

Cricket – Glossar

All Out

Sobald 10 der 11 *Batsmen* ausgeschieden sind, ist das *Innings* dieser Schlagmannschaft beendet, sie ist "all out".

All-Rounder

Ein Spieler, der gut schlagen und *bowlen* kann. Die besten All-Rounder sind auch ausgezeichnete Feldspieler.

Analysis

Statistik über die Leistungen eines *Bowlers*, meistens über ein *Innings*. Zum Beispiel bedeutet "6.4 - 2 - 18 - 1": Sechs *Over* und 4 Bälle gebowlt, davon 2 *Maiden*, insgesamt 18 *Runs* verschuldet und 1 *Wicket* erzielt, d.h. einen *Batsman* raus geworfen.

Appeal

Die Aufforderung (Einspruch) eines *Fielders* an einen der beiden *Umpire*, darüber zu entscheiden, ob der *Batsman* ausgeschieden ist. Von sich aus darf kein *Umpire* einen *Batsman* Aus geben.

Arm Ball

Der Überraschungsball eines *Off Spin Bowlers*, der, anstatt sich in den rechtshändigen *Batsman* hinein zudrehen, geradeaus weiter fliegt oder sogar in der Luft vom *Batsman* weg dreht.

Ashes

Der zweimal in vier Jahren und über meist über fünf oder sechs *Test Matches* gehende Länderkampf zwischen England und Australien. Die Trophäe ist eine kleine Urne (eben die Ashes), die symbolisch die Asche des englischen Crickets enthält, seit England 1882 erstmals zu Hause gegen Australien verlor. In Wirklichkeit bleibt sie aber immer im Museum des *MCC* im Lord's Cricket Ground in London zu bewundern.

Attacking field

Eine Taktik der Feldmannschaft, bei der die *Fielders* sich mehr in Feldpositionen befinden, aus denen sie die *Batsmen* aus dem Spiel werfen können, statt nur *Runs* der *Batsmen* zu verhindern.

Average

Gemittelte Leistung eines *Batsman* oder *Bowlers*, beispielsweise über eine Saison. Sie wird beim *Batsman* durch die durchschnittlich "erzielten *Runs* pro Ausscheiden" und beim *Bowler* durch die durchschnittlich "verschuldeten *Runs* pro aus dem Spiel geworfenen *Batsman*" angegeben.

Back Foot

Schlagtechnik, bei welcher der *Batsman* mit dem hinteren Fuß einen Schritt zurück macht, um den Ball zu spielen.

Backfoot Drive

Ein Treibschlag, bei dem das Gewicht auf dem hinteren Fuß lastet.

Backing up

1. Der *Non-Striker* kann schon vor dem Schlag einige Schritte auf das andere *Wicket* zulaufen, um schneller seinen *Run* beenden zu können. Wenn der *Bowler* das aber „spitz kriegt“ und der *Non-Striker* sogar schon vor dem Wurf losläuft, kann der *Bowler* ihn auswerfen, indem er dessen *Wicket* zerstört.
2. Wenn ein Feldspieler in der Position ist, einen aus dem Feld zurückgeworfenen Ball abzufangen, sollte dieser über das Ziel (*Wicket*) hinausschießen.

Bad Light

Das Spiel kann unterbrochen werden, wenn es aufgrund schlechter Sicht für die *Batsmen* zu gefährlich ist, weiterzuspielen.

Bails

Zwei Querstäbe, die in Vertiefungen auf die Spitze der *Stumps* gelegt werden. Mindestens eines muss entfernt werden, bevor das *Wicket* als zerstört gilt.

Bat

Aus Weidenholz gefertigter Schläger des *Batsman*.

Batsman

Jedes Mitglied der Schlagmannschaft ist *Batsman* (Schlagmann). Nur der *Batsman* kann Punkte (*Runs*) erzielen und nur der *Batsman* kann ausscheiden. Es befinden sich immer zwei *Batsmen* gleichzeitig auf dem Spielfeld. Sobald einer von ihnen ausscheidet, wird er durch den nächsten seiner Mannschaft ersetzt.

Batting Order

Die Schlagreihenfolge der *Batsmen*. Sie muss nicht im Voraus bekannt gegeben werden.

Beamer

Ein schnell gebowlt Ball, der als *Full Toss* über Hüfthöhe des *Batsman* ankommt.

Bouncer

Ein schnell gebowltter Ball, der weit vor dem *Batsman* aufkommt und ihn daher über Schulterhöhe erreicht.

Boundary

1. Ein Grenzschat, meistens einfach ein "Vierer", also 4 *Runs*. Ein Ball, der den Platz entlang rollt oder zumindest einmal aufkommt, bevor er die Spielfeldbegrenzung überquert. Kommt der Ball nach dem Schlag erst wieder außerhalb des Spielfeldes auf, zählt er sogar 6 *Runs*.
2. Die Spielfeldbegrenzung selbst, die regeltechnisch entweder durch einen Zaun oder eine Linie markiert sein kann.

Bowled

Ausscheiden des *Batsman*, meist wenn dieser am Ball vorbei schlägt und der Ball daraufhin sein *Wicket* hinter ihm zerstört.

Bowlen

Vorgeschriebene Wurfart des *Bowlers*. Der Wurfarm muss im Wurfeschwung schon gestreckt sein, sobald er die Horizontale erreicht. Gegensatz: Bowlen ↔ Werfen.

Bowler

Der Bowler ist der Werfer der Feldmannschaft. Im Laufe eines *Innings* werden meist vier bis sieben Bowler eingesetzt.

Bowling Attack

Zusammenfassender Ausdruck für die *Bowler* einer Mannschaft.

Bowling Crease

Weißer, 2,64 m lange Wurfline, welche die Länge der *Pitch* definiert und auf welche die *Stumps* gesetzt werden.

Breaking the Wicket

1. Die *Bails* von den *Stumps* herunter schlagen.
2. Einen Stump aus dem Boden ziehen. Dies kann entweder durch einen Wurf auf das *Wicket* geschehen oder indem ein *Fielder* den Stump mit dem Ball in derselben Hand aus dem Boden zieht.

Bumper

Altmodischer Ausdruck für *Bouncer*.

Bye

Ein durch den *Wicket-Keeper* verschuldeter *Run* für den Gegner, bei dem er den vom *Batsman* durchgelassene Ball nicht stoppen konnte, so dass die *Batsmen* Zeit hatten, *Runs* zu erlaufen.

Captain

Der Kapitän einer Mannschaft. Er ist für alle taktischen Entscheidungen während eines Spiel verantwortlich und trägt auch die Verantwortung für das Verhalten seiner Mitspieler.

Caught at the Wicket

Ein anderer Ausdruck für *Caught Behind*.

Carries his Bat

Ein *Batsman*, der das ganze *Innings* seiner Mannschaft über auf dem Feld war und auch am Ende noch nicht ausgeschieden ist.

Caught

Der *Batsman* scheidet aus, wenn der Ball nach seinem Schlag direkt aus der Luft gefangen wird.

Caught & Bowled

Der *Bowler* fängt den vom *Batsman* geschlagenen Ball selbst direkt aus der Luft, der *Batsman* ist also ausgeschieden. Siehe *Caught*.

Caught Behind

Wenn der *Batsman* dadurch ausscheidet, dass der *Wicket-Keeper* hinter ihm den Ball nach einer Schlägerberührung direkt fängt. Siehe *Caught*.

Century

Hundert oder mehr *Runs* durch einen *Batsman* in einem *Innings*.

Chinaman

Der Standardball eines linkshändigen *Wrist Spin Bowlers*, der wie ein *Off Break* abspringt.

Circle

Eine heutzutage in vielen *Limited Overs Matches* eingezeichnete Linie, ca. 30 Meter um die *Pitch* herum. In verschiedenen Phasen des Spiels gelten bezüglich dieses Bereich bestimmte Beschränkungen bzw. Vorgaben, was die Positionierung und Zahl der *Fielders* angeht.

Close of Play

Das Ende eines Spieltages. Siehe *Stumps*.

Cover Drive

Ein Treibschlag schräg nach vorne zur *Off Side*, der vom vorderen Fuß (Front Foot) gespielt wird.

Cow Corner

Bereich des äußeren Spielfeldes zwischen Mid-Wicket und Long-On, den der *Batsman* mit konventionellen Schlägen kaum erreichen kann.

Creases

Weißer Linien auf der *Pitch*, welche die erlaubten Positionen für *Batsman* und *Bowler* markieren.

Cricket

Die beste Sportart der Welt. In Deutschland häufig falsch als 'Krieket' geschrieben!

Cross

Der Moment, in dem die beiden *Batsmen* beim Erlaufen eines *Runs* aneinander vorbeilaufen.

Cut

Mit horizontalem Schläger ausgeführter Schlag rechtwinklig zur *Off Side*, gespielt vom hinteren Fuß.

Danger Area

Alter Ausdruck für *Protected Area*.

Dead Ball

Der Ball wird zum toten Ball, sobald das Spiel unterbrochen ist. Meist wenn der *Wicket-Keeper* oder *Bowler* den Ball endgültig und sicher in seinen Händen hält. Der *Batsman* ist in diesem Moment außer Gefahr und kann auch keine *Runs* mehr erzielen. Der Ball ist wieder „lebendig“, sobald der *Bowler* zum nächsten Wurf anläuft.

Declaration

Der Kapitän kann aus taktischen Gründen das *Innings* seiner eigenen Mannschaft vorzeitig beenden, obwohl noch nicht alle *Wickets* gefallen (d.h. *Batsmen* ausgeschieden) sind. Das *Innings* kann später nicht wieder aufgenommen werden.

Deep

1. Eine Feldposition, in der ein *Fielder* nahe an der *Boundary* steht.
2. Der äußere Bereich des Außenfeldes.

Delivery

Der Wurf des *Bowlers* auf den *Batsman*.

Dismissed

"Aus", genauer: "ausgeschieden".

Donkey Drop

Ein langsamer, hoher "*Full Toss*", der von oben auf das *Wicket* fällt.

Doosra

Der Trickball des rechtshändigen *Off Spin Bowlers*, wobei der Ball von der *Leg Side* zur *Off Side* abspringt. Der Begriff stammt aus dem Urdu und bedeutet „der Zweite/Andere“.

Dot Ball

Ein Ball, aus dem der *Batsman* keinerlei *Runs* erzielen konnte, wird mit einem kleinen Pünktchen (dot) in die *Scorecard* eingetragen.

Draw

Remis. Im Gegensatz zum *Tie* liegt die als letztes schlagende Mannschaft noch an *Runs* zurück (bestenfalls gleichauf), zwar sind noch nicht alle ihre *Batsmen* ausgeschieden, die Spielzeit jedoch ist abgelaufen. Kommt in *Limited-Overs Cricket* nicht vor.

Drinks Interval

Die Erfrischungspause während einer *Session*. Sie darf nicht länger als 5 Minuten dauern und wird auf dem Spielfeld abgehalten.

Drive

Jeder Treibschlag des *Batsman* nach vorne.

Duck

Wenn ein *Batsman* ausscheidet, ohne selbst *Runs* erzielt zu haben; wenn ihm das gleich mit dem ersten *Ball* passiert, ist es ein „Golden Duck“.

Duckworth-Lewis

Berechnungsmethode zur Ermittlung des Siegers im *One-Day Cricket*, wenn das Spiel durch (Regen-)pausen unterbrochen/verkürzt wird.

ECC

Der „European Cricket Council“ ist der Europäische Cricketverband.

Edge

Die Kante des Schlägers. Wenn man den Ball nur mit dieser Kante berührt, fliegt er unkontrolliert weg und oft in die Arme eines *Fielders*, man ist aus. Siehe *Caught*

Extras

Runs, welche für die Schlagmannschaft zwar genauso zählen, aber nicht in der Statistik einer der *Batsmen* gutgeschrieben werden. (*Byes, Leg Byes, Wides, No Balls* und *Penalties*)

Fast Bowler

Ein *Bowler*, dessen beste Waffe die Schnelligkeit seines Wurfes ist. Die Schnellsten werfen den Ball mit mehr als 90 Meilen pro Stunde.

Fielder

Eines der meist 11 Mitglieder der Feldmannschaft. Manchmal einschränkend auf alle Feldspieler außer dem *Bowler* und *Wicket-Keeper* bezogen.

Fielding Side

Die Feldmannschaft.

First-Class

Die höchste Spielkategorie im Cricket, die auch praktisch nur in den zehn Testnationen gespielt werden darf. Diese Spiele sind immer auf drei Tage oder mehr angesetzt und gehen so gut wie immer über zwei *Innings* pro Mannschaft.

Flight

Die Kunst einiger (langsamer) *Bowler*, den *Batsman* über die Länge des Wurfes zu täuschen, meist indem der Ball früher und steiler nach unten fällt.

Follow-On

Zwei unmittelbar hintereinander gespielte *Innings* einer Mannschaft, die nach den ersten *Innings* mindestens 150 *Runs* zurückliegt (in Spielen von 3 oder 4 Tagen Dauer). Wird nur in 2-*Innings*-Spielen angewandt.

Front Foot

Schlagtechnik, bei welcher der *Batsman* mit dem vorderen Fuß einen Schritt nach vorne macht, um den Ball zu spielen.

Full Toss

Ein hoch gebowltter Ball, der vom *Batsman* geschlagen wird, bevor er den Boden berührt hat.

Gardening

Wenn der *Batsman* versucht, Unebenheiten der Pitch durch Aufstampfen mit seinem Schläger zu begradigen. Oft auch als Ausrede zum Zeit schinden missbraucht.

Golden Duck

Siehe *Duck*.

Googly

Der Trickball des rechtshändigen *Wrist Spin Bowlers*, wobei der Ball von der *Off Side* zur *Leg Side* abspringt.

Ground

1. Das Gebiet hinter der *Popping Crease*, in welchem der *Batsman* vor vielen Ausscheidensmöglichkeiten sicher ist.
2. Der Cricketplatz selbst.

Guard

Der *Striker* kann den *Umpire* darum bitten, ihm seine Position bezüglich eines bestimmten *Stumps* markieren zu helfen, da der *Umpire* das vom anderen *Wicket* aus genau beurteilen kann.

Handled the Ball

Ausscheiden eines *Batsman*, nachdem er den Ball absichtlich mit einer Hand (die nicht am Schläger ist) gespielt oder aufgenommen hat.

Hat Trick

Aus dem Cricket stammender Begriff. Hier bedeutet er drei *Wickets* (ausgeschiedene *Batsmen*) durch denselben *Bowler* in drei Würfen hintereinander.

Hit the Ball Twice

Ausscheiden des *Strikers*, nachdem er absichtlich zweimal den Ball gespielt hat.

Hit Wicket

Versehentliches Zerstören des *Wickets* durch Schläger, Körper oder Mütze des *Strikers* während des Schlages. Die Strafe: Aus!

How's That?

Offizielle Form, in der die *Fielders* einen *Appeal* an einen *Umpire* richten.

ICC

Der „International Cricket Council“ ist der Cricket-Weltverband.

In

Die Anwesenheit eines *Batsman* an seinem *Wicket*.

Innings

1. Ein Spiel ist in Spielphasen (Innings) eingeteilt, in denen immer nur die jeweilige Schlagmannschaft punkten kann, und zwar normalerweise solange, bis zehn ihrer *Batsmen* ausgeschieden sind. Ein Spiel geht über ein oder zwei Innings pro Mannschaft.
2. Die Zeit, die ein *Batsman* am Schlag ist.
3. Die Zahl der *Runs*, die er in dieser Zeit erreicht.

Inswinger

Ein Ball, der sich den rechtshändigen *Striker* „hineindreht“.

Interval

Eine Pause, z.B. Mittags- oder Erfrischungspause.

Jaffa

Ein ausgezeichneter Ball eines meist schnellen *Bowlers*, der als praktisch unspielbar gilt.

King Pair

Wenn ein *Batsman* in beiden *Innings* eines 2-Innings-Spieles schon durch den ersten Ball ausscheidet. Siehe *Duck*.

LBW

Leg Before Wicket. Ein *Batsman* kann durch LBW ausscheiden, falls seine *Pads* oder sein Körper einen Ball aufhalten, von dem der Schiedsrichter überzeugt ist, dass er das *Wicket* getroffen hätte.

Leg Cutter

Wie beim *Leg Spin*, ein Ball der von der Leg zur *Off Side* springt, jedoch indem der Ball beim Loslassen durch Ziehen der Finger in die entsprechende Rotation gebracht wird.

Leg Glance

Ein Schlag, der den Ball nur leicht von seiner Flugbahn ablenkt und auf die Leg Side gespielt wird.

Leg Side

Die rechte Seite des Spielfeldes aus Sicht des Bowlers bei einem rechtshändigen *Striker* - On Side ist ein anderen Begriff dafür. Das Gegenteil (also die linke Seite des Spielfeldes) ist die *Off Side*.

Leg Spin

Siehe *Wrist Spin*.

Leg Stump

Der Leg Stump ist derjenige der drei *Stumps* des *Wickets*, der sich auf der *Leg Side* des Spielfeldes befindet.

Leg Bye

Ein erlaufener *Run*, nachdem der *Batsman* versucht hat den Ball zu spielen, ihn aber unabsichtlich mit *Pads* oder Körper abgelenkt hat, und ohne dass eine *LBW*-Entscheidung gegen ihn gefällt wurde.

Limited Overs Cricket

Ein Spiel über (fast immer) nur einen Tag, in dem jede Seite eine vereinbarte Overzahl bowlt. Das Innings ist dann auch beendet, wenn bis dahin noch nicht 10 *Batsmen* ausgeschieden sind. Kein Bowler darf mehr als einen bestimmten Anteil davon bowlen. Oft als „One-Day Cricket“ bezeichnet.

Line

Die Flugbahn des Balles im Vergleich zu den *Stumps* am *Striker-Wicket*; z.B. kann sich ein Ball auf der Linie des *Off Stumps* bewegen.

Long Hop

Ein viel zu kurz gebowlter Ball, den der *Batsman* ohne große Mühe schlagen kann.

Lost Ball

Der selten vorkommende Fall eines verlorenen Balls, in dem die Schlagmannschaft 6 Runs zugesprochen bekommt, weil der Ball nicht gefunden bzw. wiederbeschafft werden kann.

Lunch

Die Mittagspause ist die erste von zwei größeren Pausen an einem Tag. Die Standardlänge beträgt ca. 40 Minuten.

Maiden

Ein *Over*, in dem die Schlagmannschaft keine *Runs* erzielt, bis auf *Byes* und *Leg Byes*, die aber nicht dem *Bowler* angelastet werden.

MCC

Der 1787 gegründete Marylebone Cricket Club ist bis heute allein zuständig für die "Laws of Cricket". Sein Zuhause ist der Lord's Cricket Ground in London, der unter anderem auch Sitz des englischen Verbandes (ECB) ist.

Nelson

Eine Punktzahl von 111 *Runs* wird als Nelson bezeichnet und gilt als Unglückszahl, da Admiral Nelson der Legende nach gegen Ende seines Lebens nur noch ein Auge, einen Arm und ein Bein hatte. Entsprechend sind 222 *Runs* ein "Double Nelson" usw. Teilweise ist damit der Aberglaube verbunden, einen oder beide Füße vom Boden abheben zu müssen, bis die Punktzahl sich weiter erhöht hat.

New Ball

Am Anfang jedes *Innings* wird immer mit einem neuen Ball gespielt, in Mehrtagespielen kann auch während eines *Innings* und nach einer bestimmten Zahl an *Over* ein neuer Ball verwendet werden.

Nightwatchman

Ein meist schwächerer *Batsman*, der am Ende eines Spieltages zum Einsatz kommt, damit ein besserer *Batsman* nicht zweimal „kalt“ an den Schlag muss.

No Ball

Ein meist mit einem Fußfehler oder einer falschen Wurfbewegung *gebowlter* Ball; ermöglicht dem *Batsman* einen Freischlag. Der Ball zählt nicht als einer der sechs Bälle des *Overs* und bringt der Schlagmannschaft einen Extrapunkt.

Non-Striker

Der am *Bowler*ende der *Pitch* wartende *Batsman*, der "Nicht-Schlagmann". Siehe *Striker*.

Not Out

Die Punktzahl eines *Batsman*, der am Ende des *Innings* seiner Mannschaft noch nicht ausgeschieden ist oder die Tatsache, dass er zur Zeit noch am Schlag ist.

Obstructing the Field

Ausscheiden eines *Batsman*, nachdem er absichtlich einen *Fielder* behindert hat.

Off Break

Siehe *Off Spin*.

Off Cutter

Ähnlich wie ein *Leg Cutter*, nur dass hier der Ball von der *Off*- zur *Leg-Side* springt.

Off Side

Die linke Seite des Spielfeldes aus Sicht des *Bowlers*, bei einem rechtshändigen *Striker*, ansonsten die rechte.

Off Spin

Die Wurftechnik mancher langsamer *Bowler*, bei der dem Ball vor allem durch Zuhilfenahme der Finger in Rotation versetzt wird und bei einem Rechtshänder nach dem Aufkommen von der *Off*- zur *Leg-Side* springt.

Off Stump

Der vom *Bowler* aus gesehen linke der drei *Stumps* bei einem rechtshändigen *Striker*. Entsprechend heißen die anderen beiden *Middle Stump* und *Leg Stump*.

On Side

Ein anderer Ausdruck für *Leg Side*.

On Strike

Siehe *Striker*.

One-Day Cricket

Siehe *Limited-Overs Cricket*.

One Short

Ein von der Punktzahl des *Batsman* abzogener *Run*, falls er beim Wenden zu einem weiteren *Run* nicht mit Schläger oder Körper den Boden jenseits der *Popping Crease* berührt.

Opener

Die beiden als erstes schlagenden *Batsmen* sind die *Opener*.

Out

Das Ende des *Innings* für den *Batsman*, meistens entweder durch *Bowled*, *Caught*, *LBW*, *Stumped* oder *Run Out*.

Outswinger

Ein Ball, der sich vom rechtshändigen Striker „wegdreht“.

Over

Sechs Bälle hintereinander durch einen *Bowler*. Sollte er aus irgendeinem Grund sein Over nicht beenden können, muss es jemand anderes für ihn abschließen. Kein Bowler darf zwei Over hintereinander bowlen.

Over the Wicket

Bowling-Position mit dem Wurfarm auf der Seite des *Wickets*. Siehe auch *Round the Wicket*.

Over Rate

Die Zahl der Over, die in einer bestimmten Zeit absolviert werden, typisch sind 15 Over/Stunde.

Overthrow

Ein zu weiter Rückwurf aus dem Feld, der über das *Wicket* hinaus fliegt und es den *Batsmen* erlaubt, weitere *Runs* zu erlaufen.

Pads

Schienbeinschützer. Aber auch unter der Kleidung kann ein Schutz für Arme, Oberschenkel oder Brust getragen werden.

Pair

Ein *Duck* in beiden *Innings* eines 2-Innings-Spieles.

Partnership

Die Zeit, in der zwei *Batsmen* zusammen auf dem Feld sind, insbesondere die *Runs*, die ihre Mannschaft in dieser Zeit zulegt. Zum Beispiel heißt die Partnership nach Ausscheiden des fünften *Batsman* „Sixth Wicket Partnership“, es ist also die Partnership bis das sechste *Wicket* fällt.

Pavilion

Das besonders in England oft malerische Clubhaus am Rand des Cricketplatzes, in dem sich auch die *Batsmen* aufhalten, die gerade im Moment nicht im Einsatz sind.

Pitch

Ein 20,12m x 3,04m großer Grasstreifen, auf dem das Bowling und Schlagen stattfindet.

Pitch of the Ball

Der Punkt auf der Pitch, auf dem der Ball aufkommt.

Popping Crease

Weißer Schlaglinie, parallel zur *Bowling Crease*, auf welcher der *Batsman* Aufstellung nimmt. Sie ist 3,66 m lang und 1,22 m vor der *Bowling Crease*. Der *Bowler* darf sie mit seinem vorderen Fuß nicht vollständig übertreten.

Powerplay

Spielabschnitte von fünf oder zehn *Over* Länge im *Limited-Overs Cricket*, währenddessen weitergehende Einschränkungen bezüglich der Positionierung der *Fielders* gelten.

Protected Area

Genau definierter Bereich entlang der Mitte der Pitch, der auf keinen Fall beschädigt werden darf.

Pull

Vom hinteren Fuß gespielter Ball, der ungefähr rechtwinklig zur *Leg Side* geschlagen wird.

Retired

Die Aufgabe eines *Batsman*, meist aus Verletzungsgründen, für ihn darf kein Ersatzmann einspringen.

Return Creases

Seitenlinien, welche die beiden Hauptlinien (Popping- und *Bowling Crease*) verbinden. Sie gehen gleich weit hinter die *Bowling Crease*. Der hintere Fuß des *Bowlers* muss im Moment des Wurfes innerhalb dieser Linie sein.

Round the Wicket

Bowling-Position mit dem Körper zwischen Stumps und Wurfarm. Siehe auch *Over the Wicket*.

Run

Ein Punkt oder Lauf. Gewinner des Spiels ist die Mannschaft, die am Ende mehr Runs erzielt hat als der Gegner in seinen beendeten *Innings*.

Run Out

Das Zerstören des *Wickets* durch einen *Fielder* mit dem Ball unter Kontrolle, oder als Ergebnis eines direkten Treffers mit dem Ball, während der *Batsman* beim Versuch zu einem Run noch zwischen den *Popping Creases* ist; d.h. er sich außerhalb seines *Grounds* befindet.

Run Rate

Die durchschnittlich pro *Over* (also pro 6 Bälle) erzielten *Runs*.

Runner

Ein voll ausgerüsteter *Batsman*, der für einen verletzten *Batsman* die *Runs* erläuft. Wenn der verletzte *Batsman* am Schlag ist, steht er weit weg von der *Pitch* und hinter der gedachten Verlängerung der *Popping Crease*; ansonsten ist er der *Non-Striker*.

Scorecard

Punktliste, in der jeder Wurf einzeln festgehalten und auch das Ausscheiden eines *Batsman* vom Scorer eingetragen wird.

Scorer

Der Aufschreiber notiert die Punkte und Ereignisse während eines Spiels. Idealerweise sollten immer zwei Scorer eingesetzt werden.

Seam

Die hervorstehende Naht eines Cricketballes.

Session

Spielabschnitt zwischen zwei größeren Pausen bzw. dem Anfang oder Ende eines Spieltages, der meist ca. zwei Stunden dauert.

Shooter

Ein Ball der *Bowlers*, der so gut wie nicht vom Boden aufkommt; der Alptraum eines *Batsman*.

Short

1. Eine Feldposition nahe des *Wickets*, z.B. backward short leg.
2. Ein kurz gebowltter Ball.
3. Ein Short Run, der nicht zählt, da der *Batsman* nicht bis hinter die *Popping Crease* gekommen ist. Siehe *One Short*.

Sightscreen

Der Kontrastschirm, durch den der *Batsman* den Ball früher erkennen kann.

Single

Wenn der *Batsman* von einem Ball genau einen *Run* erzielt.

Six

Ein hoch über die *Boundary* geschlagener Ball, der sechs *Runs* zählt.

Spell

Die *Over*, die ein *Bowler* unmittelbar hintereinander absolviert, nennt man ein Spell. Zwischen diesen *Over* liegt natürlich immer eine Pause von einem *Over* (siehe dort). Auch „Bowling Spell“ genannt.

Stance

Die Abwehrhaltung eines *Batsman*, der den Ball erwartet.

Striker

Derjenige der beiden *Batsmen* auf dem Feld, auf den der *Bowler* bowlt. In den Regeln als Schlagmann (im engeren Sinne) bezeichnet.

Stumped

Der *Striker* scheidet aus, wenn er beim Schlagversuch vor die *Popping Crease* tritt und der *Wicket-Keeper* sein *Wicket* mit dem Ball zerstört.

Stumps

1. Die drei aufrechten Stäbe, die zusammen mit den *Bails* das *Wicket* bilden.
2. Das Ende eines Spieltages, aber nicht das Ende des Spiels, auch "*Close of play*"

Substitute

Der Ersatzspieler für einen Feldspieler. Er darf weder bowlen noch *Wicket-Keeper* sein und auch keine Kapitänsaufgaben übernehmen.

Sweep

Ein Schlag, bei dem der Ball förmlich „um die Ecke gefegt“ wird.

Tail

Die letzten *Batsmen* in der *Batting Order*.

Tailender

Einer der als letztes schlagenden *Batsmen* in der *Batting Order*. Meist einer der *Bowler*.

Tea

Zweite der beiden längeren Pausen des Spieltages. Die Standardlänge der Teepause beträgt ca. 20 Minuten.

Test Cricket

Fünf-Tages-Länderspiele über zwei *Innings* pro Mannschaft zwischen den Testnationen. Diese sind: England, Australien, Süd Afrika, West Indien, Neuseeland, Indien, Pakistan, Sri Lanka, Simbabwe und Bangladesch. Die Test Matches haben auch *First-Class* Status.

Third Umpire

Ein heutzutage in vielen wichtigen und internationalen Spielen eingesetzter Fernschiedsrichter.

Tie

Unentschieden. Ein Spiel gilt nur dann als Tie, wenn erstens beide Mannschaften gleichviel *Runs* erzielt haben und zweitens das *Innings* der als letztes schlagenden Mannschaft beendet ist. Siehe *Draw*.

Timed Out

Ausscheiden eines *Batsman*, wenn er mehr als drei Minuten benötigt, um nach dem Ausscheiden des letzten *Batsman* zum Schlagen bereit zu sein.

Toss

Münzwurf (Auslosung) durch die beiden Kapitäne vor dem Spiel. Der Sieger des Toss bestimmt, welche Mannschaft zuerst schlägt bzw. im Feld spielt.

Twelfth Man

Der Auswechsellspieler. Er kann im Feld spielen, aber nicht schlagen oder bowlen. Als *Fielder* wird er *Substitute* genannt.

Twenty20

Die 2003 vom englischen Cricketverband (ECB) eingeführte Spielform, in der jede Mannschaft ein *Innings* über nur 20 *Over* spielt. Ein solches Spiel dauert ca. 3 Stunden.

Umpire

In jedem Spiel gibt es zwei Schiedsrichter.

Wicket

1. Die drei *Stumps* mit den *Bails* darauf, die der *Batsman* verteidigen muss. Häufig irreführend als „Tor“ übersetzt.
2. Ein *Batsman*, der ausscheidet, verliert sein Wicket, bzw. sein Wicket fällt.
3. Umgangssprachlicher Ausdruck für die *Pitch*.

Wicket Maiden

Ein *Maiden*, in dem der *Bowler* sogar einen *Batsman* aus dem Spiel wirft.

Wicket-Keeper

Der einzige *Fielder*, der *Pads* und Fanghandschuhe tragen darf. Er steht direkt hinter dem *Wicket*, nimmt die Bälle auf, die der *Batsman* verfehlt oder nicht spielt, fängt Würfe aus dem Feld ab, gibt den Ball an den *Bowler* zurück und kann den *Batsman* durch einen *Catch*, ein *Stumping* oder *Run-Out* aus dem Spiel werfen. Häufig ganz falsch als „Torhüter“ übersetzt, denn er greift das Wicket an.

Wide

Ein Extrapunkt für die Schlagmannschaft bei einem Ball, der so weit am *Batsman* vorbei fliegt, dass er ihn nicht erreichen kann. Schiedsrichter legen in *Limited-Overs* Spielen die Wide-Regel viel enger aus als in einem Mehr-Tages-Spiel.

Wrist Spin

Die Wurftechnik mancher langsamer *Bowler*, bei der dem Ball vor allem durch die Drehung des Handgelenks in Rotation versetzt wird und bei einem Rechtshänder nach dem Aufkommen von der *Leg Side* zur *Off Side* springt (*Leg Spin*).

Yorker

Ein direkt vor die Füße des *Batsman* gebowlt Ball, der diesen überraschen soll.