Zustimmung der gegnerischen Mannschaft.

2. Nicht durch Handled the Ball aus

Unbeachtet 1 oben ist ein Batsman nicht nach dieser Regel aus, wenn

- (i) er den Ball mit den Händen berührt, um eine Verletzung zu vermeiden.
- (ii) er seine Hand oder Hände benutzt, um ohne Zustimmung der Feldmannschaft den Ball irgendeinem Mitglied dieser Mannschaft zurückzugeben. Siehe allerdings die Bestimmungen der Regel 37.4 (Den Ball einem Mitglied der Feldmannschaft zurückgeben).

3. Erzielte Läufe

Scheidet einer der Batsmen nach dieser Regel aus, werden alle vor der Regelverletzung vollendeten Läufe gezählt, zusätzlich zu allen etwaigen Strafpunkt Extras und einer etwaigen Strafe für einen No Ball oder Wide. Siehe Regeln 18.10 (Erzielte Läufe bei Ausscheiden eines Batsman) und 42.17 (Strafpunkte)

4. Wird Bowler nicht gutgeschrieben

Das Wicket wird dem Bowler nicht gutgeschrieben.

REGEL 34 Hit the Ball Twice

Ist Aus durch Hit the Ball Twice

- (a) Der Schlagmann ist durch Hit the Ball Twice (Doppeltreffer) aus, falls der im Spiel befindliche Ball irgendeinen Teil seines Körpers trifft oder von seinem Schläger geschlagen wird und, bevor der Ball von einem Feldspieler berührt wird, er den Ball absichtlich ein weiteres mal mit seinem Schläger oder Körper, abgesehen von einer nicht den Schläger haltenden Hand, trifft, außer dies geschieht aus dem alleinigen Grund sein Wicket zu schützen. Siehe 3 unten und Regeln 33 (Handled the Ball) und 37 (Obstructing the Field).

(b) Im Sinne dieser Regel schließen die Begriffe „treffen“ und „schlagen“ eine Berührung mit dem Körper des Schlagmanns mit ein.

2. Nicht durch Hit the Ball Twice aus

Unbeachtet 1(a) oben ist der Schlagmann nicht nach dieser Regel aus, wenn

(i) er einen zweiten oder weiteren Schlag unternimmt, um den Ball irgendeinem Mitglied der Feldmannschaft zurückzugeben. Siehe allerdings die Bestimmungen der Regel 37.4 (Den Ball einem Mitglied der Feldmannschaft zurückgeben).

(ii) er den Ball absichtlich schlägt, nachdem dieser einen Feldspieler berührt hat. Siehe allerdings Regel 37.1 (Aus durch Obstructing the Field).

3. Ball regelgerecht mehr als einmal geschlagen

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

Unbeachtet dieser Bestimmung darf der Schlagmann nicht verhindern, dass der Ball gefangen wird, während er ihn in Verteidigung seines Wickets den Ball mehr als einmal schlägt. Siehe Regel 37.3 (Fangbehinderung).

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

Wenn der Ball regelgerecht mehr als einmal geschlagen wurde, wie nach 3 oben zulässig, wird nur der erste Schlag bei der Frage, ob Läufe erzielt werden dürfen und wie diese zu zählen sind, berücksichtigt.

(a) Wenn bezüglich des ersten Schlages der Schiedsrichter überzeugt ist, dass entweder

(i) der Ball zuerst den Schläger getroffen hat oder

(ii) der Schlagmann versucht hat, den Ball mit seinem Schläger zu spielen oder

(iii) der Schlagmann zu vermeiden versuchte, von dem Ball getroffen zu werden, werden alle der Schlagmannschaft zu gewährenden Strafpunkte gezählt.

(b) Wenn die Bedingungen in (a) oben erfüllt sind und Läufe einzig und allein aus ungenauen Rückwürfen resultieren, werden die durch die Batsmen vollendeten Läufe oder ein Grenzschatz zusätzlich zu allen zu gewährenden Strafpunkten gezählt. Diese werden dem Schlagmann gutgeschrieben, wenn der erste Schlag mit dem Schläger erfolgt ist. Wenn der erste Schlag mit dem Körper des Schlagmanns erfolgt ist, werden diese, je nachdem, als Leg Byes oder No Ball Extras gezählt. Siehe Regel 26.2 (Leg Byes)

(c) Wenn die Bedingungen in (a) oben erfüllt sind und es erst nachdem die Batsmen zu einem Lauf gestartet sind aber bevor ein Lauf vollendet ist, zu einem ungenauen Rückwurf kommt,

(i) werden nur danach vollendete Läufe oder ein Grenzschatz gezählt. Der erste Lauf zählt in diesem Sinne nur dann als vollendeter Lauf, wenn die Batsmen zu dem Zeitpunkt des Wurfes noch nicht aneinander vorbeigelaufen waren.

(ii) wenn unter diesen Umständen der Ball aufgrund des Rückwurfes die Begrenzung erreicht, werden unbeachtet der Regel 19.6 (Ungenauer Rückwurf oder vorsätzliche Handlung eines Feldspielers) nur die für den Grenzschatz zu gebenden Läufe gezählt.

(iii) wenn der Ball die Begrenzung aufgrund eines weiteren ungenauen Rückwurfs erreicht, werden die durch die Batsmen nach dem ersten Rückwurf und vor diesem letzten Rückwurf vollendeten Läufe zu den für den Grenzschatz zu gebenden Läufen hinzugezählt. Der beim ersten Rückwurf im Gang befindliche Lauf zählt nur, wenn sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht aneinander vorbeigelaufen waren; der beim letzten Rückwurf im Gang befindliche Lauf zählt nur, wenn sie zu diesem Zeitpunkt schon aneinander vorbeigelaufen waren. Regel 18.12 (Zum ursprünglichen Wicket zurückkehrender Batsman) ist vom Zeitpunkt des letzten Wurfes an anzuwenden.

(d) Wenn nach Meinung des Schiedsrichters keine der in (a) oben genannten Bedingungen erfüllt ist, werden der Schlagmannschaft, unbeachtet eines möglicherweise erfolgten ungenauen Rückwurfs, keinerlei Läufe aus diesem Wurf des Bowlers gutgeschrieben, abgesehen von einer etwaigen Strafe für einen No Ball. Darüber hinaus können der Schlagmannschaft sobald der

Ball tot ist keine weiteren Strafpunkte gewährt werden. Siehe Regel 42.17 (Strafpunkte).

5. Ein regelgerecht mehr als einmal geschlagener Ball – Vorgehensweise des Schiedsrichters

Wenn keine Läufe gezählt werden können, entweder unten den in 4(d) oben beschriebenen Umständen, oder weil es keinen ungenauen Rückwurf gab und

(a) wenn kein Lauf angestrebt wird aber der Ball die Begrenzung erreicht, sagt und zeigt der Schiedsrichter Dead Ball an, und der Grenzschatz wird nicht gezählt.

(b) wenn die Batsmen zu einem Lauf starten und

(i) keiner der Batsmen ausscheidet und der Ball nicht aus irgendeinem anderen Grund tot wird, sagt und zeigt der Schiedsrichter Dead Ball an, sobald ein Lauf vollendet ist oder der Ball die Begrenzung erreicht hat. Die Batsmen kehren zu ihren ursprünglichen Pitchenden zurück. Der Lauf oder der Grenzschatz wird nicht gezählt.

(ii) ein Batsman ausscheidet, oder der Ball aus irgendeinem anderen Grund tot wird, bevor ein Lauf vollendet ist oder der Ball die Begrenzung erreicht hat, sind alle Bestimmungen der Regeln anzuwenden, jedoch wird die Gewährung von Strafpunkten für die Schlagmannschaft nach der entsprechenden Bestimmung in 4(a) oder 4(b) oben geregelt.

6. Wird Bowler nicht gutgeschrieben

Das Wicket wird dem Bowler nicht gutgeschrieben.

REGEL 35 Hit Wicket

1. Aus durch Hit Wicket

(a) Der Schlagmann ist durch Hit Wicket aus, falls sein Wicket, nachdem der Bowler seinen Wurf ausfallschritt begonnen hat und während der Ball im Spiel ist, entweder durch den Schläger oder den Körper des Schlagmanns auf eine der in 28.1(a) (ii) und (iii) (Wicket zerstört) beschriebenen Arten zerstört wird, entweder

- (i) im Verlauf irgendeiner seiner Handlungen, während er einen Wurf des Bowlers empfängt oder sich darauf vorbereitet, oder
 - (ii) während er zu seinem ersten Lauf startet, unmittelbar nachdem er den Ball gespielt oder zu spielen versucht hat, oder
 - (iii) wenn er keinen Versuch unternimmt, den Ball zu spielen, während er zu seinem ersten Lauf startet, vorausgesetzt dass nach Meinung des Schiedsrichters dies unmittelbar nach dem Moment geschieht, in dem er Gelegenheit hatte, den Ball zu spielen, oder
 - (iv) während er einen regelgerechten zweiten oder weiteren Schlag unternimmt, um sein Wicket innerhalb der Bestimmungen der Regel 34.3 (Ball regelgerecht mehr als einmal geschlagen) zu schützen.
- (b) Falls der Schlagmann sein Wicket auf irgendeine der in Regel 28.1(a) (ii) und (iii) (Wicket zerstört) beschriebenen Arten zerstört, bevor der Bowler seinen Wurf ausfallschritt begonnen hat, sagt und zeigt einer der Schiedsrichter Dead Ball an.

2. Nicht durch Hit Wicket aus

Unbeachtet 1 oben ist der Schlagmann nicht nach dieser Regel aus, sollte sein Wicket auf eine der in 1 oben beschriebenen Arten zerstört werden, wenn

- (a) dies geschieht, nachdem er alle Handlungen während des Empfangs des Wurfes des Bowlers abgeschlossen hat, außer wie in 1(a) (ii), (iii) und (iv) oben beschrieben.
- (b) dies geschieht während er einen Lauf anstrebt, abgesehen von einem sofortigen Start zu seinem ersten Lauf.
- (c) dies geschieht, während er zu vermeiden versucht, durch Run Out oder Stumped auszuschneiden.
- (d) dies geschieht, während er zu irgendeinem Zeitpunkt einem aus dem Feld geworfenen Ball auszuweichen versucht.
- (e) der Bowler keinen Wurf ausführt nachdem er seinen Wurf ausfallschritt begonnen hat. In diesem Fall sagt und zeigt einer der Schiedsrichter sofort Dead Ball an. Siehe Regel 23.3 (Schiedsrichter sagt und zeigt Dead Ball an).
- (f) der Wurf des Bowlers ein No Ball ist.

REGEL 36 Leg Before Wicket

1. Aus durch LBW

Der Schlagmann ist unter den nachfolgend beschriebenen Umständen durch LBW aus.

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

2. Aufhalten des Balles

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

3. Off-Side des Wickets

Die Off-Side des Schlagmannwickets hängt von der Stellung des Schlagmanns zu dem Zeitpunkt ab, an dem der Ball zu diesem Wurf ins Spiel kommt.

REGEL 37

Obstructing the Field

1. Aus durch Obstructing the Field

Ein Batsman ist durch Obstructing the Field (Feldbehinderung) aus, falls er absichtlich die andere Mannschaft durch Wort oder Tat behindert oder ablenkt. Es gilt als absichtliche Behinderung, wenn einer der Batsmen absichtlich und ohne Zustimmung der gegnerischen Mannschaft den Ball mit seinem Schläger oder Körper trifft, abgesehen von einer nicht den Schläger haltenden Hand, nachdem der Ball einen Feldspieler berührt hat. Siehe 4 unten.

2. Versehentliche Behinderung

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

3. Fangbehinderung

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

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

4. Den Ball einem Mitglied der Feldmannschaft zurückgeben

Ein Batsman ist nach dieser Regel aus, wenn er ohne Zustimmung der Feldmannschaft und während der Ball im Spiel ist seinen Schläger oder seinen Körper dazu verwendet, den Ball irgendeinem Mitglied dieser Mannschaft zurückzugeben.

5. Erzielte Läufe

Scheidet ein Batsman nach dieser Regel aus, werden die vor der Regelverletzung durch die Batsmen vollendeten Läufe gezählt, zusätzlich zu einer etwaigen Strafe für einen No Ball oder Wide. Andere Strafpunkte, die irgendeiner Mannschaft sobald der Ball tot ist möglicherweise gewährt werden, bleiben ebenfalls erhalten. Siehe Regel 42.17(b) (Strafpunkte)

Wenn allerdings die Behinderung einen Fang verhindert, werden keine der durch die Batsmen vor der Regelverletzung vollendeten Läufe gezählt, aber andere

Strafpunkte, die irgendeiner Mannschaft sobald der Ball tot ist möglicherweise gewährt werden, bleiben erhalten. Siehe Regel 42.17(b) (Strafpunkte)

6. Wird Bowler nicht gutgeschrieben

Das Wicket wird dem Bowler nicht gutgeschrieben.

REGEL 38 Run Out

1. Aus durch Run Out

- (a) Ein Batsman ist durch Run Out aus, wenn zu irgendeinem Zeitpunkt, während der Ball im Spiel ist, außer wie in 2 unten beschrieben,
 - (i) er sich außerhalb seines Gebiets befindet und
 - (ii) sein Wicket auf faire Weise von der gegnerischen Mannschaft zerstört wird.
- (b) Bestimmung (a) oben gilt auch dann, wenn No Ball angesagt wurde, unabhängig davon, ob ein Lauf angestrebt wird, außer unter den in Regel 39.3(b) (Nicht durch Stumped aus) beschriebenen Umständen.

2. Der Batsman ist nicht durch Run Out aus

Unbeachtet 1 oben ist ein Batsman nicht durch Run Out aus, wenn

- (a) er sich innerhalb seines Gebiets befunden hat und es danach verlässt, um eine Verletzung zu vermeiden, und das Wicket zerstört wird.
- (b) der Ball nicht noch einmal von einem Feldspieler berührt wurde, nachdem der Bowler mit seinem Wurfausfallschritt begonnen hat und bevor das Wicket zerstört wird.
- (c) der Ball, nachdem er vom Schlagmann gespielt wurde, oder von seinem Körper abgeprallt ist, direkt einen von einem Feldspieler getragenen Helm trifft und ohne weitere Berührung mit diesem Spieler oder einem anderen Feldspieler direkt auf das Wicket abprallt. Allerdings bleibt der Ball im Spiel und jeder der beiden Batsmen kann unten den in 1 oben beschriebenen Umständen durch Run Out aus sein, falls ein Wicket danach zerstört wird.
- (d) er durch Stumped aus ist. Siehe Regel 39.1(b) (Aus durch Stumped).
- (e) er sich außerhalb seines Gebiets befindet, ohne einen Lauf

anzustreben, und das Wicket auf faire Weise durch den Wicket-Keeper ohne Einmischung eines anderen Mitglieds der Feldmannschaft zerstört wird und No Ball angesagt worden ist. Siehe Regel 39.3(b) (Nicht durch Stumped aus).

3. Welcher Batsman ist aus

Derjenige Batsman ist unter den in 1 oben beschriebenen Umständen aus, dessen Gebiet sich an dem Pitchende befindet, an dem das Wicket zerstört wurde. Siehe Regeln 2.8 (Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner) und 29.2 (Welches Gebiet gehört zu welchem Batsman).

4. Erzielte Läufe

Wenn ein Batsman durch Run Out ausscheidet, werden der Schlagmannschaft die vor dem Ausscheiden vollendeten Läufe gutgeschrieben, zusätzlich zu einer etwaigen Strafe für einen No Ball oder Wide. Etwaige andere Strafpunkte, die irgendeiner Mannschaft sobald der Ball tot ist möglicherweise gewährt werden, bleiben ebenfalls erhalten. Siehe Regel 42.17 (Strafpunkte)

Wenn allerdings ein Schlagmann mit einem Runner selbst durch Run Out ausscheidet, werden die vor dem Ausscheiden durch den Runner und den anderen Batsman vollendeten Läufe nicht gezählt. Die Strafe für einen No Ball oder Wide und alle anderen Strafpunkte, die irgendeiner Mannschaft sobald der Ball tot ist möglicherweise gewährt werden, bleiben erhalten. Siehe Regeln 2.8 (Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner) und 42.17(b) (Strafpunkte)

5. Wird Bowler nicht gutgeschrieben

Das Wicket wird dem Bowler nicht gutgeschrieben.

REGEL 39 Stumped

1. Aus durch Stumped

- (a) Der Schlagmann ist durch Stumped aus, wenn
 - (i) er sich außerhalb seines Gebiets befindet und
 - (ii) er einen Ball empfängt, der kein No Ball ist und
 - (iii) er keinen Lauf anstrebt und
 - (iv) sein Wicket durch den Wicket-Keeper ohne Einmischung eines anderen Mitglieds der Feldmannschaft zerstört wird. Siehe Regel 40.3 (Position des

Wicket-Keepers).

(b) Der Schlagmann scheidet durch Stumped aus, wenn alle Bedingungen in (a) oben erfüllt sind, selbst wenn eine Entscheidung gegen ihn aufgrund „Run Out“ gerechtfertigt wäre.

2. Vom Körper des Wicket-Keepers abprallender Ball

(a) Wenn das Wicket durch den Ball zerstört wird, ist es als durch den Wicket-Keeper zerstört zu betrachten, wenn der Ball

- (i) von irgendeinem Teil seines Körpers oder Ausrüstung, außer einem Schutzhelm, auf die Stäbe abprallt oder
- (ii) vom Wicket-Keeper auf die Stäbe geworfen oder gekickt wird.

(b) Wenn der Ball den vom Wicket-Keeper getragenen Helm berührt, ist der Ball weiterhin im Spiel, aber der Schlagmann kann nicht durch Stumped aus sein. Er kann allerdings unter diesen Umständen durch Run Out aus sein, sollte es danach zu einer Berührung des Balles mit irgendeinem Mitglied der Feldmannschaft kommen. Siehe allerdings 3 unten.

3. Nicht durch Stumped aus

(a) Wenn der Schlagmann nicht durch Stumped aus ist, kann er durch Run Out aus sein, wenn die Bedingungen der Regel 38 (Run Out) erfüllt sind, außer in dem in (b) unten beschriebenen Fall.

(b) Der Schlagmann ist nicht durch Run Out aus, wenn er sich außerhalb seines Gebiets befindet, ohne einen Lauf anzustreben, und das Wicket auf faire Weise durch den Wicket-Keeper ohne Einmischung eines anderen Mitglieds der Feldmannschaft zerstört wird und No Ball angesagt worden ist.

REGEL 40 Der Wicket-Keeper

1. Schutzausrüstung

Der Wicket-Keeper ist das einzige Mitglied der Feldmannschaft, das Handschuhe und äußere Schienbeinschützer tragen darf. Wenn dies der Fall ist, gelten diese im Sinne der Regel 41.2 (Den Ball im Feld spielen) als Teil seines Körpers. Wenn es aufgrund seiner Handlungen und Position für die Schiedsrichter offensichtlich

ist, dass er seine Aufgaben als Wicket-Keeper nicht erfüllen kann, so verwirkt er dieses Recht und ebenfalls das Recht im Sinne der Regeln 32.3 (Ein fairer Fang), 39 (Stumped), 41.1 (Schutzausrüstung), 41.5 (Beschränkung der Zahl der On-Side Feldspieler) und 41.6 (Feldspieler dürfen nicht auf die Pitch vordringen) als Wicket-Keeper betrachtet zu werden.

2. Handschuhe

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

(a) nur aus einem einzelnen Stück nicht-dehnbaren Materials bestehen, welches, obwohl verkleidendes Material aufgebracht sein kann, keine Verstärkungen oder Abnäher besitzen darf.

(b) nur so gefertigt sein, dass seine obere Kante

(i) nicht über eine die Spitzen des Zeigefingers und des Daumens verbindende gerade Linie hinausragt.

(ii) straff gezogen ist, wenn der Daumen einer diesen Handschuh tragenden Hand voll ausgestreckt wird.

Siehe Anhang C.

3. Position des Wicket-Keepers

Der Wicket-Keeper muss von dem Zeitpunkt an, zu dem der Ball ins Spiel kommt, vollständig hinter dem Wicket am Schlagmannende bleiben, bis

(a) der Ball beim Wurf des Bowlers entweder

(i) den Schläger oder Körper des Schlagmanns trifft oder

(ii) das Wicket am Schlagmannende passiert. oder

(b) der Schlagmann einen Lauf anstrebt.

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

4. Bewegungen des Wicket-Keepers

Es gilt als unfair, wenn der weit hinter dem Wicket stehende Wicket-Keeper sich

deutlich auf das Wicket zubewegt, nachdem der Ball ins Spiel gekommen ist und bevor dieser den Schlagmann erreicht hat. Im Falle einer solchen unfairen Bewegung durch den Wicket-Keeper sagt und zeigt einer der Schiedsrichter Dead Ball an. Es gilt nicht als deutliche Bewegung, wenn der Wicket-Keeper sich bei einem langsameren Wurf eines Bowlers ein paar Schritte nach vorne bewegt.

5. Beschränkung der Handlungsfreiheit des Wicket-Keepers

Falls der Wicket-Keeper, nach Meinung einer der Schiedsrichter, den Schlagmann in seinem Recht behindert, den Ball zu spielen und sein Wicket zu schützen, wird Regel 23.3(b)(vi) (Schiedsrichter sagt und zeigt Dead Ball an) angewandt. Wenn allerdings der betreffende Schiedsrichter überzeugt ist, dass die Behinderung durch den Wicket-Keeper absichtlich erfolgt ist, wird Regel 42.4 (Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken) angewandt.

6. Behinderung des Wicket-Keepers durch den Schlagmann

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

REGEL 41 Der Feldspieler

1. Schutzausrüstung

Kein Mitglied der Feldmannschaft, abgesehen vom Wicket-Keeper, darf Handschuhe oder äußere Schienbeinschützer tragen. Darüber hinaus darf ein Schutz für die Hand oder für die Finger nur mit Einwilligung der Schiedsrichter getragen werden.

2. Den Ball im Feld spielen

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

(a) wird der Ball tot und der Schlagmannschaft werden 5 Strafpunkte gewährt. Siehe Regel 42.17 (Strafpunkte). Der Ball zählt nicht als ein Ball des Overs.

(b) unterrichtet der Schiedsrichter den anderen Schiedsrichter, den Kapitän der Feldmannschaft, die Batsmen und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft über den Vorfall.

(c) melden die Schiedsrichter den Vorfall gemeinsam so früh wie möglich der Exekutive der Feldmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den betreffenden Spieler einleiten sollen.

3. Schutzhelme der Feldmannschaft

Schutzhelme dürfen, wenn sie von den Feldspielern nicht benutzt werden, auf dem Spielfeld nur hinter dem Wicket-Keeper und in einer Linie mit den Wickets abgelegt werden. Wenn ein Schutzhelm der Feldmannschaft im Spielfeld auf dem Boden liegt und der im Spiel befindliche Ball diesen trifft, wird der Ball tot. Der Schlagmannschaft werden daraufhin 5 Strafpunkte gewährt. Siehe Regeln 18.11 (Erzielte Läufe, sobald der Ball tot wird) und 42.17 (Strafpunkte).

4. Nicht zu gewährende Strafpunkte

Unbeachtet 2 und 3 oben werden, falls der Ball beim Wurf des Bowlers zuerst den Körper des Schlagmanns trifft und, nach Meinung des Schiedsrichters, der Schlagmann weder

- (i) versucht hat, den Ball mit seinem Schläger zu spielen noch
- (ii) zu vermeiden versuchte, von dem Ball getroffen zu werden, keine 5 Strafpunkte gewährt und keine anderen Läufe oder Strafpunkte der Schlagmannschaft gutgeschrieben, abgesehen von einer etwaigen Strafe für einen No Ball. Siehe Regel 26.3 (Nichtgewährung von Leg Byes).

5. Beschränkung der Zahl der On-Side Feldspieler

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

Im Falle eines Verstoßes gegen diese Regel durch die Feldmannschaft sagt und zeigt der Schiedsrichter am Schlagmannende No Ball an.

6. Feldspieler dürfen nicht auf die Pitch vordringen

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

oder über der Pitch befinden.

Falls irgendein Feldspieler außer dem Wicket-Keeper gegen diese Regel verstößt, sagt und zeigt der Schiedsrichter am Bowlerende so früh wie möglich nach dem Wurf des Bowlers No Ball an. Siehe allerdings Regel 40.3 (Position des Wicket-Keepers).

7. Bewegungen der Feldspieler

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

8. Definition einer deutlichen Bewegung

(a) Für nahe am Schlagmann stehende Feldspieler gilt jede mehr als geringfügige Veränderung der Stellung oder Position bezüglich des Schlagmanns als deutlich.

(b) Feldspieler im Außenfeld dürfen sich auf den Schlagmann oder das Wicket des Schlagmanns zubewegen, vorausgesetzt dass nicht gegen Bestimmung 5 oben verstoßen wird. Jede mehr als nur geringfügige Bewegung zur Seite oder vom Schlagmann weg gilt als deutlich.

(c) Bezüglich Beschränkungen der Bewegungsfreiheit des Wicket-Keepers siehe Regel 40.4 (Bewegungen des Wicket-Keepers).

REGEL 42 Faires und Unfares Spiel

1. Faires und unfaires Spiel - Verantwortung der Kapitäne

Es liegt in der Verantwortung der Kapitäne, dafür zu sorgen, dass das Spiel sowohl in Übereinstimmung mit dem Geist und den Traditionen des Cricketsports, wie es in der Präambel – Der Geist des Cricketsports - definiert ist, als auch nach den Regeln durchgeführt wird.

2. Faires und unfaires Spiel - Verantwortung der Schiedsrichter

Die Schiedsrichter haben die alleinige Entscheidungsgewalt in Fragen fairen und unfairen Spiels. Falls einer der Schiedsrichter eine Handlung, die nicht in den

Regeln berücksichtigt ist, als unfair betrachtet, so soll er ohne einen Einspruch, falls der Ball im Spiel ist, Dead Ball ansagen und anzeigen und das in 18 unten beschriebene Verfahren anwenden. Ansonsten sollen die Schiedsrichter, außer sie sind durch die Regeln dazu verpflichtet, nicht in den Spielablauf eingreifen.

3. Der Spielball – seinen Zustand verändern

- (a) Jeder Feldspieler darf
 - (i) den Ball polieren, vorausgesetzt dass dabei keine künstlichen Substanzen verwendet werden und dieses Polieren keine Zeitverzögerung nachsichzieht.
 - (ii) unter Aufsicht des Schiedsrichters den Ball von Schmutz befreien.
 - (iii) einen nassen Ball mit einem Tuch abtrocknen.
- (b) Es gilt als unfair, wenn irgend jemand aus irgendeinem Grund den Ball auf dem Boden reibt, sich an einer der Nähte oder der Oberfläche des Balles zu schaffen macht, irgendeine Vorrichtung verwendet, oder irgendeine andere wie auch immer geartete Handlung begeht, bei welcher leicht der Zustand des Balles verändert werden kann, außer wie nach (a) oben zulässig.
- (c) Die Schiedsrichter sollen den Ball häufig und in unregelmäßigen Abständen kontrollieren.
- (d) Falls irgendein Feldspieler den Zustand des Balles auf unfaire Weise verändert, wie in (b) oben beschrieben, sollen die Schiedsrichter nach Beratung
 - (i) den Ball unverzüglich ersetzen. Die Schiedsrichter entscheiden über den zu verwendenden Ersatzball, welcher ihrer Meinung nach sich in einem ähnlichen Gebrauchszustand befindet, wie der vorhergehende Ball unmittelbar vor der Regelverletzung.
 - (ii) die Batsmen darüber unterrichten, dass der Ball ersetzt wurde.
 - (iii) der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewähren. Siehe 17 unten.
 - (iv) den Kapitän der Feldmannschaft darüber unterrichten, dass der Grund dieses Vorgehens in der unfairen Handhabung des Balles liegt.
 - (v) den Kapitän der Schlagmannschaft so früh wie möglich darüber unterrichten, was vorgefallen ist.
 - (vi) den Vorfall so früh wie möglich der Exekutive der Feldmannschaft

und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und die betreffende Mannschaft einleiten sollen.

(e) Wenn es in diesem Innings zu weiteren unfairen Zustandsveränderungen des Balles kommt, sollen die Schiedsrichter nach Beratung

(i) das in (d)(i), (ii) und (iii) oben beschriebene Verfahren wiederholen.

(ii) den Kapitän der Feldmannschaft über den Grund des Vorgehens unterrichten und ihn anweisen, den Bowler, der den unmittelbar vorhergehenden Wurf durchgeführt hat, unverzüglich zurückzuziehen. Der zurückgezogene Bowler darf in diesem Innings nicht mehr bowlen.

(iii) den Kapitän der Schlagmannschaft so früh wie möglich darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(iv) diesen weiteren Vorfall so früh wie möglich der Exekutive der Feldmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und die betreffende Mannschaft einleiten sollen.

4. Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken

Es gilt als unfair, wenn irgendein Mitglied der Feldmannschaft absichtlich versucht, den Schlagmann abzulenken, während dieser einen Wurf empfängt oder sich darauf vorbereitet.

(a) Falls einer der Schiedsrichter der Meinung ist, dass irgendeine Handlung durch ein Mitglied der Feldmannschaft einen solchen Versuch darstellt, soll er beim ersten Vorkommnis

(i) sofort Dead Ball ansagen und anzeigen.

(ii) den Kapitän der Feldmannschaft warnen, dass diese Handlung unfair ist und darauf hinweisen, dass dies eine erste und zugleich letzte Warnung ist.

(iii) den anderen Schiedsrichter und die Batsmen darüber unterrichten, was vorgefallen ist. Keiner der Batsmen kann durch diesen Wurf ausscheiden und der Ball zählt nicht als ein Ball des Overs.

(b) Wenn es in diesem Innings zu weiteren solchen absichtlichen

Versuchen durch irgendein Mitglied der Feldmannschaft kommt, wird das in (a) oben beschriebene Verfahren angewandt, abgesehen von der Warnung. Zusätzlich soll der Schiedsrichter am Bowlerende

- (i) der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewähren. Siehe 17 unten.
- (ii) den Kapitän der Feldmannschaft über den Grund seines Vorgehens unterrichten und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft unterrichten.
- (iii) den Vorfall, gemeinsam mit dem anderen Schiedsrichter, so früh wie möglich der Exekutive der Feldmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den oder die betreffenden Spieler einleiten sollen.

5. Absichtliche Ablenkung oder Behinderung eines Batsman

Zusätzlich zu 4 oben gilt es als unfair, falls irgendein Mitglied der Feldmannschaft durch Wort oder Tat absichtlich versucht, einen der Batsmen abzulenken oder zu behindern, nachdem der Schlagmann den Ball empfangen hat.

- (a) Es liegt im Ermessen jeder der beiden Schiedsrichter zu entscheiden, ob eine Ablenkung oder Behinderung absichtlich erfolgt ist.
- (b) Falls einer der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein Mitglied der Feldmannschaft absichtlich eine solche Ablenkung oder Behinderung verursacht hat oder versucht hat zu verursachen, soll er
 - (i) sofort Dead Ball ansagen und anzeigen.
 - (ii) den Kapitän der Feldmannschaft und den anderen Schiedsrichter über den Grund seiner Ansage unterrichten.

Zusätzlich

- (iii) kann kein Batsman durch diesen Wurf ausscheiden.
- (iv) werden der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewährt. Siehe 17 unten. In diesem Falle zählt der im Gang befindliche Lauf, unabhängig davon, ob die Batsmen im Moment der Ansage schon aneinander vorbei gelaufen waren. Siehe Regel 18.11 (Erzielte Läufe, sobald der Ball tot wird).
- (v) unterrichtet der Schiedsrichter am Bowlerende den Kapitän der Feldmannschaft über den Grund seines Vorgehens und unterrichtet so früh

wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft.

(vi) zählt der Ball nicht als ein Ball des Overs.

(vii) können die Batsmen am Wicket entscheiden, wer von ihnen den nächsten Wurf empfängt.

(viii) melden die Schiedsrichter den Vorfall so früh wie möglich der Exekutive der Feldmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den oder die betreffenden Spieler einleiten sollen.

6. Gefährliches und unfaires Bowlen

(a) Das Bowlen schneller kurzer Bälle

(i) Das Bowlen schneller kurzer Bälle ist gefährlich und unfair, wenn der Schiedsrichter am Bowlerende überzeugt ist, dass aufgrund ihres wiederholten Vorkommens und unter Berücksichtigung ihrer Länge, Höhe und Richtung diese leicht dazu geeignet sind, den Schlagmann zu verletzen, unbeachtet der Schutzausrüstung, die dieser möglicherweise trägt. Das relative Können des Schlagmanns ist dabei zu berücksichtigen.

(ii) Jeder Wurf, welcher nach dem Aufkommen auf dem Boden den aufrecht an der Linie stehenden Schlagmann über Kopfhöhe passiert oder passiert hätte, auch wenn er keiner physischen Gefahr ausgesetzt ist, zählt ebenfalls zu den in (i) genannten Würfen, und zwar sowohl wenn der Schiedsrichter darüber zu entscheiden hat, ob das Bowlen schneller kurzer Bälle gefährlich und unfair geworden ist als auch nachdem er entsprechend entschieden hat. Der Schiedsrichter sagt und zeigt bei jedem solchen Wurf No Ball an.

(b) Das Bowlen schneller hoher Bälle

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

(ii) Ein langsamer Wurf, welcher ohne vorherige Bodenberührung den aufrecht an der Linie stehenden Schlagmann über Schulterhöhe passiert

oder passiert hätte, ist als gefährlich und unfair zu betrachten, unabhängig davon, ob er leicht dazu geeignet ist, den Schlagmann zu verletzen.

7. Gefährliches und unfaires Bowlen – Vorgehensweise des Schiedsrichters

(a) Sobald der Schiedsrichter am Bowlerende gemäß 6(a) oben entscheidet, dass das Bowlen schneller kurzer Bälle gefährlich und unfair geworden ist, oder, abgesehen von den in 8 unten beschriebenen Fällen, es zu einem Fall von gefährlichem und unfairm Bowlen kommt, wie in 6(b) oben definiert, sagt und zeigt er No Ball an und, sobald der Ball tot ist, verwarnet den Bowler, unterrichtet den anderen Schiedsrichter, den Kapitän der Feldmannschaft und die Batsmen darüber, was vorgefallen ist. Diese Verwarnung gilt für das gesamte Innings.

(b) Wenn es durch denselben Bowler im selben Innings zu einem weiteren Vorfall gefährlichen und unfairen Bowlens kommt, wiederholt der Schiedsrichter am Bowlerende das obige Verfahren und weist den Bowler darauf hin, dass dies eine letzte Warnung ist.

Sowohl die obige Verwarnung als auch letzte Warnung gelten weiterhin, auch wenn der Bowler später das Pitchende wechselt.

(c) Sollte es zu einer weiteren Wiederholung durch denselben Bowler in diesem Innings kommen, soll der Schiedsrichter

(i) No Ball ansagen und anzeigen.

(ii) sobald der Ball tot, den Kapitän anweisen, den Bowler unverzüglich zurückzuziehen. Das Over wird durch einen anderen Bowler abgeschlossen, welcher weder das vorhergehende Over gebowlt hat noch das darauffolgende Over bowlen darf.

Der zurückgezogene Bowler darf in diesem Innings nicht mehr bowlen.

(iii) den Vorfall dem anderen Schiedsrichter, den Batsmen und so früh wie möglich dem Kapitän der Schlagmannschaft melden.

(iv) den Vorfall, mit dem anderen Schiedsrichter, so früh wie möglich der Exekutive der Feldmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den betreffenden Bowler einleiten sollen.

8. Absichtliches Bowlen schneller hoher Bälle

Wenn der Schiedsrichter überzeugt ist, dass ein schneller hoher Ball, der als gefährlich und unfair zu betrachten ist, wie in 6(b) oben definiert, absichtlich gebowlt wurde, wird die nach 7 oben vorgeschriebene Verwarnung und Warnung übergangen. Der Schiedsrichter soll

- (a) No Ball ansagen und anzeigen
- (b) sobald der Ball tot ist, den Kapitän anweisen, den Bowler unverzüglich zurückzuziehen.
- (c) den Rest des in 7(c) oben beschriebenen Verfahrens anwenden.

9. Spielverzögerung durch die Feldmannschaft

Es gilt als unfair, wenn irgendein Mitglied der Feldmannschaft das Spiel verzögert.

- (a) Falls der Kapitän der Feldmannschaft das Spiel verzögert oder einem Mitglied seiner Mannschaft gestattet das Spiel zu verzögern, oder sich der Fortgang eines Overs unnötig hinzieht, sagt und zeigt der Schiedsrichter beim ersten Vorfall wenn nötig Dead Ball an und
 - (i) warnt den Kapitän und weist darauf hin, dass dies eine erste und zugleich letzte Warnung ist.
 - (ii) unterrichtet den anderen Schiedsrichter und die Batsmen darüber, was vorgefallen ist.
- (b) Kommt es durch irgendein Mitglied der Feldmannschaft in diesem Innings zu einer weiteren Spielverzögerung, soll der Schiedsrichter entweder
 - (i) falls die Spielverzögerung nicht während eines Overs vorkommt, der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewähren. Siehe 17 unten. oder
 - (ii) falls die Spielverzögerung während eines Overs vorkommt, sobald der Ball tot ist, den Kapitän anweisen, den Bowler unverzüglich zurückzuziehen. Wenn nötig wird das Over durch einen anderen Bowler abgeschlossen, welcher weder das vorhergehende Over gebowlt hat noch das darauffolgende Over bowlen darf. Der zurückgezogene Bowler darf in diesem Innings nicht mehr bowlen.
 - (iii) den anderen Schiedsrichter, die Batsmen und so früh wie möglich den

Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(iv) den Vorfall, mit dem anderen Schiedsrichter, so früh wie möglich der Exekutive der Feldmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und die betreffende Mannschaft einleiten sollen.

10. Spielverzögerung durch einen Batsman

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

(a) Sollte einer der Batsmen dadurch, dass er dieser Verpflichtung nicht nachkommt, oder auf irgendeine andere Weise, das Spiel verzögern, wird das folgende Verfahren angewandt. Beim ersten Vorfall, entweder bevor der Bowler mit seinem Anlauf beginnt oder sobald der Ball tot ist, je nach Situation, soll der Schiedsrichter

(i) den Batsman warnen und darauf hinweisen, dass dies eine erste und zugleich letzte Warnung ist. Diese Warnung gilt für das gesamte Innings. Der Schiedsrichter soll jeden neuen Batsman entsprechend unterrichten.

(ii) den anderen Schiedsrichter, den anderen Batsman und den Kapitän der Feldmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(iii) den Kapitän der Schlagmannschaft so früh wie möglich darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(b) Kommt es in diesem Innings durch irgendeinen Batsman zu einer weiteren Spielverzögerung, soll der Schiedsrichter, zum entsprechenden Zeitpunkt, während der Ball noch tot ist

(i) der Feldmannschaft 5 Strafpunkte gewähren. Siehe 17 unten.

(ii) den anderen Schiedsrichter, den anderen Batsman, den Kapitän der Feldmannschaft und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(iii) den Vorfall, mit dem anderen Schiedsrichter, so früh wie möglich der Exekutive der Schlagmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den oder die betreffenden Spieler und, falls nötig,

die betreffende Mannschaft einleiten sollen.

11. Beschädigen der Pitch – zu schützender Bereich

(a) Es ist die Pflicht eines jeden Spielers, unnötige Beschädigungen der Pitch zu vermeiden. Es gilt als unfair, falls irgendein Spieler die Pitch absichtlich beschädigt.

(b) Ein Bereich der Pitch, nachfolgend als „geschützter Bereich“ bezeichnet, ist als die durch ein Rechteck eingeschlossene Fläche definiert, welches an jedem Pitchende durch parallel zur Schlaglinie und jeweils 1,52 m (5 Fuß) vor ihr liegende gedachte Linien begrenzt wird, und zu beiden Seiten durch gedachte Linien, die jeweils parallel zu einer die Mittelstäbe verbindenden gedachten Linie und 30,48 cm (1 Fuß) von ihr entfernt verlaufen.

12. Bowler läuft nach dem Wurf auf den geschützten Bereich

(a) Falls der Bowler nach seinem Wurf auf den in 11(b) oben definierten geschützten Bereich läuft, soll der Schiedsrichter beim ersten Vorfall, sobald der Ball tot ist,

(i) den Bowler warnen. Diese Warnung gilt für das gesamte Innings.

(ii) den anderen Schiedsrichter, den Kapitän der Feldmannschaft und die Batsmen darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(b) Wenn in diesem Innings derselbe Bowler wieder nach einem Wurf auf den geschützten Bereich läuft, soll der Schiedsrichter das obige Verfahren wiederholen und darauf hinweisen, dass dies eine letzte Warnung ist.

(c) Wenn in diesem Innings derselbe Bowler zum dritten Mal nach einem Wurf auf den geschützten Bereich läuft, soll der Schiedsrichter, sobald der Ball tot ist,

(i) den Kapitän der Feldmannschaft anweisen, den Bowler unverzüglich zurückzuziehen. Wenn nötig wird das Over durch einen anderen Bowler abgeschlossen, welcher weder das vorhergehende Over gebowlt hat noch das darauffolgende Over bowlen darf. Der zurückgezogene Bowler darf in diesem Innings nicht mehr bowlen.

(ii) den anderen Schiedsrichter, die Batsmen und so früh wie möglich den

Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(iii) den Vorfall, mit dem anderen Schiedsrichter, so früh wie möglich der Exekutive der Feldmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den betreffenden Bowler einleiten sollen.

13. Feldspieler beschädigt die Pitch

(a) Falls irgendein Feldspieler der Pitch eine vermeidbare Beschädigung zufügt, abgesehen von den in 12(a) oben genannten Fällen, soll der Schiedsrichter beim ersten Vorfall, sobald der Ball tot ist,

(i) den Kapitän der Feldmannschaft verwarnen und darauf hinweisen, dass dies eine erste und letzte Warnung ist. Diese Verwarnung gilt für das gesamte Innings.

(ii) den anderen Schiedsrichter und die Batsmen darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(b) Kommt es in diesem Innings durch irgendein Mitglied der Feldmannschaft zu einer weiteren vermeidbaren Beschädigung der Pitch, soll der Schiedsrichter, sobald der Ball tot ist,

(i) der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewähren. Siehe 17 unten.

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

(iii) den Vorfall, mit dem anderen Schiedsrichter, so früh wie möglich der Exekutive der Feldmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den oder die betreffenden Spieler einleiten sollen.

14. Batsman beschädigt die Pitch

(a) Falls einer der Batsmen der Pitch eine vermeidbare Beschädigung zufügt, soll der Schiedsrichter beim ersten Vorfall, sobald der Ball tot ist,

(i) den Batsman verwarnen. Diese Verwarnung gilt für das gesamte Innings. Der Schiedsrichter soll jeden neuen Batsman entsprechend unterrichten.

(ii) den anderen Schiedsrichter, den anderen Batsman, den Kapitän der

Feldmannschaft und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft unterrichten.

(b) Kommt es in diesem Innings durch irgendeinen Batsman zu einem zweiten Vorfall, bei dem der Pitch eine vermeidbare Beschädigung zugefügt wird,

(i) soll der Schiedsrichter das obige Verfahren wiederholen und darauf hinweisen, dass dies eine letzte Warnung ist

(ii) zusätzlich erkennt er der Schlagmannschaft alle Läufe aus diesem Wurf ab, abgesehen von einer etwaigen Strafe für einen No Ball oder Wide. Die Batsmen kehren zu ihren ursprünglichen Pitchenden zurück.

(c) Kommt es in diesem Innings durch irgendeinen Batsman zu einer weiteren vermeidbaren Beschädigung der Pitch, soll der Schiedsrichter, sobald der Ball tot ist,

(i) der Schlagmannschaft alle Läufe aus diesem Wurf aberkennen, abgesehen von einer etwaigen Strafe für einen No Ball oder Wide.

(ii) zusätzlich der Feldmannschaft 5 Strafpunkte gewähren. Siehe 17 unten.

(iii) den anderen Schiedsrichter, den anderen Batsman, den Kapitän der Feldmannschaft und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft darüber unterrichten, was vorgefallen ist.

(iv) den Vorfall, mit dem anderen Schiedsrichter, so früh wie möglich der Exekutive der Schlagmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den oder die betreffenden Spieler einleiten sollen.

15. Bowler versucht vor dem Wurf den Nicht-Schlagmann durch Run Out ausscheiden zu lassen

Der Bowler darf versuchen, bevor er mit seinem Wurfausfallschritt beginnt, den Nicht-Schlagmann durch Run Out ausscheiden zu lassen. Der Ball zählt nicht als ein Ball des Overs.

Der Schiedsrichter sagt und zeigt so früh wie möglich Dead Ball an, falls es dem Bowler dabei nicht gelingt, den Nicht-Schlagmann durch Run Out ausscheiden zu lassen.

16. Batsmen stehlen einen Lauf

Es gilt als unfair, wenn die Batsmen während des Anlaufs des Bowlers versuchen einen Lauf zu stehlen. Außer wenn der Bowler versucht einen der Batsmen durch Run Out ausscheiden zu lassen – siehe 15 oben und Regel 24.4 (Der Bowler wirft vor dem Wurf auf das Wicket des Schlagmanns) – soll der Schiedsrichter

- (i) Dead Ball ansagen und anzeigen, sobald die Batsmen bei einem solchen Versuch aneinander vorbeigelaufen sind.
- (ii) die Batsmen zu ihren ursprünglichen Pitchenden zurückbeordern.
- (iii) der Feldmannschaft 5 Strafpunkte gewähren. Siehe 17 unten.
- (iv) den anderen Schiedsrichter, die Batsmen, den Kapitän der Feldmannschaft und so früh wie möglich den Kapitän der Schlagmannschaft über den Grund des Vorgehens unterrichten.
- (v) den Vorfall, mit dem anderen Schiedsrichter, so früh wie möglich der Exekutive der Schlagmannschaft und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den oder die betreffenden Spieler einleiten sollen.

17. Strafpunkte

- (a) Wenn einer der Mannschaften Strafpunkte gewährt werden, soll der Schiedsrichter, sobald der Ball tot ist, die Strafpunkte den Aufschreibern anzeigen, wie in Regel 3.14 (Signale) dargelegt.
- (b) Unbeachtet der Bestimmungen der Regel 21.6 (Gewinnbringender Schlag oder Extra) werden Strafpunkte in jedem Fall wie durch die Regeln festgelegt gewährt. Allerdings sind die Einschränkungen bezüglich der Gewährung von Strafpunkten nach den Regeln 26.3 (Nichtgewährung von Leg Byes), 34.4(d) (Zulässige Läufe aus einem regelgerecht mehr als einmal geschlagenen Ball) und 41.4 (Nicht zu gewährenden Strafpunkte) zu beachten.
- (c) Wenn der Schlagmannschaft 5 Strafpunkte gewährt werden, entweder nach Regel 2.6 (Spieler betritt ohne Genehmigung wieder das Spielfeld) oder Regel 41 (Der Feldspieler) oder nach 3, 4, 5, 9 oder 13 oben,
 - (i) werden diese als Strafpunkt Extras gezählt und gelten zusätzlich zu allen weiteren Strafen.
 - (ii) sind diese weder als aus dem unmittelbar vorhergehenden noch dem

folgenden Wurf erzielt zu betrachten und gelten zusätzlich zu allen weiteren Läufen aus diesen Würfeln.

(iii) wechseln die Batsmen die Pitchenden nicht allein aufgrund dieser 5 Punkte Strafe.

(d) Wenn der Feldmannschaft 5 Strafpunkte gewährt werden, nach Regel 18.5 (b) (Absichtliche kurze Läufe) oder nach 10, 14 oder 16 oben, werden diese als Strafpunkt Extras zum Ergebnis des letzten abgeschlossenen Innings dieser Mannschaft gezählt. Falls die Feldmannschaft noch kein Innings abgeschlossen hat, werden die 5 Strafpunkt Extras zu ihrem nächsten Innings gezählt.

18. Verhalten der Spieler

Kommt es durch einen Spieler zu einem Verstoß gegen den Geist des Cricketsports, indem dieser sich nicht den Anweisungen eines Schiedsrichters fügt, oder er dessen Entscheidungen durch Wort oder Tat kritisiert, oder seine Ablehnung deutlich macht, oder sich allgemein in einer Weise verhält, die den Cricketsport in Verruf bringen könnte, soll der betreffende Schiedsrichter den Vorfall unverzüglich dem anderen Schiedsrichter melden.

Die Schiedsrichter sollen gemeinsam

(i) den Kapitän des Spielers über den Vorfall unterrichten und den Kapitän anweisen die nötigen Maßnahmen zu ergreifen.

(ii) ihn auf die Schwere des Vergehens hinweisen und ihm mitteilen, dass der Vorfall an eine höhere Stelle weitergeleitet werden wird.

(iii) den Vorfall so früh wie möglich der Exekutive der Mannschaft des Spielers und jedem für das Spiel verantwortlichen Verband melden, welche daraufhin angemessene Maßnahmen gegen den betreffenden Kapitän und den oder die betreffenden Spieler und, falls nötig, die betreffende Mannschaft einleiten sollen.

ANHANG C

Regel 40.2 (Handschuhe)

Diese Abbildung verdeutlicht folgende Bestimmungen:

- keine Verbindungstreifen zwischen den Fingern
- einzelnes Stück nicht-dehnbaren Materials zur Unterstützung zwischen Zeigefinger und Daumen
- und, wenn der Daumen einer diesen Handschuh tragenden Hand voll ausgestreckt wird, ist die obere Kante straff gezogen und ragt nicht über eine die Spitzen des Zeigefingers und des Daumens verbindende gerade Linie hinaus



ANHANG D - Definitionen und Erklärungen

Die Auslosung ist die Auslosung für die Wahl der Innings.

Vor der Auslosung ist jeder Zeitpunkt vor der Auslosung an dem Tag, an dem mit dem Beginn des Spiels gerechnet wird oder, im Falle eines Ein-Tagesspiels, an dem das Spiel stattfinden soll.

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

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

Die Spielführung schließt jede für das Spiel relevante Handlung zu irgendeinem Zeitpunkt an irgendeinem Spieltag mit ein.

Das Zubehör des Spiels sind der Schläger, der Ball, die Stäbe und die Querstäbe.

Das Spielfeld ist die durch die Grenzlinie eingeschlossene Fläche.

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

Die Innenkante ist diejenige Kante, welche auf derselben Seite wie das näher stehende Wicket liegt.

Hinter im Vergleich zu den Stäben und Linien, ist auf der Seite, die von den Stäben und Linien am anderen Ende der Pitch weiter entfernt liegt. Entsprechend ist vor die aus Sicht der Stäbe und Linien am anderen Ende der Pitch nähergelegene Seite.

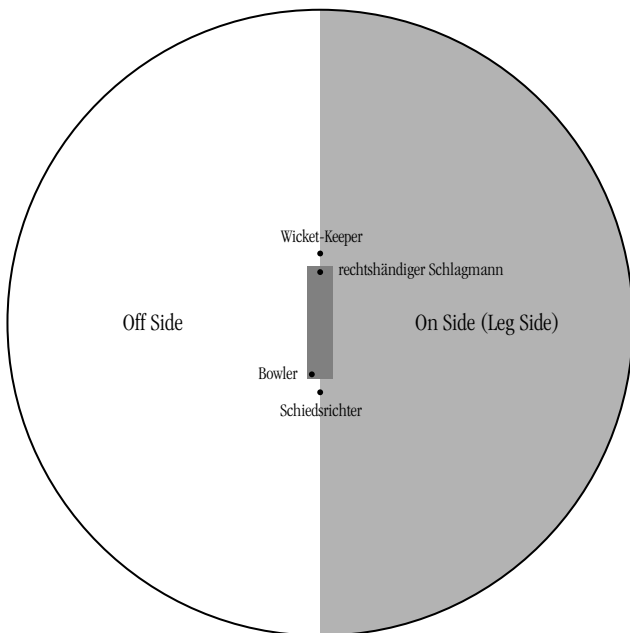
Das Gebiet eines Batman – an jedem Ende der Pitch ist der gesamte Bereich des Spielfeldes hinter der Schlaglinie das Gebiet eines Batsman an diesem Pitchende.

Vor der Linie des Schlagmannwickets ist der Bereich des Spielfeldes, der vor einer die Vorderseiten der Stäbe an diesem Pitchende verbindenden gedachten Linie liegt; die Linie ist zu beiden Seite als bis zur Begrenzung reichend zu betrachten.

Hinter dem Wicket ist der Bereich des Spielfeldes, der hinter einer die Rückseiten der Stäbe an diesem Pitchende verbindenden gedachten Linie liegt; die Linie ist zu beiden Seite als bis zur Begrenzung reichend zu betrachten.

Hinter dem Wicket-Keeper ist hinter dem Wicket am Schlagmannende, wie oben definiert, aber in einer Linie mit beiden Wickets und weiter von den Stäben entfernt als der Wicket-Keeper.

Off Side/On Side – siehe Abbildung unten



Schiedsrichter – wenn das Wort Schiedsrichter alleine gebraucht wird, ist damit immer der Schiedsrichter am Bowlerende gemeint, obwohl manchmal diese volle Umschreibung zur Betonung und Klarstellung verwendet wird. Ansonsten weisen die Ausdrücke der betreffende Schiedsrichter, der Schiedsrichter am Schlagmannende, einer der Schiedsrichter darauf hin, welcher der Schiedsrichter gemeint ist.

Die Schiedsrichter stellen gemeinsam fest bezieht sich auf Entscheidungen, welche die Schiedsrichter zusammen, unabhängig von den Spielern treffen.

Feldspieler ist jeder der gerade auf dem Spielfeld befindlichen 11 oder weniger Spieler, die zusammen die Feldmannschaft bilden. Diese Definition schließt nicht nur den Bowler und den Wicket-Keeper mit ein, sondern auch jeden regelgerecht an Stelle eines nominierten Spielers eingesetzten Auswechselspieler. Sie beinhaltet jedoch nicht diejenigen nominierten Spieler, die sich nicht auf dem Spielfeld befinden, oder sich nicht auf dem Spielfeld befanden und nicht die Genehmigung des Schiedsrichters besitzen, zurückzukehren.

Ein Feldspieler, der sich kurzzeitig außerhalb der Begrenzung aufhält, während er die Aufgaben eines Feldspielers wahrnimmt, gilt nicht als vom Spielfeld abwesend, noch ist er im Sinne der Regel 2.5 (Abwesender oder das Spielfeld verlassender Feldspieler) als das Spielfeld verlassend zu betrachten.

Wurfschwung ist die Bewegung des Wurfarmes des Bowlers, während der dieser normalerweise den Ball zum Wurf loslässt.

Wurfausfallschritt ist der Schritt, während dem der Wurfschwung stattfindet, unabhängig davon, ob der Ball losgelassen wird. Er beginnt sobald der hintere Fuß des Bowlers zu diesem Schritt aufkommt und endet wenn der vordere Fuß im selben Schritt landet.

Der Ball wird getroffen/trifft den Ball bedeuten, wenn es nicht ausdrücklich anders definiert wird, „der Ball wird vom Schläger getroffen/trifft den Ball mit dem Schläger“

Prallt direkt/trifft direkt und ähnliche Ausdrücke bedeuten ohne Berührung mit irgendeinem Feldspieler, schließen eine Bodenberührung jedoch nicht aus.

Äußere Schutzausrüstung ist jeder sichtbare Ausrüstungsgegenstand, der zum Schutz gegen einen äußeren Stoß getragen wird.

Für einen Batsman sind dafür zulässig: ein Helm, äußere Beinschützer (batting pads), Handschuhe für Batsmen und, falls sichtbar, Unterarmschützer.

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

Kleidung – jeder von einem Spieler am Körper getragene Gegenstand, der nicht als äußere Schutzausrüstung definiert wurde, einschließlich Gegenständen wie Brillen oder Schmuck, wird als Kleidung bezeichnet, selbst wenn er nicht sichtbare Kleidungsstücke zum Schutz tragen sollte. Ein vom Batsman getragener Schläger zählt nicht als Kleidung.

Der Schläger

Folgendes ist als Teil des Schlägers zu betrachten:

- der gesamte Schläger selbst.
- der gesamte Handschuh (oder die Handschuhe), der an einer den Schläger haltenden Hand (oder den Händen) getragen wird.
- die den Schläger haltende Hand (oder die Hände), falls der Batsman an dieser Hand oder den Händen keinen Handschuh trägt.

Ausrüstung – die Ausrüstung des Batsman besteht aus seinem Schläger, wie oben definiert, und jeder von ihm getragenen äußeren Schutzausrüstung.

Die Ausrüstung eines Feldspielers besteht aus jeder von ihm getragenen äußeren Schutzausrüstung.

Körper – zum Körper eines Spielers zählt sein eigentlicher physischer Körper und jede Kleidung und regelgerechte äußere Schutzausrüstung, die er trägt, außer, im Falle eines Batsman, dessen Schläger.

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

Kein Kleidungsstück oder Ausrüstungsgegenstand zählt als Teil des Körpers des Spielers, wenn es nicht mit ihm verbunden ist.

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

Ein von einem Feldspieler in der Hand oder in den Händen getragenes Kleidungsstück oder getragener Ausrüstungsgegenstand zählt nicht als Teil seines Körpers.

INDEX

Vorwort	2
DIE CRICKET REGELN	4
Präambel - Der Geist des Cricketsports	4
REGEL 1 Die Spieler	5
1. Zahl der Spieler	5
2. Nominierung der Spieler	5
3. Kapitän	5
4. Verantwortung der Kapitäne	5
REGEL 2 Auswechselspieler UND Runner;	5
1. Auswechselspieler und Runner	5
2. Einwände gegen Auswechselspieler	5
3. Beschränkungen für Auswechselspieler	5
4. Ein Spieler, der durch einen Auswechselspieler vertreten wurde	6
5. Abwesender oder das Spielfeld verlassender Feldspieler	6
6. Spieler betritt ohne Genehmigung wieder das Spielfeld	6
7. Der Runner	6
8. Regelverstöße durch einen Batsman mit einem Runner	6
9. Das Spielfeld verlassender oder aufgebender Batsman	7
10. Beginn des Innings eines Batsman	7
REGEL 3 Die Schiedsrichter	7
1. Nominierung und Anwesenheit	7
2. Auswechseln eines Schiedsrichters	7
3. Vereinbarungen mit den Kapitänen	7
4. Unterrichtung der Kapitäne und Aufschreiber	7
5. Wickets, Linien und Grenzlinien	8
6. Spielführung, Zubehör und Ausrüstung	8
7. Faires und unfaires Spiel	8
8. Zustand des Platzes, Witterungs- und	

Lichtverhältnisse	8
9. Unterbrechung des Spiels aufgrund ungenügender Platz-, Witterungs- oder Lichtverhältnisse	8
10. Außergewöhnliche Umstände	9
11. Position der Schiedsrichter	9
12. Schiedsrichter wechseln die Pitchenden	9
13. Beratungen zwischen den Schiedsrichtern	9
14. Signale	9
15. Richtigkeit des Punktestandes	10
REGEL 4 Die Aufschreiber	10
1. Nominierung der Aufschreiber	10
2. Richtigkeit des Punktestandes	10
3. Bestätigen der Signale	10
REGEL 5 Der Ball	10
1. Gewicht und Größe	10
2. Genehmigung und Kontrolle der Bälle	10
3. Neuer Ball	10
4. Neuer Ball in Spielen von mehr als einem Tag Dauer	10
5. Verlorener oder untauglicher Ball	11
6. Abmessungen	11
REGEL 6 Der Schläger	11
1. Breite und Länge	11
2. Abdeckung der Schlagfläche	11
3. Hand oder Handschuh zählt als Teilb des Schlägers	11
REGEL 7 Die Pitch	11
1. Bereich der Pitch	11
2. Beispielbarkeit der Pitch	12
3. Auswahl und Vorbereitung	12
4. Wechsel der Pitch	12
5. Nicht aus Rasen bestehende Pitch	12
REGEL 8 Die Wickets	12

1. Breite und Aufstellung	12
2. Größe der Stäbe	12
3. Die Querstäbe	12
4. Junioren Cricket	12
5. Verzicht auf Querstäbe	13
REGEL 9 Die Wurf-, Schlag- und Seitenlinien	13
1. Die Linien	13
2. Die Wurflinie	13
3. Die Schlaglinie	13
4. Die Seitenlinien	13
REGEL 10 Vorbereitung und Instandhaltung der Spielfläche	13
1. Walzen	13
2. Kehren	14
3. Mähen	14
4. Bewässerung	14
5. Nachziehen der Linien	14
6. Ausbesserung von Beschädigungen	14
7. Gewährleistung eines sicheren Halts und Instandhaltung der Pitch	14
8. Nicht aus Rasen bestehende Pitch	15
REGEL 11 Abdeckung der Pitch	15
1. Vor dem Spiel	15
2. Während des Spiels	15
3. Abdeckung des Bowleranlaufs	15
4. Entfernen der Abdeckungen	15
REGEL 12 Innings	15
1. Anzahl der Innings	15
2. Abwechselnde Innings	15
3. Abgeschlossenes Innings	15
4. Die Auslosung	16
5. Unterrichtung über Entscheidung	16

REGEL 13 Das Follow-On	16
1. Führung nach dem ersten Innings	16
2. Unterrichtung	16
3. Kein Spiel am ersten Spieltag	16
REGEL 14 Deklaration und Inningsverzicht	16
1. Zeitpunkt der Deklaration	16
2. Verzicht auf ein Innings	16
3. Unterrichtung	16
REGEL 15 Pausen	16
1. Eine Pause	16
2. Vereinbarung der Pausen	17
3. Dauer der Pausen	17
4. Keine zusätzliche Pause zwischen den Innings	17
5. Änderung der vereinbarten Pausenzeitpunkte	17
6. Änderung des vereinbarten Zeitpunktes der Mittagspause	17
7. Änderung des vereinbarten Zeitpunktes der Teepause	18
8. Teepause – 9 Wickets gefallen	18
9. Erfrischungspausen	18
10. Vereinbarung auf Pausen zu verzichten	18
11. Unterrichtung der Aufschreiber	18
REGEL 16 Der Spielbeginn; Ende des Spiels	19
1. Ansage des Spielbeginns	19
2. Ansage des Spielendes	19
3. Entfernen der Querstäbe	19
4. Ein neues Over beginnen	19
5. Abschluss eines Overs	19
6. Letzte Stunde des Spiels – Zahl der Over	19
7. Letzte Stunde des Spiels – Spielunterbrechungen	19
8. Letzte Stunde des Spiels – Pausen zwischen Innings	20
9. Abschluss des Spiels	20
10. Abschluss des letzten Overs des Spiels	20

11. Ein Bowler kann während der letzten Stunde des Spiels ein Over nicht abschließen	20
REGEL 17 Übungen auf dem Spielfeld	20
1. Übungen auf dem Spielfeld	20
2. Probeanlauf	21
REGEL 18 Das Erzielen von Punkten	21
1. Ein Lauf	21
2. Aberkannte Läufe	21
3. Kurze Läufe	21
4. Unabsichtliche kurze Läufe	21
5. Absichtliche kurze Läufe	21
6. Für Strafen erzielte Läufe	22
7. Für Grenzschläge erzielte Läufe	22
8. Für Lost Ball erzielte Läufe	22
9. Batsman ausgeschieden	22
10. Erzielte Läufe bei Ausscheiden eines Batsman	22
11. Erzielte Läufe, sobald der Ball tot wird	23
12. Zum ursprünglichen Wicket zurückkehrender Batsman	23
REGEL 19 Grenzschläge	23
1. Die Spielfeldbegrenzung	23
2. Festlegung der Begrenzung – Grenzmarkierungen	23
3. Grenschlag erzielen	24
4. Für Grenzschläge zu vergebende Läufe	24
5. Erzielte Läufe	24
6. Ungenauer Rückwurf oder vorsätzliche Handlung eines Feldspielers	24
REGEL 20 Lost Ball	25
1. Feldspieler ruft Lost Ball	25
2. Ersetzen des Balles	25
3. Erzielte Läufe	25
4. Zählweise	25

REGEL 21 Das Ergebnis	25
1. Sieg - 2-Innings-Spiele	25
2. Sieg - 1-Innings-Spiel	25
3. Zuerkennung des Spiels durch die Schiedsrichter	25
4. Unentschieden	26
5. Remis	26
6. Gewinnbringender Schlag oder Extra	26
7. Angabe des Ergebnisses	26
8. Richtigkeit des Ergebnisses	26
9. Fehler beim Aufschreiben	26
10. Ergebnis wird nicht geändert	27
REGEL 22 Das Over	27
1. Anzahl der Bälle	27
2. Beginn eines Overs	27
3. Ansage des Overendes	27
4. Nicht zum Over zählende Bälle	27
5. Der Schiedsrichter verzählt sich	27
6. Wechsel des Pitchendes	27
7. Beenden eines Overs	27
8. Bowler nicht mehr zum Bowlen imstande oder davon ausgeschlossen	28
REGEL 23 Dead Ball	28
1. Der Ball ist tot	28
2. Der Ball ist endgültig zur Ruhe gekommen	28
3. Schiedsrichter sagt und zeigt Dead Ball an	28
4. Der Ball ist nicht mehr tot	29
5. Vorgehensweise bei Ansage eines Dead Ball	29
REGEL 24 No Ball	29
1. Art und Weise der Wurfes	29
2. Fairer Wurf - Der Arm	29
3. Definition eines fairen Wurfes – Der Arm	30
4. Der Bowler wirft vor dem Wurf auf das Wicket des Schlagmanns	30
5. Fairer Wurf - Die Füße	30

6.	Der Ball kommt mehr als zweimal auf oder rollt am Boden entlang	30
7.	Der Ball bleibt vor dem Schlagmannwicket liegen	30
8.	No Ball – Ansage wegen Verletzung anderer Regeln	30
9.	Zurückziehen einer No Ball Ansage	30
10.	No Ball besitzt Vorrang vor Wide	30
11.	Ball ist nicht tot	30
12.	Strafe für einen No Ball	31
13.	Aus einem No Ball resultierende Läufe – Zählweise	31
14.	No Ball wird nicht mitgezählt	31
15.	Ausscheiden nach einem No Ball	31

REGEL 25 Wide Ball 31

1.	Beurteilung eines Wides	31
2.	Wurf ist kein Wide	31
3.	Ansage und Signal für einen Wide Ball	31
4.	Der Ball ist nicht tot	31
5.	Strafe für einen Wide	31
6.	Aus einem Wide resultierende Läufe – Zählweise	32
7.	Wide wird nicht mitgezählt	32
8.	Ausscheiden nach einem Wide	32

REGEL 26 Bye und Leg Bye 32

1.	Byes	32
2.	Leg Byes	32
3.	Nichtgewährung von Leg Byes	32

REGEL 27 Einsprüche 33

1.	Der Schiedsrichter kann keinen Batsman ohne Einspruch Aus geben	33
2.	Batsman ist ausgeschieden	33
3.	Zeitpunkt eines Einspruchs	33
4.	Der Einspruch „How’s That?“	33
5.	Entscheidung über einen Einspruch	33
6.	Beratungen zwischen den Schiedsrichtern	33
7.	Batsman verlässt irrtümlich sein Wicket	33
8.	Rücknahme eines Einspruchs	33

9. Die Entscheidung des Schiedsrichters	33
REGEL 28 Das Wicket ist zerstört	34
1. Wicket zerstört	34
2. Ein Querstab entfernt	34
3. Wiederherrichten des Wickets	34
4. Verzicht auf Querstäbe	34
REGEL 29 Batsman ausserhalb seines Gebiets	34
1. Wann ist ein Batsman außerhalb seines Gebiets	34
2. Welches Gebiet gehört zu welchem Batsman	34
3. Position des Nicht-Schlagmanns	35
REGEL 30 Bowled	35
1. Aus durch Bowled	35
2. Bowled besitzt Vorrang	35
REGEL 31 Timed Out	35
2. Wird Bowler nicht gutgeschrieben	35
REGEL 32 Caught	35
1. Aus durch Caught	35
2. Caught besitzt Vorrang	35
3. Ein fairer Fang	35
4. Feldspieler innerhalb des Spielfeldes	36
5. Es werden keine Läufe gezählt	36
REGEL 33 Handled the Ball	36
1. Aus durch Handled the Ball	36
2. Nicht durch Handled the Ball aus	36
3. Erzielte Läufe	37
4. Wird Bowler nicht gutgeschrieben	37
REGEL 34 Hit the Ball Twice	37
1. Aus durch Hit the Ball Twice	37
2. Nicht durch Hit the Ball Twice aus	37
3. Ball regelgerecht mehr als einmal geschlagen	37

4.	Zulässige Läufe aus einem regelgerecht mehr als einmal geschlagenen Ball	37
5.	Ein regelgerecht mehr als einmal geschlagener Ball – Vorgehensweise des Schiedsrichters	38
6.	Wird Bowler nicht gutgeschrieben	38
REGEL 35 Hit Wicket		38
1.	Aus durch Hit Wicket	38
2.	Nicht durch Hit Wicket aus	39
REGEL 36 Leg Before Wicket		39
1.	Aus durch LBW	39
2.	Aufhalten des Balles	39
REGEL 37 Obstructing the Field		39
1.	Aus durch Obstructing the Field	39
2.	Versehentliche Behinderung	39
3.	Fangbehinderung	40
4.	Den Ball einem Mitglied der Feldmannschaft zurückgeben	40
5.	Erzielte Läufe	40
6.	Wird Bowler nicht gutgeschrieben	40
REGEL 38 Run Out		40
1.	Aus durch Run Out	40
2.	Der Batsman ist nicht durch Run Out aus	40
3.	Welcher Batsman ist aus	40
4.	Erzielte Läufe	41
5.	Wird Bowler nicht gutgeschrieben	41
REGEL 39 Stumped		41
1.	Aus durch Stumped	41
2.	Vom Körper des Wicket-Keepers abprallender Ball	41
3.	Nicht durch Stumped aus	41
REGEL 40 Der Wicket-Keeper		41
1.	Schutzausrüstung	41
2.	Handschuhe	42

3.	Position des Wicket-Keepers	42
4.	Bewegungen des Wicket-Keepers	42
5.	Beschränkung der Handlungsfreiheit des Wicket-Keepers	42
6.	Behinderung des Wicket-Keepers durch den Schlagmann	42
REGEL 41 Der Feldspieler		42
1.	Schutzausrüstung	42
2.	Den Ball im Feld spielen	42
3.	Schutzhelme der Feldmannschaft	43
4.	Nicht zu gewährende Strafpunkte	43
5.	Beschränkung der Zahl der On-Side Feldspieler	43
6.	Feldspieler dürfen nicht auf die Pitch vordringen	43
7.	Bewegungen der Feldspieler	43
8.	Definition einer deutlichen Bewegung	43
REGEL 42 Faires und Unfares Spiel		43
1.	Faires und unfaires Spiel - Verantwortung der Kapitäne	43
2.	Faires und unfaires Spiel - Verantwortung der Schiedsrichter	43
3.	Der Spielball – seinen Zustand verändern	44
4.	Absichtlicher Versuch, den Schlagmann abzulenken	44
5.	Absichtliche Ablenkung oder Behinderung eines Batsman	45
6.	Gefährliches und unfaires Bowlen	45
7.	Gefährliches und unfaires Bowlen–Vorgehensweise des Schiedsrichters	45
8.	Absichtliches Bowlen schneller hoher Bälle	46
9.	Spielverzögerung durch die Feldmannschaft	46
10.	Spielverzögerung durch einen Batsman	46
11.	Beschädigen der Pitch – zu schützender Bereich	47
12.	Bowler läuft nach dem Wurf auf den geschützten Bereich	47
13.	Feldspieler beschädigt die Pitch	47
14.	Batsman beschädigt die Pitch	48
15.	Bowler versucht vor dem Wurf den Nicht-Schlagmann durch Run Out ausscheiden zu lassen	48
16.	Batsmen stehlen einen Lauf	48
17.	Strafpunkte	49
18.	Verhalten der Spieler	49

