



THE LAWS OF CRICKET

(2000 Code 4th Edition - 2010)

OFFICIAL

Marylebone Cricket Club



PORTUGUESE

No âmbito do compromisso da Federação Portuguesa de Críquete em disponibilizar informação detalhada, é com prazer que vos fornecemos as Leis do Críquete do MCC (Código de 2000 4ª edição – 2010).

As Leis do Críquete são importantes, mas a forma como o jogo é disputado é igualmente importante. Ao oferecer-lhes este folheto, tenho a oportunidade de relembrar a importância desta mensagem a todos aqueles envolvidos no Críquete em Portugal.

O preâmbulo das Leis do Críquete define claramente os princípios de como o nosso jogo deve ser disputado, incluindo:

A conduta dos jogadores

As responsabilidades de

- Árbitros
- Capitães, e

Respeito

- Pelos adversários
- Colegas de equipa
- Árbitros, e
- Tradições do jogo

As Leis do Críquete são as fundações sobre as quais o jogo tem vindo a ser construído. Trata-se de um recurso que não só explica como o jogo é disputado, mas também nos recorda a herança única do críquete.

A força do nosso jogo deve-se, em parte, à antevisão do código original do MCC, redigido há cerca de 250 anos. Como conservadores do jogo, é nosso dever assegurar que o jogo actual é relevante não só nos tempos modernos, mas que reflecte também com exactidão a essência do código original.

Todos aqueles envolvidos no críquete em Portugal devem familiarizar-se com o conteúdo deste folheto, e estar cientes das responsabilidades que estas Leis depositam sobre todos os participantes no críquete.

Este folheto deve ser utilizado como parte de um material contínuo de referência, e deve trabalhar-se de forma a manter as tradições do nosso grande jogo.

CONTACT DETAILS

Federação Portuguesa de Cricket
Rua João Saraiva nº 36
1700-250 LISBOA
Portugal

Tel: (+351) 214 417 953
Fax: (+351) 214 417 953
E-Mail: geral@cricketportugal.com
Site: <http://www.cricketportugal.com>

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

PREFÁCIO

O jogo de críquete é governado por uma série de Códigos de Lei há mais de 250 anos. Estes códigos foram sujeitos a modificações e adições recomendadas pelas autoridades reguladoras da época. Desde da sua formação em 1787, o Clube de Críquete de Marylebone (MCC) tem sido reconhecido como a autoridade única para a criação do Código e todas as amendas subsequentes. O clube mantém também os direitos de autor no mundo todo.

As leis básicas de Críquete têm-se mantidas notavelmente bem durante os mais de 250 anos da história do desporto. Acredita-se que a verdadeira razão seja que os jogadores de críquete têm sido preparados para jogar de forma tradicional no Espírito do Jogo, assim como de seguir as Leis vigentes.

Em 2000, o MCC reescreveu as Leis para o novo milênio e a maior inovação foi a introdução do Espírito de Críquete como Preâmbulo das Leis. Enquanto que no passado presumiu-se que o Espírito do Jogo era implícito e aceite por todas as pessoas envolvidas, o MCC decidiu estabelecer algumas directrizes esclarecedoras que ajudassem a manter o carácter único e divertido do jogo. Os outros objectivos seriam eliminar as Notas para incorporar todos os pontos nas Leis e remover, sempre que possível, quaisquer ambiguidades para que os capitães, jogadores e árbitros continuassem a disfrutar do jogo a qualquer nível. O MCC consultou todos os países membros titulares do Conselho Internacional de Críquete, o órgão governante do jogo. A entidade consultou também a Associação de Árbitros e Registadores de Críquete e árbitros e jogadores do mundo todo.

Esta versão actual das Leis de Críquete (Código de 2000 4ª edição – 2010) inclui várias emendas decorrentes da aplicação prática do Código no mundo todo, desde Outubro de 2000.

As datas significativas na história das Leis são descritas a seguir:

- 1700 O críquete foi reconhecido aproximadamente nesta época.
- 1744 O primeiro Código conhecido foi criado por "Nobres e Cavalheiros" que utilizavam o campo de artilharia em Londres.
- 1755 As leis foram revistas por "Vários clubes de críquete, em particular o Star e Garter de Pall Mall".
- 1774 Uma revisão subsequente foi realizada pelo "Comitê de Nobres e Cavalheiros de Kent, Hampshire, Surrey, Sussex, Middlesex e Londres no Star e Garter".
- 1786 Uma revisão subsequente foi realizada por uma entidade semelhante de Nobres e Cavalheiros de Kent, Hampshire, Surrey, Sussex, Middlesex e London.
- 1788 O primeiro Código de Leis do MCC foi adoptado em 30 de Maio.
- 1835 Um novo Código de Leis foi aprovado pelo Comitê do MCC em 19 de Maio.

1884 Depois de uma consulta com os clubes de críquete no mundo todo, foram incorporadas modificações importantes numa nova versão aprovada na Assembleia Geral Extraordinária do MCC a 21 de Abril.

1947 Um novo Código de Leis foi aprovado na Assembleia Geral Extraordinária do MCC a 7 de Maio. As mudanças principais tinham como objectivo clarificar e melhorar a estrutura das Leis e suas interpretações. Isto não excluiu, contudo, certas mudanças definitivas que foram criadas para fornecer maior latitude na condução do jogo conforme as condições amplamente distintas em que o Críquete foi jogado.

1979 Depois de cinco edições do Código de 1947, foi realizada uma revisão subsequente que foi iniciada em 1974 com o objectivo de remover certas anomalias, consolidar várias Emendas e Notas e alcançar mais clareza e simplicidade. O novo Código de Leis foi aprovado na Assembleia Geral Extraordinária do MCC a 21 de Novembro.

1992 Uma segunda edição do Código de 1980 foi produzida, a incorporar todas as emendas que foram aprovadas durante os doze anos intervenientes.

2000 Um novo Código de Leis, incluindo o Preâmbulo que define o Espírito de Críquete, foi aprovado a 3 de Maio de 2000.

Muitas questões acerca das Leis, que se aplicam igualmente ao críquete feminino e masculino, são enviadas ao MCC todos os anos para obter o seu parecer. O MCC, aceite como o Guardião das Leis, está sempre preparado para responder às questões e dar interpretações em certas condições, que serão prontamente entendidas.

(a) No caso de críquete da liga ou competição, a questão tem de ser através do comité responsável pela organização da liga ou competição. Em outros casos, as questões devem ser iniciadas pelo representante oficial de um clube ou de uma associação de árbitros em nome de seu comité ou pelo professor responsável pelo críquete escolar.

(b) O MCC se reserva o direito de não responder às perguntas que considera como frívola.

(c) O inquérito não pode estar ligado a qualquer forma de aposta.

Lord's Cricket Ground
London NW8 8QN
5 de Maio de 2010

K Bradshaw
Secretário & Chefe Executivo do MCC

CONTEÚDO

O PREÂMBULO – O ESPÍRITO DO CRÍQUETE	7
LEI 1 OS JOGADORES	8
LEI 2 SUBSTITUTOS E CORREDORES; BATEDOR OU COLHEDOR QUE SAI DO CAMPO; BATEDOR QUE SE RETIRA; INICIAR O TURNO DO BATEDOR	8
LEI 3 OS ÁRBITROS	11
LEI 4 OS APONTADORES	14
LEI 5 A BOLA	14
LEI 6 O TACO	15
LEI 7 O LOTE	17
LEI 8 OS POSTIGOS	17
LEI 9 AS PREGAS DE LANÇAMENTO, COLOCAÇÃO E RETORNO	18
LEI 10 PREPARAÇÃO E MANUTENÇÃO DA ÁREA DE JOGO	19
LEI 11 COBRIR O LOTE	20
LEI 12 TURNOS	21
LEI 13 O SEGUIMENTO	22
LEI 14 DECLARAÇÃO E DESISTÊNCIA	22
LEI 15 INTERVALOS	23
LEI 16 INÍCIO E TÉRMINO DA JOGADA	25
LEI 17 TREINAR NO CAMPO	27
LEI 18 MARCAR CORRIDAS	29
LEI 19 LIMITES	31
LEI 20 BOLA PERDIDA	33
LEI 21 O RESULTADO	34
LEI 22 O SALDO	36
LEI 23 BOLA MORTA	37
LEI 24 BOLA NULA	39
LEI 25 BOLA LARGA	41
LEI 26 PASSAGEM E PASSAGEM DE PERNA	42
LEI 27 APELOS	43
LEI 28 O POSTIGO ESTÁ EM BAIXO	44
LEI 29 BATEDOR FORA DA SUA ÁREA	45
LEI 30 LANÇADO	46
LEI 31 ELIMINAÇÃO POR TEMPO	46
LEI 32 APANHADO	46
LEI 33 MANUSEAR A BOLA	48
LEI 34 BATER NA BOLA DUAS VEZES	48
LEI 35 BATER NO POSTIGO	50
LEI 36 PERNA ANTES DO POSTIGO	50
LEI 37 OBSTRUIR O CAMPO	51
LEI 38 CORRIDO FORA	52
LEI 39 ESTACADO	53
LEI 40 O GUARDA-POSTIGO	53
LEI 41 O COLHEDOR	54
LEI 42 JOGO LEAL E DESLEAL	56
APÊNDICE A	LEI 8 (OS POSTIGOS)
64	
APÊNDICE B	LEI 7 (O LOTE) E LEI 9 (AS PREGAS DE LANÇAMENTO, COLOCAÇÃO E RETORNO)
64	
APÊNDICE C	LUVAS
65	
APÊNDICE D	DEFINIÇÕES E EXPLICAÇÕES DE PALAVRAS E FRASES NÃO DEFINIDAS NO TEXTO
65	
APÊNDICE E	O TACO: LEI 6
68	

AS LEIS DO CRÍQUETE

O PREÂMBULO – O ESPÍRITO DO CRÍQUETE

O críquete é um jogo que deve muito de seu apelo único ao facto de ser jogado não só dentro de suas Leis, mas também dentro do Espírito do Jogo. Qualquer acção vista como abuso deste espírito provoca danos ao jogo em si. Os capitães são os principais responsáveis pela salvaguarda do espírito do jogo leal.

1. Existe duas Leis que estabelecem que a conduta da equipa é de responsabilidade total do capitão.

Responsabilidades dos capitães

Os capitães são sempre responsáveis para garantir que o jogo seja conduzido dentro do Espírito do Jogo, bem como dentro das Leis.

Conduta dos jogadores

No caso de um jogador que não cumpre as instruções de um árbitro ou que critique verbalmente ou com um gesto a decisão do árbitro ou demonstra dissensão, ou comportar-se de uma forma geral que possa levar o jogo a descrédito, o árbitro em referência irá em primeiro lugar informar o outro árbitro e o capitão do jogador e instruirá este último a tomar uma medida.

2. Jogo leal e desleal

De acordo com as Leis, os árbitros são os juizes únicos de jogo leal e desleal.

Os árbitros podem intervir a qualquer altura do jogo e é da responsabilidade do capitão a tomar medidas necessárias quando for preciso.

3. Os árbitros são autorizados a intervir em casos de:

- Perda de tempo
- Dano ao campo
- Lançamento perigoso ou desleal
- Adulteração da bola
- Qualquer outra acção que considerem desleal

4. O Espírito do Jogo RESPEITA o(s):

- Seus adversários
- Seu próprio capitão e equipa
- O papel dos árbitros
- O jogo e seus valores tradicionais

5. É contra o Espírito do Jogo:

- Contestar a decisão do árbitro verbalmente, ou com uma acção ou gesto
- Dirigir linguagem abusiva a um jogador da equipa adversária ou um árbitro e
- Defraudar ou utilizar outra prática ilícita, por exemplo:
 - (a) apelar quando sabe que o batedor não está eliminado
 - (b) avançar em direcção de um árbitro de forma agressiva durante um apelo
 - (c) procurar a distrair um jogador da equipa adversária seja verbalmente ou por assédio com aplausos persistentes ou ruído desnecessário sob o disfarce de entusiasmo e motivação da sua própria equipa

6. Violência

Os actos de violência no campo de jogo não são tolerados.

7. Jogadores

Os capitães e árbitros juntos estabelecem o nível de conduta num jogo de críquete. É esperado que todos os jogadores sigam esta instrução.

Os jogadores, árbitros e apontadores de um jogo de críquete podem ser de ambos os sexos e as Leis se aplicam igualmente a ambos. A utilização por escrito de pronomes indicando o género masculino é puramente para brevidade. Excepto quando especificamente indicado o contrário, cada disposição das Leis deve ser lida conforme se aplica a mulheres e meninas igualmente a homens e meninos.

LEI 1 OS JOGADORES

1. Número de jogadores

Um jogo é disputado entre duas equipas e cada uma tem onze jogadores, um deles será o capitão.

Conforme acordado, um jogo pode ser disputado entre duas equipas com menos ou mais de onze jogadores, contudo, não pode haver mais de onze jogadores em cada campo a qualquer altura do jogo.

2. Composição da equipa

Cada capitão nomeará seus jogadores por escrito a um dos árbitros antes de atirar a moeda ao ar. Não é possível trocar nenhum jogador depois da apresentação da composição da equipa sem a autorização do capitão da equipa adversária.

3. Capitão

Se a qualquer altura o capitão não estiver disponível, o vice-capitão irá agir por ele.

(a) Se um capitão não estiver disponível durante o sorteio recorrendo a uma moeda ao ar, então o vice-capitão deve ser responsável pela composição da equipa, se ainda não tiver sido feita, e atirar a moeda ao ar. Veja 2 acima e a Lei 12.4 (O sorteio).

(b) A qualquer altura depois da apresentação da composição da equipa, só um jogador nomeado pode agir como vice-capitão para cumprir os deveres e responsabilidades do capitão, como especificado nestas Leis.

4. Papel do capitão

Os capitães são sempre responsáveis a assegurar que o jogo seja conduzido dentro do espírito e das tradições do jogo, bem como dentro das Leis. Veja O Preâmbulo – o Espírito do Críquete e Lei 42.1 (Jogo leal e desleal – responsabilidade dos capitães).

LEI 2 SUBSTITUTOS E CORREDORES; BATEDOR OU COLHEDOR QUE SAI DO CAMPO; BATEDOR QUE SE RETIRA; INICIAR O TURNO DO BATEDOR

1. Substitutos e corredores

(a) Se os árbitros estiverem de acordo que um jogador da lista de equipa se tenha lesionado ou ficado doente depois da apresentação da composição das equipas, será permitido que o jogador tenha

- (i) um substituto a agir no campo.
- (ii) um corredor quando tiver a bater.

Qualquer lesão ou doença que ocorrer após a apresentação da composição das equipas até à conclusão do jogo será permitida, independentemente do jogo estiver em curso ou não.

(b) Os árbitros permitirão a substituição de um colhedor ou a utilização de um corredor para um jogador da lista de equipa no início do jogo ou a qualquer altura subsequente, por outras razões totalmente aceitáveis.

(c) Um jogador que deseje trocar a sua camisola, botas, etc., tem de sair do campo de jogo para o fazer. Uma substituição não será permitida.

2. Objecção a um substituto

O capitão da equipa adversária não terá direito de objecção a qualquer jogador que aja como substituto em campo, nem contra onde o substituto irá colher. No entanto, nenhum substituto pode agir como guarda-postigo. Veja 3 abaixo.

3. Restricções do papel de um substituto

Um substituto não pode bater, lançar nem agir como guarda-postigo. Veja também a Lei 1.3(b) (Capitão).

4. Um jogador que tenha sido substituído

Um jogador nomeado é autorizado a bater, lançar ou colher, apesar de ter sido substituído anteriormente.

5. Colhedor ausente ou que sai do campo

Se um colhedor não estiver presente no campo no início do jogo ou a qualquer altura depois ou sair do campo durante uma sessão de jogo,

- (a) o árbitro será informado da razão da sua ausência.
- (b) não pode depois entrar em campo de jogo durante uma sessão de jogo sem a autorização do árbitro. Veja 6 abaixo. O árbitro dará tal autorização logo que possível.
- (c) se estiver ausente durante 15 minutos ou mais de tempo de jogada, não será autorizado a lançar, estando sujeito a (i), (ii) ou (iii) abaixo, até ter estado em campo pelo menos o tempo de jogada que esteve ausente.
 - (i) Ausência ou penalidade por tempo ausente não será transportada para o dia seguinte de jogo.
 - (ii) Se, no caso de um seguimento ou desistência, uma equipa está em campo durante dois turnos consecutivos, esta restrição, sujeito a (i) acima, continuará se for necessário no segundo turno mas de outro modo não será transferido para um turno novo.
 - (iii) O tempo perdido por uma pausa não programada durante um jogo será contada como tempo no campo para qualquer colhedor que entre em campo no recomeço do jogo. Veja a Lei 15.1 (Um intervalo).

6. Jogador regressa sem permissão

Se um jogador voltar a entrar no campo de jogo em contravenção da 5(b) acima e entrar em contacto com a bola enquanto esta estiver em jogo,

- (a) a bola será considerada imediatamente morta e o árbitro irá atribuir 5 corridas penalizantes à equipa batedora. Adicionalmente, corridas completadas pelos batedores serão marcadas em conjunto com a corrida em execução, se já tiverem cruzado no momento da ofensiva. A bola não será contada como uma bola do saldo.
- (b) o árbitro terá que informar o outro árbitro, o capitão da equipa em campo, os batedores e, logo que possível, o capitão da equipa batedora, a razão desta acção.
- (c) os árbitros em conjunto relatarão a ocorrência logo que for possível ao Executivo da equipa colhedora e qualquer Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão agir apropriadamente contra o capitão e o jogador em referência.

7. Corredor

O jogador a agir como corredor do batedor, será um membro da equipa batedora e, se possível, um que já bateu durante esse turno. O corredor vestirá equipamento protector externo equivalente ao batedor por quem ele corre e trará consigo um taco.

8. Transgressão das Leis pelo batedor que tenha corredor

- (a) O corredor do batedor está sujeito às Leis. Ele será considerado como um batedor excepto onde haja disposições específicas pelo seu papel de corredor. Veja 7 acima e Lei 29.2 (Qual é a área de um batedor).
- (b) Um batedor com corredor sofre a penalidade por qualquer infracção das Leis pelo seu corredor como se fosse ele próprio responsável pela infracção. Especialmente é eliminado se o corredor dele for eliminado através de quaisquer das Leis 33 (Manusear a bola), 37 (Obstruir o campo) ou 38 (Corrido fora).
- (c) Quando um batedor com corredor é atacante, ele próprio fica sujeito às Leis e às penalidades de qualquer infracção exigente.

Adicionalmente, se estiver fora da sua área quando o postigo do lado do guarda-postigo for mandado abaixo justamente pela acção de um colhedor então, não obstante (b) acima e independentemente da posição do não-atacante e do corredor,

 - (i) não obstante as disposições da Lei 38.2(e), ele é Corrido fora, excepto em (ii) abaixo. Secções (a), (b), (c) e (d) da Lei 38.2 (Batedor não Corrido fora) serão aplicadas.
 - (ii) está eliminado Estacado se o lançamento não for uma Bola nula e o postigo for mandado abaixo justamente pelo guarda-postigo sem a intervenção de outro colhedor. No entanto, a Lei 39.3 (Não eliminado Estacado) será aplicada.

Se ele for eliminado, não serão permitidas corridas completadas pelo corredor e o outro batedor antes do postigo ter sido deitado abaixo. No entanto, quaisquer corridas penalizantes atribuídas a qualquer uma das equipas irão manter-se. Veja Lei 18.6 (Corridas atribuídas por penalidades). O não-atacante irá voltar a seu lado original.
- (d) Quando um batedor com corredor não é o atacante
 - (i) continua sujeito às Leis 33 (Manusear a bola) e 37 (Obstruir o campo), mas de outro modo está fora do jogo.
 - (ii) irá posicionar-se onde for dirigido pelo árbitro do lado atacante para não interferir com o jogo.
 - (iii) será responsável, apesar de (i) acima, da penalidade exigida pelas Leis venha se ele cometer qualquer acto de jogo desleal.

9. Batedor retira-se

Um batedor pode retirar-se a qualquer altura durante o seu turno quando a bola estiver morta. Os árbitros, antes de deixarem o jogo prosseguir, serão informados da razão da retirada do batedor.

- (a) Se um batedor retirar-se por doença, lesão ou qualquer outra causa inevitável, tem o direito de resumir o seu turno sujeito a (c) abaixo. Se por qualquer razão não o fizer, o seu turno será apontado como 'Retirado – não eliminado'.
- (b) Se um batedor retirar-se por qualquer razão sem ser as (a) acima, só pode resumir o seu turno com o consentimento do capitão adversário. Se por qualquer razão não o fizer, o seu turno será apontado como 'Retirado – eliminado'.
- (c) Se depois de retirar-se o batedor resumir o seu turno, só pode ser quando houver uma eliminação ou a retirada de outro batedor.

10. Início do turno de um batedor

Excepto no início do turno de uma equipa, o turno do batedor será considerado iniciado quando der os primeiros passos no campo de jogo, desde que o Tempo não tenha sido chamado. Os turnos dos batedores de abertura e o de qualquer novo batedor no seguimento do jogo depois da chamada de Tempo, inicia-se à chamada de Jogar.

LEI 3 OS ÁRBITROS

1. Nomeação e presença

Antes do jogo, dois árbitros serão nomeados, um para cada lado, para controlar o jogo como definido pelas Leis, com imparcialidade absoluta. Os árbitros estarão presentes no campo e apresentam-se ao Executivo do campo pelo menos 45 minutos antes do início programado de cada dia de jogo.

2. Mudança de árbitro

Um árbitro não será mudado durante um jogo, à exceção de circunstâncias excepcionais, a menos que esteja lesionado ou doente. Se tiver que ocorrer uma mudança de árbitro, o substituto irá agir somente como árbitro do lado atacante, a menos que os capitães concordem que deve ter responsabilidade total como árbitro.

3. Acordo com capitães

Antes do sorteio os árbitros irão

(a) averiguar as horas do jogo e concordar com os capitães

(i) as bolas que serão utilizadas durante o jogo. Veja a Lei 5 (A bola).

(ii) horas e durações dos intervalos para refeições e horas dos intervalos para bebidas. Veja a Lei 15 (Intervalos).

(iii) o limite do campo do jogo e permissões para limites. Veja a Lei 19 (Limites).

(iv) qualquer condição especial do jogo que afecta a condução do jogo.

(b) informar os apontadores dos acordos em (ii), (iii) e (iv) acima.

4. Para informar capitães e apontadores

Antes do sorteio, os árbitros concordam entre eles e informam ambos os capitães e apontadores

(i) qual relógio ou cronómetro suplente será utilizado durante o jogo.

(ii) se algum obstáculo dentro do campo do jogo será considerado um limite ou não. Veja a Lei 19 (Limites).

5. Os postigos, pregas e limites

Antes do sorteio e durante o jogo, os árbitros têm que estar satisfeitos com

(a) se os postigos estão devidamente montados. Veja a Lei 8 (Os postigos)

(b) se as pregas estão marcadas correctamente. Veja a Lei 9 (As pregas de lançamento, colocação e retorno).

(c) se o limite do campo do jogo está de acordo com os requerimentos das Leis 19.1 (O limite do campo do jogo) e 19.2 (Definir o limite – marcação do limite).

6. Conduta do jogo, acessórios e equipamento

Antes do sorteio e durante o jogo, os árbitros têm que estar satisfeitos com

(a) se a conduta do jogo está estritamente de acordo com as Leis.

(b) se os acessórios do jogo estão em conformidade com o seguinte

(i) Lei 5 (A bola)

(ii) os requisitos exteriormente visíveis da Lei 6 (O taco) e Apêndice E.

(iii) ou Leis 8.2 (Tamanho de estacas) e 8.3 (Os fardos) ou, se apropriado, Lei 8.4 (Críquete júnior).

- (c) (i) se nenhum jogador utilize um equipamento além do permitido. Ver Apêndice D. Repare em particular na interpretação de 'capacete protector'.
- (ii) as luvas do guarda-postigo estão conforme os requisitos da Lei 40.2 (Luvas).

7. Jogo leal e desleal

Os árbitros são os juízes únicos de jogo leal e desleal.

8. Aptidão para jogar

- (a) Só os árbitros podem decidir se
 - as condições do campo, do tempo ou de luz
 - ou circunstâncias excepcionaissignificam que seria perigoso ou despropositado realizar o jogo.
As condições não serão consideradas como perigosas ou despropositadas apenas porque não são ideais.
- (b) As condições devem ser consideradas perigosas se houver um risco real e previsível à segurança de qualquer jogador ou árbitro.
- (c) As condições devem ser consideradas despropositadas se, embora não representem qualquer risco à segurança, não seria sensato para o jogo prosseguir.

9. Suspensão da jogada em condições perigosas ou despropositadas

- (a) Todas as referências ao campo incluem o lote. Veja a Lei 7.1 (Área do lote).
- (b) Se a qualquer altura os árbitros concordam que as condições do campo, do tempo ou de luz, ou qualquer outra circunstância, são perigosas ou despropositadas, imediatamente suspendem a jogada, ou não permitem o seu início ou recomeço.
- (c) Quando há uma suspensão da jogada é da responsabilidade dos árbitros supervisionar as condições. Devem fazer inspecções, tão frequente quanto apropriado, sem a companhia de qualquer jogador ou dirigente. No momento em que os árbitros concordam que as condições já não são perigosas ou despropositadas mandam os jogadores resumir a jogada.

10. Posição de árbitros

Cada árbitro deve ficar onde melhor possa ver qualquer acto em que a sua decisão possa ser necessária.

Sujeito a esta consideração sobreposta, o árbitro do lado do lançador irá posicionar-se onde não interfere com o arranque do lançador nem com a visão do atacante.

O árbitro do lado do atacante pode eleger posicionar-se no lado de fora em vez do lado de dentro, desde que informe ao capitão da equipa colhedora, o atacante e o outro árbitro da sua intenção de o fazer.

11. Árbitros trocam lados

Os árbitros trocam de lados depois de cada equipa ter tido um turno concluído. Veja a Lei 12.3 (Turnos concluídos).

12. Consultas entre árbitros

Todas as disputas serão determinadas pelos árbitros. Os árbitros devem consultar-se mutuamente sempre que necessário. Veja também a Lei 27.6 (Consulta entre árbitros).

13. Informar os árbitros

Nas Leis, sempre que os árbitros devem receber informações dos capitães ou outros jogadores, será suficiente informar um árbitro e que este informe o outro árbitro.

14. Sinais

(a) O seguinte código de sinais deve ser utilizado pelos árbitros.

(i) Sinais feitos enquanto a bola está em jogo

Bola morta - pelo cruzamento e re-passagem dos pulsos abaixo da cintura.

Bola nula - por extensão de um braço na horizontal.

Eliminado/Fora - por elevação de um dedo indicador acima da cabeça. (Se não eliminado o árbitro deve dizer Não eliminado.)

Bola larga - por extensão dos dois braços na horizontal.

(ii) Quando a bola está morta, o árbitro do lado do lançador deve repetir os sinais acima, com excepção do sinal para Eliminado/Fora, aos apontadores.

(iii) Os sinais listados abaixo serão feitos aos apontadores somente quando a bola está morta.

Limite 4 - acenar um braço de um lado para outro a acabar com o braço a atravessar o peito

Limite 6 - elevação dos dois braços acima da cabeça.

Passagem - elevação de uma mão aberta acima da cabeça.

Começo da última hora - apontar a um pulso elevado com a outra mão.

Cinco corridas penalizantes atribuídas à equipa colhedora - bater repetidamente em cima do ombro com a mão oposta.

Cinco corridas penalizantes atribuídas à equipa colhedora

Passagem de perna - colocar uma mão em cima do ombro oposto.

Bola nova

Revogar último sinal - tocar um joelho levantado com a mão.

Corrida curta - elevar a bola acima da cabeça.

Revogar último sinal - tocar em cima dos dois ombros com as mãos opostas.

Corrida curta - pela dobra de um braço para cima e tocar no ombro mais próximo com as pontas dos dedos.

Todos estes sinais devem ser feitos pelo árbitro do lado do lançador com a excepção do sinal de Corrida curta, que deve ser assinalado pelo árbitro onde ocorre a corrida curta. No entanto, o árbitro do lado do lançador será responsável tanto para o sinal final de Corrida curta aos apontadores como para informá-los quanto ao número de corridas para apontarem.

(b) O árbitro deve esperar até que cada sinal seja reconhecido separadamente pelos apontadores antes de permitir que o jogo continue.

15 Exactidão da pontuação

Consulta entre os árbitros e apontadores em pontos duvidosos é essencial. Os árbitros devem, durante todo o jogo, certificar-se quanto à exactidão do número de corridas marcadas, às eliminações e, onde apropriado, ao número de saldos lançados. Devem concordar com os apontadores pelo menos em cada intervalo, à excepção de um intervalo

para bebidas, e no término do jogo. Veja as Leis 4.2 (Exactidão da pontuação), 21.8 (Exactidão do resultado) e 21.10 (Resultado a não ser alterado).

LEI 4 OS APONTADORES

1. Nomeação dos apontadores

Dois apontadores serão nomeados para registar todas as corridas marcadas, todas as eliminações e, onde apropriado, o número de saldos lançados.

2. Exactidão da pontuação

Os apontadores devem verificar frequentemente se os seus registos estão correctos. Devem de estar de acordo com os árbitros, pelo menos a cada intervalo, à excepção dos intervalos para bebidas, e no término do jogo, quanto às corridas marcadas, às eliminações e, onde apropriado, ao número de saldos lançados. Veja a Lei 3.15 (Exactidão da pontuação).

3. Reconhecimento de sinais

Os apontadores devem aceitar todas as instruções e sinais que lhes são transmitidos pelos árbitros. Devem reconhecer imediatamente cada sinal separadamente.

LEI 5 A BOLA

1. Peso e tamanho

A bola, quando nova, não deve pesar menos de 155,9 g, nem mais de 163 g, e deve medir pelo menos 22,4 cm, nem mais de 22,9 cm na circunferência.

2. Aprovação e controlo de bolas

- (a) Todas as bolas a serem usadas no jogo devem ter sido aprovadas pelos árbitros e capitães, e devem estar na posse dos árbitros antes do sorteio e permanecerão sob o seu controlo durante todo o jogo.
- (b) O árbitro deve tomar posse da bola em cada eliminação, no início de cada intervalo e a qualquer interrupção do jogo.

3. Bola nova

Salvo um acordo ao contrário que tenha sido feito antes do jogo, qualquer capitão pode solicitar uma nova bola no início de cada turno.

4. Bola nova num jogo de duração superior a um dia

Numa partida com duração superior a um dia, o capitão da equipa colhedora pode exigir uma bola nova após o número de saldos prescrito ter sido lançado com a usada. O Órgão Governante de críquete do país em referência deve decidir o número de saldos aplicáveis nesse país, que não deve ser inferior a 75 saldos.

O árbitro deve informar o outro árbitro e indicar aos batedores e apontadores sempre que uma bola nova é tomada em jogo.

5. Bola perdida ou imprópria para jogar

Se, durante o jogo, a bola não pode ser recuperada ou os árbitros concordam que se tornou imprópria para jogar através de uma utilização normal, os árbitros devem substituí-la com uma bola que tenha tido um desgaste comparável com o que a bola anterior tinha antes de ser substituída. Quando a bola é substituída o árbitro deverá informar os batedores e o capitão da equipa em campo.

6. Especificações

As especificações conforme a descrição em 1 acima aplicam-se só ao críquete masculino. As seguintes especificações serão aplicadas a

- (i) Críquete feminino
 - Peso: de 140 g a 150 g
 - Circunferência: de 21,0 cm a 22,5 cm
- (ii) Críquete júnior – Abaixo de 13
 - Peso: de 133 g a 144 g
 - Circunferência: de 20,5 cm a 22,0 cm

LEI 6 O TACO

1. O taco

O taco é constituído por duas partes, o cabo e a lâmina.

2. Medidas

Todas as disposições nas secções 3 a 6 abaixo estão sujeitas às medidas e restrições indicadas no Apêndice E.

3. O cabo

- (a) Uma extremidade do cabo é inserida numa cavidade na lâmina como um meio de unir o cabo e a lâmina. A parte do cabo que está totalmente fora da lâmina é definida como sendo a parte superior do cabo. É um eixo recto para segurar o taco. O restante do cabo é sua parte inferior utilizada apenas para unir a lâmina ao cabo. Não faz parte da lâmina mas, unicamente na interpretação de 5 e 6 abaixo, as referências à lâmina devem ser consideradas para incluir a parte inferior do cabo, quando aplicável.
- (b) O cabo deve ser feito principalmente de cana e/ou madeira, colada onde for necessário e amarrado com cordel ao longo da parte superior.
- (c) Contanto que 7 abaixo não seja violada, a parte superior pode ser coberta com materiais exclusivamente para proporcionar uma superfície adequada para agarrar. Essa cobertura é um complemento e não faz parte do taco. Veja, no entanto, 8 abaixo.
- (d) Não obstante 4(c) e 5 abaixo, tanto o cordel de ligação e o punho podem ir além da junção das partes superior e inferior para cobrir parte dos ombros, tal como definido no Apêndice E.

4. A lâmina

- (a) A lâmina é composta pela totalidade do taco para além do cabo acima definido. A lâmina tem uma face, um verso, uma ponta, lados e ombros. Ver Apêndice E.
- (b) A lâmina é constituída exclusivamente de madeira.
- (c) Nenhum material pode ser colocado ou inserido na lâmina nem na parte inferior do cabo, além dos permitidos em 3(d) acima e 5 e 6 abaixo, juntamente com um mínimo de fita adesiva ou adesivos utilizados exclusivamente para a fixação desses itens, ou para a fixação do cabo à lâmina.

5. Cobrir a lâmina

Todos os tacos podem ter identificações comerciais sobre a lâmina. Tacos de Classes A e B não podem ter outra cobertura sobre a lâmina, excepto nos casos permitidos no 6 abaixo. Tacos de Classe C podem ter uma cobertura de pano sobre a lâmina. Este pode ser tratado conforme especificado em 6 abaixo.

Tais coberturas são complementares à lâmina e não fazem parte do taco. Veja, no entanto, 8 abaixo.

6. Protecção e reparo

Contanto que 4 acima e 7 abaixo não sejam violados,

(a) exclusivamente para os fins de

ou (i) protecção contra danos à superfície da face, lados e ombros da lâmina

ou (ii) reparação da lâmina após danificada

material que não é rígido, nem no momento de sua aplicação à lâmina ou posteriormente, pode ser colocado sobre estas superfícies. Nenhum material deste tipo deve estender-se sobre qualquer parte do verso da lâmina, excepto no caso de (ii) acima e apenas quando é aplicado como um invólucro contínuo que abrange a área danificada.

(b) material sólido pode ser inserido na lâmina para o reparo após danos que não sejam danos superficiais. Adicionalmente, para protecção contra danos para Classes B e C, material pode ser inserido na ponta e/ou nos lados, paralelo à face da lâmina.

O único material permitido para qualquer inserção é madeira com o mínimo essencial de adesivos.

(c) para evitar danos à ponta, o material pode ser colocado sobre essa parte da lâmina, mas não deverá estender-se por qualquer parte da face, verso ou lados da lâmina.

(d) a superfície da lâmina pode ser tratada com materiais não-sólidos para melhorar a resistência à penetração de humidade e/ou mascarar defeitos na aparência natural da madeira. Salvo para o propósito de apresentar uma aparência homogênea ocultando defeitos naturais, este tratamento não deve alterar significativamente a cor da lâmina.

Quaisquer materiais referidos em (a), (b) (c) ou (d) são complementares à lâmina e não fazem parte do taco. Veja, no entanto, 8 abaixo.

7. Dano à bola

(a) Para qualquer parte do taco, coberto ou descoberto, a dureza dos materiais constituintes e a textura da superfície do mesmo não deve ser tal que um ou ambos possam causar danos inaceitáveis à bola.

(b) Qualquer material colocado em qualquer parte do taco, para qualquer efeito, não deve igualmente ser tal que possa causar danos inaceitáveis à bola.

(c) Para os fins desta Lei, danos inaceitáveis são uma deterioração maior do que o desgaste normal causado pela bola a atingir a superfície de madeira descoberta da lâmina.

8. Contacto com a bola

Nestas Leis,

(a) referência ao taco implicará que o taco é segurado pela mão do batedor ou por uma luva utilizada em sua mão, salvo a indicação contrária.

(b) contacto entre a bola e

ou (i) o próprio taco

ou (ii) a mão do batedor que segura o taco

ou (iii) qualquer parte de uma luva utilizada na mão do batedor que está a segurar o taco

ou (iv) quaisquer materiais adicionais permitidos sob 3, 5 ou 6 acima

serão considerados como a bola a atingir ou a tocar no taco, ou atingida pelo taco.

LEI 7 O LOTE

1. Área do lote

O lote é uma área rectangular no campo de 20,12 m em comprimento por 3,05 m de largura. É delimitado em ambas as extremidades pelas pregas de lançamento e de ambos os lados por linhas imaginárias, uma de cada lado da linha imaginária que une os centros das duas estacas centrais, cada uma no paralelo e a 1,52 m dele. Veja as Leis 8.1 (Largura e montagem) e 9.2 (A prega de lançamento).

2. Aptidão do lote para jogar

Os árbitros serão os únicos juizes da aptidão do lote para jogar. Veja as Leis 3.8 (Aptidão para jogar) e 3.9 (Suspensão do jogo em condições perigosas ou despropositadas).

3. Selecção e preparação

Antes do jogo, a Autoridade do Campo será responsável pela selecção e preparação do lote. Durante o jogo, os árbitros devem controlar a sua utilização e manutenção.

4. Alteração do lote

O lote não será alterado durante o jogo a menos que os árbitros decidam que é perigoso ou despropositado para que o jogo continue e assim só com o consentimento de ambos os capitães.

5. Lotes não relvados

No caso de um lote não relvado ser utilizado, a superfície artificial deverá obedecer às seguintes medidas.

Comprimento – um mínimo de 17,68 m

Largura – um mínimo de 1,83 m

Veja a Lei 10.8 (Campos não relvados).

LEI 8 OS POSTIGOS

1. Largura e montagem

Dois conjuntos de postigos serão montados em oposto e em paralelo a si próprios a uma distância de 20,12 m entre os centros das duas estacas centrais. Cada conjunto deverá ser de 22,86 cm de largura e será composto por três estacas de madeira, com dois fardos de madeira em cima. Veja Apêndice A.

2. Tamanho das estacas

A parte de cima das estacas deverá ser de 71,1 cm acima da superfície de jogo e deverá ser abobadada, excepto para os sulcos dos fardos. A parte de uma estaca acima da superfície de jogo deve ser cilíndrica, além do alto abobadado, com secção circular de diâmetro não inferior a 3,49 cm nem mais de 3,81 cm. Veja Apêndice A.

3. Os fardos

(a) Os fardos, quando postos em cima das estacas,

(i) não deverão projectar-se mais de 1,27 cm acima delas.

(ii) deverão encaixar entre as estacas sem forçá-las para fora da vertical.

(b) Cada fardo deverá obedecer as seguintes especificações. Veja Apêndice A.

Comprimento total 10,95 cm

Comprimento do cano 5,40 cm

Espiche comprido 3,49 cm

Espiche curto 2,06 cm

4. Críquete júnior

Em críquete júnior, as mesmas definições dos postigos são aplicáveis sujeito às seguintes medidas a serem utilizadas.

Largura	20,32 cm
Montagem para sub 13	19,20 m
Montagem para sub 11	18,29 m
Montagem para sub 9	16,46 m
Altura acima da superfície de jogo	68,58 cm
Cada estaca	
Diâmetro	não menor de 3,18 cm não mais de 3,49 cm
Cada fardo	
Total	9,68 cm
Cano	4,60 cm
Espiche comprido	3,18 cm
Espiche curto	1,91 cm

5. Dispensar com os fardos

Os árbitros podem decidir dispensar o uso dos fardos, se necessário. Se eles assim concordarem, então nenhuns fardos serão utilizados em cada lado. O uso de fardos deverá ser retomado logo que as condições o permitam. Veja a Lei 28.4 (Dispensar com os fardos).

LEI 9 AS PREGAS DE LANÇAMENTO, COLOCAÇÃO E RETORNO

1. As pregas

Uma prega de lançamento, uma prega de colocação e duas pregas de retorno deverão ser marcadas em branco, tal como definido em 2, 3 e 4 abaixo, em cada lado do campo. Veja Apêndice B.

2. A prega de lançamento

A prega de lançamento, que é a extremidade traseira da marcação da prega, deverá ser a linha através dos centros das três estacas naquele lado. Será de 2,64 m de comprimento, com as estacas no centro.

3. A prega de colocação

A prega de colocação, que é a extremidade traseira da marcação da prega, será em frente e em paralelo com a prega de lançamento e será 1,22 m dele. A prega de colocação deverá ser marcada a um mínimo de 1,83 m em cada lado da linha imaginária que une os centros das duas estacas centrais e deve ser considerada ilimitada em comprimento.

4. As pregas de retorno

As pregas de retorno, que são as extremidades internas da marcação das pregas, deverão ser perpendiculares à prega de colocação a uma distância de 1,32 m de cada lado da linha imaginária que une os centros das duas estacas centrais. Cada prega de retorno será marcada a partir da prega de colocação até um mínimo de 2,44 m atrás dela e deve ser considerada ilimitada em comprimento.

LEI 10 PREPARAÇÃO E MANUTENÇÃO DA ÁREA DE JOGO

1. Cilindragem

O lote não deve ser rolado durante o jogo, excepto como permitido em (a) e (b) abaixo.

(a) Frequência e duração da cilindragem

Durante o jogo o lote pode ser rolado a pedido do capitão da equipa batedora, por um período não superior a 7 minutos, antes do início de cada turno, com excepção do primeiro turno do jogo, e antes do recomeço da jogada de cada dia subsequente. Veja (d) abaixo.

(b) Cilindragem após um início atrasado

Além da cilindragem permitida acima, se, após o sorteio e antes do primeiro turno do jogo, o início estiver em atraso, o capitão da equipa batedora pode pedir que o lote seja rolado durante não mais de 7 minutos. No entanto, se os árbitros em conjunto concordarem que o atraso não teve efeito significativo sobre o estado do lote, eles devem recusar o pedido para rolar o lote.

(c) Escolha dos cilindros

Se houver mais de um cilindro disponível o capitão da equipa batedora deve escolher qual deles é usado.

(d) Agendagem de cilindragem permitida

A cilindragem permitida (máximo de 7 minutos) antes do início da jogada em qualquer dia não deve ser iniciada mais de 30 minutos antes da hora programada ou reprogramada para começar a jogada. O capitão da equipa batedora pode, no entanto, atrasar o início da cilindragem, até pelo menos 10 minutos antes da hora programada ou reprogramada para começar a jogada, se assim desejar.

(e) Tempo insuficiente para completar a cilindragem

Se, quando um capitão declara um turno fechado, ou abdica do turno, ou força o seguimento, não houver tempo suficiente para o lote ser rolado durante 7 minutos, ou se não houver tempo suficiente por qualquer outra razão, o capitão da equipa batedora será autorizado, não obstante, a exercer a sua opção de ter a cilindragem. O tempo pelo qual o início do turno atrasou devido a isto será descontado do tempo normal de jogada.

2. Limpar detritos do lote

(a) O lote deve ser limpo de quaisquer detritos

- (i) antes do início da jogada de cada dia. Será após a conclusão do corte e antes de qualquer cilindragem, não antes de 30 minutos até 10 minutos antes da hora programada ou reprogramada para começar a jogada.
- (ii) entre turnos. Isso deverá preceder a qualquer cilindragem se tal acontecer.
- (iii) em todos os intervalos para refeições.

(b) O afastamento de detritos em (a) acima, deve ser feito por varredura, salvo se os árbitros considerarem que esta pode ser prejudicial à superfície do campo. Neste caso, os detritos devem ser limpos a partir dessa área à mão, sem varrer.

(c) Além do (a) acima, detritos podem ser limpos do campo à mão, sem varredura, antes do corte e quando qualquer árbitro considerar necessário.

3. Corte

(a) Responsabilidade pelo corte

Todos os cortes que são realizados antes do jogo serão da responsabilidade da Autoridade do Campo.

Todos os cortes subsequentes serão realizados sob a supervisão dos árbitros.

(b) O lote e a zona exterior do campo

A fim de que durante todo o jogo as condições do campo sejam praticamente iguais para ambas as equipas quanto possível,

(i) o lote

(ii) a zona exterior do campo

deve ser cortados todos os dias em que a jogada é suposta acontecer, se as condições meteorológicas e do campo o permitirem.

Se, por razões além das condições do campo ou do tempo, o corte completo da zona exterior do campo não seja possível, a Autoridade do Campo notificará os capitães e os árbitros do procedimento a ser adoptado para tais cortes durante o jogo.

(c) Agendagem do corte

(i) O corte do campo em qualquer dia deve ser concluído o mais tardar 30 minutos antes da hora programada ou reprogramada para começar a jogada naquele dia, antes da varredura e da cilindragem. Se necessário, os detritos podem ser removidos do campo antes do corte, à mão, sem varredura. Veja 2(c) acima.

(ii) O corte da zona exterior do campo em qualquer dia deverá ser concluído o mais tardar 15 minutos antes da hora programada ou reprogramada para começar a jogada naquele dia.

4. Regar o lote

O lote não será regado durante o jogo.

5. Remarcação das pregas

As pregas serão remarcadas sempre que qualquer árbitro considerar necessário.

6. Manutenção das pegadas

Os árbitros deverão garantir que as pegadas feitas pelos lançadores e batedores sejam limpas e secas sempre que seja necessário para facilitar o jogo.

Em partidas de duração superior a um dia, os árbitros deverão permitir, se necessário, a substituição do relvado na zona das pegadas feitas pelo lançador pelo seu passo de lançamento, ou o uso de recheios de definição rápida para a mesma finalidade.

7. Segurar pontos de apoio e manutenção do lote

Durante o jogo, os árbitros deverão permitir que os jogadores possam garantir os seus pontos de apoio pelo uso de serragem desde que nenhum dano ao lote seja causado e que a Lei 42 (Jogo leal e desleal) não é violada.

8. Campos não relvados

Sempre que apropriado, as disposições estabelecidas em 1 a 7 acima serão aplicadas.

LEI 11 COBRIR O LOTE

1. Antes do jogo

A utilização de coberturas antes do jogo é da responsabilidade da Autoridade do Campo e pode incluir uma cobertura completa, se necessário.

No entanto, a Autoridade do Campo concederá facilidades adequadas aos capitães para inspeccionar o lote antes da nomeação dos seus jogadores e aos árbitros para desempenharem as suas funções previstas nas Leis 3 (Os árbitros), 7 (O lote), 8 (Os

postigos), 9 (As pregas de lançamento, colocação e retorno) e 10 (Preparação e manutenção da área do jogo).

2. Durante o jogo

O lote não deverá ser totalmente coberto durante o jogo a não ser que disposições tenham sido feitas pelos regulamentos ou por acordo antes do sorteio.

3. Cobrir a zona de corrida dos lançadores

Sempre que possível, as zonas de corrida dos lançadores serão cobertas durante intempéries, a fim de mantê-las secas. A menos que haja acordo para a cobertura total sob 2 acima as coberturas assim utilizadas não devem cobrir mais de 1,52 m à frente de cada prega de colocação.

4. Remoção das cobertas

- (a) Se após o sorteio o lote for coberto durante a noite, as coberturas devem ser retiradas durante a manhã, o mais cedo possível, em todos os dias em que a jogada é suposta acontecer.
- (b) Se coberturas são usadas durante o dia como protecção contra intempéries, ou se as intempéries atrasam a remoção das coberturas utilizadas durante a noite, devem ser removidas imediatamente logo que as condições o permitam.

LEI 12 TURNOS

1. Número de turnos

- (a) Um jogo será de um ou dois turnos para cada equipa de acordo com o combinado antes do jogo.
- (b) Pode ser acordado limitar quaisquer turnos a um número de saldos ou por um período de tempo. Se tal acordo for feito
 - (i) num jogo de um turno será aplicado a ambos os turnos.
 - (ii) num jogo de dois turnos será aplicado a
 - o primeiro turno de cada equipa
 - ou o segundo turno de cada equipa
 - ou ambos os turnos de cada equipa.

Para ambos os jogos de um e dois turnos, o acordo tem de incluir também os critérios para determinar o resultado quando nenhuma das Leis 21.1 (Uma Vitória – jogo de dois turnos) ou 21.2 (Uma Vitória – jogo de um turno) se aplica.

2. Turnos alternados

Num jogo de dois turnos cada equipa terá os seus turnos alternados, excepto nos casos previstos na Lei 13 (O seguimento) ou Lei 14.2 (Desistência de um turno).

3. Turnos completos

O turno de uma equipa será considerado completo se

- (a) a equipa estiver toda eliminada
- ou (b) numa eliminação ou se um batedor retirar-se, ainda continua haver bolas que ainda tenham que ser lançadas, mas nenhum batedor está disponível para entrar
- ou (c) o capitão declara o turno fechado
- ou (d) o capitão desiste do turno
- ou (e) em caso de um acordo sob 1(b) acima

- (i) o número de saldos prescritos tenha sido lançado
 - ou (ii) o tempo prescrito expirou
- conforme o caso.

4. O sorteio

Os capitães devem efectuar o sorteio por meio de uma moeda para a escolha de turnos, no campo de jogo e na presença de um ou ambos os árbitros, não antes de 30 minutos, nem depois de 15 minutos antes da hora programada ou de qualquer hora reprogramada para o início do jogo. Veja, no entanto, as disposições da Lei 1.3 (Capitão).

5. Notificação da decisão

Assim que o sorteio for concluído, o capitão da equipa vencedora do sorteio deverá notificar o capitão da oposição e os árbitros da sua decisão de bater ou de colher. Uma vez notificada a decisão não pode ser alterada.

LEI 13 O SEGUIMENTO

1. Vantagem depois do primeiro turno

- (a) Num jogo de dois turnos de cinco ou mais dias, a equipa que bate primeiro e atinja pelo menos 200 corridas de vantagem terá a opção de exigir que a outra equipa siga o seu turno.
- (b) A mesma opção estará disponível em jogos de dois turnos de mais curta duração com uma vantagem mínima exigida como mostrado a seguir.
 - (i) 150 corridas num jogo de 3 ou 4 dias;
 - (ii) 100 corridas num jogo de 2 dias;
 - (iii) 75 corridas num jogo de 1 dia.

2. Notificação

Um capitão deve notificar o capitão da oposição e os árbitros da sua intenção de assumir esta opção. Lei 10.1(e) (Tempo insuficiente para completar a cilindragem) será aplicada.

3. Primeiro dia do jogo anulado

Se nenhuma jogada ocorre no primeiro dia de um jogo de duração superior a um dia, 1 acima será aplicado em conformidade com o número de dias restantes a partir do início efectivo do jogo. O dia em que se começa a primeira jogada deve contar como um dia inteiro para este fim, independentemente do momento do começo da jogada.

A jogada terá ocorrido no momento em que, a seguir à chamada Jogar, o primeiro saldo for iniciado. Veja a Lei 22.2 (Início de um saldo).

LEI 14 DECLARAÇÃO E DESISTÊNCIA

1. Momento da declaração

O capitão da equipa batidora pode declarar um turno fechado, quando a bola está morta, a qualquer momento durante o turno.

2. Desistência de um turno

Um capitão pode desistir de qualquer um dos turnos da sua equipa em qualquer momento antes do início daquele turno. Um turno desistido será considerado como um turno completo.

3. Notificação

Um capitão deve notificar o capitão da oposição e os árbitros da sua decisão de declarar ou desistir do turno. Lei 10.1(e) (Tempo insuficiente para completar a cilindragem) será aplicada.

LEI 15 INTERVALOS

1. Um intervalo

Os seguintes serão classificados como intervalos.

- (i) O período entre o término da jogada em um dia e o início da jogada no dia seguinte.
- (ii) Intervalos entre turnos.
- (iii) Intervalos para refeições.
- (iv) Intervalos para bebidas.
- (v) Qualquer outro intervalo acordado.

Todos estes intervalos são considerados pausas marcadas para os fins da Lei 2.5 (Colhedor ausente ou que sai do campo).

2. Acordos de intervalos

(a) Antes do sorteio

- (i) as horas de jogo serão estabelecidas.
 - (ii) excepto como no (b) abaixo, o horário e a duração dos intervalos para as refeições serão acordados.
 - (iii) o horário e a duração de qualquer outro intervalo sob 1(v) acima serão acordados.
- (b) Num jogo de um dia nenhuma altura específica precisa de ser acordada para o intervalo de chá. Pode ser acordado fazer este intervalo entre os turnos.
- (c) Os intervalos para bebidas não podem ser tomados durante a última hora do jogo, conforme definido na Lei 16.6 (Última hora do jogo – número de saldos). Sujeitos a esta limitação, os capitães e os árbitros tem que decidir o horário de tais intervalos, se houver, antes do sorteio e em cada dia subsequente, o mais tardar 10 minutos antes da hora programada do início da jogada.

Veja também Lei 3.3 (Acordos com capitães).

3. Duração de intervalos

- (a) Um intervalo para o almoço ou para o chá deve ter a duração prevista no 2(a) acima, a partir da chamada de Tempo antes do intervalo até a chamada de Jogar após o intervalo.
- (b) Um intervalo entre os turnos será de 10 minutos do término de um turno até a chamada de Jogar para o início do próximo turno, salvo conforme definido em 4, 6 e 7 abaixo.

4. Não autorização para intervalo entre turnos

Além das disposições de 6 e 7 abaixo,

- (a) se um turno acabar com 10 minutos ou menos antes do prazo estabelecido para encerramento da jogada em qualquer dia, não haverá mais jogada nesse dia. Nenhuma alteração será feita à hora do início da jogada no dia seguinte por causa dos 10 minutos entre turnos.
- (b) se um capitão declara fechado um turno durante uma interrupção na jogada que tenha mais de 10 minutos de duração, nenhum ajuste será feito com a hora do reinício da jogada por causa dos 10 minutos entre turnos, que serão considerados como incluídos

na interrupção. A Lei 10.1(e) (Tempo insuficiente para completar a cilindragem) é aplicada.

- (c) se um capitão declara fechado um turno durante qualquer intervalo além dos intervalos para bebidas, o intervalo terá a duração aprovada, e será considerado para incluir os 10 minutos entre turnos. A Lei 10.1(e) (Tempo insuficiente para completar a cilindragem) é aplicada.

5. Mudar horários acordados para intervalos

Se, a qualquer momento durante o jogo,

tempo de jogada é perdido por condições adversas do campo, do tempo ou da luz ou em circunstâncias excepcionais,

ou os jogadores têm a oportunidade de deixar o campo durante um período que não seja um intervalo agendado,

o tempo do intervalo do almoço ou do intervalo do chá pode ser alterado se os dois árbitros e os dois capitães serem de acordo, desde que os requisitos de 3 acima e 6, 7, 8 e 9(c) abaixo não sejam violados.

6. Mudar horário acordado para intervalo do almoço

- (a) Se um turno acabar com 10 minutos ou menos antes da hora estabelecida para o almoço, o intervalo deve ser tomado imediatamente. Será da duração acordada, e será considerado para incluir os 10 minutos entre turnos.
- (b) Se, devido a condições adversas do campo, do tempo ou da luz, ou em circunstâncias excepcionais, ocorrer uma paragem com 10 minutos ou menos antes da hora estabelecida para o almoço, não obstante 5 acima, o intervalo será tomado imediatamente. Será da duração acordada. O jogo recomeçará no final deste intervalo, ou imediatamente quando as condições o permitam.
- (c) Se os jogadores tiverem a ocasião de deixar o campo por qualquer motivo, com mais de 10 minutos antes da hora estabelecida para o almoço, a menos que os árbitros e os capitães concordem alterá-lo, o almoço será tomado no prazo originalmente acordado.

7. Mudar horário acordado para intervalo do chá

- (a) (i) Se um turno acabar com 30 minutos ou menos antes da hora estabelecida para o chá, o intervalo deve ser tomado imediatamente. Será da duração acordada e será considerado para incluir os 10 minutos entre turnos.
- (ii) Se, com 30 minutos ainda antes da hora acordada para o chá, um intervalo entre turnos já esteja em curso, a jogada será retomada no final do intervalo de 10 minutos, se as condições o permitirem.
- (b) (i) Se, devido a condições adversas do campo, do tempo ou da luz, ou em circunstâncias excepcionais, ocorrer uma paragem com 30 minutos ou menos antes da hora estabelecida para o chá
 - a menos que haverá um acordo para alterar a hora do chá, como permitido no 5 acima
 - ou os capitães concordarão em renunciar o intervalo de chá, como permitido em 10 abaixoo intervalo será tomado imediatamente. O intervalo será da duração acordada. A jogada recomeçará no final deste intervalo, ou imediatamente quando as condições o permitirem.
- (ii) Caso uma paragem já estiver em curso com 30 minutos antes da hora acordada para o chá, 5 acima será aplicada.

8. Intervalo do chá – 9 eliminações

Se houver nove eliminações quando só faltam 2 minutos até à hora acordada do chá ou a nona eliminação acontece dentro destes 2 minutos ou em qualquer momento posterior até inclusive a última bola do saldo em curso na hora acordada para o intervalo do chá,

então, não obstante as disposições da Lei 16.5(b) (Conclusão de um saldo) o intervalo do chá não será tomado até ao final do saldo em curso 30 minutos depois da hora inicialmente prevista para o chá, a menos que os jogadores tenham motivo para deixar o campo de jogo ou o turno estiver concluído mais cedo.

Para os efeitos desta secção de Lei, a retirada de um batedor não será considerada equivalente a uma eliminação de postigo.

9. Intervalos para bebidas

- (a) Se em qualquer dia os capitães concordam que haverá intervalos para bebidas, a opção de fazer tais intervalos estará disponível para ambas as equipas. Cada intervalo deve ser o mais curto possível e em qualquer caso não deve exceder 5 minutos.
- (b) A menos que, como previsto em 10 abaixo, os capitães concordem em renunciá-lo, um intervalo para bebidas será tomado no final do saldo em curso quando a hora estabelecida for alcançada. Se, no entanto, houver uma eliminação ou um batedor se retira dentro de 5 minutos da hora acordada então o intervalo para bebidas será tomado de imediato.
Nenhuma outra variação no horário de intervalos para bebidas será permitida excepto nos casos previstos em (c) abaixo.
- (c) Se um turno acabar ou os jogadores tiverem que deixar o campo de jogo por qualquer outro motivo dentro de 30 minutos da hora acordada para um intervalo para bebidas, os árbitros e os capitães em conjunto podem reorganizar o horário dos intervalos para bebidas nessa sessão.

10. Acordo para renunciar intervalos

A qualquer momento durante o jogo, os capitães podem decidir renunciar o intervalo do chá ou qualquer um dos intervalos para bebidas. Os árbitros serão informados da decisão.

Enquanto a jogada estiver a decorrer, os batedores em jogo podem substituir o seu capitão para fazerem um acordo para renunciar um intervalo para bebidas nessa sessão.

11. Apontadores são informados

Os árbitros deverão garantir que os apontadores sejam informados de todos os acordos sobre as horas de jogada e intervalos, e quaisquer alterações feitas conforme permitido nesta Lei.

LEI 16 INÍCIO E TÉRMINO DA JOGADA

1. Chamada de Jogar

O árbitro do lado lançador chamará Jogar no início do jogo e no recomeço da jogada depois de qualquer intervalo ou interrupção.

2. Chamada de Tempo

O árbitro do lado lançador chamará Tempo quando a bola estiver morta sobre a cessação da jogada, antes de qualquer interrupção ou intervalo e no final do jogo. Veja Leis 23.3 (Chamada de Saldo ou Tempo) e Lei 27 (Apelos).

3. Remoção dos fardos

Após a chamada de Tempo, os fardos serão retirados de ambos os postigos.

4. Iniciar um novo saldo

Outro saldo deve ser sempre iniciado a qualquer altura durante o jogo, a menos que um intervalo deva ser tomado nas circunstâncias definidas em 5 abaixo, se o árbitro, indo a passo normal, chegar à sua posição atrás das estacas do lado do lançador antes da hora acordada para o próximo intervalo ou para o encerramento da jogada.

5. Conclusão de um saldo

Além do final do jogo,

- (a) se a hora acordada para um intervalo for atingida durante um saldo, o saldo será concluído antes que o intervalo seja tomado excepto como previsto em (b) abaixo
- (b) quando menos de 2 minutos faltarem antes da hora acordada para o próximo intervalo, o intervalo será tomado de imediato se
 - ou (i) um batedor for eliminado ou se retira
 - ou (ii) os jogadores têm a ocasião de deixar o campose isso ocorrer durante um saldo ou no final de um saldo. Excepto no fim de um turno, se um saldo for assim interrompido será concluído no reinício da jogada.

6. Última hora do jogo – número de saldos

Quando faltar uma hora de tempo de jogada, de acordo com as horas acordadas de jogada, o saldo em curso será concluído. O próximo saldo será o primeiro de um mínimo de 20 saldos que serão lançados, desde que o resultado não seja alcançado antes, e desde que não haja intervalo ou interrupção na jogada.

O árbitro do lado lançador indicará o início destes 20 saldos aos jogadores e aos apontadores. O período de jogada depois será referido como a última hora, independentemente da sua duração.

7. Última hora do jogo – interrupções de jogada

Se houver uma interrupção na jogada durante a última hora do jogo, o número mínimo de saldos a serem lançados será reduzido de 20 como se segue.

- (a) O tempo perdido por uma interrupção é contado a partir da chamada de Tempo até a altura do reinício da jogada decidido pelos árbitros.
- (b) Um saldo será deduzido para cada 3 minutos completos de tempo perdido.
- (c) No caso de mais de uma interrupção, os minutos perdidos não serão agregados, o cálculo será feito por cada interrupção separadamente.
- (d) Se, quando faltar uma hora de jogada, uma interrupção já estiver em curso
 - (i) somente o tempo perdido após este momento será contado nos cálculos
 - (ii) o saldo em curso no início da interrupção deve ser concluído no reinício da jogada e não será contabilizado como parte do número mínimo de saldos a serem lançados.
- (e) Se, após o início da última hora do jogo, uma interrupção ocorre durante um saldo, o saldo deve ser concluído no reinício da jogada. Os dois parte-saldos entre eles será contado como um saldo do número mínimo a ser lançado.

8. Última hora do jogo – intervalos entre turnos

Se um turno acabar para que seja um novo turno iniciado durante a última hora do jogo, o intervalo começará com o fim do turno e acabará 10 minutos depois.

- (a) Se esse intervalo já estiver em curso no início da última hora, então para determinar o número de saldos para serem lançados no novo turno, os cálculos serão feitos conforme estabelecido em 7 acima.

- (b) Se o turno acabar após a última hora do jogo ser iniciado, dois cálculos serão feitos, conforme estabelecido em (c) e (d) abaixo. O número maior gerado por estes dois cálculos, deve ser o número mínimo de saldos a serem lançados no novo turno.
- (c) Cálculo baseado em saldos restantes.
 - (i) Após a conclusão do turno, o número de saldos que restam para serem lançados, do mínimo na última hora, será notado.
 - (ii) Se não for um número inteiro será arredondado para o número inteiro seguinte.
 - (iii) Três saldos, para o intervalo, a serem deduzidos do número resultante para determinar o número de saldos ainda a ser lançados.
- (d) Cálculo baseado em tempo restante.
 - (i) Após a conclusão do turno, o tempo restante até a hora estabelecida para encerramento do jogo será notado.
 - (ii) Dez minutos a serem deduzidos desse tempo, para o intervalo, para determinar o tempo de jogada restante.
 - (iii) O cálculo a ser feito de um saldo para cada três minutos completos do tempo de jogada restante, mais um saldo se resta mais uma parte de 3 minutos.

9. Conclusão do jogo

O jogo está concluído

- (a) logo que um resultado, como definido nas secções 1, 2, 3, 4 ou 5(a) da Lei 21 (O resultado), seja alcançado.
- (b) logo que ambos
 - (i) o número mínimo de saldos para a última hora esteja concluído
 - e (ii) a hora estabelecida para encerramento da jogada é atingida
 a menos que o resultado tenha sido alcançado antes do tempo.
- (c) no caso de um acordo nos termos da Lei 12.1(b) (Número de turnos), logo que o turno final seja completado como definido na Lei 12.3(e) (Turnos completos).
- (d) se, sem o jogo estar concluído, como em (a) ou (b) ou (c) acima, os jogadores deixam o campo devido às condições adversas do campo, do tempo ou da luz, ou em circunstâncias excepcionais, e jogar mais não seja possível.

10. Conclusão do último saldo do jogo

O saldo em curso no encerramento da jogada no último dia deve ser completado a não ser que

- ou (i) um resultado já tenha sido alcançado
- ou (ii) os jogadores têm a ocasião de deixar o campo. Neste caso não haverá recomeço da jogada, excepto nas circunstâncias da Lei 21.9 (Erros na pontuação), e o jogo terminará.

11. Lançador incapaz de completar um saldo durante a última hora do jogo

Se, por qualquer motivo, um jogador for incapaz de completar um saldo durante a última hora, a Lei 22.8 (Lançador incapacitado ou suspenso durante um saldo) será aplicada. As partes separadas de tal saldo serão consideradas como um saldo do mínimo a ser lançado.

LEI 17 TREINAR NO CAMPO

1. Treinar no campo

Não haverá treino de qualquer espécie, em qualquer altura em qualquer dia do jogo, no lote ou em qualquer parte das duas faixas paralelas e imediatamente adjacentes ao lote, de cada lado, cada uma das mesmas dimensões do lote.

2. Treinar no resto do quadrado

Não haverá treino de qualquer espécie em qualquer outra parte do quadrado em qualquer dia do jogo, excepto antes do início da jogada ou após o encerramento da jogada desse dia.
Treino antes do início da jogada

- (a) não continuará depois de 30 minutos antes da hora programada ou da qualquer altura reprogramada para o início da jogada desse dia.
- (b) não será permitido se os árbitros considerarem que irá prejudicar a superfície do quadrado significativamente.

3. Treinar na zona exterior do campo

- (a) Todas as formas de treino são permitidas na zona exterior do campo
 - antes do início da jogada ou após o encerramento da jogada em qualquer dia
 - ou durante os intervalos do almoço e do chá
 - ou entre turnos

dado que os árbitros considerarem que tais treinos não irão causar deterioração significativa na condição da zona exterior do campo.

Tais treinos não deverão continuar menos do que 5 minutos antes da hora para a jogada começar ou recomeçar.

- (b) Entre a chamada de Jogar e a chamada de Tempo
 - (i) ninguém pode participar em treinos de qualquer tipo no campo de jogo, mesmo desde fora do limite, com excepção dos colhedores como definido em Apêndice D e os batedores em jogo. Qualquer jogador envolvido em treinos contrariando esta Lei será considerado como violando a Lei e estará sujeito à penalidade em 4 abaixo.
 - (ii) não haverá treinos de lançar ou bater na zona exterior do campo. Lançar uma bola, utilizando apenas a acção do braço, para um jogador na zona exterior do campo não será considerado como treino de lançar, mas está sujeito a (b)(iii) e (c) abaixo. No entanto, um lançador que lança deliberadamente uma bola ao chão infringirá a Lei 42.3 (A bola do jogo – alterar a sua condição).
 - (iii) outros treinos serão permitidos, sujeito à restrição em (i) e (ii) acima,
 - ou depois de uma eliminação.
 - ou durante outras pausas na jogada para actividades legítimas, como a adaptação da tela da visão.
- (c)
 - (i) Treinos depois de uma eliminação deverão cessar logo que o batedor entra no quadrado.
 - (ii) Treinos durante outras pausas legítimas na jogada não deverão continuar para além do tempo mínimo exigido para a actividade que provoca a pausa na jogada.

Se estas restrições de tempo não forem respeitadas, os árbitros deverão aplicar os procedimentos da Lei 42.9 (Gastar tempo pela equipa em campo).

4. Penalidade para contravenção

Se um jogador contravene 1, 2, 3(b)(i) ou 3(b)(ii) acima, não será permitido lançar até que pelo menos uma hora tenha decorrido
ou houve pelo menos 30 minutos de tempo de jogada decorrido desde a violação, o que ocorrer primeiro.

Se a contravenção é feita pelo lançador durante um saldo, ele não será autorizado a concluir o saldo. Será concluído por outro lançador, que não tenha lançado qualquer parte do saldo anterior, nem será autorizado lançar qualquer parte do saldo seguinte.

5. Treino de arranque

Um lançador é autorizado treinar o seu arranque sujeito às disposições em 3 e 4 acima.

LEI 18 MARCAR CORRIDAS

1. Uma corrida

A pontuação será contada por corridas. Uma corrida é marcada

- (a) enquanto os batedores, a qualquer altura que a bola esteja em jogo, cruzarem-se e chegarem as suas zonas de lado a lado.
- (b) quando um limite é marcado. Veja a Lei 19 (Limites).
- (c) quando corridas penalizantes são atribuídas. Veja 6 abaixo.
- (d) quando Bola perdida é chamada. Veja a Lei 20 (Bola perdida).

2. Corridas não permitidas

Não obstante 1 acima, ou quaisquer outras disposições em outras partes destas Leis, a marcação de corridas ou atribuição de penalidades será sujeita a quaisquer disposições que possam ser aplicadas, para a exclusão das corridas ou para a não atribuição de penalidades.

3. Corridas curtas

- (a) Uma corrida é curta se o batedor não chegar a sua zona quando virar para a próxima corrida.
- (b) Apesar de uma corrida curta encurtar a corrida seguinte, esta última se concluída não será considerada curta. Um atacante a partir para sua primeira corrida à frente da sua prega de colocação pode fazê-lo também sem penalidade.

4. Corridas curtas não intencionais

Com excepção das circunstâncias de 5 abaixo,

- (a) se qualquer batedor correr uma corrida curta, o árbitro em causa irá, a menos que um limite seja marcado, chamar e assinalar a Corrida curta logo que a bola se torna morta e aquela corrida não será marcada.
- (b) se, depois de um ou ambos os batedores correrem uma corrida curta, um limite é marcado, o árbitro em causa irá ignorar as corridas curtas e não deverá chamar ou assinalar Corrida curta.
- (c) se ambos os batedores correrem curto na mesma corrida, esta deve ser considerada apenas uma corrida curta.
- (d) se houver mais de uma corrida curta então, sujeito a (b) e (c) acima, todas as corridas assim chamadas não serão marcadas.

Se houver mais de uma corrida curta o árbitro deverá informar os apontadores quanto ao número de corridas a serem pontuadas.

5. Corridas curtas deliberadas

- (a) Não obstante 4 acima, se qualquer árbitro considerar que um ou ambos os batedores correram deliberadamente curto do seu lado, o árbitro em causa irá, quando a bola estiver morta, informar o outro árbitro do acontecido. O árbitro do lado do lançador irá então
 - (i) avisar ambos os batedores que a prática é desleal e indicar que este é o primeiro e último aviso. Este aviso é aplicável durante todo o turno. O árbitro deverá informar cada batedor que entre em jogo.
 - (ii) seja um batedor eliminado ou não, proibir todas as corridas marcadas da equipa batedora nesse lançamento além das corridas atribuídas por penalidades.

- (iii) repor os batedores aos seus lados originais.
 - (iv) informar o capitão da equipa em campo e, logo que possível, o capitão da equipa batedora da razão desta acção.
 - (v) informar os apontadores do número de corridas a serem registadas.
- (b) Se houver qualquer nova instância de correr curto deliberadamente por qualquer batedor naquele turno, o árbitro em causa irá, quando a bola estiver morta, informar o outro árbitro do acontecido e o procedimento delineado em (a)(ii), (iii) e (iv) acima será repetido. Além disso, o árbitro do lado do lançador irá então
- (i) atribuir 5 corridas penalizantes à equipa em campo
 - (ii) informar os apontadores do número de corridas a serem registadas
 - (iii) juntamente com o outro árbitro relatar a ocorrência logo que possível após o jogo ao Executivo da equipa batedora e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que tomarão medidas adequadas contra o capitão e jogador ou jogadores em causa.

6. Corridas atribuídas por penalidades

Corridas serão marcadas por penalidades conforme 5 acima e Leis 2.6 (Jogador regressa sem permissão), 24 (Bola nula), 25 (Bola larga), 41.2 (Colher a bola), 41.3 (Capacetes protectores pertencentes à equipa colhedora) e 42 (Jogo leal e desleal).

7. Corridas marcadas por limites

Corridas serão marcadas por limites conforme Lei 19 (Limites).

8. Corridas marcadas por Bola perdida

Corridas serão marcadas quando Bola perdida for chamada conforme Lei 20 (Bola perdida).

9. Corridas marcadas quando um batedor é eliminado

Quando um batedor é eliminado, quaisquer corridas penalizantes atribuídas a qualquer uma das equipas irão manter-se. Nenhuma outra corrida será acreditada à equipa batedora, excepto conforme a seguir.

Se um batedor for

- (a) eliminado Manusear a bola, a equipa batedora marcará também as corridas completadas antes da ofensa.
- (b) eliminado Obstruir o campo, a equipa batedora marcará também as corridas completadas antes da ofensa.
Se, no entanto, a obstrução impediu a bola de ser apanhada, nenhuma corrida para além das penalidades será marcada.
- (c) eliminado Corrido fora, a equipa batedora marcará também as corridas completadas antes da eliminação.
Se, no entanto, um atacante que tem um corredor for ele próprio eliminado Corrido fora, nenhuma corrida para além das penalidades será marcada. Veja a Lei 2.8 (Transgressão das Leis pelo batedor que tenha corredor).

10. Corridas marcadas quando a bola se torna morta para além de uma eliminação

Quando a bola fica morta por qualquer outro motivo que uma eliminação, ou é chamado morto por um árbitro, a menos que haja uma disposição específica ao contrário nas Leis,

- (a) quaisquer corridas por penalidades atribuídas a qualquer equipa serão marcadas. Observe, no entanto, as disposições das Leis 26.3 (Passagens de perna a não ser atribuídas) e 41.4 (Corridas penalizantes a não ser atribuídas).
- (b) adicionalmente a equipa batedora será acreditada com

- (i) todas as corridas completadas pelos batedores antes do incidente ou da chamada
- e (ii) a corrida em curso se os batedores se terem cruzado no momento do incidente ou da chamada. Observe especificamente, no entanto, as disposições nas Leis 34.4(c) (Corridas marcadas de bola legalmente atingida mais de uma vez) e 42.5(f) (Distracção ou obstrução deliberada do batedor).

11. Batedor a voltar ao lado original

- (a) Quando um batedor é eliminado, o batedor não eliminado irá voltar ao seu lado original
 - (i) se o atacante for ele próprio Corrido fora nas circunstâncias da Lei 2.8(c) (Transgressão das Leis pelo batedor que tenha corredor).
 - (ii) para todos os outros métodos de eliminação com excepção daqueles em 12(a) abaixo.
- (b) Excepto numa eliminação, os batedores irão voltar aos seus lados originais nos casos de, e só nos casos de,
 - (i) um limite.
 - (ii) a proibição de corridas por qualquer razão.
 - (iii) a decisão dos batedores em jogo a fazê-lo conforme a Lei 42.5(g) (Distracção ou obstrução deliberada do batedor).

12. Batedor a voltar ao postigo de onde saiu

- (a) Quando um batedor é eliminado
 - (i) Apanhado, Manusear a bola ou Obstruir o campo,
 - (ii) Corrido fora excepto como em 11(a) acima,
 o batedor não eliminado irá voltar ao postigo de onde saiu, mas só se os batedores não se tenham já cruzado no momento do incidente que causou a eliminação.
- (b) Excepto nos casos de 11(b) acima, se enquanto uma corrida esteja em curso a bola se torna morta por qualquer razão para além de uma eliminação de um batedor, ou é chamada morta por um árbitro, os batedores irão voltar aos postigos de onde saíram, mas só se não tenham cruzado em corrida quando a bola se tornou morta.

LEI 19 LIMITES

1. O limite do campo de jogo

- (a) Antes do sorteio, os árbitros deverão decidir o limite do campo de jogo com os dois capitães. O limite deve ser marcado, se possível, ao longo de todo o seu comprimento.
- (b) O limite será acordado para que nenhuma parte de qualquer tela da visão esteja dentro do campo de jogo.
- (c) Um obstáculo ou uma pessoa dentro do campo de jogo não deve ser considerado como um limite a menos que seja assim decidido pelos árbitros antes do sorteio. Veja a Lei 3.4 (Para informar capitães e apontadores).

2. Definir o limite – marcação do limite

- (a) Sempre que possível, o limite será marcado por meio de uma linha branca ou uma corda deitada ao longo do chão.
- (b) Se o limite for marcado por uma linha branca,
 - (i) a borda interna da linha será a borda do limite.
 - (ii) uma bandeira, uma placa ou um poste utilizado apenas para realçar a posição de uma linha marcada no chão será colocado fora da borda do limite e não será

considerado como definição ou marcação do limite. Veja, no entanto, as disposições em (c) abaixo.

- (c) Se um objecto sólido for usado para marcar o limite, deverá ter uma borda ou uma linha que constituirá a borda do limite.
 - (i) Para uma corda, o que inclui qualquer objecto semelhante da secção transversal curva deitado no chão, a borda do limite é a linha formada pelos pontos mais interiores da corda ao longo do seu comprimento.
 - (ii) Para uma cerca, o que inclui qualquer objecto semelhante em contacto com o chão, mas com uma superfície plana projectada acima do chão, a borda do limite será a linha base da cerca.
- (d) Se a borda do limite não for definida como em (b) ou (c) acima, os árbitros e os capitães deverão concordar, antes do sorteio, qual linha será a borda do limite. Se não existir nenhum marcador físico para uma secção do limite, a borda do limite será a linha recta imaginária que une os dois pontos marcados mais próximos da borda do limite.
- (e) Se um objecto sólido usado para marcar o limite é desordenado por qualquer razão durante a jogada, então se possível será restaurado para a sua posição original logo que a bola esteja morta. Se isso não for possível, então
 - (i) se alguma parte da cerca ou doutro marcador vier dentro do campo de jogo, essa parte será removida do campo de jogo, logo que a bola estiver morta.
 - (ii) a linha onde a base da cerca ou do marcador estiver originalmente definirá a borda do limite.

3. Marcar um limite

- (a) Um limite será marcado e assinalado pelo árbitro do lado do lançador sempre que, enquanto a bola estiver em jogo, na sua opinião,
 - (i) a bola tocar o limite, ou é aterrada para além do limite.
 - (ii) um colhedor, com alguma parte do corpo em contacto com a bola, tocar o limite ou tiver alguma parte do corpo aterrada para além do limite.
- (b) As frases 'ter tocado o limite' e 'tocar no limite' serão entendidas como contacto com
 - ou (i) a borda do limite como definido em 2 acima
 - ou (ii) qualquer pessoa ou obstáculo dentro do campo de jogo que tenha sido designado como um limite pelos árbitros antes do sorteio.
- (c) A frase 'aterrado para além do limite' será entendida como contacto com
 - ou (i) qualquer parte de uma linha ou objecto sólido que marca o limite, excepto a borda do limite,
 - ou (ii) o chão para além da borda do limite
 - ou (iii) qualquer objecto em contacto com o chão para além da borda do limite.

4. Bola para além do limite

A bola pode ser apanhada, sujeita às disposições de Lei 32, ou colhida depois de ter passado o limite, desde que

- (i) o primeiro contacto com a bola seja feito por um colhedor com qualquer parte do corpo aterrada dentro do limite, ou cujo último contacto com o chão antes de tocar na bola seja dentro do limite.
- (ii) nem a bola, nem nenhum colhedor em contacto com a bola, tocassem o limite ou seja aterrado para além do limite a qualquer altura durante o acto de apanhar ou colher a bola.

O acto de apanhar ou colher a bola inicia-se a partir do momento em que a bola entra em contacto com qualquer parte do colhedor e acabará quando um colhedor obtiver controlo

completo tanto sobre a bola e sobre o seu próprio movimento e não tiver nenhuma parte do seu corpo a tocar o limite ou aterrado para além do limite.

5. Corridas permitidas por limites

- (a) Antes do sorteio, os árbitros irão concordar com os dois capitães as corridas permitidas para os limites. Ao decidir sobre as permissões, os árbitros e os capitães devem seguir os costumes que prevalecem no campo.
- (b) A não ser que seja acordado de outra forma em (a) acima, as permissões para os limites serão de 6 se a bola que ter sido atingida pelo taco caísse para além do limite, de outro modo 4 corridas. Estas permissões são ainda aplicáveis, embora a bola tenha tocado anteriormente um jogador de campo. Veja também (c) abaixo.
- (c) A bola será considerada como aterrada para além do limite e 6 corridas serão marcadas se um colhedor
 - (i) tiver qualquer parte do seu corpo a tocar o limite ou aterrada para além do limite quando este apanhar a bola.
 - (ii) apanhar a bola e subsequentemente tocar o limite ou aterrar com alguma parte do seu corpo para além do limite enquanto em contacto com a bola mas antes de apanhar a bola por completo. Veja a Lei 32 (Apanhado).

6 Corridas marcadas

Quando um limite é marcado,

- (a) quaisquer corridas por penalidades atribuídas a qualquer equipa serão marcadas.
- (b) a equipa batedora, excepto em circunstâncias de 7 abaixo, deverá ser atribuída consoante o maior de
 - (i) a permissão do limite
 - (ii) as corridas completadas pelos batedores, juntamente com a corrida em curso se se cruzarem no momento que o limite foi marcado.
- (c) Quando as corridas em (ii) acima excedem a permissão do limite, irão substituir o limite para os efeitos da Lei 18.12 (Batedor a voltar ao postigo de onde saiu).

7 Tiro em excesso ou acto deliberado de um colhedor

Se o limite resulta ou de um tiro em excesso ou de um acto deliberado de um colhedor as corridas marcadas serão

- (i) quaisquer corridas por penalidades atribuídas a qualquer equipa
- e (ii) a permissão do limite
- e (iii) as corridas completadas pelos batedores, juntamente com a corrida em curso se se cruzarem no momento do tiro ou acto.

Lei 18.12(b) (Batedor a voltar ao postigo de onde saiu) será aplicada a partir do momento do tiro ou acto.

LEI 20 BOLA PERDIDA

1. Colhedor a chamar Bola perdida

Se uma bola em jogo não pode ser encontrada ou recuperada, qualquer colhedor pode chamar Bola perdida. A bola passa então a ser morta. Veja a Lei 23.1 (Bola está morta). A Lei 18.12(b) (Batedor a voltar ao postigo de onde saiu) será aplicada a partir do momento da chamada.

2. A bola a ser substituída

Os árbitros devem substituir a bola com uma que tenha tido um desgaste equivalente como a bola anterior antes de se perder ou se tornar irrecuperável. Veja a Lei 5.5 (Bola perdida ou imprópria para jogar).

3. Corridas marcadas

(a) Quaisquer corridas por penalidades atribuídas a qualquer equipa serão marcadas.

(b) A equipa batedora será adicionalmente atribuída

ou (i) as corridas completadas pelos batedores, juntamente com a corrida em curso se se cruzaram no momento da chamada,

ou (ii) 6 corridas,
o que for maior.

Estas devem ser creditadas ao atacante se a bola for atingida pelo taco, caso contrário para o total de Passagens, Passagens de perna, Bolas nulas ou Largas conforme o caso.

LEI 21 O RESULTADO

1. Uma Vitória – jogo de dois turnos

A equipa que tenha marcado um total de corridas em excesso de que marcado em dois turnos completos pela equipa adversária ganhará o jogo. Veja a Lei 12.3 (Turnos completos). Veja também 6 abaixo.

2. Uma Vitória – jogo de um turno

A equipa que tenha marcado no seu turno um total de corridas em excesso do que foi marcado pela equipa adversária no seu turno completo ganhará o jogo. Veja a Lei 12.3 (Turnos completos). Veja também 6 abaixo.

3. Árbitros atribuem o jogo

Não obstante qualquer acordo acerca da Lei 12.1(b) (Número de turnos),

(a) um jogo será perdido pela equipa que

ou (i) conceder a derrota

ou (ii) na opinião dos árbitros recusa-se a jogar

e os árbitros irão atribuir a vitória do jogo à outra equipa.

(b) se um árbitro considerar que a acção de qualquer jogador ou jogadores poderá constituir uma recusa por qualquer equipa de jogar então os árbitros em conjunto irão averiguar a causa da acção. Se depois decidirem em conjunto que esta acção constitui uma recusa de jogar por uma equipa, irão assim informar o capitão dessa equipa. Se o capitão persistir nessa acção os árbitros irão atribuir o jogo de acordo com (a) acima.

(c) se a acção como em (b) acima ocorrer depois da jogada começar e não constituir recusa de jogar,

(i) tempo de jogada perdido será contado a partir do início da acção até a jogada recomeçar, sujeito a Lei 15.5 (Mudar horários acordados para intervalos).

(ii) a hora do fecho da jogada para aquele dia será prolongada esse tempo, sujeito a Lei 3.9 (Suspensão da jogada em condições perigosas ou despropositadas).

(iii) se aplicável, nenhuns saldos serão deduzidos durante a última hora do jogo somente por causa desse tempo.

4. Jogos em que haja um acordo conforme Lei 12.1(b)

Para qualquer jogo em que haja um acordo conforme a Lei 12.1(b) (Número de turnos), se o resultado não for determinado por qualquer dos métodos indicados como em 1, 2 ou 3 acima, então o resultado será como previsto nesse acordo.

5. Todos os outros jogos – Uma Igualdade ou Empate

(a) Uma igualdade

O resultado de um jogo será uma Igualdade quando as pontuações sejam iguais na conclusão do jogo, mas só se a equipa batedora tenha completado o seu turno.

(b) Um Empate

Um jogo que esteja concluído como definido em Lei 16.9 (Conclusão do jogo), sem ser determinado por quaisquer dos métodos indicados em (a) acima ou em 1, 2, or 3, acima, será contado como um Empate.

6. Batida vencedora ou extras

(a) Logo que um resultado seja alcançado, como definido em 1, 2, 3, 4 ou 5(a) acima, o jogo termina. Nada que aconteça a seguir, excepto como em Lei 42.17(b) (Corridas penalizantes), será considerado como parte dele. Veja também 9 abaixo.

(b) A equipa a bater em último lugar terá marcado corridas suficientes para ganhar só se o seu total de corridas for suficiente sem incluir quaisquer corridas feitas pelos batedores antes da conclusão de um apanhado, ou a obstrução de um apanhado, do qual o atacante poderá ser eliminado.

(c) Se um limite for marcado antes dos batedores terem completado as corridas suficientes para ganhar o jogo, então o total da permissão do limite será creditado ao total da equipa e, se a bola for atingida pelo taco, à pontuação do atacante.

7. Declaração do resultado

Se a equipa a bater em último lugar ganhar o jogo sem ser totalmente eliminada, o resultado será declarado como ganho pelo número de eliminações que faltavam.

Se, sem ter marcado um total de corridas em excesso do total marcado pela equipa adversária, a equipa a bater em último lugar ficou totalmente eliminada, mas graças à atribuição de 5 corridas penalizantes o seu total se torna suficiente para ganhar, o resultado será declarado como ganho por essa equipa por Corridas penalizantes.

Se a equipa em campo em último lugar ganhar o jogo, o resultado será declarado como ganho por corridas.

Se o jogo for decidido por uma equipa conceder derrota ou recusar a jogar, o resultado será declarado como Jogo concedido ou Jogo atribuído conforme o caso.

8. Exactidão da pontuação

Qualquer decisão quanto à exactidão das pontuações será da responsabilidade dos árbitros. Veja a Lei 3.15 (Exactidão da pontuação).

9. Erros na pontuação

Se, depois dos árbitros e dos jogadores terem saído do campo confiantes que o jogo foi concluído, os árbitros encontrarem um erro na pontuação que afecta o resultado, então, sujeito a 10 abaixo, irão adoptar o seguinte procedimento.

(a) Se, quando os jogadores saírem do campo, a equipa a bater em último lugar ainda não tenha completado o seu turno e

ou (i) o número de saldos a ser lançado na última hora, ou neste turno, ainda não tenha sido concluído

ou (ii) a hora marcada para o fecho da jogada, ou para o fecho do turno, não foi alcançada

então, a menos que uma equipa conceda a derrota, os árbitros ordenam a continuação da jogada.

A menos que um resultado seja alcançado mais cedo, a jogada irá continuar, se as condições o permitirem, até à conclusão do número prescrito dos saldos e nem o tempo para o fecho da jogada foi alcançado nem o tempo alocado para o turno expirou, conforme o caso. O número de saldos e tempo restante serão tomados como estavam na chamada de Tempo para a suposta conclusão do jogo. Não será tomado em conta o tempo entre aquele momento e o recomeço da jogada.

(b) Se, a esta chamada de Tempo, os saldos forem concluídos e nenhum tempo de jogada resta, ou se a equipa a bater em último lugar completou o seu turno, os árbitros irão informar de imediato os dois capitães das correcções necessárias à pontuação e ao resultado.

10. Resultado a não ser alterado

Uma vez que os árbitros tenham acordado com os apontadores a exactidão da pontuação na conclusão do jogo – veja as Leis 3.15 (Exactidão da pontuação) e 4.2 (Exactidão da pontuação) – o resultado não pode ser alterado posteriormente.

LEI 22 O SALDO

1. Número de bolas

A bola será lançada de cada postigo alternadamente em saldos de 6 bolas.

2. Início de um saldo

Um saldo inicia-se quando o lançador começa o seu arranque ou, se não tiver arranque, a sua acção do primeiro lançamento daquele saldo.

3. Validade de bolas

(a) Uma bola não será contada como uma das 6 bolas do saldo se não for lançada, apesar de, como em Lei 42.15 (Lançador tenta correr fora o não-atacante antes do lançamento) o batedor pode ser eliminado ou outro incidente qualquer ocorrer sem que a bola tenha sido lançada.

(b) A bola lançada pelo lançador não contará como uma das 6 bolas do saldo

- (i) se esta for chamada morta, ou seja considerada morta, antes do atacante ter tido oportunidade de a jogar. Veja a Lei 23.6 (Bola morta, bola a contar como uma do saldo).
- (ii) se esta for chamada morta nas circunstâncias de Lei 23.4(b)(vi) (Árbitro chama e assinala Bola morta). Veja também as disposições especiais de Lei 23.4(b)(v).
- (iii) se esta for uma Bola nula. Veja a Lei 24 (Bola nula).
- (iv) se esta for Larga. Veja a Lei 25 (Bola larga)
- (v) quando 5 corridas penalizantes forem atribuídas à equipa batedora conforme quaisquer das Leis 2.6 (Jogador a voltar sem autorização), 41.2 (Colher a bola), 42.4 (Tentativa deliberada de distrair o atacante), ou 42.5 (Distracção ou obstrução deliberada do batedor).

(c) Quaisquer lançamentos além dos listados em (a) e (b) acima serão reconhecidos como bolas válidas. Só bolas válidas serão contadas como as 6 bolas do saldo.

4. Chamada de Saldo

Quando 6 bolas válidas forem lançadas e quando a bola se torna morta, o árbitro chamará Saldo antes de sair do postigo. Veja também a Lei 23.3 (Chamada de Saldo ou Tempo).

5. Árbitro a contar mal

- (a) Se o árbitro contar mal o número de bolas válidas, o saldo como contado pelo árbitro prevalece.
- (b) Se, tendo contado mal, o árbitro permitir um saldo continuar depois de 6 bolas válidas terem sido lançadas, ele pode chamar Saldo subsequentemente quando a bola se torna morta depois de um lançamento, mesmo se o lançamento não seja uma bola válida.

6. Lançador a mudar de lado

Um lançador será permitido mudar de lados tanto quanto deseja, desde que não lance dois saldos consecutivamente, nem lance partes de dois saldos consecutivos, no mesmo turno.

7 Acabar um saldo

- (a) Excepto no final de um turno, o lançador irá acabar um saldo em curso a menos que esteja incapacitado ou seja suspenso, conforme qualquer uma das Leis.
- (b) Se por alguma razão, à excepção do fim de um turno, um saldo esteja por acabar no início de um intervalo ou uma interrupção do jogo, será acabado no reinício da jogada.

8. Lançador incapacitado ou suspenso durante um saldo

Se por algum motivo um lançador esteja incapacitado durante o seu arranque para lançar a primeira bola de um saldo, ou esteja incapacitado ou suspenso durante um saldo, o árbitro chamará e assinalará Bola morta. Outro lançador irá completar o saldo do mesmo lado, desde que não lance dois saldos consecutivamente, nem lance partes de dois saldos consecutivos, naquele turno.

LEI 23 BOLA MORTA

1. Bola está morta

- (a) A bola se torna morta quando
 - (i) estiver finalmente em repouso nas mãos do guarda-postigo ou do lançador.
 - (ii) um limite for marcado. Veja a Lei 19.3 (Marcar um limite).
 - (iii) um batedor for eliminado. A bola será considerada morta a partir do instante do incidente que causou a eliminação.
 - (iv) sendo jogada ou não fica presa entre o taco e o corpo do batedor ou entre partes da sua roupa ou do seu equipamento.
 - (v) sendo jogada ou não fica presa entre a roupa ou o equipamento de um batedor ou a roupa de um árbitro.
 - (vi) ficar presa no capacete protector usado por um colhedor.
 - (vii) houver uma atribuição de corridas penalizantes conforme Leis 2.6 (Jogador regressa sem permissão) ou 41.2 (Colher a bola). A bola não será contada como uma do saldo.
 - (viii) houver uma contravenção da Lei 41.3 (Capacetes protectores pertencentes à equipa colhedora).
 - (ix) A Bola perdida é chamada. Veja a Lei 20 (Bola perdida).
- (b) A bola será considerada morta quando é óbvio ao árbitro do lado lançador que a equipa em campo e ambos os batedores em jogo deixaram de considerá-la em jogo.

2. Bola finalmente em repouso

Se a bola estiver finalmente em repouso ou não é uma questão somente para o árbitro decidir.

3. Chamada de Saldo ou Tempo

Nem a chamada de Saldo (ver Lei 22.4), nem a chamada de Tempo (ver Lei 16.2) será feita até a bola estiver morta, conforme 1 acima ou 4 abaixo.

4. Árbitro a chamar e assinalar Bola morta

- (a) Quando a bola se tornou morta conforme 1 acima, o árbitro do lado lançador pode chamar Bola morta, se for necessário para informar os jogadores.
- (b) Qualquer um dos árbitros pode chamar e assinalar Bola morta quando
 - (i) intervém num caso de jogo desleal.
 - (ii) uma lesão grave a um jogador ou árbitro ocorrer.
 - (iii) sair da sua posição normal para consulta.
 - (iv) um ou ambos os fardos caírem do postigo do lado atacante antes que o atacante tenha tido oportunidade de jogar.
 - (v) o atacante não estiver preparado para o lançamento da bola e, se a bola for lançado, não fizer nenhuma tentativa em jogá-la. Desde que o árbitro esteja satisfeito que o atacante tiver razão adequada para não estar preparado, a bola não irá contar como uma do saldo.
 - (vi) o atacante estiver distraído por barulho ou movimento ou por qualquer outro motivo enquanto estiver a preparar-se para receber, ou esteja a receber um lançamento. Isto será aplicado seja a fonte da distração dentro do jogo ou fora dele. Veja também (vii) abaixo.
A bola não será contada como uma do saldo.
 - (vii) houver um momento de uma tentativa deliberada para distrair conforme as Leis 42.4 (Tentativa deliberada de distrair o atacante) ou 42.5 (Distração ou obstrução deliberada do batedor). A bola não será contada como uma do saldo.
 - (viii) o lançador deixa cair a bola acidentalmente antes do lançamento.
 - (ix) a bola não sair da mão do lançador por qualquer razão além de tentar correr fora o não-atacante antes de entrar na posição de lançamento. Veja a Lei 42.15 (Lançador tenta correr fora o não-atacante antes do lançamento).
 - (x) for obrigado a fazê-lo conforme qualquer das Leis não incluídas acima.

5. Bola deixa de estar morta

A bola deixa de estar morta – ou seja, ela entra em jogo – quando o lançador começa o seu arranque ou, se não tiver arranque, a sua acção de lançamento.

6. Bola morta, bola a contar como uma do saldo

- (a) Quando a bola já lançada for chamada morta ou deve ser considerada morta então, além de (b) abaixo,
 - (i) não será contada como uma do saldo se o atacante não teve oportunidade de jogá-la.
 - (ii) será uma bola válida se o atacante teve oportunidade de jogá-la, a menos que Bola nula ou Bola larga for chamada, excepto nas circunstâncias de 4(b)(vi) acima e Leis 2.6 (Jogador regressa sem permissão), 41.2 (Colher a bola), 42.4 (Tentativa deliberada de distrair o atacante) e 42.5 (Distração ou obstrução deliberada do batedor).
- (b) Em 4(b)(v) acima, a bola não será contada como uma do saldo só se ambas as condições de não tentar jogar a bola e ter uma razão adequada para não estar preparado sejam cumpridas. Caso contrário o lançamento será uma bola válida.

LEI 24 BOLA NULA

1. Modo de lançamento

- (a) O árbitro determinará se o lançador pretende lançar com a mão direita ou esquerda, por cima ou à volta do postigo, e assim informará o atacante.
É desleal se o lançador não notificar o árbitro de uma mudança no seu modo de lançamento. Neste caso o árbitro chama e assinala Bola nula.
- (b) O lançamento com o braço por baixo não será permitido excepto por acordo especial antes do jogo.

2. Lançamento leal – o braço

Para um lançamento ser leal em relação ao braço a bola não pode ser atirada. Veja 3 abaixo.

Embora o árbitro do lado atacante tenha a responsabilidade principal de avaliar a justiça do lançamento a este respeito, não há nada nesta Lei que impeça o árbitro do lado lançador de chamar e assinalar Bola nula se ele considera que a bola foi atirada.

- (a) Se, na opinião de qualquer árbitro, a bola tenha sido atirado, ele chama e assinala Bola nula e, quando a bola estiver morta, informa o outro árbitro da razão de tal chamada.
O árbitro do lado lançador irá então
 - (i) advertir o lançador. Esta advertência aplicar-se-á durante todo o turno.
 - (ii) informar o capitão da equipa colhedora pela razão desta acção.
 - (iii) informar os batedores em jogo da ocorrência.
- (b) Se, depois de tal advertência, qualquer árbitro considerar que, naquele turno, mais um lançamento pelo mesmo lançador foi atirado, o procedimento previsto em (a) acima será repetido, advertindo o lançador que este será o último aviso.
Este aviso é também aplicável durante todo o turno.
- (c) Se qualquer árbitro considerar que, naquele turno, mais um lançamento pelo mesmo lançador foi atirado, chama e assinala Bola nula e quando a bola estiver morta informa o outro árbitro pela razão da chamada.
O árbitro do lado lançador irá então
 - (i) dirigir o capitão da equipa em campo a suspender o lançador de imediato. O saldo será, se aplicável, completado por outro lançador, que não tenha lançado o último saldo nem parte dele nem será permitido lançar qualquer parte do próximo saldo.
O lançador assim suspenso não irá lançar mais naquele turno.
 - (ii) informar os batedores em jogo e, logo que possível, o capitão da equipa batedora da ocorrência.
- (d) Os árbitros em conjunto irão relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa em campo e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar acção que seja considerada apropriada contra o capitão e o lançador em referência.

3. Definição de lançamento leal – o braço

Uma bola é justamente lançada com respeito ao braço se, uma vez que o braço do lançador tiver atingido o nível do ombro durante a acção de lançamento, a articulação do cotovelo não for parcialmente ou completamente endireitada a partir desse ponto até a bola sair da mão. Esta definição não impedirá o lançador de dobrar ou rodar o pulso durante a acção de lançamento.

4. Lançador atira em direcção do lado do atacante antes do lançamento

Se o lançador atirar a bola em direcção do lado do atacante antes de entrar na sua posição de lançamento, qualquer árbitro chamará e assinalará Bola nula. Veja a Lei 42.16 (Batedores a roubar uma corrida). No entanto, o procedimento dito em 2 acima de advertência, informar, último aviso, acção contra o lançador e relatar não será aplicado.

5. Lançamento leal – os pés

Para um lançamento ser leal em relação aos pés, na posição de lançamento

- (a) o pé traseiro do lançador tem de aterrar dentro e sem tocar a prega de retorno pertencente ao seu modo declarado de lançamento.
- (b) o pé dianteiro do lançador tem de aterrar com alguma parte do pé, seja aterrado ou levantado,
 - (i) do mesmo lado da linha imaginária a juntar as duas estacas centrais da prega de retorno descrito em (a) acima
 - e (ii) atrás da prega de colocação.

Se o árbitro de lado lançador não estiver satisfeito que todas estas três condições estejam a ser cumpridas, chama e assinala Bola nula.

6. Bola saltar mais de duas vezes ou rolar no chão

O árbitro chama e assinala Bola nula se uma bola que ele considere ser lançada, sem ter previamente tocado o taco ou o corpo do atacante,

- ou (i) saltar mais de duas vezes
- ou (ii) rolar no chão

antes que chegue à prega de colocação.

7. Bola parar à frente do postigo do atacante

Se uma bola lançada pelo lançador parar à frente da linha do postigo do atacante, sem ter previamente tocado o taco ou o corpo do atacante, o árbitro chama e assinala Bola nula e imediatamente a seguir chama e assinala Bola morta.

8. Chamar Bola nula por violação de outras Leis

Além das instâncias acima, Bola nula será chamada e assinalada como exigido pelas seguintes Leis.

Lei 40.3 – Posição do guarda-postigo

Lei 41.5 – Limitação de colhedores do lado dentro

Lei 41.6 – Colhedores a não entrar no lote

Lei 42.6 – Lançamento perigoso e desleal

Lei 42.7 – Lançamento perigoso e desleal – acção pelo árbitro

Lei 42.8 – Lançamento deliberado de bolas altas e em cheio

9. Revogar a chamada de Bola nula

Um árbitro pode revogar a sua chamada de Bola nula se a bola não sair da mão do lançador por qualquer razão.

10. Bola nula a sobrepor-se a Bola larga

A chamada de Bola nula irá sobrepor-se à chamada de Bola larga a qualquer altura. Veja as Leis 25.1 (Julgar uma Bola larga) e 25.3 (Chamar e assinalar uma Bola larga).

11. Bola não está morta

A bola não se torna morta na chamada de Bola nula.

12. Penalidade por uma Bola nula

A penalidade de uma corrida será atribuída de imediato na chamada de Bola nula. A menos que a chamada seja revogada, esta penalidade manter-se-á mesmo que o batedor seja eliminado. Será em adição a quaisquer outras corridas marcadas, qualquer permissão de um limite e quaisquer outras penalidades atribuídas.

13. Corridas resultantes de uma Bola nula – como marcar

A penalidade de uma corrida por Bola nula será marcada como um extra – Bola nula. Se outras corridas penalizantes tenham sido atribuídas a qualquer uma das equipas estas serão marcadas como dito em Lei 42.17 (Corridas penalizantes). Quaisquer corridas completadas pelos batedores ou qualquer permissão de um limite serão atribuídas ao atacante se a bola for atingida pelo taco; caso contrário também serão marcadas como extras – Bola nula.

Além de qualquer atribuição de 5 corridas penalizantes, todas as corridas resultantes de uma Bola nula, seja extras – Bola nula ou creditadas ao atacante, serão debitadas contra o lançador.

14. Bola nula a não contar

Uma bola nula não será contada como uma do saldo. Veja a Lei 22.3 (Validade de bolas).

15. Eliminado através de uma Bola nula

Quando Bola nula é chamada, nenhum dos batedores será eliminado conforme as Leis excepto 33 (Manusear a bola), 34 (Bater na bola duas vezes), 37 (Obstruir o campo) ou 38 (Corrido fora).

LEI 25 BOLA LARGA

1. Julgar uma Bola larga

- (a) Se o lançador lançar uma bola, não sendo uma Bola nula, o árbitro pode julgá-la como uma Bola larga se, de acordo com a definição em (b) abaixo, na sua opinião a bola passar longe do atacante onde está e também teria passado longe dele na sua posição normal de guarda.
- (b) A bola será considerada passar longe do atacante a menos que esteja suficientemente dentro do seu alcance para conseguir bater nela com o taco por meio de uma técnica normal de críquete.

2. Lançamento não ser uma Bola larga

O árbitro não pode julgar um lançamento com uma Bola larga

- (a) se o atacante, ao movimentar-se,
 - ou (i) faz com que a bola passa longe dele, como definido em 1(b) acima,
 - ou (ii) faz com que a bola passe suficientemente dentro do seu alcance para conseguir bater nela com o taco por meio de uma técnica normal de críquete.
- (b) se a bola bater no taco ou no corpo do atacante.

3. Chamar e assinalar uma Bola larga

- (a) Se o árbitro julgar um lançamento como Bola larga chama e assinala a Bola larga logo que a bola passa o postigo do atacante. Será, no entanto, considerada uma Bola larga desde do início do lançamento, apesar de não ser chamada Bola larga até passar o postigo do atacante.
- (b) O árbitro irá revogar a sua chamada de Bola larga se houver qualquer contacto entre a bola e o taco ou o corpo do atacante.

(c) O árbitro irá revogar a sua chamada de Bola larga se o lançamento for chamado uma Bola nula. Veja a Lei 24.10 (Bola nula a sobrepor-se a Bola larga).

4. Bola não está morta

A bola não se torna morta na chamada de Bola larga.

5. Penalidade para uma Bola larga

A penalidade de uma corrida será atribuída de imediato na chamada de Bola larga. A menos que a chamada seja revogada (ver 3(b) e (c) acima), esta penalidade manter-se-á mesmo que um batedor seja eliminado, e será em adição a quaisquer outras corridas marcadas, qualquer permissão de um limite e quaisquer outras corridas atribuídas por penalidades.

6. Corridas resultantes de uma Bola larga – como marcar

Todas as corridas completadas pelos batedores ou uma permissão de um limite, em conjunto com a penalidade pela Bola larga, serão marcadas como Bolas largas. Além de qualquer atribuição de 5 corridas penalizantes, todas as corridas resultantes da Bola larga serão debitadas contra o lançador.

7. Bola larga a não contar

Uma bola larga não será contada como uma do saldo. Veja a Lei 22.3 (Validade de bolas).

8. Eliminado através de uma Bola larga

Quando Bola larga é chamada, nenhum batedor será eliminado conforme as Leis excepto 33 (Manusear a bola), 35 (Bater no postigo), 37 (Obstruir o campo), 38 (Corrida fora) ou 39 (Estacado).

LEI 26 PASSAGEM E PASSAGEM DE PERNA

1. Passagens

Se a bola, lançada pelo lançador, que não seja uma Bola nula ou Bola larga, passar pelo atacante sem tocar o seu taco nem o seu corpo, quaisquer corridas completadas pelos batedores daquele lançamento, ou uma permissão de um limite, serão creditadas como Passagens à equipa batedora.

2. Passagens de perna

(a) Se a bola lançada pelo lançador atingir inicialmente o corpo do atacante, corridas serão marcadas só se o árbitro estiver convencido que o atacante tenha

ou (i) tentado jogar a bola com o seu taco

ou (ii) tentado evitar ser atingido pela bola.

(b) Se o árbitro estiver convencido que qualquer uma destas condições foi cumprida corridas serão marcadas como mostrado a seguir.

(i) Se

não houver contacto subsequente com o taco ou o corpo do atacante

ou houver somente contacto inadvertente com o taco ou o corpo do atacante

corridas completadas pelos batedores ou uma permissão de um limite serão acreditadas ao atacante no caso de contacto subsequente com o seu taco mas caso contrário à equipa batedora como em (c) abaixo.

(ii) Se o atacante bater na bola legalmente uma segunda vez com intenção, Leis 34.3 (Bola batida legalmente mais de uma vez) e 34.4 (Corridas marcadas de uma bola batida legalmente mais de uma vez) serão aplicáveis.

(c) As corridas em (b)(i) acima, a menos que sejam creditadas ao atacante, serão,

- (i) se o lançamento não for uma Bola nula, marcadas como Passagens de perna.
- (ii) se Bola nula for chamada, marcadas em conjunto com a penalidade pela Bola nula, como extras – Bola nula.

3. Passagens de perna a não ser atribuídas

Se nas circunstâncias de 2(a) acima o árbitro considerar que nenhuma das condições (i) e (ii) tenham sido cumpridas, então Passagens de perna não serão atribuídas. A equipa batedora não será creditada com quaisquer corridas daquele lançamento para além da penalidade de uma corrida por uma Bola nula se for aplicável. Além disso, mais nenhuma penalidade decorrente daquele lançamento será atribuída à equipa batedora. O seguinte procedimento será adoptado.

- (a) Se não tentarem nenhuma corrida mas a bola chegar ao limite, o árbitro chama e assinala Bola morta, e não autoriza o limite.
- (b) Se tentarem uma corrida e se
 - (i) nenhum dos batedores for eliminado e a bola não se torna morta por qualquer outra razão, o árbitro chama e assinala Bola morta logo que uma corrida esteja completada ou a bola chegar ao limite. A corrida ou o limite não será autorizado. Os batedores voltam aos seus lados originais.
 - (ii) antes de uma corrida seja completada ou a bola chegar ao limite, um batedor for eliminado, ou a bola se torna morta por qualquer outra razão, todas as disposições das Leis serão aplicáveis, excepto que nenhuma corrida e nenhuma penalidade serão creditadas à equipa batedora, além da penalidade da Bola nula se aplicável.

LEI 27 APELOS

1. Árbitro não considera batedor como eliminado sem apelo

Nenhum dos árbitros considerará um batedor como eliminado, apesar de poder estar eliminado conforme as Leis, a menos que um colhedor apelar. Isto não impedirá um batedor que seja eliminado conforme qualquer uma das Leis sair do seu postigo sem um apelo ter sido feito. Veja, no entanto, as disposições de 7 abaixo.

2. Batedor eliminado

Um batedor é eliminado se

- (a) for dado como eliminado pelo árbitro, depois de um apelo,
- ou (b) for eliminado conforme qualquer uma das Leis e sair do seu postigo como em 1 acima.

3. Temporização dos apelos

Para um apelo ser válido tem de ser feito antes do lançador iniciar o seu arranque ou, se não tiver um arranque, a sua acção de lançamento para lançar a próxima bola, e antes de Tempo ser chamado.

A chamada de Saldo não invalida um apelo feito antes do início do saldo seguinte dado que Tempo não ter sido chamado. Veja as Leis 16.2 (Chamada de Tempo) e 22.2 (Início de um saldo).

4. Apelo "Como é?"

Um apelo "Como é?" abrange todas as formas de eliminação.

5. Responder a apelos

O árbitro do lado do atacante responde a todos os apelos decorrentes de quaisquer das Leis 35 (Bater no postigo), 39 (Estacado) ou 38 (Corrido fora) quando este ocorrer do lado do guarda-postigo. O árbitro do lado lançador irá responder a todos os outros apelos.

Quando um apelo é feito, cada árbitro irá responder sobre qualquer matéria que cai dentro de sua competência.

Quando um batedor for considerado como Não eliminado, qualquer um dos árbitros pode responder a um apelo, feito de acordo com 3 acima, se for sobre outro assunto e estiver dentro de sua competência.

6. Consulta entre árbitros

Cada árbitro deve responder a apelos sobre matérias dentro de sua competência. Se um árbitro estiver em dúvida sobre qualquer ponto e que o outro árbitro pode ter estado melhor posicionado para ver, consulta este último sobre este ponto do facto e depois dará a decisão. Se, depois da consulta, ainda houver dúvida a decisão será Não eliminado.

7. Batedor sai do seu postigo sob um equívoco

Um árbitro intervém quando um batedor, que não tenha sido considerado como eliminado, sair do seu postigo sob um equívoco que foi eliminado. O árbitro interventivo chama e assinala Bola morta para prevenir qualquer acção pela equipa em campo e chama de volta o batedor.

8. Retirar um apelo

O capitão da equipa em campo pode retirar um apelo somente se receber o consentimento do árbitro sob cuja competência o apelo cai. Tem de fazê-lo antes do jogador eliminado sair do campo de jogo. Se tal consentimento for dado, o árbitro em referência irá, se aplicável, revogar a sua decisão e chamar de volta o batedor.

9. Decisão do árbitro

Um árbitro pode alterar a sua decisão desde que tal alteração seja feita de imediato. À parte disto, a decisão do árbitro, uma vez feita, é final.

LEI 28 O POSTIGO ESTÁ EM BAIXO

1. Postigo deitado abaixo

(a) O postigo é deitado abaixo se um fardo for completamente removido do topo das estacas, ou uma estaca for atingida fora do chão,

(i) pela bola,

ou (ii) pelo taco do atacante se ele estiver a segurar nele ou por qualquer parte do taco que ele tenha na mão,

ou (iii) não obstante as disposições de Lei 6.8(a), pelo taco do atacante em queda se ele o deixar cair, ou por qualquer parte do taco que se destaca,

ou (iv) pelo corpo do atacante ou por qualquer parte da sua roupa ou do seu equipamento que se destaca da sua pessoa,

ou (v) por um colhedor com a sua mão ou o seu braço, desde que a bola esteja na mão ou mãos utilizadas, ou na mão do braço utilizado.

O postigo também é deitado abaixo se um colhedor atingir ou puxar uma estaca fora do chão do mesmo modo.

(b) A perturbação de um fardo, quer seja temporária ou não, não irá constituir a sua remoção completa do topo das estacas, mas se o fardo em queda prender entre duas das estacas será considerado como remoção completa.

2. Um fardo fora

Se um fardo estiver fora, será o suficiente para o propósito de mandar o postigo abaixo para remover o fardo restante, ou para atingir ou puxar qualquer uma das três estacas fora do chão, em qualquer dos métodos mencionados em 1 acima.

3. Refazer o postigo

Se o postigo estiver quebrado ou deitado abaixo enquanto a bola estiver em jogo, não será refeito por um árbitro até a bola se torna morta. Veja a Lei 23 (Bola morta). Qualquer jogador de campo pode, no entanto, enquanto a bola estiver em jogo,

- (i) substituir um fardo ou fardos no topo das estacas.
- (ii) repor uma ou mais estacas no chão onde se situava o postigo originalmente.

4. Dispensar com os fardos

Se os árbitros tiverem concordado dispensar com os fardos, de acordo com Lei 8.5 (Dispensar com os fardos), é para o árbitro em referência decidir se o postigo foi deitado abaixo ou não.

- (a) Depois da decisão de jogar sem fardos, o postigo está deitado abaixo se o árbitro em referência estiver convencido que o postigo tenha sido atingido pela bola, pelo taco do batedor, pelo seu corpo ou por partes da sua roupa ou do seu equipamento como descrito em 1(a) (ii), (iii) ou (iv) acima, ou por um colhedor pela forma descrita em 1(a)(v) acima.
- (b) Se o postigo já tenha sido quebrado ou deitado abaixo, (a) acima será aplicado a qualquer estaca ou estacas ainda no chão. Qualquer colhedor pode substituir uma estaca ou estacas, de acordo com 3 acima, a fim de ter a oportunidade de deitar o postigo abaixo.

LEI 29 BATEDOR FORA DA SUA ÁREA

1. Quando estiver fora da sua area

- (a) Um batedor será considerado fora de sua área a menos que o seu taco ou alguma parte do seu corpo esteja aterrado atrás da prega de colocação daquele lado.
- (b) Não obstante (a) acima, se um batedor em corrida, que tenha aterrado alguma parte do seu pé atrás da prega de colocação, continuar a correr em direcção do postigo e para além dele, então a perda total de contacto subsequente com o chão do seu corpo e do seu taco durante o seu ímpeto contínuo não será interpretado como estando fora da sua área.

2. Qual é a área de um batedor

- (a) Se somente um batedor estiver dentro de uma área
 - (i) esta é a sua área
 - (ii) continua a ser a sua área mesmo que se junta mais tarde outro batedor a ele dentro da área.
- (b) Se ambos batedores estiverem na mesma área e um deles sair da área subsequentemente, (a)(i) acima aplica-se.
- (c) Se não houver um batedor em qualquer das áreas, então cada área pertence ao batedor que estiver mais perto dela, ou, se os batedores estiverem equidistantes, a quem estava mais perto dela no momento anterior a eles ficarem equidistantes.
- (d) Se uma área pertence a um batedor então, a menos que o atacante tenha um corredor, a outra área pertence ao outro batedor independentemente da sua posição.
- (e) Quando um batedor que tenha um corredor é atacante, a sua área é sempre do lado do guarda-postigo. No entanto, (a), (b), (c) e (d) acima ainda se aplicam, mas só para o

corredor e o não-atacante, de modo que aquela área também pertence ao não-atacante ou ao corredor, conforme o caso.

3. Posição do não-atacante

O não-atacante, quando do lado do lançador, deverá posicionar-se do lado oposto do postigo do lado onde a bola será lançada, a menos tenha pedido para ser ao contrário e que seja aceite pelo árbitro.

LEI 30 LANÇADO

1. Eliminado Lançado

- (a) O atacante é eliminado Lançado se o seu postigo for deitado abaixo pela bola lançada pelo lançador, não sendo uma Bola nula, mesmo que toque inicialmente no taco ou na sua pessoa.
- (b) Não obstante (a) acima ele não será eliminado Lançado se a bola antes de atingir o postigo tenha estado em contacto com qualquer outro jogador ou um árbitro. Será, no entanto, sujeito às Leis 33 (Manusear a bola), 37 (Obstruir o campo), 38 (Corrido fora) e 39 (Estacado).

2. Lançado a ter precedência

O atacante é eliminado Lançado se o seu postigo é deitado abaixo como 1 acima, mesmo que uma decisão contra ele por qualquer outro modo de eliminação seja justificada.

LEI 31 ELIMINAÇÃO POR TEMPO

1. Eliminação por Tempo

- (a) Depois de uma eliminação ou a retirada de um batedor, o batedor a entrar tem, a menos que Tempo tenha sido chamado, de estar em posição para tomar guarda ou para o seu parceiro estar preparado para receber a próxima bola dentro de 3 minutos da eliminação ou retirada. Se este requerimento não for cumprido, o batedor a entrar será eliminado, por Tempo.
- (b) No caso de um atraso prolongado em que nenhum batedor entre em jogo, os árbitros adoptam o procedimento de Lei 21.3 (Árbitros atribuem o jogo). Para fins dessa Lei o início da acção será tomado como a expiração dos 3 minutos referenciados acima.

2. Lançador não será creditado

O lançador não será creditado com a eliminação.

LEI 32 APANHADO

1. Eliminado Apanhado

O atacante é eliminado Apanhado se uma bola lançada pelo lançador, não sendo uma Bola nula, tocar no taco sem ter tido contacto prévio com qualquer colhedor, e for subsequentemente apanhada por um colhedor como um apanhado leal antes que ela toque no chão.

2. Apanhado a ter precedência

Se os critérios de 1 acima forem cumpridos e o atacante não for eliminado Lançado, então será eliminado Apanhado, mesmo que uma decisão contra qualquer um dos batedores por outro modo de eliminação seja justificada.

3. Um apanhado leal

Um apanhado será considerado ter sido feito justamente se

(a) durante o acto de fazer o apanhado

- (i) qualquer colhedor em contacto com a bola estiver dentro do campo de jogo. Veja 4 abaixo.
- (ii) a bola estiver em nenhum momento em contacto com qualquer objecto aterrado para além do limite.

O acto do apanhado iniciará-se a partir do momento em que a bola no ar entre em contacto com alguma parte do corpo do colhedor para além de um capacete protector, e acabará quando o colhedor obtiver controlo completo sobre a bola e o seu próprio movimento.

(b) a bola for agarrada ao corpo do apanhador ou prender acidentalmente na sua roupa ou, no caso do guarda-postigo, nas suas caneleiras. No entanto, não é um apanhado leal se a bola prender num capacete protector utilizado por um colhedor. Veja a Lei 23 (Bola morta).

(c) a bola não tocar no chão, apesar da mão que a segura esteja para efectuar o apanhado.

(d) um colhedor apanhar a bola depois de ser legalmente atingida mais de uma vez pelo atacante, mas só se esta não tenha sido aterrada desde de ter sido atingida a primeira vez.

(e) um colhedor apanhar a bola depois de ter tocado num árbitro, outro colhedor ou outro batedor.

No entanto, não é um apanhado leal se a bola tocar previamente num capacete protector utilizado por um colhedor. A bola ficará assim em jogo.

(f) um colhedor apanhar a bola no ar depois de ter passado o limite desde que

- (i) não tenha nenhuma parte da seu corpo a tocar no limite, ou aterrada para além do limite, a qualquer momento em que esteja em contacto com a bola.
- (ii) a bola não tenha sido aterrada para além do limite. Veja a Lei 19.3 (Marcar um limite).

Veja também a Lei 19.4 (Bola para além do limite).

(g) a bola for apanhada através de uma obstrução dentro do limite desde que a obstrução não tenha sido designada um limite pelos árbitros antes do sorteio.

4. Colhedor dentro do campo de jogo

(a) Um colhedor não está dentro do campo de jogo se tiver qualquer parte do seu corpo a tocar no limite ou aterrada para além do limite. Veja a Lei 19.3 (Marcar um limite).

(b) 6 corridas serão marcadas se um jogador de campo

- (i) tiver qualquer parte do seu corpo a tocar no limite, ou aterrada para além do limite, quando apanhar a bola.
- (ii) apanhar a bola e subsequentemente tocar o limite ou aterrar com alguma parte do seu corpo para além do limite enquanto em contacto com a bola mas antes de apanhar a bola por completo.

Veja as Leis 19.3 (Marcar um limite) e 19.5 (Corridas permitidas por limites).

5. Não marcar corridas

Se o atacante for eliminado Apanhado, corridas daquele lançamento completadas pelos batedores antes de completar o apanhado não serão marcadas mas quaisquer corridas por penalidades atribuídas a qualquer uma das equipas irão manter-se. Lei 18.12(b) (Batedor a voltar ao postigo de onde saiu) será aplicada a partir do momento do apanhado.

LEI 33 MANUSEAR A BOLA

1. Eliminado Manusear a bola

- (a) Qualquer um dos batedores é eliminado Manusear a bola se tocar deliberadamente na bola enquanto esta estiver em jogo com uma mão ou mãos que não estejam a segurar no taco a menos que faça com o consentimento de um colhedor.
- (b) Qualquer um dos batedores é eliminado conforme esta Lei se, enquanto a bola estiver em jogo, e sem o consentimento de um colhedor, utilizar uma mão ou mãos que não estejam a segurar no taco para devolver a bola a qualquer colhedor.

2. Não eliminado Manusear a bola

Não obstante 1(a) acima, um batedor não será eliminado conforme esta Lei se manusear a bola para evitar uma lesão.

3. Corridas marcadas

Se qualquer um dos batedores for eliminado Manusear a bola, corridas completadas pelos batedores antes da ofensa serão marcadas, em conjunto com quaisquer corridas por penalidades atribuídas a qualquer equipa. Veja Leis 18.6 (Corridas atribuídas por penalidades) e 18.9 (Corridas marcadas quando um batedor é eliminado).

4 Lançador não será creditado

O lançador não será creditado com a eliminação.

LEI 34 BATER NA BOLA DUAS VEZES

1. Eliminado Bater na bola duas vezes

- (a) O atacante é eliminado Bater na bola duas vezes se, enquanto a bola estiver em jogo, esta atinge qualquer parte do seu corpo ou seja atingida pelo taco dele e, antes que a bola seja tocada por um colhedor, ele atinge a bola outra vez deliberadamente com o taco ou pelo seu corpo, além da mão a não segurar o taco, excepto pelo propósito único de guardar o seu postigo. Veja 3 abaixo e Leis 33 (Manusear a bola) e 37 (Obstruir o campo).
- (b) Para os efeitos da presente Lei, 'atingido' ou 'atingir' incluirá contacto com a pessoa do atacante.

2. Não Eliminado Bater na bola duas vezes

Não obstante 1(a) acima, o atacante não será eliminado conforme esta Lei se

- (i) ele atingir a bola uma segunda vez ou uma vez subsequente para devolver a bola a um colhedor. Observe, no entanto, as disposições de Lei 37.4 (Devolver a bola a um colhedor).
- (ii) ele atingir deliberadamente a bola depois de ter sido tocada por um colhedor. Veja, no entanto, as disposições de Lei 37.1 (Eliminado Obstruir o campo).

3. Bola batida legalmente mais de uma vez

Somente para guardar o seu postigo e antes da bola ser tocada por um colhedor, o atacante pode legalmente atingir a bola uma segunda vez ou uma vez subsequente com o seu taco ou qualquer parte da sua pessoa além da mão a não segurar no taco.

Não obstante esta disposição, ele não pode impedir uma bola de ser apanhada por atingir a bola mais de uma vez em defesa do seu postigo. Ver Lei 37.3 (Obstruir a bola de ser apanhada).

4. Corridas marcadas de uma bola batida legalmente mais de uma vez

Quando a bola é legalmente atingida mais de uma vez, como permitida em 3 acima, apenas a primeira batida será considerada em determinar se corridas serão permitidas e se assim for como serão marcadas.

- (a) Se na primeira batida, o árbitro estiver confiante que
 - ou (i) a bola atingiu inicialmente o taco
 - ou (ii) o atacante tentou jogar a bola com o seu taco
 - ou (iii) o atacante tentou evitar ser atingido com a bola,então a equipa batedora será creditada com quaisquer corridas por penalidades que possam ser aplicáveis.
- (b) Adicionalmente, se as condições em (a) acima forem cumpridas então, se resultam de um tiro em excesso e só se resultam de um tiro em excesso, corridas completadas pelos batedores ou um limite serão marcados. As corridas serão creditadas ao atacante se a primeira batida tenha sido com o taco. Se a primeira batida for no corpo do atacante serão marcadas como Passagens de perna ou extras – Bola nula como apropriado. Veja Lei 26.2 (Passagens de perna).
- (c) Se as condições em (a) acima forem cumpridas e não houver tiros em excesso até os batedores tenham começado a correr mas antes de completarem uma corrida,
 - (i) somente corridas completadas subsequentes ou um limite serão marcados. Para os efeitos desta cláusula e (iii) abaixo, a primeira corrida será contada como uma corrida completa se e só se os batedores não se tenham cruzado no momento do tiro.
 - (ii) se nestas circunstâncias a bola for até o limite devido ao tiro então, não obstante as disposições de Lei 19.7 (Tiro em excesso ou acto deliberado de um colhedor), só a permissão do limite será marcada.
 - (iii) se a bola for até ao limite devido a mais um tiro em excesso, então corridas completadas pelos batedores depois do primeiro tiro mas antes deste tiro final serão adicionadas a permissão do limite. A corrida em curso no primeiro tiro será contada como uma corrida completa só se os batedores não se tenham cruzado naquele momento. A corrida em curso no tiro final será contada como uma corrida completa só se os batedores se tenham cruzado naquele momento. Lei 18.12 (Batedor a voltar ao postigo de onde saiu) será aplicável desde o momento do tiro final.
- (d) Se, na opinião do árbitro, nenhuma das condições em (a) acima foram cumpridas então, havendo um tiro em excesso ou não, a equipa batedora não será creditada com quaisquer corridas daquele lançamento para além da penalidade de uma Bola nula se aplicável. Além disso, nenhuma outras corridas por penalidades serão atribuídas à equipa batedora.

5. Bola batida legalmente mais de uma vez – acção pelo árbitro

Se nenhuma corrida for permitida, ou nas circunstâncias de 4(d) acima, ou porque não tenha havido um tiro em excesso, e

- (a) se nenhuma corrida for tentada mas a bola chega ao limite, o árbitro chama e assinala Bola morta e não autoriza o limite.
- (b) se os batedores correrem e
 - (i) nenhum dos batedores for eliminado e a bola não se torna morta por qualquer outra razão, o árbitro chama e assinala Bola morta logo que uma corrida esteja completada ou a bola chegar ao limite. A corrida ou limite não será autorizado. Os batedores voltam aos seus lados originais.

- ou (ii) um batedor for eliminado, ou se por qualquer outra razão a bola se torna morta antes de uma corrida estar completa ou a bola chegar ao limite, todas as disposições das Leis serão aplicáveis excepto que a atribuição de penalidades à equipa batedora será como estipulada em 4(a) ou 4(d) acima, como apropriado.

6. Lançador não será creditado

O lançador não será creditado com a eliminação.

LEI 35 BATER NO POSTIGO

1. Eliminado Bater no postigo

- (a) O atacante é eliminado Bater no postigo se, depois do lançador ter entrado no sua posição de lançamento e enquanto a bola estiver em jogo, o postigo dele for deitado abaixo ou pelo taco ou pela pessoa do atacante como descrito em Lei 28.1(a)(ii) e (iii) (Postigo deitado abaixo).
 - ou (i) no curso de qualquer acção tomada por ele em preparar-se para receber ou durante a recepção do lançamento
 - ou (ii) iniciar a sua primeira corrida logo a seguir a ter jogado, ou ter tentado jogar, a bola
 - ou (iii) se não tentar jogar a bola, ao iniciar a sua primeira corrida, dado que na opinião do árbitro isto seja logo a seguir a ter tido oportunidade de jogar a bola,
 - ou (iv) em ter atingido legalmente a bola uma segunda vez ou uma vez subsequente com a finalidade de guardar o seu postigo dentro das disposições de Lei 34.3 (Bola batida legalmente mais de uma vez).
- (b) Se o atacante deitar abaixo o seu postigo em qualquer dos métodos descritos na Lei 28.1(a)(ii) e (iii) (Postigo deitado abaixo) antes que o lançador tenha entrado na sua posição de lançamento, qualquer um dos árbitros chama e assinala Bola morta.

2. Não eliminado Bater no postigo

Não obstante 1 acima, o atacante é não eliminado conforme esta Lei se o postigo dele for deitado abaixo de qualquer dos métodos referenciados em 1 acima se

- (a) ocorrer depois de ter completado qualquer acção ao receber o lançamento, para além de 1(a)(ii), (iii) e (iv) acima.
- (b) ocorrer quando estiver no acto de correr, excepto quando estiver a iniciar de imediato a primeira corrida.
- (c) ocorrer quando estiver a tentar evitar ser corrido fora ou estacado.
- (d) ocorrer enquanto estiver a tentar evitar um tiro a qualquer momento.
- (e) o lançador, depois de entrar na sua posição de lançamento, não lançar a bola. Neste caso qualquer um dos árbitros chama e assinala Bola morta de imediato. Veja a Lei 23.4 (Árbitro a chamar e assinalar Bola morta).
- (f) o lançamento for uma Bola nula.

LEI 36 PERNA ANTES DO POSTIGO

1. Eliminado PAP

O atacante é eliminado PAP nas circunstâncias descritas abaixo.

- (a) O lançador lance uma bola, não sendo uma Bola nula
- e (b) a bola, se não for interceptada em cheio, ter tocado no chão na linha entre os dois postigos ou do lado fora do postigo do atacante

- e (c) a bola não tendo tocado no taco previamente, o atacante intercepta a bola, em cheio ou depois de ter tocado no chão, com qualquer parte do seu corpo
- e (d) o ponto de impacto, mesmo se for acima do nível dos fardos,
 - ou (i) estiver entre os dois postigos
 - ou (ii) se o atacante não tenha feito uma tentativa genuína de jogar a bola com o seu taco, estiver ou entre os dois postigos ou fora da linha da estaca de fora
- e (e) não fosse a interceptação, a bola teria tocado no postigo.

2. Intercepção da bola

- (a) Ao avaliar pontos (c), (d) e (e) em 1 acima, só a primeira interceptação será considerada.
- (b) Ao avaliar o ponto (e) em 1 acima, será assumido que o caminho da bola antes da interceptação teria continuado depois da sua interceptação, independentemente se a bola tivesse tocado no chão subsequentemente ou não.

3. Lado fora do postigo

O lado fora do postigo do atacante será determinado pela posição do atacante no momento em que a bola entre em jogo daquela lançamento. Veja Apêndice D.

LEI 37 OBSTRUIR O CAMPO

1. Eliminado Obstruir o campo

Qualquer um dos batedores é eliminado Obstruir o campo se ele obstruir ou distrair intencionalmente a equipa em campo por palavra ou acção.

Além disso, será considerado uma obstrução se enquanto a bola estiver em jogo qualquer um dos batedores atingir a bola intencionalmente, sem consentimento de um colhedor, com o seu taco ou o seu corpo, além da mão que não segura o taco, depois da bola ter sido tocada por um colhedor. Será aplicável mesmo que não haja uma desvantagem para a equipa colhedora. Veja 4 abaixo.

2. Obstrução accidental

Cabe aos árbitros decidir se qualquer obstrução ou distração for intencional ou não. Deve consultar o outro árbitro se tiver alguma dúvida.

3. Obstruir a bola de ser apanhada

O atacante é eliminado se houver obstrução ou distração intencional por qualquer um dos batedores para prevenir um apanhado de ser feito.

Isto será aplicado mesmo que o atacante que provoca a obstrução esteja legalmente a guardar o seu postigo conforme as disposições da Lei 34.3 (Bola batida legalmente mais de uma vez).

4. Devolver a bola a um colhedor

Qualquer um dos batedores é eliminado se Obstruir o campo, sem o consentimento de um colhedor e enquanto a bola estiver em jogo, utilizar o seu taco ou a sua pessoa, além da mão que não segura o taco, para devolver a bola a qualquer colhedor.

5. Corridas marcadas

Se qualquer um dos batedores for eliminado Obstruir o campo, as corridas completadas pelos batedores antes da ofensa serão marcadas em conjunto com quaisquer corridas por penalidades atribuídas a qualquer equipa. Veja as Leis 18.6 (Corridas atribuídas por penalidades) e 18.9 (Corridas marcadas quando um batedor é eliminado).

Se, no entanto, a obstrução impede um apanhado de ser feito, corridas completadas pelos batedores antes da ofensa não serão marcadas, mas quaisquer corridas por penalidades atribuídas a qualquer equipa serão mantidas.

6. Lançador não será creditado

O lançador não será creditado com a eliminação.

LEI 38 CORRIDO FORA

1. Eliminado Corrido fora

- (a) Qualquer um dos batedores é eliminado Corrido fora, excepto como em 2 abaixo, se a qualquer momento enquanto a bola estiver em jogo
 - (i) estiver fora da sua área
 - e (ii) o postigo dele estiver justamente deitado abaixo pela acção de um colhedor.
- (b) (a) acima será aplicado mesmo que uma Bola nula tenha sido chamada e se uma corrida estiver a ser tentada ou não, excepto nas circunstâncias de 2(e) abaixo.

2. Batedor não Corrido fora

Não obstante 1 acima, um batedor não é Corrido fora se

- (a) estiver dentro do seu campo e saiu subsequentemente dele para evitar lesão, quando o postigo for deitado abaixo.
Note também as disposições da Lei 29.1(b) (Quando estiver fora da sua área).
- (b) a bola não tenha sido subsequentemente tocada por um colhedor depois do lançador ter entrado na sua posição de lançamento, antes do postigo ter sido deitado abaixo.
- (c) a bola, tendo sido jogada pelo atacante, ou ter saído do seu corpo, atingir directamente um capacete protector utilizado por um colhedor e sem haver mais contacto com ele ou qualquer outro colhedor ressalta directamente ao postigo. No entanto, a bola continua em jogo e qualquer um dos batedores pode ser Corrido fora nas circunstâncias de 1 acima se um postigo for subsequentemente deitado abaixo.
- (d) ele for eliminado Estacado. Veja a Lei 39.1(b) (Eliminado Estacado).
- (e) Bola nula tenha sido chamada
 - e (i) estiver fora da sua área sem tentar uma corrida
 - e (ii) o postigo for justamente deitado abaixo pelo guarda-postigo sem a intervenção de outro colhedor.

3. Qual dos batedores é eliminado

O batedor eliminado nas circunstâncias de 1 acima é aquele cuja área está do lado onde o postigo é deitado abaixo. Veja as Leis 2.8 (Transgressão das Leis pelo batedor que tenha corredor) e 29.2 (Qual é a área de um batedor).

4. Corridas marcadas

Se qualquer um dos batedores for eliminado Corrido fora, a corrida em curso quando o postigo é deitado abaixo não será marcada, mas corridas completadas pelos batedores irão manter-se, em conjunto com quaisquer corridas por penalidades atribuídas a qualquer equipa. Veja as Leis 18.6 (Corridas atribuídas por penalidades) e 18.9 (Corridas marcadas quando um batedor é eliminado).

Se, no entanto, um atacante que tenha um corredor é ele próprio Corrido fora, corridas completadas pelo corredor e pelo outro batedor antes do postigo ser deitado abaixo não serão marcadas, mas quaisquer corridas por penalidades atribuídas a qualquer equipa irão manter-se. Veja a Lei 2.8 (Transgressão das Leis pelo batedor que tenha corredor).

5. Lançador não será creditado

O lançador não será creditado com a eliminação.

LEI 39 ESTACADO

1. Eliminado Estacado

- (a) O atacante é eliminado Estacado, excepto como em 3 abaixo, se
 - (i) uma bola que não seja uma Bola nula é lançada
 - e (ii) estiver fora da sua área, com excepção a 3(a) abaixo,
 - e (iii) não tentou correrquando (iv) o postigo dele é justamente deitado abaixo pelo guarda-postigo sem a intervenção de outro colhedor. Veja, no entanto, Leis 2.8(c) (Transgressão das Leis pelo batedor que tenha corredor) e 40.3 (Posição do guarda-postigo).
- (b) O atacante é eliminado Estacado se todas as condições em (a) acima forem cumpridas, apesar de uma decisão de Corrido fora ser justificada.

2. Bola ressalta do corpo do guarda-postigo

- (a) Se o postigo for deitado abaixo pela bola, será considerado como ter sido deitado abaixo pelo guarda-postigo se a bola
 - (i) ressaltar para as estacas de qualquer parte do corpo ou equipamento do guarda-postigo excepto um capacete protector
 - ou (ii) tenha sido pontapeada ou atirada às estacas pelo guarda-postigo.
- (b) Se a bola tocar no capacete protector utilizado pelo guarda-postigo, a bola continua em jogo mas o atacante não será eliminado Estacado. Será, no entanto, possível ser Corrido fora em estas circunstâncias se houver contacto subsequente entre a bola e qualquer colhedor. Veja, no entanto, 3 abaixo.

3. Não eliminado Estacado

- (a) Não obstante 1 acima, o atacante não será eliminado Estacado se tiver saído do seu campo para evitar lesão, quando o postigo for deitado abaixo.
- (b) Se o atacante não for eliminado Estacado ele pode, excepto nas circunstâncias da Lei 38.2(e), ser Corrido fora se as condições da Lei 38 (Corrido fora) se aplicarem.

LEI 40 O GUARDA-POSTIGO

1. Equipamento de protecção

O guarda-postigo é o único colhedor permitido a utilizar luvas e caneleiras externas. Se o fizer, estas serão consideradas parte do seu corpo para os efeitos da Lei 41.2 (Colher a bola). Se por suas acções e o seu posicionamento é aparente aos árbitros que não será capaz de cumprir os seus deveres como guarda-postigo, irá abdicar deste direito e o direito de ser reconhecido como um guarda-postigo, conforme as Leis 32.3 (Um apanhado leal), 39 (Estacado), 41.1 (Equipamento de protecção), 41.5 (Limitações de colhedores do lado dentro) e 41.6 (Colhedores a não entrar no lote).

2. Luvas

Se, como permitido conforme 1 acima, o guarda-postigo utilizar luvas, não terão membranas entre os dedos excepto entre o dedo indicador e o polegar, onde uma membrana pode ser inserida como um meio de suporte. Se utilizar, a membrana será

- (a) uma peça única de material não-esticante que, apesar de poder ter material ligado à frente, não terá reforços nem dobras.

(b) tal que a borda de cima da membrana

(i) não ultrapasse a linha recta que junta o topo do dedo indicador ao topo do polegar.

(ii) seja esticada quando a mão utilizando a luva esteja com o polegar totalmente estendida.

Veja o Apêndice C.

3. Posição do guarda-postigo

O guarda-postigo irá manter-se totalmente por trás do postigo do lado atacante desde do momento em que a bola entre em jogo até

(a) a bola lançada pelo lançador

ou (i) tocar no taco ou no corpo do atacante

ou (ii) passar pelo postigo do lado atacante

ou (b) o atacante tentar uma corrida.

No caso do guarda-postigo infringir esta Lei, o árbitro do lado atacante chama e assinala Bola nula logo que possível após o lançamento da bola.

4. Movimento do guarda-postigo

É desleal se o guarda-postigo em posição afastada fizer um movimento significativo em direcção ao postigo depois da bola entrar em jogo e antes dela chegar ao batedor. No caso de tal movimento desleal pelo guarda-postigo, qualquer um dos árbitros chama e assinala Bola morta.

Não será considerado um movimento significativo se o guarda-postigo der uns passos à frente por causa de um lançamento mais lento.

5. Restrições sobre as acções do guarda-postigo

Se, na opinião de qualquer árbitro, o guarda-postigo interferir com o direito do atacante de jogar a bola e guardar o seu postigo, Lei 23.4(b)(vi) (Árbitro a chamar e assinalar Bola morta) será aplicável.

Se, no entanto, qualquer um dos árbitros considerar que a interferência feita pelo guarda-postigo for deliberada, então Lei 42.4 (Tentativa deliberada de distrair o atacante) também será aplicável.

6. Interferência com o guarda-postigo pelo atacante

Se, ao jogar a bola ou em defesa legítima do seu postigo, o atacante interferir com o guarda-postigo, ele não será eliminado, excepto no caso previsto em Lei 37.3 (Obstruir a bola de ser apanhada).

LEI 41 O COLHEDOR

1. Equipamento de protecção

Nenhum colhedor para além do guarda-postigo será permitido utilizar luvas ou caneleiras externas. Além disso, protecção para a mão ou os dedos pode ser utilizada somente com o consentimento dos árbitros.

2. Colher a bola

Um colhedor pode colher a bola com qualquer parte do seu corpo, mas se, enquanto a bola estiver em jogo, colher a bola deliberadamente de qualquer outro modo

(a) a bola torna-se imediatamente morta.

e (b) o árbitro irá

(i) atribuir 5 corridas penalizantes à equipa batedora.

- (ii) A penalidade de uma Bola nula ou Bola larga será mantida. Adicionalmente, as corridas completadas pelos batedores serão creditadas à equipa batedora, em conjunto com a corrida em curso se os batedores já se tiverem cruzado no momento da ofensa.
 - (iii) informar o outro árbitro e o capitão da equipa em campo pela razão desta acção.
 - (iv) informar os batedores e, logo que possível, o capitão da equipa batedora do ocorrido.
- (c) A bola não será contada como uma do saldo.
- (d) Os árbitros em conjunto irão relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa colhedora e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e o jogador ou os jogadores em referência.

3. Capacetes protectores pertencentes à equipa colhedora

Capacetes protectores, quando não utilizados por colhedores, devem, se acima da superfície, ser colocados somente no chão por trás do guarda-postigo e em linha com os dois conjuntos de estacas. Se um capacete protector pertencente à equipa em campo estiver no chão dentro do campo de jogo, e a bola atingi-lo enquanto estiver em jogo, a bola tornar-se-á morta, e 5 corridas penalizantes serão então atribuídas à equipa batedora, em conjunto com a penalidade de uma Bola nula ou Bola larga, se aplicável.

Adicionalmente, as corridas completadas pelos batedores antes da bola atingir o capacete protector serão marcadas, em conjunto com a corrida em curso se os batedores já se tiverem cruzado no momento da bola atingir o capacete protector. Veja a Lei 18.10 (Corridas marcadas quando a bola se torna morta para além de uma eliminação).

4. Corridas penalizantes a não ser atribuídas

Não obstante 2 e 3 acima, se do lançamento pelo lançador a bola atingir inicialmente o corpo do atacante e se, na opinião do árbitro, o atacante

nem (i) tentou jogar a bola com o seu taco

nem (ii) tentou evitar de ser atingido pela bola,

então nenhuma atribuição de 5 corridas penalizantes será feita e nenhuma outras corridas ou penalidades serão creditadas à equipa batedora excepto a penalidade de uma Bola nula, se aplicável.

Se corridas forem tentadas, o árbitro seguirá o procedimento estabelecido em Lei 26.3 (Passagens de perna a não ser atribuídas).

5. Limitação de colhedores do lado dentro

No momento do lançamento do lançador não poderá haver mais de dois colhedores, para além do guarda-postigo, atrás da prega de colocação do lado dentro. Um colhedor será considerado como atrás da prega de colocação a menos que a totalidade do seu corpo, seja aterrada ou no ar, esteja à frente desta linha.

Em caso de violação desta Lei por qualquer colhedor, o árbitro do lado atacante chama e assinala Bola nula.

6. Colhedores a não entrar no lote

Enquanto a bola estiver em jogo e até a bola fazer contacto com o taco ou o corpo do atacante ou tenha passado o taco do atacante, nenhum colhedor além do lançador pode ter alguma parte do seu corpo seja aterrada ou estendida por cima do lote.

Em caso de violação desta Lei por qualquer colhedor além do guarda-postigo, o árbitro do lado lançador chama e assinala Bola nula logo que possível depois do lançamento da bola. Veja, no entanto, a Lei 40.3 (Posição do guarda-postigo).

7. Movimento pelos colhedores

Qualquer movimento significativo por qualquer colhedor depois da bola entrar em jogo e antes da bola chegar ao atacante é considerado desleal. No caso de tal movimento desleal, qualquer um dos árbitros chama e assinala Bola morta. Veja também as disposições da Lei 42.4 (Tentativa deliberada para distrair o atacante).

8. Definição de movimento significativo

- (a) Para colhedores próximos algo a mais do que ajustes menores à postura ou posição em relação ao atacante é considerado movimento significativo.
- (b) Na área externa do campo, os colhedores podem mover-se na direcção do atacante ou do postigo do atacante, desde que 5 acima não seja violado. Algo a mais de um ligeiro movimento fora de linha ou mais distante do atacante será considerado como significativo.
- (c) Para restrições ao movimento do guarda-postigo, veja a Lei 40.4 (Movimento do guarda-postigo).

LEI 42 JOGO LEAL E DESLEAL

1. Jogo leal e desleal – responsabilidade dos capitães

A responsabilidade recai sobre os capitães para garantir que o jogo seja conduzido dentro do espírito e tradições do jogo, como descrito no Preâmbulo – o Espírito do Críquete, bem como nas Leis.

2. Jogo leal e desleal – responsabilidade dos árbitros

Os árbitros são os juízes únicos de jogo leal e desleal. Se qualquer um dos árbitros considerar uma acção, não abrangida pelas Leis, como desleal, ele intervirá sem apelo e, se a bola estiver em jogo, chama e assinala Bola morta e implementa o procedimento estabelecido em 18 abaixo. Caso contrário os árbitros não interferirão com o progresso da jogada sem apelo, excepto conforme exigido pelas Leis.

3. A bola do jogo – alterar a sua condição

- (a) Qualquer colhedor pode
 - (i) polir a bola desde que nenhuma substância artificial seja utilizada e que tal polimento não perda tempo.
 - (ii) remover a lama da bola sob a supervisão do árbitro.
 - (iii) secar uma bola molhada com um pano.
 - (b) É desleal para qualquer jogador esfregar a bola no chão por qualquer razão, para interferir com quaisquer das costuras ou a superfície da bola, para utilizar qualquer implemento ou para tomar qualquer outra acção que seja susceptível de alterar a condição da bola, excepto como permitido em (a) acima.
 - (c) Os árbitros farão inspecções frequentes e não regulares da bola.
 - (d) Se os árbitros em conjunto concordarem que a deterioração do estado da bola é maior do que é consistente com o seu uso, irão considerar que ocorreu uma violação desta Lei. Ião
 - (i) trocar a bola de imediato. Os árbitros decidirão a bola de substituição. Será, na opinião deles, que tenha um desgaste comparável ao que a bola anterior teve imediatamente antes da violação.
- Além disso, o árbitro do lado lançador irá
- (ii) atribuir 5 corridas penalizantes à equipa batedora.
 - (iii) informar os batedores que a bola foi trocada.

- (iv) informar o capitão da equipa colhedora que a razão desta acção foi a interferência desleal com a bola.
 - (v) informar o capitão da equipa batedora logo que possível da ocorrência.
 - (vi) em conjunto com o outro árbitro relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa colhedora e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e a equipa em referência.
- (e) Se os árbitros em conjunto concordarem que ocorreu qualquer outra instância naquele turno de uma maior deterioração da bola consistente com seu uso, irão
- (i) repetir o procedimento em (d)(i), (ii) e (iii) acima.

Além disso, o árbitro do lado lançador irá

- (ii) informar o capitão da equipa colhedora da razão da acção tomada e mandá-lo suspender de imediato o lançador que lançou a bola anterior. O lançador assim suspenso não poderá lançar outra vez naquele turno.
Se aplicável, o saldo será completado por outro lançador que não lançou alguma parte do saldo anterior e não foi permitido lançar alguma parte do saldo seguinte.
- (iii) informar o capitão da equipa batedora logo que possível da ocorrência.
- (iv) em conjunto com o outro árbitro relatar a nova ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa colhedora e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e equipa em referência.

4. Tentativa deliberada de distrair o atacante

É desleal para qualquer colhedor tentar deliberadamente distrair o atacante enquanto este se prepara para receber ou está a receber um lançamento.

- (a) Se qualquer um dos árbitros considerar que qualquer acção feita por um colhedor seja tal tentativa, na primeira instância irá de imediato chamar e assinalar Bola morta e informar o outro árbitro da razão pela chamada. O árbitro do lado do lançador irá
- (i) avisar o capitão da equipa colhedora que a acção é desleal e indicar que este é o primeiro e último aviso.
 - (ii) informar os batedores da ocorrência.

Nenhum dos batedores será eliminado naquele lançamento. A bola não será contada como uma do saldo.

- (b) Se houver qualquer outra tentativa deliberada por qualquer colhedor durante aquele turno, os procedimentos, além do aviso, como estabelecido em (a) acima serão aplicados. Além disso, o árbitro do lado do lançador irá
- (i) atribuir 5 corridas penalizantes à equipa batedora.
 - (ii) informar o capitão da equipa colhedora e, logo que possível, o capitão da equipa batedora da razão desta acção.
 - (iii) em conjunto com o outro árbitro relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa em campo e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e o jogador ou os jogadores em referência.

5. Distracção ou obstrução deliberada do batedor

Além de 4 acima, é desleal para qualquer colhedor deliberadamente tentar, por palavra ou acção, distrair ou obstruir qualquer um dos batedores depois do atacante ter recebido a bola.

- (a) Cabe a qualquer um dos árbitros decidir se qualquer distracção ou obstrução é deliberada ou não.

(b) Se qualquer um dos árbitros considerar que um colhedor tenha provocado ou tentado provocar tal distração ou obstrução, irá de imediato chamar e assinalar Bola morta e informar o outro árbitro da razão pela chamada.

(c) Nenhum dos batedores será eliminado naquele lançamento.

Adicionalmente

(d) O árbitro do lado do lançador irá

(i) atribuir 5 corridas penalizantes à equipa batedora.

(ii) informar o capitão da equipa em campo da razão desta acção e logo que possível informar o capitão da equipa batedora.

(e) A bola não será contada como uma do saldo.

(f) As corridas completadas pelos batedores antes da ofensa serão marcadas, em conjunto com quaisquer corridas por penalidades atribuídas a qualquer equipa. Adicionalmente, a corrida em curso será marcada tenham ou não os batedores se cruzado no momento da ofensa.

(g) Os batedores em jogo irão decidir entre si quem irá receber o próximo lançamento.

(h) Os árbitros em conjunto irão relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa em campo e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e jogador ou os jogadores em referência.

6. Lançamento perigoso e desleal

(a) Lançamento de bolas rápidas e curtas

(i) O lançamento de bolas rápidas e curtas é perigoso e desleal se o árbitro do lado lançador considerar que pela sua repetição e tendo em conta o seu comprimento, a sua altura e direcção sejam susceptíveis de provocar lesões ao atacante, independentemente do equipamento de protecção que este esteja a utilizar. A habilidade relativa do atacante será levada em consideração.

(ii) Qualquer lançamento que, depois de tocar no chão, passar ou teria passado por cima da cabeça do atacante verticalmente na prega de colocação, apesar de não ameaçar causar nenhuma lesão, será incluído com lançamento sob (i) acima, tanto quando o árbitro considerar se o lançamento de bolas rápidas e curtas se tornou perigoso e desleal como depois de o ter decidido. O árbitro chama e assinala como Bola nula cada tal lançamento.

(b) Lançamento de bolas altas e em cheio

(i) Qualquer lançamento, para além de um lançamento lento, que passa ou teria passado em cheio acima da altura da cintura do atacante verticalmente na prega de colocação será considerado perigoso e desleal, seja ou não susceptível de causar lesão ao atacante.

(ii) Um lançamento lento que passa ou teria passado em cheio acima da altura do ombro do atacante verticalmente na prega de colocação será considerado perigoso e desleal, seja ou não susceptível de causar lesão ao atacante.

7. Lançamento perigoso e desleal – acção pelo árbitro

(a) Logo que o árbitro do lado do lançador decidir sob 6(a) acima que o lançamento de bolas rápidas e curtas se torna perigoso e desleal, ou, excepto conforme em 8 abaixo, ocorra um lançamento perigoso e desleal, conforme definido em 6(b) acima, chama e assinala Bola nula. Quando a bola estiver morta, ele advertirá o lançador e informará o outro árbitro, o capitão da equipa colhedora e os batedores da ocorrência. Esta advertência será aplicada durante todo o turno.

- (b) Se houver qualquer outro lançamento perigoso e desleal pelo mesmo lançador naquele turno, o árbitro irá repetir o procedimento acima e indicará ao lançador que este é o último aviso.

Este aviso será aplicado igualmente durante todo o turno.

- (c) Caso haja qualquer outra repetição pelo mesmo lançador naquele turno, o árbitro chamará e assinalará Bola nula e

- (i) quando a bola estiver morta, mandará o capitão a suspender o lançador de imediato e informará o outro árbitro da razão desta acção.

O lançador então suspenso não será permitido lançar outra vez naquele turno.

Se aplicável, o saldo será completado por outro lançador, que não possa ter lançado alguma parte do saldo anterior e nem será permitido lançar alguma parte do saldo seguinte.

Além disso, ele

- (ii) relatará a ocorrência aos batedores e, logo que possível, ao capitão da equipa batidora.
- (iii) em conjunto com o outro árbitro relatará a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa em campo e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e o lançador em referência.

8. Lançamento deliberado de bolas altas e em cheio

Se um árbitro considerar que um lançador lançou deliberadamente uma bola alta e em cheio, considerado perigoso e desleal conforme definido em 6(b) acima, então a advertência e o aviso prescritos em 7 acima serão dispensados. O árbitro irá

- (a) (i) chamar e assinalar Bola nula.

- (ii) quando a bola estiver morta, mandar o capitão da equipa em campo a suspender o lançador de imediato.

O lançador assim suspenso não será permitido lançar outra vez naquele turno.

Se aplicável, o saldo será completado por outro lançador, que não tenha lançado alguma parte do saldo anterior e nem será permitido lançar alguma parte do saldo seguinte.

- (iii) informar o outro árbitro da razão desta acção.

- (b) relatar a ocorrência aos batedores e, logo que possível, ao capitão da equipa batidora.

- (c) em conjunto com o outro árbitro relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa em campo e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e o lançador em referência.

9. Gastar tempo pela equipa em campo

É desleal se qualquer colhedor gastar tempo.

- (a) Se qualquer um dos árbitros considerar que o progresso de um saldo está desnecessariamente lento ou tempo está a ser gasto de qualquer outro modo pelo capitão da equipa em campo ou por qualquer outro colhedor, na primeira instância o árbitro em referência

- (i) se a bola estiver em jogo, chamará e assinalará Bola morta.

- (ii) informará o outro árbitro da ocorrência.

- (b) O árbitro do lado do lançador irá então

- (i) avisar o capitão da equipa em campo e a indicar que este é o primeiro e último aviso.

- (ii) informar os batedores da ocorrência.

(c) Se qualquer um dos árbitros considerar que há qualquer outro tempo gasto naquele turno por qualquer colhedor,

(i) se a bola estiver em jogo, chamará e assinalará Bola morta.

(ii) informará o outro árbitro da ocorrência.

O árbitro do lado do lançador

(iii) ou, se o tempo gasto não for durante um saldo, atribuirá 5 corridas penalizantes e informará o capitão da equipa em campo da razão desta acção

ou, se o tempo gasto for durante o saldo, mandará o capitão da equipa em campo suspender o lançador de imediato. O lançador assim suspenso não será permitido lançar outra vez naquele turno.

Se aplicável, o saldo será completado por outro lançador, que não tenha lançado alguma parte do saldo anterior, nem será permitido lançar alguma parte do saldo a seguir.

(iv) informará os batedores e, logo que possível, o capitão da equipa batedora do ocorrido.

(v) em conjunto com o outro árbitro relatará a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa colhedora e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar tal acção considerada apropriada contra o capitão e a equipa em referência.

10. Batedor a gastar tempo

É desleal se qualquer batedor gastar tempo. Em circunstâncias normais, o atacante deverá estar sempre pronto para receber quando o lançador estiver pronto para começar o seu arranque.

(a) Se qualquer batedor perder tempo por falhar no cumprimento deste requisito, ou de qualquer outro modo, o procedimento seguinte será adoptado. Na primeira instância, ou antes do lançador começar o seu arranque ou quando a bola estiver morta, conforme apropriado, o árbitro irá

(i) avisar ambos os batedores e indicar que este é o primeiro e último aviso. Este aviso é aplicável durante todo o turno. O árbitro deverá informar cada batedor que entre em jogo.

(ii) informar o outro árbitro da ocorrência.

(iii) informar o capitão da equipa em campo e, logo que possível, o capitão da equipa batedora da ocorrência.

(b) Se houver mais algum gasto de tempo por qualquer batedor naquele turno, o árbitro irá, no momento apropriado, enquanto a bola estiver morta,

(i) atribuir 5 corridas penalizantes à equipa em campo.

(ii) informar o outro árbitro da razão desta acção.

(iii) informar o outro batedor, o capitão da equipa em campo e, logo que possível, o capitão da equipa batedora da ocorrência.

(iv) em conjunto com o outro árbitro relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa batedora e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e o jogador ou os jogadores e, se apropriado, a equipa em referência.

11. Danificar o lote – área a ser protegida

(a) Compete a todos os jogadores evitar danos desnecessários ao lote. Um jogador será considerado responsável por danos desnecessários se qualquer árbitro considerar que sua presença no lote não tenha uma razão cabível.

É considerado desleal quando qualquer jogador causar dano deliberado ao lote.

- (b) Uma área do lote, referida como 'a área protegida', é definida como a área compreendida dentro de um rectângulo delimitado em cada extremidade por linhas imaginárias paralelas às pregas de colocação e 1,52 m à frente de cada uma e nas laterais por linhas imaginárias, uma de cada lado da linha imaginária unindo os centros das duas estacas centrais, cada uma paralela a esta e 30,48 cm dela.

12. Lançador a correr na área protegida depois de lançar a bola

- (a) Um lançador viola esta Lei se correr na área protegida, quer depois de lançar a bola ou, se falhar de libertar a bola, depois da conclusão da sua acção de lançamento e posição de lançamento. Veja 11 acima, Lei 23.4(viii) (Árbitro a chamar e assinalar bola morta) e Apêndice D.
- (b) Se, conforme definido em (a) acima, o lançador violar esta Lei, na primeira instância e quando a bola estiver morta, o árbitro irá
 - (i) advertir o lançador e informar o outro árbitro da ocorrência.
Esta advertência será aplicada durante todo o turno.
 - (ii) informar o capitão da equipa em campo e os batedores da ocorrência.
- (c) Se, naquele turno, o mesmo lançador violar novamente esta Lei, o árbitro irá repetir o procedimento acima a indicar que este é o último aviso. Este aviso aplica-se igualmente durante todo o turno.
- (d) Se naquele turno o mesmo lançador violar esta Lei pela terceira vez, o árbitro irá
 - (i) quando a bola estiver morta, mandar o capitão da equipa em campo suspender o lançador de imediato.
O lançador assim suspenso não será permitido lançar outra vez naquele turno.
Se aplicável, o saldo será completado por outro lançador que não tenha lançado alguma parte do saldo anterior, nem será permitido lançar alguma parte do saldo seguinte.
 - (ii) informar o outro árbitro da razão desta acção.
 - (iii) informar os batedores e, logo que possível, o capitão da equipa batedora do ocorrido.
 - (iv) em conjunto com o outro árbitro relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa em campo e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e o lançador em referência.

13. Colhedor a danificar o lote

- (a) Se qualquer colhedor causar danos evitáveis ao lote, além destes descritos em 12(a) acima, na primeira instância o árbitro que verifica a contravenção irá, quando a bola estiver morta, informar o outro árbitro. O árbitro do lado lançador irá então
 - (i) advertir o capitão da equipa em campo e indicar que este é o primeiro e último aviso. Este aviso será aplicável durante todo o turno.
 - (ii) informar os batedores da ocorrência.
- (b) Se, naquele turno, houver mais algum dano evitável ao lote, por qualquer colhedor, o árbitro que verificar a contravenção irá, quando a bola estiver morta, informar o outro árbitro. O árbitro do lado lançador irá então
 - (i) atribuir 5 corridas penalizantes à equipa batedora.
Além disso irá
 - (ii) informar o capitão da equipa em campo da razão desta acção.
 - (iii) informar os batedores e, logo que possível, o capitão da equipa batedora do ocorrido.

- (iv) em conjunto com o outro árbitro relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa em campo e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e o jogador ou os jogadores em referência.

14. Batedor que danifica o lote

- (a) Se qualquer um dos batedores causar danos evitáveis ao lote, na primeira instância o árbitro que verificar a contravenção irá, quando a bola estiver morta, informar o outro árbitro da ocorrência. O árbitro do lado lançador irá então
 - (i) avisar ambos os batedores que a prática é desleal e indicar que este é o primeiro e último aviso. Este aviso é aplicável durante todo o turno. O árbitro deverá informar cada batedor que entre em jogo.
 - (ii) informar o capitão da equipa em campo e, logo que possível, o capitão da equipa batedora da ocorrência.
- (b) Se, naquele turno, houver mais algum dano evitável ao lote, por qualquer batedor, o árbitro que verificar a contravenção irá, quando a bola estiver morta, informar o outro árbitro da ocorrência. O árbitro do lado lançador irá então
 - (i) proibir todas as corridas da equipa batedora daquele lançamento, excepto das penalidades de uma Bola nula ou Bola larga, se aplicável.
 - (ii) além disso, atribuir 5 corridas penalizantes à equipa em campo.
 - (iii) mandar os batedores aos seus lados originais.
 - (iv) informar o capitão da equipa em campo e, logo que possível, o capitão da equipa em campo da ocorrência.
- (c) Os árbitros em conjunto irão relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa batedora e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e o jogador ou os jogadores em referência.

15. Lançador tenta correr fora o não-atacante antes do lançamento

É permitido ao lançador, antes de entrar em posição de lançamento, tentar correr fora o não-atacante. Seja a tentativa bem sucedida ou não, a bola não será contada como uma do saldo.

Se o lançador falhar na tentativa de correr fora o não-atacante, o árbitro chama e assinala Bola morta logo que possível.

16. Batedores a roubar uma corrida

É desleal se os batedores tentarem roubar uma corrida durante o arranque do lançador. A menos que o lançador tente correr fora qualquer um dos batedores – veja 15 acima e Lei 24.4 (Lançador atira em direcção do lado do atacante antes do lançamento) – o árbitro irá

- (i) chamar e assinalar Bola morta logo que os batedores se cruzarem em tal tentativa.
- (ii) informar o outro árbitro da razão desta acção.
- (iii) mandar os batedores aos seus lados originais.
- (iv) atribuir 5 corridas penalizantes à equipa batedora.
- (v) informar os batedores, o capitão da equipa em campo e, logo que possível, o capitão da equipa batedora, da razão desta acção.
- (vi) em conjunto com o outro árbitro relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa batedora e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e os jogadores em referência.

17. Corridas penalizantes

- (a) Quando corridas penalizantes são atribuídas a qualquer equipa, quando a bola estiver morta o árbitro assinalará as corridas penalizantes aos apontadores. Veja a Lei 3.14 (Sinais).
- (b) Não obstante as disposições da Lei 21.6 (Batida vencedora ou extras), corridas penalizantes serão atribuídas em cada caso sempre que as Leis exigirem.
Veja, no entanto, que as restrições na atribuição de corridas penalizantes, nas Leis 26.3 (Passagens de perna a não ser atribuídas), 34.4 (Corridas marcadas de uma bola batida atingida mais de uma vez) e Lei 41.4 (Corridas penalizantes a não ser atribuídas), serão aplicadas.
- (c) Quando 5 corridas penalizantes são atribuídas à equipa batedora, conforme quaisquer das Leis 2.6 (Jogador regressa sem permissão), 41.2 (Colher a bola) ou 41.3 (Capacetes protectores pertencentes à equipa colhedora) ou conforme 3, 4, 5, 9 ou 13 acima, então
 - (i) elas serão marcadas como extras penalizantes e adicionadas a quaisquer outras penalidades.
 - (ii) serão atribuídas quando a bola estiver morta e não serão consideradas como corridas marcadas do lançamento imediatamente anterior nem do lançamento imediatamente seguinte, e serão em adição a quaisquer corridas desses lançamentos.
 - (iii) os batedores não irão mudar de lados somente por causa da penalidade de 5 corridas.
- (d) Quando 5 corridas penalizantes são atribuídas à equipa em campo, conforme a Lei 18.5(b) (Corridas curtas deliberadas) ou 10, 14 ou 16 acima, serão adicionadas como extras penalizantes ao total de corridas do turno mais recente daquela equipa. Se a equipa em campo ainda não tiver completado um turno, as 5 corridas penalizantes serão adicionadas ao total do seu próximo turno.

18. Conduta dos jogadores

Se houver qualquer violação do Espírito do Jogo

ou seja no caso de acção desleal não abrangida pelas Leis, conforme 2 acima,

ou por um jogador

ou não seguir as instruções de um árbitro

ou criticar a decisão de um árbitro por palavra ou acção

ou mostrar dissidência

ou ter um comportamento geral que poderia levar o jogo a descrédito,

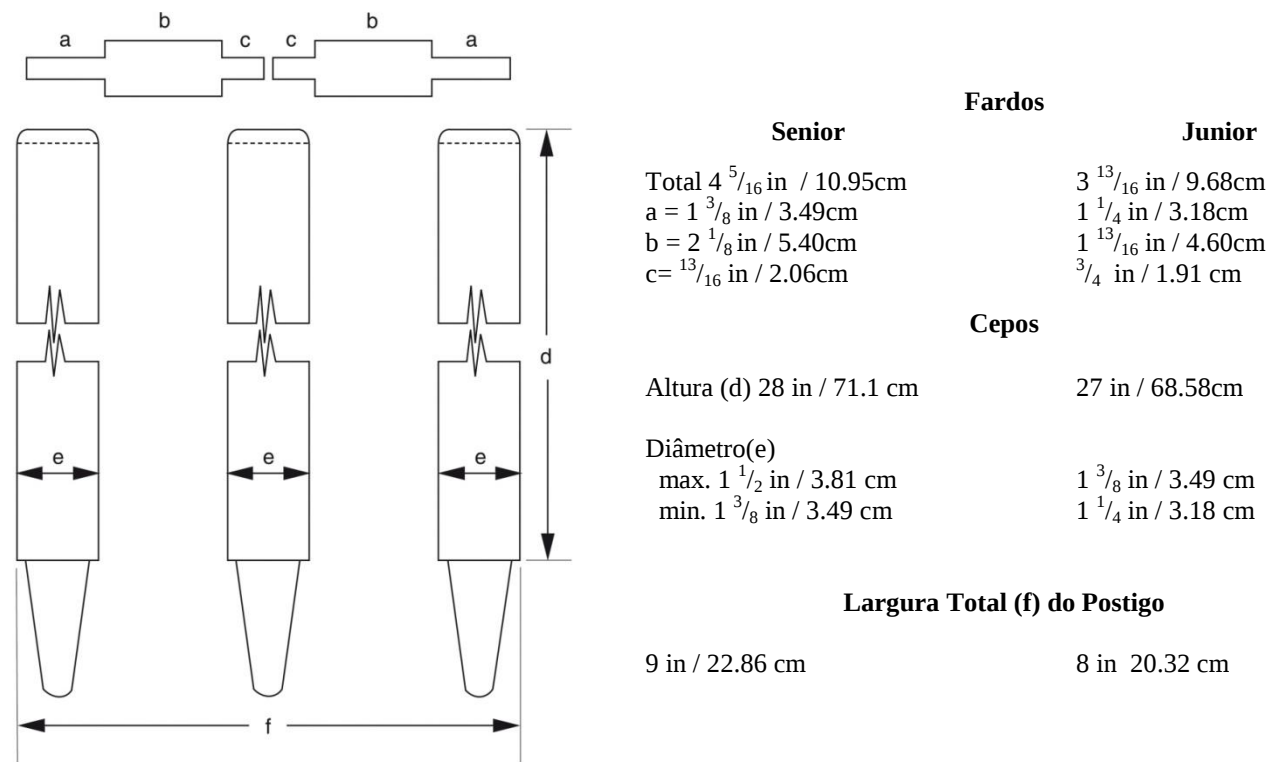
o árbitro em referência relata de imediato a questão ao outro árbitro.

Os árbitros em conjunto irão

- (i) informar o capitão do jogador da ocorrência, instruindo o capitão a agir.
- (ii) avisá-lo da gravidade da ofensa e informá-lo que será comunicado à autoridade superior.
- (iii) relatar a ocorrência logo que possível depois do jogo ao Executivo da equipa do jogador e a qualquer representante do Órgão Governante responsável pelo jogo, que irão tomar a acção considerada apropriada contra o capitão e o jogador ou os jogadores e, se apropriado, a equipa em referência.

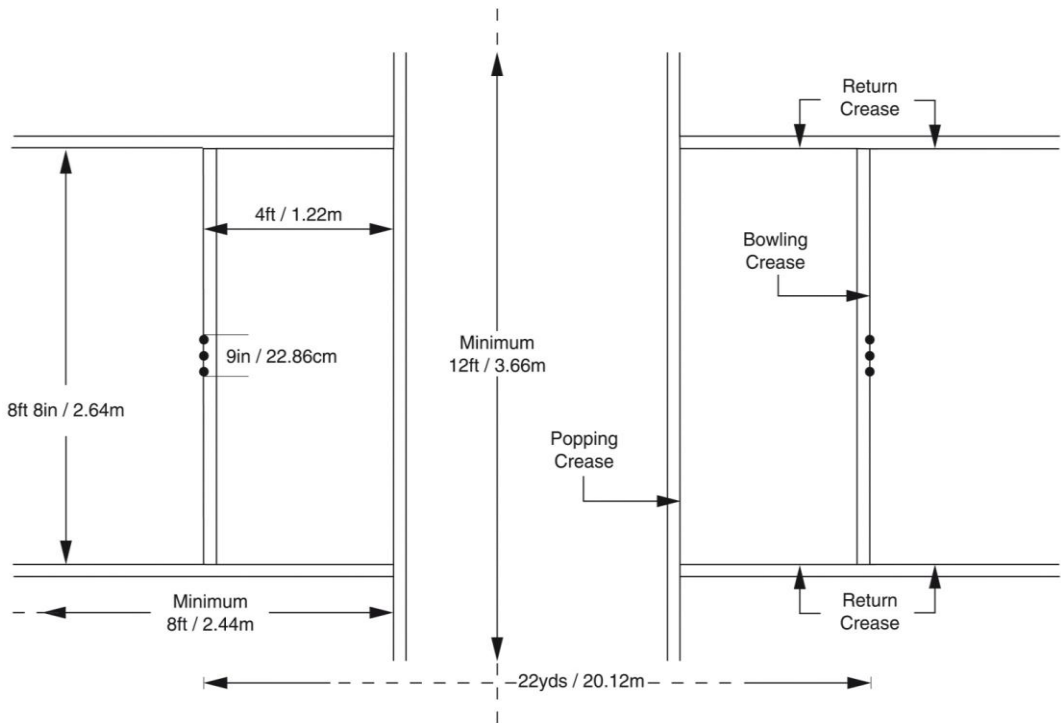
APÊNDICE A

LEI 8 (OS POSTIGOS)



APÊNDICE B

LEI 7 (O LOTE) E LEI 9 (AS PREGAS DE LANÇAMENTO, COLOCAÇÃO E RETORNO)





O sorteio – o sorteio efectuado para a escolha de turnos.

Antes do sorteio – a qualquer altura antes do sorteio nesse dia que o jogo é previsto de começar ou, no caso de um jogo de um dia, no dia do jogo.

Antes do jogo – a qualquer altura antes do sorteio, não limitado ao dia em que o sorteio será efectuado.

Durante o jogo – a qualquer altura depois do sorteio até à conclusão do jogo, se a jogada está em curso ou não.

Conduta do jogo – inclui qualquer acção relevante ao jogo a qualquer altura em qualquer dia do jogo.

Os acessórios do jogo – são o taco, a bola, as estacas e os fardos.

O campo de jogo – a área contida dentro da borda do limite.

O quadrado – uma área especialmente preparada do campo de jogo onde o lote do jogo está situado.

A zona exterior do campo – a parte do campo de jogo entre o quadrado e a borda do limite.

Borda interior – a borda do mesmo lado do postigo mais próximo.

Por trás – em relação às estacas e pregas, é do lado mais distante das estacas e pregas do lado contrário do lote. Inversamente, **na frente** é do lado mais próximo das estacas e pregas do lado contrário do lote.

O lugar onde o atacante se posiciona para receber o lançamento do lançador é **o lado atacante** apenas na medida que identifica, independentemente de onde o atacante poder ir subsequentemente, uma metade do campo de jogo; a outra metade a ser **o lado lançador**. O lado atacante também pode ser referido como o **lado do guarda-postigo**, quando a posição do batedor em relação ao postigo daquele lado seja envolvida.

Em frente da linha do postigo do atacante – dentro da área do campo de jogo à frente da linha imaginária a juntar as frentes das estacas do lado atacante; esta linha será considerada estendida em ambas as direcções até ao limite.

Por trás do postigo – dentro da área do campo de jogo atrás da linha imaginária a juntar as partes trás das estacas do lado apropriado; esta linha será considerada estendida em ambas as direcções até ao limite.

Por trás do guarda-postigo – por trás do postigo do lado atacante, como definido acima, mas em linha com ambos os conjuntos de estacas, e mais distante das estacas que o guarda-postigo.

A área de um batedor – em cada lado do lote, toda a sua área de jogo por trás da prega de colocação é a área daquele lado de um batedor.

Lado original – o lado onde um batedor estava quando a bola entrava em jogo daquele lançamento.

Postigo de onde saiu – o postigo do lado onde um batedor estava no começo da corrida em curso.

Lado fora/Lado dentro – ver diagrama abaixo

Diagrama mostra o lado fora, o lado dentro no campo de jogo – não modificado da edição actual



Por cima do postigo/à volta do postigo – se, quando o lançador fizer o seu arranque entre o postigo e a prega de retorno, o postigo estiver do mesmo lado do braço utilizado para lançar, estará a lançar por cima do postigo. Se a prega de retorno estiver do mesmo lado do braço utilizado para lançar, estará a lançar à volta do postigo.

Árbitro – onde a descrição **o árbitro** é utilizada individualmente, refere-se sempre ao ‘árbitro do lado lançador’ apesar de esta descrição completa ser utilizada algumas vezes para enfatizar ou esclarecer. Similarmente, **os árbitros** significa sempre ambos os árbitros. **Um árbitro e árbitros** são termos generalizados. Caso contrário, uma descrição mais completa indica qual dos árbitros é o destinatário específico.

Os árbitros em conjunto concordam – aplica-se as decisões que os árbitros tomarão em conjunto, independentemente dos jogadores.

Equipa em campo/Equipa colhedora – a equipa actualmente em campo, esteja a jogada em curso ou não.

Membro da equipa em campo – um dos jogadores nomeados pelo capitão da equipa em campo ou qualquer substituto autorizado por tal jogador nomeado.

Jogador de campo/Colhedor – um dos 11 ou menos jogadores que em conjunto compõe a equipa em campo. Esta definição não só inclui tanto o lançador como o guarda-postigo, mas também jogadores que estejam legitimamente no campo de jogo, em conjunto com jogadores a agirem legitimamente como substitutos para jogadores nomeados ausentes. Isto exclui qualquer jogador nomeado que esteja ausente do campo de jogo ou que tenha estado ausente e que ainda não obteve autorização do árbitro para voltar.

Um jogador que sai para fora do limite do campo por instantes durante as actividades como jogador de campo não está ausente do campo de jogo nem, para os efeitos da Lei 2.5 (Colhedor ausente ou que sai do campo), será considerado como ter deixado o campo de jogo.

Acção de lançamento – o movimento do braço do lançador que normalmente liberta a bola para o lançamento.

Posição de lançamento – a posição em que a acção de lançamento é feita, se a bola é ou não libertada. Começa quando o pé de trás do lançador toca no chão na posição e acaba quando o pé da frente toca no chão na mesma posição.

A bola é atingida/Atinge a bola – a menos que seja especificamente definido o contrário, significa que ‘a bola é atingida pelo taco’/‘atinge a bola com o taco’.

Rebote directamente/Atinge directamente – e frases semelhantes significam ‘sem contacto com qualquer jogador de campo’, mas não exclui contacto com o chão.

Equipamento de protecção externa – qualquer item visível de aparelho utilizado como protecção contra choques externos.

Para um batedor, os itens permitidos são um capacete protector, caneleiras externas (caneleiras para batedores), luvas para batedores e, se visíveis, protectores do antebraço.

Para jogadores de campo, só é permitido um capacete protector, excepto no caso do guarda-postigo, para quem as caneleiras de guarda-postigo e luvas são permitidas.

Um capacete protector – é um protector de cabeça feito de material rígido e utilizado para proteger a cabeça ou rosto ou ambos.

Roupa – qualquer coisa que o jogador esteja a utilizar, incluindo tais itens como óculos ou jóia, que não seja classificado como equipamento de protecção externa, é classificada como roupa, mesmo que esteja a utilizar alguns itens de aparelhos, que não estejam visíveis, para protecção. Um taco transportado por um batedor não entra nesta definição de roupa.

O taco – apresentamos abaixo as partes do taco.

- o taco na sua totalidade.
- uma luva (ou luvas) em sua totalidade utilizada na mão (ou mãos) para segurar o taco.
- a mão (ou mãos) para segurar no taco, se o batedor não utilizar uma luva naquela mão ou nessas mãos.

Mão – para o batedor ou guarda-postigo, irá incluir a mão e a luva, em sua totalidade, utilizada nesta mão.

Seguro na mão do batedor – contacto entre a mão do batedor ou a luva utilizada em sua mão e qualquer parte do taco constituirá o taco sendo mantido naquela mão.

Equipamento – o equipamento de um batedor é o seu taco, conforme definido acima, em conjunto com qualquer equipamento de protecção externa que esteja a utilizar.

O equipamento de um jogador de campo é qualquer equipamento de protecção externa que esteja a utilizar.

Corpo – o corpo do jogador é a sua pessoa física (carne e osso) em conjunto com qualquer roupa ou equipamento de protecção externa legítimo que esteja a utilizar, excepto, no caso de um batedor, o seu taco.

Uma mão, com ou sem luva, sem o taco, faz parte do corpo do batedor.

Nenhum item de roupa ou equipamento faz parte do corpo de um jogador se não tiver ligado a ele.

Para um batedor, uma luva que está a ser segurar na sua mão ou nas suas mãos, mas não está a utilizar, faz parte do seu corpo.

Para um jogador de campo, um item de roupa ou equipamento que esteja a segurar na sua mão ou nas suas mãos não faz parte do seu corpo.

APÊNDICE E O TACO: LEI 6

Todas as referências às Leis são as secções da Lei 6

Categorias de taco – Os tipos A, B e C são tacos em conformidade com a Lei 6, secções de 1 a 8. Os tacos que não se classificam a qualquer uma das três categorias não são reconhecidos pelas Leis. Os tacos Tipo A podem ser utilizados em qualquer nível. Os tacos Tipo B ou C e quaisquer outros tacos, podem ser utilizados somente em níveis ou abaixo de níveis determinados pelo Órgão Governante de críquete no país de referência.

A lâmina – A face da lâmina é a sua superfície principal para bater. O verso é a superfície oposta. Os ombros, laterais e ponta são as superfícies restantes, a separar a face do verso.

Os ombros, de cada lado do cabo, são partes da lâmina entre o primeiro ponto de entrada do cabo e o ponto em que a lâmina atinge primeiro a sua largura total.

A ponta é a superfície oposta dos ombros considerados como um par.

As laterais, de cada lado da lâmina, são o resto da lâmina, entre a ponta e os ombros.

Adesivos – Os adesivos são permitidos somente onde essencial e somente em quantidades mínimas.

Materiais no cabo – Como uma proporção do volume total do cabo, os materiais para além de cana, madeira ou cordel são restringidos a um décimo para os Tipos A e B e um quinto para o Tipo C. Tais materiais não podem projectar mais de 8,26 cm para dentro da parte inferior do cabo.

Ligar e cobrir o cabo – A continuação permitida para além da junção das partes superior e inferior do cabo, é restrita a um máximo, medido ao longo do comprimento do cabo, de

6,35 cm para a ligadura de cordel

6,99 cm para o punho.

Comprimento e largura

- (a) O comprimento total do taco, incluindo a parte inferior do cabo inserida, não terá mais de 96,5 cm.
- (b) A largura do taco não excederá 10,8 cm na sua parte mais larga.
- (c) As coberturas, protecções da ponta e materiais para reparações permitidos, não excedendo as suas espessuras especificadas, podem ser adicionados às dimensões acima.

Comprimento do cabo – Excepto para tacos de tamanho 6 e menor, o cabo não excederá 52% do seu comprimento total.

Cobrir a lâmina – A cobertura de pano permitida para tacos Tipo C não excederá uma espessura de 0,3 mm antes do tratamento, conforme em 6.6(d).

Protecção e reparos da lâmina – O material permitido em 6.6(a) não excederá 1 mm de espessura. Em 6.6(a)(ii), o material de reparação não será estendido ao longo do comprimento da lâmina mais de 2 cm em cada direcção para além dos limites da área danificada. Onde utilizada como uma ligadura contínua, qualquer sobreposição não excederá um máximo de 1 mm de espessura total.

Em 6.6(d), a utilização de material não-sólido que quando seco forma uma camada dura mais de 0,1 mm em espessura não é permitida.

Inserções (encaixes) laterais e na ponta – A madeira utilizada não pode ter mais de 0,89 cm de espessura.

A inserção na ponta não será estendida da ponta mais de 6,35 cm através da lâmina em qualquer ponto.

Nenhuma inserção lateral pode ser estendida da borda mais de 2,54 cm através da lâmina em qualquer ponto.

Protecção para a ponta – A espessura máxima permitida para material de protecção colocado na ponta da lâmina é de 3 mm.

Marcas comerciais – Estas marcas não podem exceder 0,2 mm de espessura. No verso da lâmina não podem ocupar mais de 50% da superfície. Na face da lâmina, tem de ficar confinadas dentro dos 22,86 cm superiores, medidos do fundo do punho.



Portugal

Funded by the
ICC European Development Programme



© MCC 2011