

REGLAMENTO DE CRICKET

Oficial código 1980

- Incluye las modificaciones aprobadas por el ICC y posteriormente, por el mcc en asamblea general extraordinaria, y que entran en vigencia a partir del 1° de octubre de 1987.

Printed with permission of mcc. Copies of the current edition of the Laws of Cricket with full notes and interpretations can be obtained from MCC at the Lord's Cricket Ground, London NW, price 50 p, excluding postage.

Regla 1 **Los jugadores**

1. Numero de jugadores y capitán
Un partido es jugado entre dos equipos de once jugadores, uno de los cuales es el capitán. En la eventualidad de que el capitán no este disponible en algún momento, actuara por el un sustituto.
2. nombramiento de los jugadores
Antes del sorteo por innings, el capitán nombrara a los jugadores, quienes no podrán ser cambiados posteriormente sin el consentimiento del capitán opositor.

Notas

- a) Se podrá jugar un partido de común acuerdo entre equipos de mas o de menos de once jugadores, pero no más de once jugadores podrán fildear.

Regla 2 **Sustitutos y corredores sustitutos-bateador o fielder abandonando la cancha-bateador retirándose-bateador comenzando innings**

1) Sustitutos

En circunstancias normales, se le permitirá fildear a un sustituto únicamente en reemplazo de un jugador que logre satisfacer al umpire de que se ha lesionado o enfermado durante el transcurso del partido. No obstante, en circunstancias muy excepcionales, el umpire hará uso de su criterio para permitir el ingreso de un jugador sustituto por un jugador que debe abandonar la cancha de juego o que no ingresa al campo de juego por otras razones perfectamente justificables, sujeto a la obtención del consentimiento del capitán del equipo contrario.

Si un jugador desea mudarse de camisa, calzado, etc., puede abandonar la cancha de juego a tal fin (no esta permitido hacerlo en la cancha), mas no se permitirá el ingreso de un sustituto en este caso.

1) Objeción a sustitutos

El capitán opositor no tendrá derecho a objetar a cualquier jugador para que actúe como sustituto en la cancha, ni respecto en que lugar fildeara, aunque puede objetar que el sustituto actúe como wicket-keeper.

2) El sustituto no bateara ni boleara

A un sustituto no se le permitirá batear ni bolear.

3) un jugador para quien ha actuado un sustituto

Un jugador podrá batear, bolear o fildear aun en el caso de que un sustituto haya actuado por él

4) Corredor sustituto

Se permitirá un corredor sustituto para un bateador que durante el partido sea incapacitado por enfermedad o lesión. El jugador que actúa como corredor sustituto será un miembro del equipo bateador y, si es posible, habrá bateado ya en ese innings.

5) Equipamiento del corredor sustituto

El jugador que actúe como corredor sustituto por un bateador lesionado usará exactamente el mismo equipo de protección externo que el bateador lesionado.

6) Trasgresión de las reglas por un bateador o corredor sustituto

Un bateador lesionado podrá ser sacado si el corredor sustituto infringiera cualquiera de las reglas 33 (manoseo de la pelota), 37 (obstrucción personal) o 38 (run out). Como bateador receptor, el corredor sustituto está sujeto a las reglas. Además, si por cualquier razón está fuera de su raya de bateo y el wicket del extremo del wicket-keeper es derribado, será sacado bajo regla 38 (run out) o regla 39 (stumped) cualquiera sea la posición del otro bateador o el corredor sustituto y no se apuntarán corridas. Cuando no es el bateador receptor, el bateador lesionado está fuera del partido y deberá pararse donde no interfiera con el desarrollo del juego. Si de alguna manera se proyecta en el juego, entonces sufrirá las penalidades que demandan cualquier transgresión a las reglas.

7) Fielder abandonando la cancha

Ningún fielder podrá abandonar la cancha o volver durante una sesión de juego sin el consentimiento del umpire del extremo del bateador. También es necesario el consentimiento del umpire si un fielder requiere un sustituto, cuando su equipo vuelve a la cancha luego de un intervalo. Si un miembro del equipo fildeador abandonara la cancha o dejase de volver luego de un intervalo y está ausente de la cancha por más de 15 minutos, no se le permitirá bolear después de su regreso hasta que haya estado en la cancha por lo menos por el mismo lapso de juego que estuvo ausente. Esta restricción no se aplicará al comienzo del juego en un día nuevo.

8) Bateador abandonando la cancha o retirándose.

Un bateador podrá abandonar la cancha o retirarse en cualquier momento por enfermedad, lesión u otra causa inevitable, habiendo notificado previamente al

umpire del extremo del bateador. Puede reanudar su innings cuando cae un wicket, que para los propósitos de esta regla incluirá el retiro de oro bateador. Si abandonara la cancha o se retirara por cualquier otra razón solo podrá reanudar su innings con el consentimiento del capitán opositor. Cuando un bateador ha abandonado la cancha o se ha retirado y no le es posible volver por enfermedad, lesión u otra causa inevitable, su innings se registrara como “retirado”, “sacado”.

1) Comienzo del innings de un bateador

El innings de un bateador se considerará comenzado una vez que haya pisado el campo de juego.

Notas:

a) Sustitutos y corredores sustitutos

Para los propósitos de esta regla, enfermedades o, lesiones permitidas son aquellas que ocurren luego del nombramiento de los equipos por los capitanes.

Regla 3 **Los Umpires**

1) Nombramiento

Antes del sorteo por innings, serán nombrados dos umpires, uno para cada extremo para controlar el partido con absoluta imparcialidad como lo requieren las reglas.

2) Cambio de umpire

No se podrá cambiar ningún umpire durante un partido sin el consentimiento de ambos capitanes.

3) Condiciones especiales

Antes del sorteo por innings, los umpires concordaran con ambos capitanes cualesquiera condiciones especiales que afectan la conducta del partido.

4) Los wickets

Los umpires se aseguraran antes del comienzo del partido que los wickets estén correctamente colocados.

5) Reloj

Los umpires concordaran entre ellos e informaran a ambos capitanes antes del comienzo del partido con respecto al reloj que se seguirá durante el partido.

6) Conducta e implementos

Antes de y durante un partido los umpires velarán para que la conducta del partido y los implementos usados estén estrictamente de acuerdo con las reglas.

1) Juego leal y desleal

Los umpires serán los únicos jueces del juego leal y desleal

2) Aptitud de la cancha, condiciones del tiempo y visibilidad

- a) Los umpires sean los únicos jueces de la aptitud de la cancha, condiciones del tiempo y visibilidad para poder jugar
 - I. Sin embargo, antes de decidir suspender el juego, no comenzarlo o no reanudarlo luego de un intervalo o una interrupción, los umpires establecerán si ambos capitanes (los bateadores al wicket podrán actuar por su capitán) desean comenzar o continuar en las condiciones prevalecientes, si fuese así, se cumplirá con sus deseos.
 - II. Además, si durante el juego, los umpires deciden que hay luz insuficiente, solamente el equipo bateador tendrá la opción de continuar jugando. Luego de acordar seguir jugando en condiciones de visibilidad insuficientes, el capitán del equipo bateador (o un bateador al wicket) podrá apelar a los umpires por falta de luz, quienes consentirán a la apelación solamente si, en su opción, la visibilidad ha empeorado desde que el acuerdo de continuar fue hecho.

- b) Luego de cualquier suspensión de juego, los umpires sin ser acompañados por ninguno de los jugadores u oficiales, bajo su propia iniciativa, efectuaran una inspección inmediatamente que mejoren las condiciones y continuarán inspeccionando a intervalos. Inmediatamente que los umpires decidan que el juego es posible, llamaran a los jugadores para reanudar el partido.

3) Circunstancias excepcionales

En circunstancias excepcionales, además de las condiciones del tiempo, la cancha, o la visibilidad, los umpires podrán decidir suspender o abandonar el juego. Antes de tomar tal decisión los umpires establecerán, si las circunstancias lo permiten, si ambos capitanes (Los bateadores al wicket podrán actuar por su capitán) desean continuar en las condiciones prevalecientes, si fuera así, se cumplirá con sus deseos.

4) Posición de los umpires

Los umpires se ubicaran donde mejor puedan observar cualquier acto sobre el cual su decisión pueda ser requerida.

Sujeto a esta condición que es la más importante, el umpire del extremo del bateador se ubicara donde no interfiera ni con la carrera del bateador ni con la vista del bateador receptor.

El umpire del extremo del bateador receptor podrá elegir ubicarse del lado off del pitch en lugar del lado leg, siempre que informe al capitán del equipo fildeador y al bateador receptor de su intención de hacerlo

- 1) Umpires cambiando de lado
Los umpires cambiaron de lado luego de que cada equipo haya cumplido un innings.
- 2) Disputas
Toda disputa será resuelta por los umpires y si no concuerdan la situación actual de las cosas continuara.
- 3) Señales
Los umpires emplearan el siguiente código de señales y deberán esperar que su señal haya sido reconocida por un apuntador antes de permitir la reanudación del juego.
Boundary-moviendo el brazo de un lado a otro
Boundary 6 – levantando ambos brazos arriba de la cabeza
Bye- levantando la palma abierta arriba de la cabeza
Pelota muerta- cruzando y re cruzando las muñecas bajo la cintura
Leg-bye- tocando una rodilla levantada con al mano
No-ball- extendiendo los brazos horizontalmente
Sacado- extendiendo el dedo índice arriba de la cabeza. Si no es sacado el umpire dirá en voz alta “no sacado”
Corrida corta- doblando el brazo hacia arriba y tocando el hombro contiguo con al punta de los dedos.
Wide- extendiendo ambos brazos horizontalmente
- 4) Corrección del puntaje
Los umpires serán responsables de asegurarse de la exactitud del puntaje durante y a la terminación del partido. Ver regla 21.6) (corrección del puntaje)

Notas:

- a) Asistencia de umpires
Los umpires deben estar presentes en la cancha y reportarse al ejecutivo de la cancha o su equivalente por lo menos 30 minutos antes del comienzo del juego del día.
- b) Consultas entre umpires y apuntadores
Las consultas entre umpires y apuntadores con respecto a los puntos dudosos es esencial.
- c) Aptitud de la cancha
Los umpires consideraran que la cancha es inapto para el juego cuando esta tan mojada o resbalosa que le quita a los boleadores de un razonable apoyo para los pies, a los fildeadores, salvo los fielders cerca de los boundaries, del poder de libre movimiento o a los bateadores de la habilidad de jugar sus golpes o de correr entre los wickets. El juego no deberá suspenderse meramente porque el césped y la pelota estén mojados y resbalosos.
- d) Aptitud de condiciones del tiempo y visibilidad
Los umpires únicamente deberán suspender el juego cuando consideren que las condiciones son tan malas que no es razonable y seria peligroso continuar.

Regla 4 Los apuntadores

- 1) Registrando corridas
Todas las corridas obtenidas deben ser registradas por apuntadores nombrados para este propósito. Cuando hay dos apuntadores deberán controlar frecuentemente para asegurar que los registros concuerdan
- 2) Reconocimiento de señales
Los apuntadores aceptaran e inmediatamente reconocerán toda instrucción y señal dada por los umpires a los mismos.

Regla 5 la pelota

- 1) Peso y tamaño
La pelota, siendo nueva, pesara no menos de 5 ½ onzas /155.9 gramos, ni más de 5 ¾ onzas/163 gramos y medirá no menos de 8.13/16 pulgadas/22.4 centímetros, ni más de 9 pulgadas/22.9 centímetros de circunferencia.
- 2) Aprobación de las pelotas
Todas las pelotas empleadas en partidos serán aprobadas por los umpires y capitanes antes del comienzo del partido.
- 3) Pelota nueva
Sujeto a convenio en contrario, habiendo sido hecho antes del sorteo, cualesquiera de los capitanes pueden exigir una pelota nueva al comienzo de cada innings.
- 4) Pelota nueva en partido de 3 o mas días de duración
En un partido de 3 o más días de duración el capitán del equipo fildeador puede exigir una pelota nueva luego de haberse boleado con la vieja el numero determinado de overs. La autoridad dirigente competente de cada país decidirá el numero de overs aplicable en dicho país, el cual no sea menos de 75 overs de 6 pelotas o 55 overs de 8 pelotas.
- 5) Pelota perdida o que no llega a ser inapta para el juego
En el caso de que una pelota durante le juego se pierda o, en opinión de los umpires, llega a ser inapto para el juego, los umpires permitirán que sea reemplazada por una que, en su opinión, ha sufrido un uso similar. Si se reemplaza una pelota, los umpires informaran al bateador.

Notas

a) Especificaciones

Las especificaciones descriptas en 1. anteriormente se aplicaran a pelotas de optima calidad únicamente. La siguiente escala de tolerancias se aceptará para otras calidades de pelotas:

I. Grado 2-4 caballeros

Peso: de 5.5/16 onzas/150gr a 5.13 onzas/165 gr

Circunferencia: 8.11716 pulgadas/22.0 cm. A 9.1/16 pulgadas/23.0 cm.

II. Damas

Peso: 4.15/16 onzas/140 gr a 5.5/16 onzas/150 gr

Circunferencia: 8.1/4 pulgadas/4 pulgadas/21.0 cm a 8.7/8 pulgadas/22.5 cm

III. Junior:

Peso: 4.5/16 onzas/133 gr a 5.1/16 onzas/143 gr

Circunferencia: 8.1/16 pulgadas/2035 cm a 8.11/16 pulgadas/22.0

Regla 6 **El bate**

1) Ancho y largo

El bate en su medida máxima no tendrá mas de 38 pulgadas/96.5 cm. De largo; la hoja del bate será de madera y no excederá de 4.1/2 pulgadas/10.8 cm. En su parte mas ancha.

Notas:

- a) La hoja del bate podrá ser cubierta con material para protegerla, reforzarla o repararla. Tal material no excederá 1/16 pulgadas/1.56cm. de espesor.

Regla 7 **El pitch**

1) Área de pitch

El pitch es el área entre las rayas de boleó- ver regla 9 (las rayas de boleó, de bateo y de retorno. Medirá 5 pies/1.52m. de ancho cada lado de una línea que une el centro de los stumps centrales del wicket- ver regla 8 (los wickets).

2) Selección y preparación

Antes del sorteo por innings, el ejecutivo de la cancha será responsable por la selección y preparación del pitch; luego los umpires controlaran su uso y mantenimiento.

3) Cambiando el pitch

El pitch no será cambiado durante un partido a menos que llegue a ser inapto para el juego y en ese caso, únicamente con el consentimiento de ambos capitanes.

4) Pitches que no sean de césped

En el caso de usarse un pitch que no sea de césped, se aplicará lo siguiente:

- a) Largo: el de la superficie de juego a un mínimo de 58 pies 17.68 cm.
- b) Ancho: el de la superficie de juego a un mínimo de 6 pies 1.83 m.

Ver regla 10 (aplanada, barrido, segado, riego del pitch y remarcación de rayas) nota a.

Regla 8 Los wickets

- 1) Ancho y colocación
Dos juegos, cada uno 9 pulgadas/22.86 cm. de ancho y consistiendo de 3 stumps de madera con dos bails de madera encima, serán colocados opuestos y paralelos entre si a una distancia de 22 yardas/20.12 m entre los centros de los dos stumps centrales.
- 2) Tamaño de los stumps
Los stumps serán de tamaño igual y suficiente para impedir que la pelota pase entre los mismos. Sus partes superiores estarán a 28 pulgadas/71.1 cm. encima del suelo y tendrán forma de cúpula con excepción de las ranuras para los bails.
- 3) Tamaño de los bails
Los bails serán cada uno de 4.3/8 pulgadas/11.1 cm de largo y cuando están en posición arriba de los stumps no se proyectaran mas de 1/1 pulgadas/1.3 cm para arriba.

Notas:

- a) Prescindir de bails
Con viento fuerte los umpires podrán prescindir del uso de bails.
- b) Cricket junior
Para cricket junior, según sea determinado por la autoridad dirigente local, las siguiente medidas serán aplicables a los wickets;
Ancho: 8 pulgadas/20.32 cm.
Colocación: 21 yardas/19.2 m.
Altura: 27 pulgadas/68.58 cm.
Bails: cada uno 3.7/8 pulgadas/9.84 cm de largo y no debe sobresalir mas de 1/2 pulgadas/1.3 cm por encima del wicket

Regla 9 Las rayas de boleo, bateo y retorno

- 1) La raya de boleo
La raya de boleo será marcada en línea con los stumps en cada extremo y será 8 pies 8 pulgadas/2.64 m de largo, con los stumps en el centro
- 2) La raya de bateo
La raya de bateo, que es la orilla posterior de la marcación de la raya, estar delante y paralela a la raya de boleo. La orilla posterior de la raya marcará 4 pies/1.22 m del centro de los stumps y se extenderá a un mínimo de 6 pies/1.83 m de cada lado de la raya del wicket. La raya de bateo será considerada de longitud ilimitada.
- 3) La raya de retorno
La marcación de la raya de retorno, de la que la orilla interna es la raya, estará en cada extremo de la raya de boleo y en ángulo recto a la misma. La raya de retorno será marcada a un mínimo de 4 pies/1.22 m detrás del wicket y será considerada de longitud ilimitada. Se marcará una extensión hacia delante hasta la raya de bateo.

Regla 10 aplanada, barrido, segado, riego de pitch y remarcación de rayas

1) Aplanada

Durante el partido el pitch podrá ser aplanado a requerimiento del capitán del equipo bateador, por un periodo no mayor de 7 minutos antes del comienzo de cada innings, exceptuando el primer innings del partido, y antes del comienzo de juego cada día. Además, si, después del sorteo y antes del primer innings del partido, el comienzo es demorado, el capitán del equipo bateador tendrá derecho de hacer aplanar el pitch por no mas de 7 minutos.

El pitch no será aplanado durante el partido por otro motivo.

Los 7 minutos de aplanada permitidos antes del comienzo del juego del día se efectuara no antes de media hora antes del comienzo del juego y el capitán del equipo bateador podrá demorar tal aplanada hasta 10 minutos antes del comienzo del juego si así lo deseara.

Si un capitán declara cerrado un innings menos de 15 minutos antes de la reanudación del juego, y el otro capitán, por este motivo, es privado de ejercitar su opción de 7 minutos d aplanada o si es así impedido por cualquier otra razón, el tiempo para la aplanada se tomará durante el tiempo de juego normal

2) Barrido

Todo barrido del pitch que sea necesario durante el partido se efectuara de tal manera que los 7 minutos permitidos para aplanar el pitch previstos en 1. arriba no son afectados

3) Segado

a) Responsabilidad de la autoridad de la cancha y de los umpires

Todos los segados que se realicen antes del sorteo por innings serán de responsabilidad de la autoridad de la cancha. Luego serán efectuados bajo la supervisión de los umpires, ver Regla 7.2 (selección y preparación)

b)Segado inicial

El pitch será segado antes del comienzo del juego del día que es programado comenzar el partido, o en el caso de un comienzo demorado, el día en que se espera comenzar el partido. Ver 3 a) arriba(responsabilidad de autoridad de la cancha y de umpires).

a) Segados subsiguientes en un partido de 2 o mas días de duración

En un partido de dos o mas días de duración, el pitch será segado diariamente antes del comienzo del juego. Si tal segado no se efectuara por condiciones del tiempo, días de descanso u otras razones, el pitch será segado el primer día en que el partido es reanudado.

d)Segado del resto de la cancha en un partido de 2 o mas días de duración

A fin de asegurar que las condiciones son lo mas similares posibles para ambos equipos, normalmente el resto de la cancha será segada antes del comienzo del juego de cada día de partido, si las condiciones dl campo y el juego lo permiten. Ver Nota b) de esta regla

4) Riego

El pitch no será regado durante un partido.

- 1) Re-marcación de rayas
Las rayas serán re-marcadas en todas las oportunidades posibles.
- 2) Eliminación de pozos causados por los pies
En tiempo lluvioso, los umpires procuraran que los pozos causados por los boleadores y bateadores sean limpiados y secados toda vez que sea necesario para facilitar el juego. En partidos de 2 o más días d duración, los umpires permitirán, si fuera necesario el rellenado con césped de pozos hechos por el boleador en su paso de lanzamiento, o el uso de rellenos de rápido secado con el mismo propósito, antes del comienzo del juego de cada día.
- 3) Mantenimiento del área del pitch y alrededores
Durante el juego, los umpires permitirán a uno u otro bateador aplanar el pitch con s bate y a los jugadores de mantener su estabilidad mediante el uso de aserrín, siempre que por ello no se dañe el pitch y no se infrinja la Regla 42 (juego desleal).

Notas

- a) Pitches que n o sean de césped
La regla 10 arriba citada se aplica a pitches de césped.
Este deporte también se juega en pitches que no son de césped en muchos país y en varios niveles. Mientras que la practica del juego en estas superficies deberá ser siempre de acuerdo con las reglas de Cricket, se reconoce que a veces podrá ser necesario que Autoridades dirigente fijen condiciones especiales de juego que se adapten al tipo de pitch (que no sea de césped) que se usa en su país.
En partidos jugados contra equipos en Gira, cualesquiera condiciones especiales de juego deberán ser convenidas de antemano por las dos partes.
- b) Segado del resto de la cancha en un partido de 2 o mas días de duración.
Si por oras razones que las del campo o condiciones del tiempo, el segado diario y completo no es posible, la Autoridad del Campo notificará a los capitanes y a los umpires antes del sorteo por innings, del procedimiento a adoptarse para tal segado durante el partido.
- c) Elección de rodillo
Si hay mas de un rodillo disponible, el capitán del equipo bateador podrá elegir el que mas le convenga.

Regla 11 **Cubriendo el pitch**

- 1) Antes del comienzo del partido
Antes del comienzo de un partido será permitido cubrir el pitch.
- 2) Durante un partido
El pitch no será completamente cubierto durante un partido a menos que arreglos o reglamentos anteriores así lo permitan.

- 1) Cubriendo la pista de los boleadores
Toda vez que sea posible, la pista de los boleadores será cubierto, para las coberturas empleadas a tal fin no se extenderá más allá de 4 pies/1.22m delante de la raya de bateo.

Notas

- a) Quite de coberturas
Las coberturas serán quitadas tan pronto como sea posible toda vez que las condiciones del tiempo lo permitan.

Regla 12 Innings

- 1) Numero de innings
Un partido será de uno o dos innings para cada equipo según lo convenido antes del comienzo del juego.
- 2) Innings alternados
En un partido de 2 innings, cada equipo cumplirá sus innings en forma alternada excepto en el caso previsto en regla 13 (follow-on)
- 3) El sorteo
Los capitanes sortearán por opción de innings en el campo de juego no más tarde de 15 minutos antes de la hora fijada para el comienzo de juego.
- 4) Opción de innings
El ganador del sorteo comunicará al capitán opositor su decisión de batear o fildear no más tarde de 10 minutos antes del tiempo fijado para el comienzo del partido, o antes de la hora convenida para el comienzo de juego. La decisión no podrá ser modificada con posterioridad.
- 5) Continuación luego de un innings de cada equipo
No obstante los términos en 1 arriba, en un partido de un innings, cuando se ha llegado a un resultado en el primer innings, los capitanes podrán convenir continuar jugando si, en su opinión, hubiera expectativa de llevar el partido a un resultado adicional en el tiempo que resta. Ver regla 21 (resultado)

Notas

- a) Innings limitados, partidos de un innings
En un partido de un innings, cada innings podrá, por convenio, ser limitado a un número de overs o a un período de tiempo.
- b) Innings limitados, partidos de dos innings
En un partido de dos innings, el primer innings de cada equipo podrá, por convenio, ser limitado a un número de overs o a un período de tiempo.

Regla 13 follow on

- 1) Ventaja en el primer innings
En un partido de dos innings el equipo que batea primero y tiene ventaja de 200 corridas en un partido de 5 o más días, de 150 corridas en un partido de 3 o 4 días, de 100 corridas en un partido de 2 días, o de 75 en un partido de 1 día, tendrá la opción de requerir al equipo contrario a seguir su innings,
- 2) Pérdida de un día de juego
Si no se realiza ningún juego en el primer día de un partido de 2 o mas días de duración, 1. se aplicara de acuerdo con el número de días de juego restantes desde el real comienzo del partido.

Regla 14 declaraciones

- 1) Tiempo de declaración
El capitán del equipo bateador podrá declara terminado un innings en cualquier momento durante un partido sin tomar en cuenta el tiempo que haya durado.
- 2) Opción de no jugar el segundo innings
Un capitán podrá optar por no jugar su segundo innings, siempre que su decisión de hacer así es notificado al capitán opositor y a los umpires con tiempo suficiente para permitir aplanar el pitch durante 7 minutos. Ver regla 10 (aplanada, barrido, segado, riego del pitch y re-marcación de rayas. El intervalo normal de 10 minutos entre innings se aplicará.

Regla 15 Comienzo del juego

- 1) Llamado de juego
Al comienzo de cada innings y de cada día de juego y al reanudarse el juego luego de cualquier intervalo o interrupción, el umpire del lado del bateador dirá “juego” en voz alta.
- 2) Práctica en la cancha
En ningún momento y en ningún día del partido habrá práctica de boleo o bateo en el pitch.
Ninguna práctica podrá realizarse en la cancha si, en opinión de los umpires, podría resultar en una pérdida de tiempo.
- 3) Carrera de prueba hacia el wicket
Ningún bateador tendrá una carrera de prueba hacia el wicket luego de haberse llamado “juego” en ninguna sesión de juego, excepto cuando cae ese wicket, cuando un umpire podrá permitir tal carrera de prueba si está satisfecho de que no causará ninguna pérdida de tiempo.

Intervalos

1) Duración

El umpire permitirá los intervalos que hayan sido convenidos para las comidas, y 10 minutos entre cada innings.

2) Intervalo para almuerzo. Terminación de innings o detención dentro de los 10 minutos de la hora del intervalo.

Si un innings termina o hay detención causada por condiciones de tiempo o luz insuficiente menos de 10 minutos antes de la hora convenida para el intervalo para almorzar, se tomará el intervalo inmediatamente. El tiempo que resta en la sesión de juego se sumará al tiempo convenido para el intervalo, pero no se hará ninguna concesión extra por el intervalo de 10 minutos entre innings.

3) Intervalo para té. Terminación de innings o detención menos de 30 minutos antes de la hora del intervalo.

Si un innings termina o hay detención causada por condiciones de tiempo o luz insuficiente dentro de los 30 minutos de la hora convenida para el intervalo para tomar té, se tomará el intervalo inmediatamente. El intervalo será de duración convenida y, si es aplicable, incluirá el intervalo de 10 minutos entre innings.

4) Intervalo para té. Reanudación de juego.

Si a la hora convenida para el intervalo para tomar té, hayan caído 9 wickets, se continuará jugando por un período que no exceda de 30 minutos o hasta que el innings haya concluido.

5) Intervalo para té. Acuerdo para no tomarlo

En cualquier momento durante el partido, los capitanes podrán convenir renunciar al intervalo para tomar té.

6) Intervalo para refrescos

Si ambos capitanes convienen antes del comienzo del partido que se podrán tomar intervalos para refrescos, la opción de tomar tales intervalos serán aplicables a cualquiera de los equipos. Estos intervalos serán restringidos a uno por sesión, serán de la más corta duración posible, no se tomarán en la última hora del partido y en cualquier caso no excederán de 5 minutos.

La hora convenida para estos intervalos será respetada estrictamente, excepto en el caso de que caiga un wicket dentro de los 5 minutos de la hora convenida, entonces los refrescos serán llevados a la cancha inmediatamente.

Si un innings termina o hay detención causada por condiciones de tiempo o luz insuficiente dentro de los 30 minutos de la hora convenida para un intervalo para refrescos, no habrá intervalo para refrescos en esa sesión.

En cualquier momento durante el partido los capitanes podrán convenir renunciar a tales intervalos para refrescos.

Notas

- a) Intervalo para té. Partido de un día de duración
En un partido de un día de duración, una hora específica para el intervalo para tomar té no necesariamente debe convenirse, y puede convenirse tomar este intervalo entre los innings de un partido de un innings para cada equipo.
- b) Alteración de las horas convenidas para intervalos
En el caso de que las condiciones de la cancha, del tiempo o de la luz, fueran causa de una suspensión del juego, los umpires, luego de consultar a los capitanes, podrán decidir, con miras de ahorrar tiempo, adelantar la hora del intervalo para el almuerzo o té.

Regla 17 Cesación del juego

- 1) Llamado de “tiempo”
El umpire del lado del bateador dirá “tiempo” al cesar el juego antes de cualquier intervalo o interrupción del juego, al fin del juego de cada día, y a la conclusión del partido. Ver regla 27 (apelaciones)
- 2) Quite de bails
Después del llamado de “tiempo” los umpires quitarán los bails de ambos wickets.
- 3) Comenzando último over
El ultimo over antes de un intervalo o el término del juego se comenzará siempre que el umpire, luego de caminar a su paso acostumbrado, ha llegado a su lugar detrás de los stumps del lado del bateador antes de que llegue la hora de terminación.
- 4) Terminación del último over de una sesión
El último over antes de un intervalo o el término del juego deberá completarse a menos que un bateador sea sacado o se retira durante ese over menos de 2 minutos antes del intervalo o el término del juego o si los jugadores tuvieran motivo para abandonar la cancha
- 5) Terminación del último over de un partido
Un over en curso a la finalización del juego en el último día de un partido se completará a requerimiento de cualquiera de los capitanes aún en el caso de caer un wicket después de llegado la hora de terminación.
Si durante el último over los jugadores tienen motivo para abandonar la cancha, los umpires llamarán “tiempo” y no habrá reanudación del juego y el partido estará concluido.
- 6) Última hora del partido. Numero de overs
Los umpires indicarán cuando resta una hora de tiempo de juego del partido según las horas de juego convenidas. El siguiente over después de ese momento será el primero de un mínimo de 20 overs de 6 pelotas (15 overs de 8 pelotas) siempre que

no se arribe a un resultado con anterioridad o no haya ningún intervalo o interrupción del juego.

- 1) Última hora del partido. Intervalos entre innings o interrupción del juego
Si al comienzo de la última hora del partido está en curso un intervalo o una interrupción del juego o si, durante la última hora hay un intervalo entre innings o una interrupción del juego, el número mínimo de overs que deberán bolearse al reanudarse el juego será reducido en proporción a la duración, durante la última hora del partido, de tal intervalo o interrupción.
El número mínimo de overs que deberán bolearse luego de la reanudación del juego será calculado como sigue:
 - a) En el caso de estar en curso un intervalo o una interrupción del juego al comienzo de la última hora del partido, o en el caso de un primer intervalo o interrupción se hará una rebaja sobre el mínimo de 20 overs de 6 pelotas (o 15 overs de 8 pelotas).
 - b) Si más tarde ocurre un intervalo o interrupción se hará una rebaja adicional del número mínimo de overs que tendrían que haberse boleado luego de la última reanudación del juego.
 - c) Estas rebajas serán basadas en los siguientes factores:
 - I. El número de overs ya boleados en la última hora del partido o, en el caso de un intervalo o interrupción que ocurra más tarde, en la última sesión de juego.
 - II. El número de overs perdidos como resultado del intervalo o interrupción admitiendo un over de 6 pelotas por cada tres minutos completos (o un over de 8 pelotas por cada cuatro minutos completos) de intervalo o interrupción.
 - III. Cualquier over sin completar a la finalización de un innings deberá excluirse de estos cálculos.
 - IV. Cualquier over sin completar al comienzo de una interrupción del juego deberá completarse cuando se reanuda el juego y contará como un over boleado.
 - V. Un intervalo comenzará con la finalización de un innings y terminará 10 minutos más tarde; una interrupción deberá comenzar al llamado de “tiempo” y terminará al llamado de “juego”.
 - d) En el caso de la terminación de un innings y el comienzo de un nuevo innings durante la última hora del partido, el número de overs a bolearse en el nuevo innings será calculado sobre la base de un over de 6 pelotas por cada tres minutos o remanente de los mismos que resta para jugar (o un over de 8 pelotas por cada cuatro minutos o remanente de los mismos que restan para jugar); o alternativas sobre las bases que se bolean suficientes overs para permitir que la cuota mínima total de overs se complete bajo las circunstancias regidas por a), b) y c) arriba. En todos estos casos se empleará la alternativa que permita la mayor cantidad de overs.

Boleador imposibilitado de completar un over durante la ultima hora del partido
Si, por cualquier motivo, un boleador no pudiera completar un over durante el periodo de juego señalado en 6.arriba se aplicará la regla 22.7 (boleador incapacitados o suspendido durante un over.

Regla 18 Apuntaje

1) Una corrida

El tanteo se computará mediante corridas. Se apunta una corrida:

- a) Toda vez que los bateadores, después de una pegada o en cualquier momento que la pelota esta en juego, hayan cruzado y hayan alcanzado la raya de bateo en el otro extremo.
- b) Cuando haya marcado un boundary. Ver regla19 (boundaries)
- c) Cuando se otorguen corridas penales. Ver regla 6, abajo

2) Corridas cortas

- a) si cualquiera de los bateadores corre una corrida corta, el umpire llamará y señalará “una corta” enseguida que la pelota queda muerta, y esa corrida no se apuntará. Una corrida es corta si un bateador no alcanza su raya de bateo cuando se vuelve para emprender una corrida adicional.
- b) Aunque una corrida corta acorta la subsiguiente, ésta, si se completa, se contará.
- c) Si alguno o ambos bateadores deliberadamente corren corto, el umpire, tan pronto como perciba que el equipo fildeador no tiene posibilidad de sacar a ninguno de los bateadores, llamará y señalará “pelota muerta” y no admitirá ninguna de las corridas intentadas o efectuadas anteriormente. Los bateadores volverán a sus extremos originales.
- d) Si ambos bateadores corren corto en una y la misma corrida, solamente se rebajará una corrida.
- e) Solamente si se intenta correr tres o más corridas puede haber más de una corrida corta y entonces, sujeto a c) y d) arriba, todas las corridas así señaladas no se admitirán. Si ha habido mas de una corrida corta los umpires instruirán a los apuntadores acerca del número de corridas no admitidas.

3) Bateador recibidor caught

Si el bateador recibidor es caught, no se apuntará ninguna corrida.

1) Bateador run out

Si un bateador es run out, solamente la corrida que se intentaba no será apuntada. Sin embargo, si un bateador recibidor lesionado es run out, no se anotará ninguna corrida. Ver regla 2.7 (trasgresión a las reglas de parte de un bateador lesionado o corredor sustituto.

2) Bateador obstruyendo al fildeo

Si un bateador es sacado por obstrucción de fildeo, todas las corridas completadas antes que ocurra la obstrucción serán apuntadas, salvo que tal obstrucción impida que se tome un catch en cuyo caso ninguna corrida se anotará.

- 1) Corridas anotadas por penalidades
Se anotaran corridas por penalidades bajo reglas 20 (pelota perdida), 24 (no ball), 41.1 (fildeando la pelota) y por el otorgamiento por boundary bajo regla 19 (boundaries).
- 2) Bateador retornando al wicket de donde haya salido
Si los bateadores, mientras la pelota está en juego, han cruzado corriendo, ninguno volverá al wicket de donde haya salido aún en el caso de haberse llamado corrida corta o no se haya apuntado ninguna corrida como en el caso de un catch. Los bateadores, sin embargo, volverán a los wickets de donde salieron originariamente en los casos de un boundary, o de cualquier no admisión de corridas, o de un bateador lesionado siendo él mismo run out. (ver regla 2.7 (trasgresión a las reglas por un bateador lesionado o corredor sustituto).

Notas:

- a) Corrida corta
Un bateador tomando su postura delante de la raya del bateador podrá correr desde se punto sin penalidad.

Regla 19 Boundaries

- 1) El boundary del área de juego
Antes del sorteo por innings, los umpires convendrán con ambos capitanes los boundaries del área de juego. Si es posible, el boundary será marcado por una raya blanca, una soga colocada en el suelo o una cerca.
Si se emplean banderines o postes solamente para marcar el boundary la raya imaginaria uniendo tales puntos será considerada el boundary. Un obstáculo, o persona, dentro del área de juego, no se considerará como boundary a menos que así lo hubieran decidido los umpires antes del sorteo por innings. Pantallas de visión adentro o parcialmente adentro del área de juego se considerarán como el boundary y cuando la pelota le pega o pasa dentro o por debajo o directamente arriba de cualquier parte de la pantalla, se apuntará un boundary.
- 2) Corridas anotadas por boundaries
Antes del sorteo por innings, los umpires convendrán con ambos capitanes las corridas que se otorgarán por boundaries y en la decisión sobre tales otorgamientos, los umpires y capitanes se guiarán por las costumbres reinantes de la cancha. Se otorgará usualmente 4 corridas por un boundary, y 6 corridas por toda pegada que pasa sin picar y por arriba de la raya o cercado del boundary, aún en el caso que la pelota haya sido tocada previamente por un fielder. También se anotarán 6 corridas si un fielder, después de tomar la pelota en catch, la lleva a través del boundary. Ver regla 32 (caught) nota a. No se apuntarán 6 corridas cuando una pelota golpeada por el bateador recibidor pega en la pantalla de visión sin picar si la pantalla está adentro, o parcialmente adentro del área de juego, pero si la pelota es golpeada directamente encima de una pantalla de visión así situada, se apuntarán 6 corridas.

1) Un boundary

Se apuntará un boundary y será señalado por el umpire del lado del bateador siempre que, en su opinión:

- a) Una pelota en juego toca o cruza el boundary, está marcado de cualquier manera.
- b) Un fielder, con pelota en mano, toca o contacta el suelo con cualquier parte de su cuerpo en, o pasando, la raya del boundary.
- c) Un fielder, con pelota en mano, contacta el suelo con cualquier parte de su persona pasando el cerco o tabla de boundary. Esto permite al fielder tocar o recostarse sobre o pasando el cerco o tabla de boundary para impedir un boundary.

4) Corridas excediendo otorgamiento por boundary

Las corridas completadas en el instante que la pelota llega al boundary contarán si exceden el otorgamiento por boundary.

5) Sobretirada o acto intencionado de un fielder

Si el boundary resulta por una sobretirada o por un acto intencionado de un fielder, todas las corridas completadas más el otorgamiento serán añadidas al puntaje. La corrida en curso contará siempre que los bateadores hayan cruzado en el momento del tiro o acto.

Notas

a) Posición de pantallas de visión

Pantallas de visión deberán, si es posible, estar colocadas totalmente afuera del área de juego, tan cerca como sea posible a la raya del boundary.

Regla 20 Pelota perdida

1) Corridas apuntadas

Si una pelota en juego no se puede encontrar o recuperar, cualquier fielder puede anunciar “pelota perdida” y se agregarán 6 corridas a la planilla de puntaje, pero si se han corrido más de 6 corridas antes de anunciar “pelota perdida”, se anotarán todas las corridas que han sido completadas. La corrida en curso contará siempre que los bateadores hayan cruzado en el instante del llamado de “pelota perdida”.

2) Como se registran

Las corridas se agregarán a la cuenta del bateador receptor si la pelota ha sido golpeada, o si no a la cuenta de byes, leg byes, no balls o wides según el caso.

Regla 21 El resultado

1) Un triunfo partido de dos innings

El equipo que haya logrado un total de corridas en exceso de las logradas por el equipo opositor en sus dos innings completados será el ganador.

- 1) Un triunfo partidos de un innings
 - a) Partidos de un innings, excepto si se jugará como en 1.arriba, se decidirán en base al primer innings, pero véase regla 12.5 (continuación luego de un innings de cada equipo.
 - b) Si los capitanes convienen en continuar el juego luego de completado un innings de cada equipo según regla 12.5 (continuación luego de un innings de cada equipo y no se obtiene un resultado en el segundo innings, el resultado del primer innings quedará firme.

- 2) Umpires adjudicando un partido
 - a) Un partido será perdido por un equipo que, durante el partido;
 - I. Se rehúsa a jugar o
 - II. Reconoce la derrotaY los umpires adjudicarán el partido a l otro equipo.
 - b) Si ambos bateadores en los wickets o el equipo que fildea abandonan la cancha en cualquier momento sin el consentimiento de los umpires, esto se considerará como una negativa de seguir jugando y, al ser apelado, los umpires otorgarán el partido al otro equipo, según a) arriba.

- 3) Un tie

El resultado de un partido será un “tie” cuando las corridas apuntadas son iguales a la terminación del juego, pero únicamente si el equipo que batea último haya completado su innings.

Si las corridas apuntadas de los primeros innings completados de un partido de un día son iguales, será un tie pero únicamente si el partido no se hay continuado jugando hasta un resultado posterior.

- 4) Un empate

Un partido que no finalice en alguna de las maneras enunciadas en 1. , 2. , y 4 arriba, contará como empate.

- 5) Corrección del resultado

Cualquier decisión con respecto a la corrección del puntaje será responsabilidad de los umpires. Ver regla 3.14 (corrección del puntaje)

Sí, después que los umpires y jugadores hayan abandonado la cancha, en la creencia que el partido haya finalizado, los umpires deciden que ha acaecido un error en el puntaje, que afecta el resultado y siempre que no se ha llegado a la hora convenida de finalización, ordenarán que el juego se reanude y que continúe hasta la hora convenida de finalización a menos que se llegue con anterioridad a un resultado.

Si los umpires deciden que ha acaecido un error y ha finalizado el tiempo, los umpires inmediatamente informarán a ambos capitanes de las correcciones necesarias a efectuarse a las planillas de puntaje y, si correspondiera, al resultado.

- 6) Aceptación del resultado

Al aceptar las planillas de puntajes notificados por los apuntadores y acordados por los umpires, los capitanes de ambos equipos entonces aceptan el resultado.

Notas

- a) Manifestación de resultados
El resultado de un partido finalizado se manifiesta como un triunfo por corridas, excepto en el caso de un triunfo del equipo que batea último en cuyo caso es por el número de wickets que aún quedan para sacar.
- b) Golpe ganador o extras
Tan pronto como un equipo haya ganado, ver 1 y 2 arriba, y el umpire anuncia “tiempo”, el partido ha terminado y nada de lo que ocurre después excepto como resultado de un error en el puntaje, ver 6 arriba, se considerará como parte del partido.
Sin embargo, si el golpe ganador es un boundary-o extras- y el otorgamiento por el boundary excede el número de corridas requerido para ganar el partido, tales corridas hechas se acreditarán al total del equipo, y en el caso de un golpe, al tanteo del bateador receptor.

Regla 22 El over

- 1) Numero de pelotas
La pelota será boleada desde cada wicket alternativamente en over de 6 u 8 pelotas según convenido antes del partido.
- 2) Llamado de un over
Cuando se hayan boleado el número convenido de pelotas, y cuando la pelota se convierte en “pelota muerta”, o cuando es evidente al umpire del lado del boleador que tanto el equipo que fildea como los bateadores en el wicket ya no consideran que la pelota esta en juego, el umpire llamará “over” antes de abandonar el wicket.
- 3) No ball o wide
Ni un no ball ni un wide se contará como una pelota del over.
- 4) Umpire contando incorrectamente
Si un umpire cuenta incorrectamente el numero de pelotas, el over tal como ha sido contado por el umpire quedará firme.
- 5) Boleador cambiando de extremo
A un boleador se le permitirá cambiar de extremos tantas veces como se desee, sujeto a que no boleee dos overs consecutivos en un innings
- 6) Boleador terminando un over
Un boleador deberá completar un over en curso salvo que se incapacite o sea suspendido bajo regla 42.8 (boleo de pelotas veloces que pican cortas), 42.9 (boleo de pelotas veloces la cuerpo) y 42.11 (jugadores dañando el pitch. Si un over quedó incompleto por cualquier motivo al comienzo de un intervalo o interrupción de juego, será terminado al reanudarse el juego.

- 1) Boleador incapacitado o suspendido durante un over
Si por cualquier razón, un bateador es incapacitado mientras corre hasta el wicket para bolear la primera pelota de un over, o es incapacitado o suspendido durante un over, el umpire llamará y señalará “pelota muerta” y se le permitirá a otro bateador o completar el over del mismo lado, sujeto a que no bolee dos obres, o parte de los mismos consecutivamente en un innings.
- 2) Posición del bateador no recibidor
El bateador del extremo del bateador normalmente estará parado del lado opuesto del wicket a aquel donde se está lanzando la pelota, salvo que un pedido en contrario sea asentido por el umpire.

Regla 23 Pelota muerta

- 1) La pelota se convierte en pelota muerta cuando:
 - a) Esta finalmente fija en las manos del wicket-keeper o del bateador.
 - b) Alcanza o pasa por arriba del boundary
 - c) Un bateador es sacado
 - d) Se haya jugado o no, se introduce en la vestimenta o equipo de un bateador o la vestimenta de un umpire
 - e) Una pelota se aloja en un casco protector usado por un integrante del equipo fildeador.
 - f) Se otorga una penalidad bajo reglo 20 (pelota perdida) o regla 41.21 (fildeando la pelota)
 - g) El umpire llama “over” o “tiempo”
- 2) Cualquiera de los umpires llamará y señalará “pelota muerta” cuando:
 - a) Interviene en un caso de juego desleal
 - b) Se lesiona seriamente un jugador o un umpire
 - c) Esta convencido que, por una razón justificada, el bateador recibidor no está listo para recibir la pelota y no hace ninguna tentativa de jugarla
 - d) El bateador deja caer la pelota accidentalmente antes de lanzarla, o la pelota no parte de su mano por cualquier motivo
 - e) Uno o ambos bails caen del wicket del bateador recibidor antes que reciba el lanzamiento
 - f) Deja su posición normal para consultar
 - g) Es requerido hacerlo bajo regla 26.3 (denegación de leg byes), etc.
- 3) La pelota cesa de ser pelota muerta cuando:
 - a) El bateador comienza su carrera hacia el wicket o su acción de bolear
- 4) La pelota no es pelota muerta cuando:
 - a) Golpea a un umpire(salvo que se introduzca en su vestimenta)
 - b) El wicket es quebrado o tirado al suelo(salvo que un bateador sea sacado de tal manera)

- a) Se hace un a apelación sin éxito
- b) El wicket es quebrado accidentalmente, o por el boleador durante su lanzamiento o por un bateador mientras corra
- c) El umpire ha llamado “no ball” o “wide”
- d)

Notas:

- a) Pelota finalmente fijada
Si la pelota es efectivamente fijada finalmente o no- ver 1 a) arriba- es una cuestión para decisión exclusiva de los umpires.
- b) Acción al llamado de “pelota muerta”
 - I. Si se llama “pelota muerta” antes que el bateador haya recibido el lanzamiento se le permitirá al boleador una pelota adicional
 - II. Si se llama “pelota muerta” después que el bateador recibidor recibe el lanzamiento, al boleador no se le permitirá una pelota adicional, salvo que se haya llamado “no ball” o “wide”.

Regla 24 No ball

- 1) Forma de lanzamiento
El umpire le indicara al bateador si el boleador tiene intención de bolear por encima o alrededor del wicket, lanzando con el brazo por arriba o por abajo, o de derecha o de zurda. La falta de parte del boleador de indicar con anterioridad un cambio en su forma de lanzamiento es desleal y el umpire llamará y señalará “no ball”,
- 2) Lanzamiento reglamentario- el brazo
Para que un lanzamiento sea correcto la pelota debe ser boleada, no tirada ver nota a)abajo. Si cualquiera de los umpires no está enteramente satisfecho de la absoluta corrección de un lanzamiento a este respecto llamará y señalará “no ball” al instante del lanzamiento.
- 3) Lanzamiento reglamentario-los pies
El umpire en el extremo del boleador llamará y señalará “no ball” si no está satisfecho que, en su paso de lanzamiento:
 - a) El pie trasero del boleador se ha posado dentro y no tocando la raya de retorno o su extensión hacia delante.
 - b) Alguna parte del pie delantero, ya sea tocando el suelo o levantada, estaba detrás de la raya del bateador.
 - c)
- 4)Boleador arrojando al wicket del bateador recibidor antes del lanzamiento
Si el boleador, antes de lanzar la pelota, la tira al wicket del bateador recibidor en un intento de sacarlo por run out, el umpire llamará y señalará “no ball”. Ver regla 42.12- (bateador robando una corrida en forma desleal) y regla 38 (run out).
- 5)Boleador intentando sacar por run out al no recibidor antes del lanzamiento
Si el boleador, antes de lanzar la pelota, intenta sacar por run out al no recibidor, las corridas que puedan resultar serán permitidas y se apuntarán como no bails.

Tal intento no contará con una pelota del over. El umpire no llamará “no ball” (ver regla 42.12 (bateador robando una corrida en forma desleal)

6) Infracción a las reglas por un wicket-keeper o un fielder

El umpire llamará y señalará “no ball” en el caso de que el wicket-keeper viole la regla 40.1 (posición del wicket-keeper) o un fielder viole la regla 41.2 (limitación de fielders del lado on) o la regla 41.3 (posición de los fielders).

7) Anulando una llamada

Un umpire anulará la llamada de “no ball” si la pelota no es despedida de la mano del bateador por cualquier motivo. Ver regla 23.2 (cualquiera de los umpires llamará y señalará “pelota muerta”

1) Penalidad

Se apuntará una penalidad de una corrida por una no ball si no se hacen corridas de otra forma.

2) Corrida de un no ball

El bateador receptor podrá golpear un no ball y todas las corridas que resulten serán agregadas a su tanteo. Corridas hechas de otra manera de un no ball se apuntarán como no balls.

3) Sacada por un no ball

El bateador receptor será sacado por un no ball si viola regla 34 (pegó la pelota dos veces) y cualquiera de los bateadores podrán ser sacados por run out o será declarado sacado si cualquiera viola la regla 33 (manoseo de la pelota) o regla 37 (obstrucción de fildeo)

4) Bateador declarado sacado por un no ball

Si un bateador es declarado sacado por un no ball, la penalidad por haberla boleado quedará firme salvo que se anoten corridas de otra manera.

Notas

a) Definición de una tirada

Una pelota se considera que ha sido tirada, si en opinión de cualquiera de los umpires. El proceso de enderezamiento. Sea parcial o completa, del brazo que bolea, ocurre durante esa parte del “delivery swing” que precede directamente al despido de la pelota de la mano. Esta definición no privará al bateador del uso de la muñeca en su “delivery swing”.

b) No ball no contando en el over

Un no ball no se considerará como una pelota del over. Ver regla 22.3 (no ball o wide).

Regla 25 Wide

1) Jugando un wide

Si el bateador bolea la pelota tan arriba verticalmente o tan lejos horizontalmente del wicket que, en opinión del umpire, pasa fuera del alcance del bateador receptor,

parado en su posición de bateo normal, el umpire llamará y señalará “wide” tan pronto como haya pasado la línea del wicket del bateador recibidor.

El umpire no considerará que una pelota sea wide si:

- a) El bateador recibidor, por moverse de su posición de bateo, logra que la pelota pase fuera de su alcance.
- b) El bateador recibidor se mueve y, de esta manera, motiva que la pelota esté a su alcance.

2) Penalidad

Una penalidad de una corrida por un wide será apuntada si no se hacen corridas de otra forma.

3) Pelota que cesa de rodar frente al bateador recibidor

Si una pelota que el umpire considera ha sido lanzada cesa de rodar delante de la línea del wicket del bateador recibidor, no se llamará “wide”. El bateador recibidor tiene derecho, sin interferencia del equipo fildeador, de hacer una tentativa de golpear la pelota. Si interfiriera el equipo fildeando, el umpire repondrá la pelota en el lugar donde cesó de rodar y ordenará a los fielders que vuelvan a los lugares que ocupaban en la cancha antes de que la pelota fuera lanzada. El umpire llamará y señalará “pelota muerta” tan pronto como sea evidente que el bateador recibidor no tiene intención de golpear la pelota, o luego que el bateador recibidor haya hecho una tentativa infructuosa de golpear la pelota.

4) Anulando una llamada

El umpire anulará la llamada si el bateador recibidor golpea una pelota que haya sido llamada “wide”.

5) Pelota muerta

La pelota no se convierte en pelota muerta al llamarse “wide”. Ver regla 23.4 (la pelota no es pelota muerta)

6) Corridas resultantes de un wide

Todas las corridas que se corran o resulten de un wide que no es “no ball” se apuntarán como wides o, si no se hacen corridas, se apuntará una.

7) Sacado por un wide

El bateador recibidor será sacado por un wide si viola la regla 35 (pego al wicket) o la regla 39 (stumped). Cualquiera de los bateadores podrá ser sacado run out y será sacado si viola la regla 33 (manoseo de la pelota) o regla 37 (obstrucción de fildeo).

8) Bateador declarado sacado por un wide

Si un bateador es declarado sacado por un wide, la penalidad por haberla boleado quedará firme, salvo que se hagan corridas de otra manera.

Notas

- a) Wide no contado en el over
Un wide no se considerará como una pelota del over – ver regla 22.3 (no ball y wide).

Regla 26 Bye y leg-bye

- 1) Bye
Si la pelota, no habiendo sido llamada wide o no ball, pasa al bateador receptor son tocar su bate o su cuerpo y se obtienen una o mas corridas, el umpire señalará “bye” y la corrida o corridas serán acreditadas como tales al equipo bateador.
- 2) Leg byes
Si la pelota, no habiendo sido llamada wide o no ball, es desviada involuntariamente por la vestimenta o el cuerpo del bateador receptor, salvo una mano sosteniendo el bate, y se obtienen una o más corridas, el umpire señalará “leg bye”, y la corrida o corridas así apuntadas serán acreditadas como tales al equipo bateador.
Tales leg byes únicamente serán anotados si, en opinión del umpire, el bateador receptor ha:
Intentado jugar la pelota con su bate, o
Hecho un esfuerzo para evitar que la pelota le pegue.
- 3) Denegación del leg bye
En el caso de una desviación por el cuerpo del bateador receptor, que no sea el caso de 2 a) y b) anteriores, el umpire llamará y señalará pelota muerta enseguida de que se haya completado una corrida o cuando sea evidente que no se intenta correr una corrida o la pelota haya alcanzado el boundary.
A la llamada y señal de pelota muerta, los bateadores volverán a sus extremos originales y no se permitirá ninguna corrida.

Regla 27 Apelaciones

- 1) Tiempo de apelaciones
El umpire no declarará sacado a un bateador salvo que haya sido apelado por el otro equipo, lo que deberá hacerse antes de que el bateador comience su carrera hacia el wicket o acción de voleo para lanzar la próxima pelota. Bajo regla 23.1 g) (la pelota de convierte en pelota muerta), la pelota es muerta al llamarse “over”; esto, sin embargo, no invalida una apelación hecha antes de la primera pelota del over siguiente, siempre que no se haya llamado “tiempo”- ver regla 17.1 (llamada tiempo)
- 2) Una apelación “how’s that?”
Una apelación “how’s that?” cubrirá todas las formas de sacar el bateador.

1) Contestando apelaciones

El umpire del lado del bateador responderá a las apelaciones antes que el otro umpire en todos los casos, salvo los que surgen de la regla 35 (pegó al wicket), regla 39 (stumped) o regla 38 (run out), cuando esto ocurra en el wicket del bateador receptor.

Cuando un umpire ha declarado no sacado a un bateador, el otro umpire, dentro de su jurisdicción, contestará la apelación o una apelación adicional, siempre que se haga en tiempo, de acuerdo con 1. arriba (tiempo de apelaciones).

2) Consulta entre umpires

Un umpire podrá consultar con el otro umpire sobre un hecho en que aquél podría haber estado en mejor posición para ver y, entonces, dará su decisión. Si después de la consulta todavía queda alguna duda, la decisión será a favor del bateador.

3) Bateador abandonando su wicket bajo presunción errónea

Los umpires intervendrán si están convencidos de que un bateador, no habiendo sido declarado sacado, ha abandonado su wicket bajo presunción errónea de que ha sido sacado.

4) Decisión del umpire

La decisión del umpire es terminante. Podrá modificar su decisión, siempre que tal modificación se haga inmediatamente.

5) Retiro de una apelación

En circunstancias excepcionales, el capitán del equipo que fildea podrá solicitar permiso del umpire para retirar una apelación siempre que el bateador saliente no haya abandonado el área de juego. Si esto es concedido, el umpire anulará su decisión.

Regla 28 El wicket derribado

1) Wicket derribado

El wicket es derribado:

- a) Si la pelota o el cuerpo o el bate del bateador receptor quita completamente alguno de los bails de la punta de los stumps. Un disturbio de un bail, sea temporario o no, no constituye un quite completo, peor el wicket es derribado si un bail, al caer, se aloja entre los dos stumps.
- b) Si cualquier jugador quita completamente con su mano o brazo un bail de la punta de los stumps, siempre que la pelota es asida en esa mano o en la mano del brazo así empleado.
- c) Cuando ambos bails están caídos, un stump es arrancado del suelo por la pelota o un jugador arranca o tira un stump fuera del suelo, siempre que la pelota sea asida en la (s) mano(s) o en la mano del brazo así empleado.

2) Un bail quitado

Si un bail está caído, será suficiente para el propósito de derribar el wicket, quitar el bail restante o arrancar o tirar cualquiera de las formas estipuladas en 1. arriba.

- 1) Todos los stumps fuera del suelo
Si todos los stumps están fuera del suelo, se le permitirá al equipo fildeador volver a colocar uno o más stumps, para así tener una oportunidad de derribar el wicket.
- 2) Prescindir de los bails
Si debido a la fuerza del viento ha sido convenido prescindir de los bails de acuerdo a la regla 8 nota a) (prescindir de los bails), la decisión acerca de cuándo el wicket es derribado será tomada por los umpires según los hechos a la vista. En tales circunstancias, y si los umpires así lo deciden, el wicket se considerará derribado aunque un stump no haya sido quitado del suelo.

Notas

- a) restauración del wicket
si el wicket es derivado mientras la pelota está en juego, no es obligación del umpire restaurar el wicket hasta, que la pelota se convierte en pelota muerta- ver regla 23 (pelota muerta. Un integrante del equipo fildeador, sin embargo, podrá restaurar el wicket en tales circunstancias.

Regla 29 Bateador fuera de su raya de bateo

- 1) Cuando está fuera de su raya de bateo
Se considerará que un bateador está fuera de su raya de bateo, a menos que alguna parte de su bate en su mano, o de su cuerpo, está tocando el suelo detrás de la raya de bateo.

Regla 30 Bowled

- 1) Sacado bowled
El bateador receptor será sacado bowled si:
 - a) Su wicket es derribado por boleó, aun en el caso de que la pelota primero toque su bate o su cuerpo.
 - b) Quiebra su wicket al pegar o patear la pelota hacia el mismo antes de la finalización de un golpe o como resultado de intentar defender su wicket. Ver regla 34.1 (sacado- pegó la pelota dos veces)

Notas

- a) Sacado bowled- no LBW
El bateador receptor es sacado bowled si la pelota es desviada a su wicket, aun en el caso de que una decisión en su contra fuera justificada bajo regla 36(LBW).

Regla 31 Sacado por tiempo

- 1) Sacado por tiempo
Un bateador será sacado por tiempo si intencionadamente tarda más de 2 minutos en entrar, tomando el tiempo de los dos minutos desde el momento en que cae un wicket hasta que el nuevo bateador pisa el campo de juego.

Si esto no se cumple y si el umpire está satisfecho de que la demora fue intencional y si se hace una apelación. El nuevo bateador será declarado sacado por el umpire del lado del bateador.

1) Agregado de tiempo

El tiempo empleado por los umpires para investigar las causas de la demora será agregado a la hora normal de terminación de juego.

Notas

a) Apuntaje en el registro

El apuntaje correcto en el registro cuando un bateador es declarado eliminado bajo esta regla es “sacado por tiempo”, y no se acredita el wicket al bateador.

b) Bateadores cruzando en el campo de juego

es una obligación esencial de los capitanes asegurar que el bateador entrante pasa al saliente antes de que este último abandone el campo de juego.

Regla 32 caught

1) Sacado caught

El bateador receptor será sacado caught si la pelota toca su bate o si toca debajo de la muñeca su mano o guante, sosteniendo el bate, y es luego tomado por un fielder antes de que toque el suelo.

2) Un catch limpio

Se considerará que un catch ha sido en forma limpia si:

a) El fielder está dentro del campo de juego a lo largo del acto de tomar el catch.

I. El acto de tomar el catch comenzará desde el momento en que el fielder por primera vez pone mano a la pelota y terminará cuando mantiene control completo sobre la disposición posterior de la pelota y queda dentro del campo de juego.

II. Para estar dentro del campo de juego, el fielder no podrá tocar ni contactar el suelo con ninguna parte de su cuerpo sobre o pasando una línea boundary. Cuando el boundary está marcado por un cerco o tabla, el fielder no podrá contactar el suelo con ninguna parte de su cuerpo pasando el cerco o tabla del boundary, pero podrá tocar o inclinarse pasando el cerco o tabla del boundary para completar el catch.

b) La pelota es ceñida contra el cuerpo del tomador del catch o accidentalmente se aloja en su vestimenta o, en el caso del wicket-keeper en sus polainas. Sin embargo, un bateador receptor no podrá ser caught si la pelota se aloja en un casco protector usado por un fielder, en cuyo caso el umpire llamará y señalará “pelota muerta”. -ver regla 23 (pelota muerta).

c) La pelota no toca el suelo aunque una mano que la sostiene lo hace al efectuar el catch.

- a) Un fielder toma la pelota en catch, después de que haya sido legalmente golpeada por segunda vez por el bateador receptor, pero únicamente si la pelota no ha tocado el suelo desde que fuera golpeada por primera vez.
 - b) Un fielder toma la pelota en catch después de que haya tocado un umpire, otro fielder o el otro bateador. Sin embargo, un bateador receptor no podrá ser caught si una pelota ha tocado un caso protector usado por un fielder.
 - c) La pelota es caught habiendo sido despedida de una obstrucción dentro del boundary, siempre que previamente no se haya convenido considerar obstrucción como boundary.
 - d)
- 2) Anotación de corridas
Si un bateador receptor es caught, no se anotarán corridas.

Notas

- a) Apuntaje de un intento de catch
Cuando un fielder llevando la pelota toca o toca tierra cualquier parte de su cuerpo sobre o pasando un boundary marcado “por una raya, se apuntarán 6 corridas”.
- b) Pelota todavía en juego
Si un fielder suelta la pelota antes de cruzar el boundary, se considerará que la pelota todavía está en juego y podrá ser caught por otro fielder. Sin embargo, si el fielder original retorna al campo de juego y pone mano a la pelota, no se podrá hacer un catch.

Regla 33 Manoseo de la pelota

- 1) Sacado por manoseo de la pelota
Cualquiera de los bateadores, bajo apelación, será sacado por manoseo de la pelota si intencionalmente toca la pelota mientras está en juego con la mano que no sostiene el bate, salvo que lo haga con el consentimiento del equipo opositor.

Notas

- a) Apuntaje en el registro
El puntaje correcto en el registro, cuando un bateador es declarado sacado bajo esta regla, es “manoseo de la pelota”, y no se acredita el wicket al bateador.

Regla 34 Pegó la pelota dos veces

- 1) Sacado pegó la pelota dos veces
El bateador receptor, bajo apelación, será sacado “pegó la pelota dos veces” si, después de que la pelota es golpeada o parada por cualquier parte de su cuerpo, intencionalmente vuelve a golpearla con su bate o persona, excepto con el solo propósito de proteger su wicket; esto lo podrá hacer con su bate o cualquier parte de su cuerpo excepto las manos, pero véase la regla 37.2 (obstrucción de un catch. Para el propósito de esta regla, una mano sosteniendo el bate se considerará como parte del bate.

- 1) Devolviendo la pelota a un fielder
El bateador receptor, bajo apelación, será sacado bajo esta regla si, sin el consentimiento del equipo opositor, usa su bate o cuerpo para devolver la pelota a cualquier integrante del equipo fildeador.
- 2) Corridas de pelota legalmente golpeada dos veces
No se apuntarán corridas, salvo las que resulten de una sobretirada o penalidad- ver regla 41 (el fielder), de una pelota golpeada legalmente dos veces.

Notas

- a) Apuntaje en el registro
El puntaje correcto en el registro cuando el bateador receptor es declarado sacado bajo esta regla es “pego la pelota dos veces” y no se acredita el wicket al bateador.
- b) Corridas acreditadas al bateador
Todas las corridas otorgadas bajo 3. arriba, como resultado de una sobretirada o penalidad, serán acreditadas al bateador receptor, siempre que la pelota en primera instancia haya tocado el bate o de lo contrario, como extras.

Regla 35 Pegó el wicket

- 1) Sacado pegó el wicket
El bateador receptor será sacado pegó el wicket si, mientras la pelota está en juego:
 - a) Su wicket es derribado con cualquier parte de su cuerpo, vestimenta o equipo como resultado de cualquier acción tomada por él al prepararse para recibir o mientras está recibiendo un lanzamiento o, en su partida para su primera corrida, inmediatamente después de jugar o intentar jugar la pelota.
 - b) Golpea su wicket mientras legalmente está haciendo un segundo golpe con el propósito de proteger su wicket dentro de las disposiciones de la regla 34.1 (pegó la pelota dos veces.)

Notas

- a) No sacado pegó el wicket
Un bateador no es sacado bajo esta regla si su wicket es derribado en cualquiera de las formas mencionadas en 1 a) arriba si:
 - I. Ocurre mientras está en la acción de correr, salvo que esté partiendo para su primera corrida inmediatamente después de tratar de jugar la pelota o mientras está evitando ser run out o stumped.
 - II. El bateador, después de comenzar su carrera hacia el wicket o acción de boteo, no lanza la pelota, en cuyo caso el umpire inmediatamente llamará y señalará “pelota muerta”.
- Ocurre mientras está evitando una tirada al wicket en cualquier momento

Regla 36 Pierna delante del wicket

1) Sacado LBW

El bateador recibidor será sacado LBW en las circunstancias descritas a continuación:

- a) Bateador recibidor intentando jugar la pelota
El bateador recibidor será sacado LBW si primero intercepta con cualquier parte de su cuerpo, equipo o vestimenta una pelota lícita que hubiera pegado en el wicket y que previamente no hay tocado su bate o una mano sosteniendo el bate, siempre que:
 - i. La pelota haya picado en una línea recta entre wicket y wicket, o en el lado off del wicket del bateador recibidor, en el caso de una pelota interceptada sin picar, hubiera picado en una línea recta entre wicket y wicket.
 - ii. El punto de impacto está en una línea recta entre wicket y wicket, aunque sea por encima del nivel de los bails.
 - iii.
- b) Bateador recibidor no haciendo intento alguno de jugar la pelota
El bateador recibidor será sacado LBW aun en el caso de que la pelota sea interceptada fuera de la línea del off-stump si, en opinión del umpire, no ha hecho ningún intento genuino de jugar la pelota con su bate, pero ha interceptado la pelota con alguna parte de su cuerpo, y si las circunstancias descritas en a) arriba son aplicables.

Regla 37 Obstrucción del fildeo

- 1) Obstrucción intencional
Cualquiera de los bateadores, bajo apelación, será sacado obstrucción del fildeo si intencionalmente obstruye al equipo opositor mediante la palabra o acción.
- 2) Obstrucción de un catch
El bateador recibidor, bajo apelación, será sacado si una obstrucción intencional por cualquiera de los bateadores evita que se haga un catch. Esto se aplicará aunque el bateador recibidor cause la obstrucción legalmente salvaguardando su wicket bajo las disposiciones de la regla 34.1 (sacado pegó la pelota dos veces).

Notas

- a) Obstrucción accidental
Los umpires deben decidir si la obstrucción fue intencional o no.
La interceptación accidental de la pelota por un bateador mientras corre no quebranta esta regla
- b) Apuntaje en el registro
El puntaje en el registro cuando el bateador es declarado sacado bajo esta regla es obstrucción de fildeo y no se acredita el wicket al bateador.

1) **Regla 38 Run out**

1) Sacado run out

Cualquiera los bateadores será sacado run out si al correr, o en cualquier momento mientras la pelota este en juego- excepto en las circunstancias descritas en regla 39 (stumped)-, está fuera de su raya de bateo y su wicket es derribado por el equipo opositor. Sin embargo, el bateador al correr alcanza su raya de bateo, no será sacado run out, si luego deja su raya de bateo para evitar ser lesionado y el wicket es derribado.

2) No ball llamado

Si se ha llamado no ball, el bateador receptor no será declarado sacado run out, salvo que intente una corrida.

3) ¿cuál de los bateadores es sacado?

Si los bateadores han cruzado al correr, el que correr hacia el wicket que es derribado será sacado; si no han cruzado, el que partió del wicket que es derribado será sacado; si un bateador permanece en su raya de bateo o vuelve a la misma, y el otro bateador se une a él allí, este último será sacado si su wicket es derribado.

4) Apuntaje de corridas

Si un bateador es run out, solamente la corrida que se está intentando no se apuntará. Sin embargo, si el mismo bateador receptor lesionado es run out, no se apuntarán corridas- ver regla 2.7 (trasgresión de las reglas por parte de un bateador lesionado o corredor sustituto).

Notas

a) Pelota jugada al wicket opuesto

Si al pelota es jugada al wicket opuesto, ninguno de los bateadores está sujeto a ser run out, salvo que la pelota haya sido tocada por un fielder antes de que el wicket es quebrado.

b) Apuntaje en el registro

El puntaje correcto en el registro cuando el bateador receptor es declarado sacado bajo esta regla es “run out” y no se acredita el wicket al bateador.

Regla 39 Stumped

1) Sacado stumped

El bateador receptor será sacado stumped si, al recibir una pelota no siendo no ball, está fuera de su raya de bateo, no intentando una corrida, y el wicket es derribado por el wicket-keeper sin la intervención de otro fielder.

2) Acción por el wicket-keeper

El wicket-keeper podrá tomar la pelota delante del wicket en un intento de sacar stumped al bateador receptor, solamente si al pelota ha tocado el bate o el cuerpo del bateador receptor.

Notas

- a) Pelota rebotando del cuerpo del wicket-keeper
El bateador recibidor podrá ser sacado stumped si, en las circunstancias expresadas en 1. arriba, el wicket es quebrado por una pelota rebotando del cuerpo o equipo del wicket-keeper o es pateada o tirada por el wicket-keeper hasta su wicket.

Regla 40 El wicket-keeper

- 1) Posición del wicket-keeper
El wicket-keeper permanecerá totalmente detrás del wicket hasta que una pelota lanzada por el bateador toque el bate o la persona del bateador recibidor o pase el wicket, o hasta que el bateador recibidor intente efectuar una corrida.
En el caso de la contravención de esta regla por el wicket-keeper, el umpire del lado del bateador recibidor llamará y señalará no ball en el momento del lanzamiento o tan pronto como sea posible después.
- 2) Restricción sobre las acciones del wicket-keeper
Si el wicket-keeper interfiere con el derecho del bateador recibidor de jugar la pelota y salvaguardar su wicket, el bateador recibidor no será sacado, salvo bajo regla 33 /manoseo de la pelota), regla 34 (pego la pelota dos veces), regla 37 (obstrucción del fildeo) y regla 38 (run out).
- 3) Interferencia del wicket-keeper por el bateador recibidor
Si, en legítima defensa de su wicket, el bateador recibidor interfiere con el wicket-keeper, no será sacado, salvo según lo dispuesto en regla 37.2 (obstrucción de un catch).

Regla 41 El fielder

- 1) Fildeando la pelota
El fielder podrá detener la pelota con cualquier parte de su cuerpo, pero si intencionalmente la detiene de otro modo se agregarán 5 corridas a la corrida o corridas ya obtenidas; si no se han obtenido ninguna corrida, se otorgarán 5 corridas penales. La corrida en curso contará siempre que los bateadores hayan cruzado en el instante de la acción. Si la pelota ha sido golpeada, la penalidad será agregada al tanteo del bateador recibidor, de lo contrario a la suma de byes, leg-byes, no balls o wides, según el caso.
- 2) Limitación de fielders del lado on
El número de fielders detrás de la raya de bateo en el instante del lanzamiento del bateador no excederá de dos. En el caso de una infracción por el equipo que fildea, el umpire del lado del bateador recibidor llamará y señalará no ball, en el instante del lanzamiento o tan pronto como sea posible después.

- 1) Posición de fielders
Mientras la pelota está en juego y hasta que haya hecho contacto con el bate o el cuerpo del bateador receptor o haya pasado su bate, ningún fielder, con excepción del bateador, podrá pararse o tener cualquier parte de su persona extendida sobre el pitch (midiendo 22 yardas/22.12m X 10 pies/3.05m. En el caso de un fielder que contravenga esta regla, el umpire del lado del bateador llamará y señalará no ball en el instante del envío o tan pronto como sea posible después-ver regla 40.1 (posición del wicket-keeper.
- 2) Cascos protectores de fielders
Los cascos protectores, cuando no se encuentren en uso por integrantes del equipo fildeador, únicamente serán colocados, si es sobre la superficie del suelo, en el área detrás del wicket-keeper. En el caso de una pelota que mientras está en juego hace contacto con un casco que se encuentra en este lugar, se acordarán cinco corridas de penalidad, de acuerdo con lo dispuesto en regla 41.1 y nota a.

Nota

- a) Bateadores cambiando de lado
Las 5 corridas a que se refiere 1. arriba son una penalidad, y los bateadores no cambian de lado por la sola razón de esta penalidad.

Regla 42 Juego desleal

- 1) Responsabilidad de los capitanes
Los capitanes son responsables en todo momento de asegurar que el partido se conduzca dentro del espíritu del juego, así como también sujeto a las reglas.
- 2) Responsabilidad de umpires
Los umpires son los únicos jueces del juego leal y desleal.
- 3) Intervención por el umpire
Los umpires intervendrán sin apelación, llamando y señalando "pelota muerta" en el caso de juego desleal, pero no deberán intervenir de otra manera en el curso del juego, salvo que las reglas se lo requieran.
- 4) Levantando la costura
Un jugador no levantará la costura de la pelota por ningún motivo. Si así lo hiciera, los umpires cambiarán la pelota por una de condición similar a la que estaba en uso antes de la contravención- ver nota a)
- 5) Cambiando la condición de la pelota
Cualquier integrante del equipo que fildea podrá lustrar la pelota, siempre que con tal lustrada no se pierda tiempo alguno no se emplee ninguna sustancia artificial. Nadie frotará la pelota en el suelo ni usará ninguna sustancia artificial ni tomará otra acción Para alterar la condición de la pelota.

En el caso de contravención de esta regla, los umpires, después de consultarse, cambiarán la pelota por una de condición similar a la que estaba en uso antes de la contravención.

Esta regla no impide que un integrante del equipo que fildea seque una pelota mojada o quite barro de la pelota- ver nota b)

1) Incomodando al bateador receptor

Un umpire está justificado en intervenir bajo esta regla y llamará y señalará “pelota muerta” si, en su opinión, cualquier jugador del equipo que fildea incomoda al bateador receptor por cualquier ruido o acción mientras está recibiendo la pelota.

2) Obstrucción de un bateador al correr

Se considerará juego desleal si cualquier fielder intencionalmente obstruye a un bateador mientras corre. En estas circunstancias, el umpire llamará y señalará “pelota muerta” y se otorgará todas las corridas completadas y la corrida en curso o alternativamente cualquier boundary obtenido.

3) El boleo de pelotas veloces que pican cortas

El boleo de pelotas veloces que pican cortas es desleal si, en opinión del umpire del lado boleador, constituye una tentativa de intimidar al bateador receptor- ver nota d).

Los umpires considerarán como intimidación el boleo deliberado de pelotas veloces que pican cortas, las que por su alcance, altura y dirección se intenta o es probable infligir una lesión física al bateador receptor. La relativa habilidad de bateador receptor también se tomará en consideración.

En el caso de tal boleo desleal, el umpire del lado del boleador adoptará el siguiente procedimiento:

- a) En la primera instancia, el umpire llamará y señalará “no ball”; amonestará al boleador e informará lo que ha ocurrido a el otro umpire, al capitán del equipo que fildea y a los bateadores.
- b) Si esta amonestación resultara ineficaz, repetirá el procedimiento arriba mencionado e indicará al boleador que ésta es la advertencia final.
- c) Tanto la amonestación como la advertencia final arriba mencionadas continuarán rigiendo, aunque el boleador posteriormente cambie de lado.
- d) En el caso de que las advertencias arriba mencionadas resultaran ineficaces, el umpire del lado del boleador procederá a :
 - I. A la primera repetición , llamará y señalar “no ball” y, cuando la pelota se convierte en pelota muerta, ordenará al capitán que destituya al boleador de inmediato y complete el over en otro boleador, siempre que le boleador no bolee dos overs o parte de ellos consecutivamente- ver regla 22.7 (boleador incapacitado o suspendido durante un over.)
 - II. No permitir que el boleador destituido de esta manera bolee nuevamente en el mismo innings.

Informar lo ocurrido al capitán del equipo bateador tan pronto como los jugadores abandonen la cancha para un intervalo.

- i. Informar lo ocurrido al ejecutivo del equipo que fildea y a cualquier autoridad dirigente responsable del partido, la cual tomará cualquier acción adicional que se considere apropiada contra el bateador aludido.
 - ii.
2. El boleo de voleas veloces altas al cuerpo
 El boleo de voleas veloces altas al cuerpo es desleal- ver nota e). En el caso de tal boleo desleal, el umpire del lado del bateador adoptará los procedimientos de amonestación, advertencia final, acción contra el bateador e informe, como se señala en 8. arriba.
3. Demora intencional
 Cualquier forma de demora intencional es desleal.
 1. En el caso del capitán del equipo que fildea haciendo demora intencional, o permitiendo a cualquier integrante de su equipo que lo haga, el umpire de l lado del bateador adoptará el siguiente procedimiento:
 - a. En primera instancia, amonestará al capitán del equipo que fildea e informará al otro umpire de lo ocurrido.
 - b. Si esta amonestación resultará ineficaz, repetirá el procedimiento arriba mencionado e indicará al capitán que ésta es la última advertencia.
 - c. El umpire informará de lo ocurrido al capitán del equipo bateador, tan pronto como los jugadores abandonen la cancha por un intervalo.
 - d. En el caso de que el procedimiento arriba mencionado resulte ineficaz, el umpire informará de lo ocurrido al ejecutivo del equipo que fildea y a cualquier autoridad dirigente responsable por ese partido, el cual tomará la acción apropiada contra el capitán y los jugadores aludidos.
 2. En el caso de un bateador tomando un tiempo innecesariamente largo para bolear un over, el umpire del lado del bateador adoptará los procedimientos, salvo del llamado “no ball”, de amonestación, advertencia final, acción contra le bateador e informe.
 3. En el caso de un bateador haciendo demora intencional (ver nota f) de otro modo que la manera descripta en regla 31 (sacado por tiempo), el umpire del lado del bateador adoptará el siguiente procedimiento:
 - ✓ En primera instancia, amonestara al bateador e informará lo ocurrido al otro umpire inmediatamente y al capitán del equipo bateador tan pronto como los jugadores abandonen la cancha par aun intervalo.
 Si esto resultara ineficaz, repetirá la amonestación, indicará al bateador que esta es la advertencia final e informará al otro umpire

- ✓ El umpire informará de lo ocurrido a ambos capitanes, tan pronto como los jugadores abandonen la cancha para un intervalo.
- ✓ En el caso de que el procedimiento arriba mencionado resultare ineficaz, el umpire informará lo ocurrido al ejecutivo del equipo bateador y a cualquier autoridad dirigente responsable de ese partido, el que tomará la acción apropiada contra el jugador aludido.

1. Jugadores dañando el pitch

Los umpires intervendrán e impedirán a los jugadores de causar daño al pitch que podría ayudar a los bateadores de ambos equipos- ver nota c)

1. En el caso de que un integrante del equipo que fildea dañe el pitch, el umpire seguirá el procedimiento de amonestación advertencia final e informe descrito en 10 a) arriba.
2. En el caso de un bateador que contravenga esta regla corriendo sobre el pitch después de lanzar la pelota, el umpire del lado del bateador primero amonestará al bateador. Si esta amonestación es ineficaz, el umpire adoptará los procedimientos, salvo el llamado de “no ball”, de advertencia final acción contra el bateador e informe.
3. En el caso de un bateador dañando el pitch, el umpire del lado del bateador seguirá los procedimientos de amonestación, advertencia final e informe, como descritos en 10 c) arriba.

2. Bateador robando una corrida en forma desleal.

Cualquier intento del bateador de robar una corrida durante la corrida del bateador hasta el wicket es desleal. Salvo que el bateador intente sacar por run out a cualquiera de los bateadores (ver regla 24.4- bateador arrojando el wicket del bateador receptor antes del lanzamiento- y regla 24.5- bateador intentando sacar por run out al no receptor antes del envío-), el umpire llamará y señalará “pelota muerta”, tan pronto como crucen los bateadores cualquier tentativa de correr. Los bateadores luego retornarán a sus wickets originales.

3. Conducta de los jugadores

En el caso de un jugador que no cumpla con las instrucciones de un umpire, que critique sus decisiones mediante palabra o acción o que exteriorice disensión o, en general, que se comporte de una manera que podría causar descrédito al juego, el umpire afectado procederá, en primera instancia, a informar del asunto al otro umpire y al capitán del jugador, solicitando que actúe. Si esto resultare ineficaz, el umpire informará del incidente tan pronto como sea posible al ejecutivo del equipo del jugador y a cualquier autoridad dirigente responsable del partido, el que tomará cualquier acción adicional que se considere apropiada contra el jugador o jugadores aludidos.

- a) La condición de la pelota
Los umpire harán inspecciones frecuentes e irregulares de la condición de la pelota.
- b) Secando la pelota mojada
Una pelota mojada podrá ser secada con una toalla o con aserrín.
- c) Área de peligro
El área de peligro en el pitch, que debe ser protegida se ser dañada por el bateador, será considerada por los umpires como el área contenida por una línea imaginaria de 4 pies/1.22m de la raya de bateo y paralela a ella, y dentro de dos líneas imaginarias y paralelas trazadas a lo largo del pitch desde los puntos en esa línea 1 pie/30.48 cm de cada lado del stump del medio.
- d) Pelotas veloces que pican cortas
Como guía, un pelota veloz que pica corta es una que pica corta y pasa, o habrá pasado, por encima de la altura del hombro del bateador receptor, parado en posición normal de bateo en la raya de bateo.
- e) El boleo de voleas veloces al cuerpo
El boleo de volea veloz alta la cuerpo se considerará desleal si, en opinión del umpire, es deliberado boleo al bateador receptor y si pasa, o habría pasado, por encima de la altura del hombro del bateador receptor parado en posición normal de bateo de la raya de bateo.
- f) Demora intencional por parte de los bateadores
Salvo en circunstancias excepcionales, el bateador debe estar siempre listo para pegar cuando el bateador está listo para comenzar su carrera hacia el wicket.