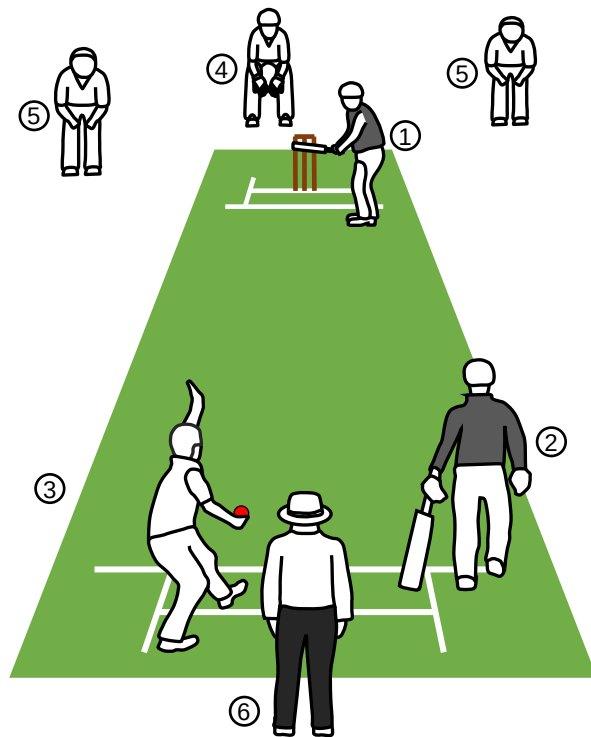


Die Cricket-Regeln für die Westentasche

von
Michael Seitz

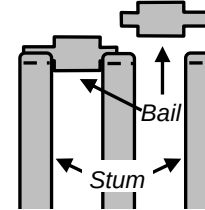


- ① Aktiver Schlagmann, Batter, Striker
- ② Passiver Schlagmann, Batter, Non-Striker
- ③ Anwerfer, Bowler
- ④ Wicket-Keeper
- ⑤ Feldspieler, Fielder
- ⑥ Schiedsrichter, Umpire

1 Field, Pitch und Wicket

Das **Spielfeld (Field)** ist ein ovales Feld, in dessen Mitte sich ein rechteckiges **Anwurfgebiet (Pitch)** befindet. Da der Ball auf dem Anwurfgebiet i. d. R. mit einem Aufschlag (*Pitch*) ins Spiel gebracht wird, wird auch das Anwurfgebiet als *Pitch* bezeichnet.

An beiden Enden der *Pitch* befinden sich die **Wickets**, eine Stabkonstruktion aus Holz mit drei senkrecht in die Erde gesteckten Stäbe (**Stumps**), auf deren Spitzen zwei Querstäbe (**Bails**) aufgelegt sind. Ein Ziel des Spiels ist es, diese *Bails* von den *Stumps* zu werfen.



2 Die Mannschaften und ihre Ziele

Gespielt wird *Cricket* von **zwei Mannschaften mit je 11 Spielern**. Die *Teams* spielen dabei in bestimmten Spielrollen, die sie erst nach einem längeren Spielabschnitt wechseln. Je nach ihrer Rolle, werden sie als **Schlagmannschaft (Batting Team)** oder als **Feldmannschaft (Field Team)** bezeichnet. Vom *Field Team* sind alle 11 Spieler (**Fielders**, Singular: **Fielder**) auf dem Feld. Vom *Batting Team* sind immer nur zwei **Schlagmänner (Batters**, Singular: **Batter**) auf dem Platz (Spieler 1 und 2 in den dunklen Trikots und mit den **Schlägern (Bats)** in den Händen). Die *Batter* stehen sich an den beiden Enden der *Pitch* vor den *Wickets* gegenüber. Die anderen Spieler des *Batting Teams* warten am Spielfeldrand auf ihre Einwechslung.

Der **Anwerfer (Bowler)** des *Field Teams* (Spieler 3 im weißen Trikot unten links) wirft den Ball an. Dabei versucht er, mit dem Ball direkt das gegenüberliegende *Wicket* zu zerstören. Gelingt ihm dies, scheidet der *Batter* vor diesem *Wicket* (Spieler 1) aus. Der ausgeschiedene *Batter* würde nun durch einen neuen Spieler des *Batting Teams* ersetzt.

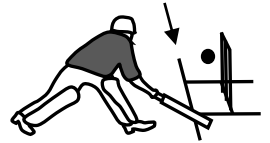
Um ein solches Ausscheiden beim Anwurf zu verhindern, versuchen die *Batters*, ihre *Wickets* mit ihren *Bats* vor der Zerstörung zu schützen. Zusätzlich versuchen die *Batters*, den Ball mit ihren *Bats* weit ins Feld zu schlagen.

Der *Batter*, auf den der Ball angeworfen wird und der den Ball aktiv schlägt, ist der **Striker** (Spieler 1). Der gegenüberstehende Schlagmann, der den Ball nicht schlägt, ist der **Non-Striker** (Spieler 2).

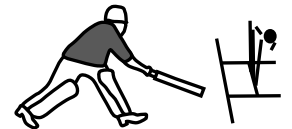
Nach dem Schlag versuchen die beiden *Batters*, ihre Plätze vor den *Wickets* zu tauschen. Gelingt es ihnen, bevor die *Fielders* den Ball zu den *Wickets* zurückwerfen können, erhalten die *Batters* hierfür einen **Punkt (Run)**.

Von zentraler Bedeutung ist hier die Linie vor dem *Wicket*. Sie wird als **Schlaglinie** bzw. **Batting Crease** oder **Popping Crease** bezeichnet.

Während die *Batters* einen Platzwechsel versuchen, versuchen die *Fielders* (5), den Ball zurückzuwerfen und ein unbesetztes *Wicket* zu zerstören. Berührt der *Batter* mit dem Körper oder Schläger den Boden hinter der *Batting Crease*, bevor das *Wicket* zerstört wird, ist er sicher und das *Batting Team* erhält einen *Run*.



Gelingt es den *Fielders* dagegen, ein *Wicket* zu zerstören, bevor der *Batter* den Boden hinter der Schlaglinie berührt, so scheidet dieser *Batter* aus. Es handelt sich hier um eine zweite Ausscheideart für einen *Batter*. Insgesamt gibt es zehn Ausscheidearten.

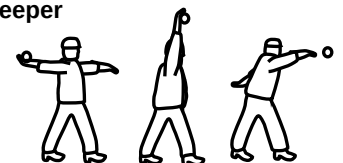


Die Rolle als *Batting Team* endet, wenn zehn der elf *Batters* ausgeschieden sind (**All Out**). Nun wechseln die *Teams* ihre Rollen, d. h. das *Batting Team* wird zum *Field Team* und umgekehrt. Auch hier wird solange gespielt, bis zehn der elf *Batters* ausgeschieden sind (**All Out**).

Gewonnen hat das Spiel diejenige Mannschaft, die am Spielende die meisten *Runs* erzielt hat.

3 Bowler und Wicket-Keeper

Auffällig ist beim *Cricket* die **Körperhaltung des Bowlers** (Spieler 3) beim Anwurf. So heißt es in den **Laws of Cricket**, dass die „Streckung des Ellbogens beim Anwurf nicht mehr zu nehmen darf, wenn der Arm die Höhe der Schulter erreicht hat“. Deshalb wird im *Cricket* auch klar zwischen **Anwerfen (Bowling)** und **Werfen (Throwing)** unterschieden.



Der Spieler in der Hocke hinter dem *Wicket* ist der **Wicket-Keeper** (Spieler 4). Er ist ebenfalls ein Mitglied des *Field Teams*. Eine seiner Hauptaufgaben ist es, die Bälle, die der Schlagmann verfehlt, aufzufangen, damit die Bälle nicht ins Feld weiterfliegen und die Schlagmänner eine Gelegenheit bekommen, Platzwechsel und dadurch *Runs* zu erlaufen. Der Name *Wicket-Keeper* ist anfangs verwirrend, da er an einen *Goal-Keeper* (Torhüter) erinnert, der sein Tor schützt. Der *Wicket-Keeper* ist Spieler des *Field Teams* und will im Gegensatz dazu das *Wicket* vor ihm zerstören.

4 Wie eine Mannschaft Runs erzielt

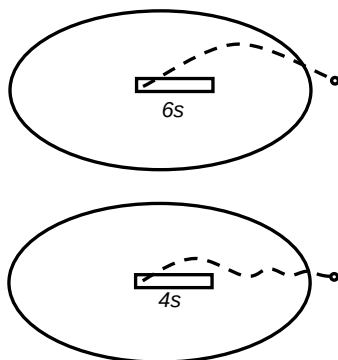
4.1 Runs durch erfolgreiche Platzwechsel

Bisher haben wir nur den Fall erläutert, dass das *Batting Team* Runs erzielt, indem beide *Batters* erfolgreich ihre Seiten vor ihren *Wickets* wechseln (Platzwechsel). Daneben gibt es weitere Möglichkeiten für Punkte (*Runs*).

4.2 Runs durch Grenzschläge (Boundaries)

Die zweite Möglichkeit sind *Grenzschläge (Boundaries)*. Um **Boundaries** handelt es sich, wenn ein *Batter* den Ball über die Spielfeldgrenze schlagen kann.

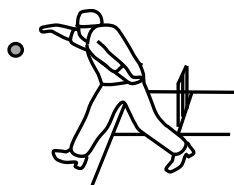
Es gibt zwei Arten von Grenzschlägen: Schläge, bei denen der Ball **ohne Bodenberührung** über die Spielfeldgrenze fliegt (**6 Runs, 6s**) sowie Schläge, bei denen der Ball vor dem Erreichen der Spielfeldgrenze **mindestens einmal auf dem Boden aufkommt**, bevor er weiter ins Aus springt oder rollt (**4 Runs, 4s**).



4.3 No Ball und Wides

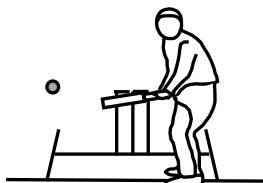
Neben *Runs* aus Platzwechseln und Grenzschlägen gibt es drittens **Strafpunkte (Penalty Runs)** bei Regelverstößen. Die beiden wichtigsten Fälle von Strafpunkten sind der *No Ball (NB)* und der *Wide Ball (W)*.

Bei einem **No Ball** handelt es sich um einen technisch fehlerhaft angeworfenen Ball, wie z. B. ein Übertreten beim Anwurf, also wenn sich der vordere Fuß beim Loslassen des Balles vollständig vor der *Batting Crease* befindet.



Als **Wide** wird ein Ball bezeichnet, der beim Anwurf so weit am *Batter* vorbeifliegt, dass dieser ihn mit einem normalen Schlag nicht erreichen kann.

In beiden Fällen gibt es einen Strafpunkt für den *Bowler*, der dem *Batting Team* als *Run* gutgeschrieben wird. Darüber hinaus muss der *Bowler* den Anwurf wiederholen.

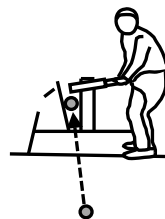


5 Die fünf häufigsten Ausscheidearten

Ziel des *Field Teams* ist es, dass die *Batters* der Schlagmannschaft schnell ausscheiden. Es gibt zehn Möglichkeiten, wie ein *Batter* ausscheiden kann. Hier die fünf häufigsten Ausscheidearten:

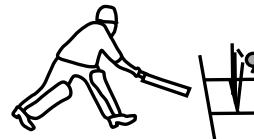
5.1 Bowled

Das Ausscheiden durch *Bowled* haben wir bereits beschrieben: Ein Schlagmann (*Striker*) scheidet durch *Bowled* aus, wenn es dem *Bowler* gelingt, beim *Bowling* (Anwurf) den Ball so anzuwerfen, dass der Ball das *Wicket* trifft und zerstört. Dabei ist es egal, ob der *Batter* den Ball verfehlt oder der *Batter* ihn mit seinem Körper oder Schläger auf das *Wicket* ablenkt. Ebenso egal ist es, ob der *Batter* zu diesem Zeitpunkt vor oder hinter der Schlaglinie steht.



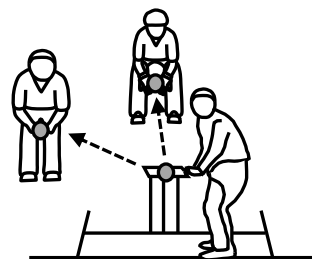
5.2 Run Out

Auch diese Ausscheideart wurde bereits beschrieben: Ein *Batter* scheidet durch *Run Out* aus, wenn es dem *Field Team* gelingt, einen Ball, der ins Feld geschlagen wurde, zu einem der *Wickets* zurückzuwerfen und das *Wicket* zu zerstören, bevor der *Batter* den Boden hinter der *Batting Crease* mit seinem Körper oder Schläger berührt.



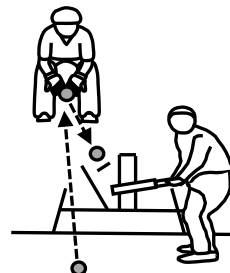
5.3 Caught

Ein Schlagmann (*Striker*) scheidet durch *Caught* (Direktes Auffangen) aus, wenn der Schlagmann den Ball nach einem Anwurf ins Feld schlägt und ein *Fielder* den Ball innerhalb des Spielfelds auffangen kann und der Ball bis dahin noch keine Bodenberührung hatte.



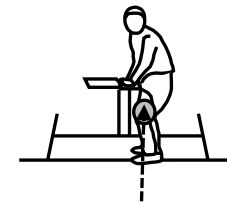
5.4 Stumped

Ein Schlagmann (*Striker*) scheidet durch *Stumped* aus, wenn es sich 1. um einen Anwurf handelt, 2. der *Striker* vor seiner *Batting Crease* steht, 3. der *Striker* den Ball verfehlt, 4. der *Wicket-Keeper* den Ball fängt und 5. der *Wicket-Keeper* mit dem Ball direkt das *Wicket* zerstört.



5.5 Leg before Wicket bzw. LBW

Ein Schlagmann (*Striker*) scheidet durch *Leg before Wicket (LBW)* aus, wenn der angeworfene Ball das *Wicket* zerstört hätte, wenn der *Striker* den Ball nicht mit seinem Körper oder seiner Schutzausrüstung aufgehalten oder am *Wicket* vorbeigelenkt hätte. Auch hier ist es egal, ob der *Batter* vor oder hinter der Schlaglinie steht.



6 Spiel-Varianten im Cricket: Test-Match, Ein-Tages-Cricket und T20

Beim *Cricket* gibt es mehrere Varianten: Im traditionellen bzw. klassischen *Cricket* wird - wie oben beschrieben - solange gespielt, bis bei beiden Mannschaften zehn der elf *Batters* ausgeschieden sind. Diese Spiel-Variante wird **Test** genannt. Doch auch wenn diese Variante als *Test* bezeichnet wird, hat sie nichts mit Übungsspielen zu tun. Tatsächlich gelten *Tests* als die höchste und angesehenste Form des *Cricket*s. Bei *Tests* spielen die Mannschaften sogar **zwei Runden (2 Innings)**, d. h. beide Mannschaften spielen bei einem *Test* zweimal als *Batting Team* und zwei Mal als *Field Team*. Dauer eines *Tests*: Bis zu fünf Tagen! Deshalb gibt es kürzere *Cricket*-Varianten: 1. das **One-Day-Cricket** (Ein-Tages-Cricket, *ODI*, 50 *Overs*) mit 300 Anwürfen je Mannschaft; Dauer: ca. 6 Std. (Hintergrund: 6 Anwürfe bzw. Bälle sind **1 Over**. Nach jedem *Over* (6 Bälle) wechselt der *Bowler* die Seite und wirft er die Bälle von der gegenüberliegenden Seite an: d. h. 50 *Overs* á 6 Anwürfe = 300); 2. das **T20 (Twenty-Twenty)**; Dauer ca. 3 Std.; mit 120 Anwürfen je Mannschaft (20 *Overs* á 6 Anwürfe = 120).

7 Mit einem Klick zum Paperback



www.hannover.ihk.de/cricket

Buchempfehlung des *Deutschen Cricket Bundes (DCB)*, www.cricket.de). Auszeichnung des Autors mit dem „*Champion of Indo-German Partnership Award*“ durch die *Indian Association Hannover (IASH)* für die Erstellung des Buches und das Engagement zur Vertiefung der deutsch-indischen Zusammenarbeit.