

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE BASEBOL E SOFTBOL

RESUMO DAS REGRAS OFICIAIS DE JOGO

Introdução:

Neste resumo, encontram-se apenas as regras mais básicas do Basebol (e Softbol), excluindo-se as regras referentes, por exemplo, às medidas das luvas, tacos, bolas e bases. São também excluídos muitos exemplos e regras aprovadas que não têm grande aplicação e/ou interesse para quem joga ou treina, sendo mais do interesse de quem arbitra. O objectivo é criar um resumo de leitura rápida e fácil que permita uma adaptação acelerada ao jogo e suas regras. Reconhecemos que algumas regras não são nem simples nem fáceis de entender, nomeadamente as regras 6.00, 7.00 e 8.00, no entanto são regras importantes, sem as quais se torna difícil ensinar e aprender este desporto.

Seja como for, aconselha-se vivamente que qualquer dúvida que surja seja tirada por consulta ao Regulamento Oficial de Jogo, aonde exemplos e notas poderão tirar muitas dessas dúvidas.

Boas Tacadas

1.00 - OBJECTIVO DO JOGO, CAMPO DE JOGO E EQUIPAMENTOS

1.01 O Basebol é um jogo entre duas equipas, formadas cada uma por 9 (nove) jogadores, com a orientação de um treinador, jogado num campo fechado de acordo com estas regras e julgado por um ou mais árbitros.

1.02 O objectivo de cada equipa é ganhar, marcando mais pontos que a equipa adversária.

1.03 O vencedor do jogo será aquela equipa que marcar mais pontos de acordo com as regras contidas neste Regulamento Oficial de Jogo.

1.04 O CAMPO DE JOGO

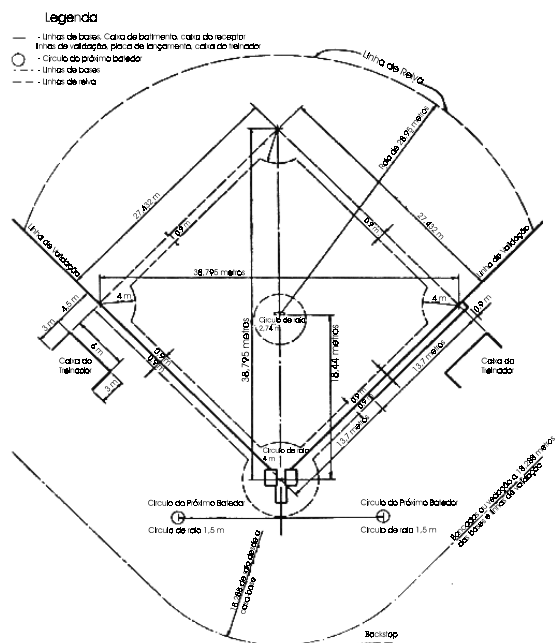


DIAGRAMA 1

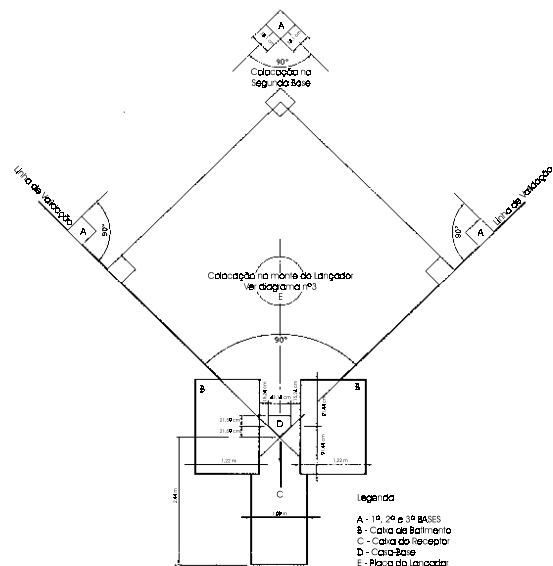


DIAGRAMA N°2

2.00 - DEFINIÇÃO DE TERMOS

APANHAR (Catch): É o acto de um defensor obter posse segura da bola na sua mão ou luva enquanto esta está em voo, segurando-a firmemente, desde que não use o seu chapéu, protector, bolso ou qualquer outra parte do seu uniforme para obter essa posse.

BALÃO (Fly ball): é uma bola batida que sobe muito, em voo. **BALL (Bola):** É um lançamento que não passa pela zona de strike (strike zone) enquanto está em voo, e que o batedor não tenta bater.

Quando durante o lançamento *a bola toca no chão*:

- (a) se ressalta passando pela zona de strike decreta-se bola.
- (b) se o batedor é atingido pela bola ser-lhe-á concedida a primeira base

.....

BASE POR BOLAS (Base on Balls): É a concessão da primeira base ao batedor, que, durante a sua vez de bater (o seu turno ao taco), recebe quatro lançamentos fora da zona de strike.

BATEDOR (Batter): É um jogador ao ataque, que ocupa a sua posição na caixa de batimento. **REGRA: 6.**

BATEDOR-CORREDOR (Batter-Runner): É o termo que identifica o jogador ao ataque, que acaba de completar a sua vez de bater (turno ao taco) até que é eliminado ou até que a jogada, em que ele se converte em corredor, termina.

BOLA INVÁLIDA (Foul Ball): É um batimento que fica em terreno inválido:

- (a) entre a casa-base e a primeira base,
- (b) ou entre a casa-base e a terceira base,
- (c) ou que, rasteira, passa pela primeira ou terceira base por terreno inválido,
- (d) ou, que primeiro cai sobre terreno inválido, por trás da primeira ou terceira base,
- (e) ou, que enquanto está em/sobre o terreno inválido, toca a pessoa dum árbitro, jogador ou qualquer objecto que não seja natural ao terreno de jogo.

BOLA VÁLIDA (Fair Ball): é um batimento que fica em terreno válido:

- (a) entre a casa-base e a primeira base,
- (b) ou entre a casa-base e a terceira base,
- (c) ou que estando no terreno válido, passa a primeira ou terceira base e salta para o exterior,
- (d) ou que toca a primeira, a segunda ou a terceira base,
- (e) ou que primeiro cai em terreno válido na / por trás da primeira ou terceira base,
- (f) ou que, enquanto está em terreno válido, toca a pessoa dum árbitro ou um jogador,
- (g) ou que, estando em voo, sobre terreno válido, sai do campo

CORREDOR (RUNNER): É um jogador do ataque que avança para a segunda, terceira ou casa-base, tocando-a ou voltando para ela

ELIMINADO (Out): É uma das três acções realizadas sobre a equipa ofensiva, durante o seu turno o taco, necessárias para a troca das equipas no campo.

ENTRADA (Inning): É a parte do jogo durante na qual ambas as equipas trocam entre a ofensiva e a defensiva respectivamente e na qual há três eliminados por cada equipa. Cada turno ao taco é uma TROCA ou meia entrada.

FOUL-TIP: É uma bola batida ou tocada que vai directamente desde o taco á luva ou mão do receptor e é legalmente apanhada.

Não é Foul-tip:

- (a) se não é apanhada.

(b) se ressalta e contacta com o uniforme ou equipamento do receptor, excepto se toca primeiro a mão ou luva do receptor.

(c) se toca a pessoa do árbitro ou seu equipamento e depois é apanhada pelo receptor.

Qualquer Foul-tip é contado como strike e a bola fica em jogo.

LANÇADOR (Pitcher): É o defensor designado para enviar o lançamento ao batedor.

PASSE: É o acto de enviar a bola, impulsionada pela mão e o braço, para um objectivo definido. Um passe distingue-se sempre dum lançamento. **PONTO (RUN or SCORE):** É a anotação feita por um jogador do ataque, que progride desde batedor a corredor e que toque a primeira, segunda, terceira base e a casa-base por esta ordem.

SAFE (Salvo): É o juízo do árbitro pelo qual o corredor adquire o direito à base que estava a tentar alcançar.

STRIKE : É um lançamento legal assim declarado pelo árbitro quando:

(a) O batedor tenta batê-lo e falha;

(b) O batedor não tenta batê-lo e Qualquer parte da bola passa através de qualquer parte da zona de Strike (*strike zone*);

(c) O batedor bate uma bola inválida (foul) com menos de dois Strikes;

(d) É feito um toque de bola (bunt) inválido (de * foul);

(*) *Esta definição explica e relação com a Regra 6.05.d. O árbitro deve declarar o terceiro "strike" e eliminar o batedor. A Bola fica Morta.*

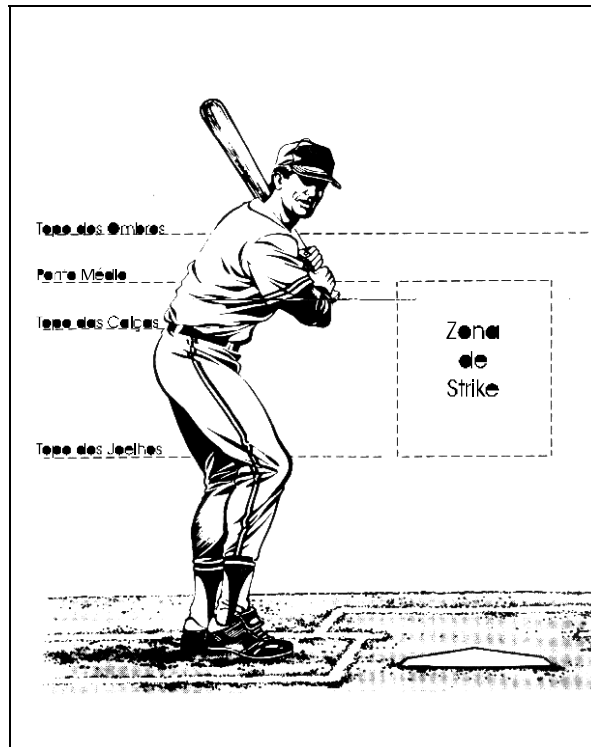
(e) O lançamento atinge o batedor Quando este tenta bater (*swing*);

(f) O lançamento toca ou atinge o batedor, em voo, dentro da zona de Strike (*strike zone*);

(g) Se transforma num **Foul-tip**.

ZONA DE STRIKE (Strike Zone): É o espaço imaginário sobre a casa-base, compreendido entre as axilas e a parte superior dos joelhos do batedor, quando assume a sua posição natural de bater. O árbitro determinará a zona de Strike, quando o batedor se move para bater um lançamento.

ZONA DE STRIKE



3.00 - PRELIMINARES DO JOGO

3.03 Um jogador ou jogadores podem ser substituídos em qualquer altura do jogo em que a bola esteja morta. Um jogador substituto baterá na posição do jogador substituído na ordem de batimento da equipa. Um jogador, depois de ser substituído não pode reentrar no jogo.

.....

4.00 - INICIAR E TERMINAR O JOGO

.....

4.02 Os jogadores da equipa de casa ocuparão as suas posições defensivas, o primeiro batedor da equipa visitante ocupará a sua posição na caixa de batimento e o árbitro dirá em voz alta “**PLAY**”, e o jogo começará.

.....

4.04 A ordem de batimento de cada equipa entregue ao árbitro severa ser seguido durante todo o jogo até que haja alguma substituição, caso em que o jogador substituto ocupará o lugar do jogador substituído.

.....

4.09 COMO UMA EQUIPA MARCA UM PONTO:

(a) Um ponto será apontado cada vez que um corredor toca todas as bases, por ordem e antes que sejam feitas três eliminações.

EXCEPÇÃO: um ponto não será válido se o corredor avança até à casa-base durante uma jogada em que é feita a terceira eliminação:

- (1) sobre o batedor-corredor antes que este chegue à primeira base;
- (2) sobre um corredor que sofra uma eliminação forçada;
- (3) sobre um corredor precedente que é eliminado por não tocar uma base.

.....

4.11 O resultado de um jogo legal é o total de pontos marcados por cada equipa, até ao fim do jogo.

.....

5.00 - COLOCANDO A BOLA EM JOGO: BOLA VIVA

5.01 À hora marcada para começar a partida, o árbitro declarará “**Play**” (jogo).

5.02 Depois do árbitro declarar “**Play**” (jogo), a bola está viva e em jogo, e permanecerá viva e em jogo até que, por regra ou porque o árbitro declare “**Time**” (tempo), o jogo é suspenso, convertendo-se em bola morta.

Comentários:

Enquanto a bola está morta,

nenhum jogador poderá ser eliminado,

nenhum corredor poderá avançar,

não poderá ser marcado nenhum ponto,

excepção feita àqueles corredores que tenham direito a avançar uma ou mais bases...

Nos casos em que se rompa parcialmente uma bola, esta estará em jogo até que a jogada termine.

5.03 O lançador lançará a bola ao batedor que, conforme seja a sua opção, pode tentar ou não efectuar o batimento.

5.04 O objectivo da equipa que está na ofensiva é o de converter o batedor em corredor de bases e fazer com que os corredores avancem para tentar fazer ponto.

5.05 O objectivo da equipa que está na defensiva é o de não permitir que os jogadores contrários avancem de batedores a corredores e marquem ponto.

.....

5.07 Quando três jogadores da ofensiva são legalmente eliminados, a equipa destes ocupará o campo de jogo, passando á defensiva, e a equipa oposta passa à ofensiva.

.....

5.09 A bola é considerada morta e os corredores avançam uma base ou retornam ás suas bases, sem risco de serem eliminados, quando:

- (a) Uma bola lançada toca um batedor, ou o seu uniforme, enquanto este se encontra na sua posição legal de bater; *os corredores avançam se forem forçados.*
- (b) O árbitro principal interfere com o passe do receptor; *os corredores não poderão avançar.*
- (c) Se o lançador faz um Balk; os corredores avançam e
- (d) Uma bola é ilegalmente batida; *os corredores retornam às suas bases.*
- (e) Uma bola batida para terreno inválido não é apanhada; *os corredores voltam às suas bases.* O árbitro não recolocará a bola em jogo até que os corredores não retoquem as suas bases.
- (f) Uma bola válida toca um corredor ou um árbitro em terreno válido antes de que toque um defesa interior, incluído o lançador, ou toque um árbitro antes de que passe por um defensor que não seja o lançador. *Os corredores avançam se forem forçados.*
- (g) Uma bola lançada aloja-se na máscara do receptor ou do árbitro; *a bola fica morta e os corredores avançam uma base.*
- (h) Qualquer lançamento legal toca um corredor que tenta marcar ponto; *a bola fica morta e os corredores avançam uma base.*

.....

5.11 Depois da bola ficar morta, o jogo será recomeçado quando o lançador tomar o seu posto na placa de lançamento com uma bola nova ou com a mesma e o árbitro principal declarar “Play” (jogo). O árbitro principal deverá declarar “Play” assim que o lançador assumir o seu posto, estando em posse da bola.

6.00 - O BATEDOR

6.01 (a) Cada jogador da equipa ofensiva deve bater no momento determinado pela ordem de batimento da sua equipa.

(b) Depois da primeira entrada, o primeiro batedor das seguintes entradas será aquele cujo nome esteja, na ordem de batimento, imediatamente a seguir ao nome do jogador que, na entrada anterior, por último completou legalmente a sua vez de bater.

.....

6.03 A posição legal de batimento do batedor será com os dois pés dentro da caixa de batimento.

6.04 O batedor terá completado legalmente a sua vez de bater quando é eliminado ou quando se converte em corredor.

6.05 O batedor é eliminado quando:

- (a) Ao bater a bola, se esta for apanhada em voo por um defesa, seja em terreno válido ou inválido.
- (b) Um 3º strike é apanhado pelo receptor.
- (c) Um 3º strike não é apanhado pelo receptor e a 1ª base estiver ocupada, se estiverem feitas menos de duas eliminações.
- (d) Com 2 strikes, o batedor realiza um toque de bola (bunt) inválido.
- (e) É declarado um balão ao quadro (infield-fly).

- (f) Com 2 strikes, tenta bater a bola e esta toca em qualquer parte do seu corpo.
- (g) A bola, depois do seu batimento válido, toca nele antes de tocar num defesa.
- (h) Depois de bater ou tocar uma bola válida, o seu taco bate uma segunda vez na bola, em território válido. A bola será considerada morta, e os corredores não podem avançar. Se o batedor deixa cair o taco e a bola rola até ele, o árbitro pode não declarar a eliminação, se no seu juízo, não existiu uma tentativa de interferir com a bola, ficando esta viva e em jogo.
- (i) Depois de bater ou tocar uma bola inválida, ele intencionalmente desvia a bola quando vai para primeira base, a bola será considerada morta e os corredores não podem avançar.
- (j) Depois de um 3º strike ou quando, depois de bater uma bola válida, esta seja apanhada por um defesa e o batedor-corredor ou a primeira-base seja tocada antes que ele chegue à base.
- (k) Ao correr a última metade da distância entre a casa-base e a primeira base, o batedor-corredor corre fora (à direita) da linha de 1 m ou dentro (à esquerda) da linha da base, e interfira com um defesa que tenta jogar a bola ou que espera por um passe, excepto se o batedor-corredor sair deste corredor de 1m para não interferir com um defesa que tenta jogar a bola.
- (l) Com menos de duas eliminações e com a primeira base, primeira e segunda base ou primeira, segunda e terceira bases ocupadas, se algum defesa deixar cair intencionalmente uma bola em voo (seja em balão ou em linha directa), a bola será considerada morta e os corredores não podem avançar.
- (m) Quando um corredor de bases que interfira com uma jogada que um defesa esta a executar.
- (n) Com 2 eliminações, com um corredor na 3ª base e o batedor com 2 strikes, o corredor tenta roubar a casa base e a bola lhe toca dentro da zona de strike do batedor; o batedor será eliminado e o ponto não conta; com menos de duas eliminações, o batedor é eliminado por “STRIKE-OUT” e o ponto conta.

6.06 Um batedor é eliminado por acção ilegal quando:

- (a) Ao bater uma bola com um ou os dois pés fora da caixa de batimento.
- (b) Quando trocar de lugar na caixa de batimento, enquanto o lançador estiver na sua posição preparado para lançar.
- (c) Quando interfere, seja de que forma for, com o receptor que tenta fazer uma jogada.
EXCEPÇÃO: O batedor não é eliminado, se um corredor é eliminado numa base, ou se o corredor que tenta fazer o ponto é eliminado por interferência do batedor.
- (d) Se o batedor usa ou tenta usar um taco alterado. O batedor será eliminado e expulso do jogo.

6.07 Bater fora de vez.

- (a) Um batedor será eliminado, por reclamação, quando não bater na sua vez, e outro batedor termine a sua vez de bater.
 - (1) O batedor legal pode tomar o seu lugar na caixa de batimento em qualquer momento antes que o batedor ilegal termine a sua vez de bater e se converta em corredor ou seja eliminado. Quando isto acontecer, a contagem do batedor impróprio passa para o batedor próprio.
- (b) Quando um batedor ilegal se converte em corredor ou é eliminado, e a equipa contrária reclamar ao árbitro, antes que seja feito o primeiro lançamento para o próximo batedor, o árbitro deve:
 - (1) Eliminar o batedor que não compareceu ao taco, e
 - (2) Anular qualquer avanço ou ponto que tenha acontecido *POR ACÇÃO* do batedor ilegal.

(c) Quando um batedor ilegal se converte em corredor ou é eliminado, e um lançamento é feito ao próximo batedor, sem que exista uma reclamação, o batedor ilegal converte-se em legal e os resultados do seu turno serão válidos.

(d) Quando um batedor legal é eliminado, por não ir bater na sua vez, o próximo batedor legal será aquele que segue ao batedor legal eliminado.

6.08 O batedor converte-se em corredor e tem direito à 1ª base sem o risco de ser eliminado quando:

- (a) O árbitro decretar a 4ª bola.
- (b) Quando é tocado pelo lançamento.
- (c) Quando o batedor sofre interferência de algum jogador da equipa defensiva e, no entanto, consegue fazer uma jogada, o treinador dessa equipa pode escolher entre a declaração da interferência ou o resultado da jogada. No entanto, se o batedor-corredor chegar a primeira base por

erro, base por bolas, por ser tocado pelo lançamento ou por qualquer outro motivo, o jogo prossegue sem que seja considerada a interferência.

(d) Um batimento válido, toca num árbitro ou num corredor de bases, em terreno válido, antes de tocar ou passar por um defesa que não seja o lançador.

6.09 O batedor converte-se em corredor:

(a) Ao bater uma bola válida.

(b) Quando um terceiro strike declarado pelo árbitro não é apanhado, desde que:

(1) a primeira base esteja desocupada.

(2) a primeira base esta ocupada mas com duas eliminações.

(c) Quando uma bola batida na zona válida, depois de passar um defesa do quadro excepto o lançador, ou depois de tocar um defesa do quadro incluindo o lançador, tocar num árbitro ou corredor que esteja em território válido.

(d) Quando um batimento válido ultrapasse os muros ou gradeamentos que limitam o campo, altura em que se aplicaram as regras especiais de campo.

(e) Quando uma bola batida na zona válida bate no terreno de jogo e ressalta para fora do campo por cima de uma vedação, muro ou gradeamento ou passa por baixo de uma vedação, muro ou gradeamento de tal maneira que impeça os defesas de a recuperar, o batedor e os corredores terão direito a avançar duas bases.

(f) Quando uma bola batida na zona válida, antes de bater no terreno de jogo, passa por baixo de uma vedação, muro ou gradeamento de tal maneira que impeça os defesas de a recuperar, o batedor e os corredores terão direito a avançar duas bases.

(g) Quando uma bola batida na zona válida é desviada por um defesa para as bancadas, por cima ou por baixo de uma vedação, muro ou gradeamento de tal maneira que impeça os defesas de a recuperar, o batedor e os corredores terão direito a avançar duas bases.

(h) Quando um batimento válido em balão for desviado para dentro da bancada, por cima de uma vedação, muro ou gradeamento, na zona inválida, de tal maneira que impeça os defesas de a recuperar, o batedor e os corredores terão direito a duas bases. Se esse desvio for feito para as bancadas, por cima de uma vedação, muro ou gradeamento, na zona válida, de tal maneira que impeça os defesas de a recuperar, o batedor e os corredores terão direito a avançar tantas base como aquelas que avançariam se não tivesse existido esse desvio. Ver **REGRAS: 6.09 (d) e 3.13**.

.....

7.00 - O CORREDOR

7.01 Um corredor tem direito a uma base desocupada quando a toca antes de ser eliminado. O corredor terá direito a essa base até ser eliminado ou até ter que a deixar porque outro corredor tem o direito legal a ela.

7.02 Para avançar o corredor tem que tocar a primeira, segunda, terceira e casa-base por esta ordem. Se, por qualquer motivo tiver que retroceder, terá que tocar todas as bases até ao seu destino, excepto quando a bola estiver morta em qualquer dos casos da **REGRA: 5.09**. Neste caso, o corredor pode ir directamente para a sua base original.

7.03 Dois corredores não podem ocupar a mesma base, no entanto se dois corredores ocuparem a mesma base enquanto a bola está em jogo, o segundo corredor será eliminado quando for tocado e o corredor precedente terá direito à base.

7.04 Cada corredor, que não seja o batedor, avança uma base sem correr o risco de ser eliminado quando:

(a) O árbitro declarar um Balk.

(b) O batedor avança, sem risco de ser eliminado (**REGRA: 6.08**), e força um corredor a deixar uma base que ocupava.

(c) Quando um defesa apanha um balão e de seguida cai para as bancadas, banco ou para fora do campo.

(d) Quando está a tentar roubar uma base e o batedor for obstruído pelo receptor ou por qualquer outro defesa.

7.05 Qualquer corredor, incluindo o batedor-corredor, poderá avançar, sem o risco de ser eliminado:

(a) Até a casa-base, marcando ponto, se a bola batida para a zona válida sair em voo para fora do campo; ou se uma bola que, no entender do árbitro, iria para fora do campo, for deflectida por um defesa que atira a sua luva, boné ou qualquer outra parte do seu equipamento.

(b) Três bases, se um defesa tocar intencionalmente um batimento válido com qualquer parte do seu uniforme que não esteja no seu sitio próprio; A bola fica em jogo e o corredor poderá avançar para a casa-base a seu próprio risco.

(c) Três bases, se um defesa atirar intencionalmente, para um batimento válido, a sua luva, que o toca; A bola fica em jogo e o corredor poderá avançar para a casa-base a seu próprio risco.

(d) Duas bases se um defesa (incluindo o receptor) deliberadamente tocar uma bola lançada com qualquer parte do seu uniforme separada do seu corpo; A bola fica em jogo.

(e) Duas bases se um defesa (incluindo o receptor) atirar intencionalmente a sua luva e tocar num lançamento, a bola fica em jogo.

(f) Duas bases, quando um batimento válido ressalta ou é desviado para as bancadas ou passa por baixo ou por cima ou fica preso num muro, vedação ou gradeamento, através das linhas de validação da primeira e terceira bases.

(g) Duas bases quando uma bola passada vai para as bancadas ou para um banco dos jogadores, mesmo que esta regresse ao campo. Se este passe descontrolado for a primeira acção da defesa numa jogada, o árbitro deve fazer a atribuição de bases a partir da posição dos corredores quando a bola foi lançada (pelo lançador). Em caso contrário, o árbitro deve-se regular pela posição dos corredores no momento em que é feito o passe descontrolado. A bola fica morta.

REGRA APROVADA: Se todos os corredores, incluindo o batedor-corredor tiverem avançado pelo menos uma base quando o defesa faz o passe descontrolado, mesmo que esse passe seja a primeira acção da defesa depois do lançamento, a atribuição de bases será feita a partir do momento do passe.

(h) Uma base se o lançador, em contacto com a sua placa de lançamento, lançar uma bola para o batedor, ou passar uma bola para uma base, e essa bola for para as bancadas ou para um dos bancos. Se o lançador não estiver em contacto com a sua placa, então é considerado como um defesa normal e esta regra não se aplica, aplicando-se a **REGRA: 7.05 (g)**.

(i) Uma base se o batedor se transformar em corredor por causa de uma 4ª bola não apanhada ou de um 3º strike não apanhado que se aloja na máscara ou outro equipamento do árbitro.

7.06 OBSTRUÇÃO

.....

7.08 Qualquer corredor está eliminado quando:

(a) (1) Se desvia 0,9 metros da linha directa entre as bases para evitar ser tocado, a menos que o faça para não interferir com um defesa.

(2) Quando o corredor, depois de tocar a 1ª base, deixar a linha entre bases, num abandono claro da tentativa de tocar a próxima base.

(b) O corredor interfere intencionalmente um passe de um defesa ou interfere com um defesa que tenta fazer uma jogada.

(c) Quando for tocado, com a bola em jogo e enquanto está fora da base.

(d) Quando o corredor não retorna à base, quando uma bola é apanhada em voo, antes que ele ou a base sejam tocados.

(e) Quando o corredor não conseguir chegar à próxima base antes que seja tocado pelo defesa ou antes que a base seja tocada, se se tratar de uma jogada forçada. a jogada deixa de ser forçada quando o corredor que força é eliminado. A jogada forçada sobre um jogador acaba quando ele toca a base para a qual é obrigado a avançar. Se o corredor passar essa base, e depois tentar voltar para ela então tem que ser tocado.

(f) Quando o corredor é tocado por uma bola batida antes que esta passe por um defesa dentro da zona válida. A bola fica morta e nenhum corredor poderá avançar, excepto aqueles que sejam forçados.

(g) Se, havendo menos de duas eliminações, tenta marcar um ponto numa jogada em que o batedor comete interferência sobre a jogada. Tendo duas eliminações o batedor é eliminado e o ponto não conta.

(h) Se passar um corredor que o precede, antes que este seja eliminado.

(i) Se, depois de chegar a uma base, o corredor correr as base de forma inversa para confundir a defesa ou com o objectivo premeditado de transformar o jogo numa “palhaçada”. Se um corredor

chega legalmente a uma base e depois volta para a anterior por pensar que a bola foi apanhada em voo ou porque é enganado, pode ser eliminado se tocado, mas não será eliminado se chegar à base e se mantiver em contacto com ela.

(j) Quando o corredor, depois de chegar à 1ª base, não regressa imediatamente a ela. Se o corredor tentar correr para a segunda base será eliminado quando for tocado. Se depois de passar a primeira base se o corredor se dirigir para o banco da sua equipa e não regressa imediatamente, será eliminado quando ele ou a base for tocada.

(k) quando passa a correr ou a deslizar pela casa-base sem a tocar e não regressa imediatamente a ela, se o defesa, com a bola, toca a base e apelar ao árbitro.

7.09 É interferência

PENALIDADE POR INTERFERÊNCIA: O corredor está eliminado e a bola fica morta.

7.10 Qualquer corredor será eliminado, numa jogada de apelo quando:

(a) Depois de ser apanhado um balão, não retoca a base onde está e ele ou a base seja tocada antes que ele lá chegue.

(b) Com a bola em jogo, ao avançar para, ou ao regressar a uma base não toca, as bases por ordem e ele ou a base seja tocada.

(c) Se passar a primeira base e não regressar imediatamente para a base e ele ou a base seja tocada.

(d) Se o corredor não tocar a casa-base e não tentar retocá-la imediatamente e ele ou a casa-base for tocada pelo defesa; Qualquer reclamação ao abrigo desta regra terá que ser feita antes do próximo lançamento.

.....

8.00 - O LANÇADOR

8.01 Existem duas posições legais de lançamento: **(a)** Posição Frontal (de frente, Wind-up) e **(b)** Posição de Lado (apresentadora, Set). Qualquer destas posições pode ser usada EM QUALQUER ALTURA do jogo.

(a) Posição Frontal. O lançador colocar-se-á na frente e de frente para o batedor com um pé pivot sobre a, ou à frente da, e não só a tocar a placa de lançamento e com o outro pé livre. A partir desta posição, qualquer movimento associado ao acto de lançar obriga o lançador a lançar que ele deve fazer de uma maneira ininterrupta e inalterada.

Desde esta posição ele poderá:

(1) Enviar a bola ao batedor

(2) Dar um passo e lançar para uma base numa tentativa de eliminar um corredor fora dessa base

(3) Sair da placa de lançamento (se baixar as mãos para os seus lados) tirando o pé pivot e não o pé livre.

Ele não pode passar para a posição de lado sem sair da placa. se o fizer, será balk.

(b) Posição de Lado. O lançador colocar-se-á de lado para o batedor com o pé pivot sobre a, ou à frente da, e não só a tocar a placa de lançamento, com o outro pé à frente da placa de lançamento, com as mãos à frente do seu corpo e estando completamente parado.

Desde esta posição ele poderá:

(1) Enviar a bola ao batedor

(2) Dar um passo e lançar para uma base numa tentativa de eliminar um corredor fora dessa base

(3) Sair da placa de lançamento (se baixar as mãos para os seus lados) tirando o pé pivot e não o pé livre.

Ele não pode passar para a posição Windup sem sair da placa. se o fizer, será balk.

(c) Em qualquer momento, durante os movimentos preparativos e até que esses movimentos o obriguem a lançar para a casa-base, o lançador pode lançar para uma base desde que dê um passo em direcção à base para a qual pretende lançar.

NOTA: O lançador deve dar o passo antes de lançar para a base. Se o lançador lançar primeiro e de seguida der o passo será considerado Balk.

(d) Se o lançador fizer um Balk sem corredores nas bases, o árbitro declarará bola ao lançador excepto se o batedor chegar à primeira base por causa de um batimento, erro, base por bolas ou por qualquer outra razão.

(e) Se o lançador (pitcher) deixa de tocar a placa de lançamento com o seu pé pivot, dando um passo para trás com esse pé, converte-se em defesa e se fizer um passe maluco, esse passe será considerado um passe maluco de um defesa.

8.02 O lançador não deverá:

- (a) (1) Levar a mão de lançar à boca ou lábios, enquanto estiver no círculo de lançamento.
- (2) Aplicar substâncias estranhas na bola.
- (3) Expectorar na bola, nas mãos ou na luva.
- (4) Esfregar a bola na luva ou no uniforme.
- (5) Estragar a bola de qualquer forma.
- (6) Lançar aquilo a que se chama a “bola brilhante”, “bola de cuspo”, “bola de lama” ou “bola polida”. O lançador pode, obviamente, esfregar a bola com as suas mãos nuas.

PENALIDADE: Pela violação de qualquer parte desta **REGRA 8.02 (a) (1 a 6)** o árbitro deve:

- (a) Declarar o lançamento como bola, avisar o lançador e anunciar a razão dessa penalização.
- (b) Em caso de reincidência pelo mesmo lançador, este deve ser expulso do jogo.
- (c) Se uma jogada acontece depois desta declaração, o treinador da equipa atacante pode escolher a jogada em detrimento da penalização. Esta escolha deve ser feita imediatamente a seguir à jogada acontecer. No entanto, se o batedor chega à primeira base e nenhum corredor é eliminado antes de avançar pelo menos uma base, não se faz referência à violação.
- (d) Mesmo que a equipa ofensiva escolha a jogada, a violação do lançador deve ser reconhecida e as penalizações de (a) e (b) estarão em efeito.
- (e) Os árbitros serão as únicas pessoas que poderão determinar se houve ou não violação a esta regra.
- (b) Ter na sua pessoa qualquer substância estranha (expulsão imediata).
- (c) Intencionalmente atrasar o jogo, fazendo lançamentos a outros jogadores que não sejam o receptor, quando o batedor está na sua posição, excepto se é sua intenção eliminar um corredor.

(d) Lançar intencional ao batedor.

Se, no julgamento do árbitro, esta violação ocorrer, o árbitro pode tomar uma destas opções:

- (1) Expulsar o lançador, ou o treinador e o lançador, do jogo, ou
- (2) Avisar o lançador e o treinador das duas equipas que se o incidente se voltar a repetir resultara na expulsão imediata do treinador e do lançador (ou de um lançador substituto).

Lançar à cabeça de um batedor é anti-desportivo e altamente perigoso. Deve ser, e é, um acto condenado por todos. Os Árbitros devem actuar sem hesitação na aplicação desta REGRA.....

8.05 Se há corredores nas bases é um Balk quando:

- (a) O lançador, estando pronto para lançar, realiza qualquer movimento normalmente associado ao lançamento e não completa esse lançamento.
- (b) O lançador, estando em contacto com a placa de lançamento, simula o lançamento para a 1ª base e não o completa.
- (c) O lançador, estando em contacto com a placa de lançamento, não dá o passo em direcção a uma das bases antes de lançar a bola para essa base.
- (d) O lançador, estando em contacto com a placa de lançamento, passa ou simula o passe para uma base que não esteja ocupada (excepto quando tenta executar uma jogada).
- (e) O lançador faz um lançamento ilegal.
- (f) O lançador lança para a casa-base sem que olhe para o batedor.
- (g) O lançador faz um movimento naturalmente associado ao lançamento não estando a tocar a placa de lançamento.
- (h) O lançador demorar desnecessariamente o jogo.
- (i) O lançador sem ter a bola na sua posse, simula fazer o lançamento colocando-se na sua posição legal de lançamento ou faz qualquer movimento naturalmente associável ao lançamento.

- (j) O lançador depois de estar em posição de lançamento, tira a mão da bola a não ser que seja no acto de lançar ou de passar para uma base.
- (k) O lançador, estando em contacto com a placa de lançamento, deixa cair a bola, acidental ou intencionalmente.
- (l) O lançador, enquanto esta a dar uma base por bolas intencional, lança quando o receptor não esta na sua caixa.
- (m) O lançador realiza o lançamento a partir da posição lateral sem fazer uma paragem completa.

PENALIDADE: A bola fica morta e cada corredor avança uma base sem o risco de ser eliminado, a menos que o batedor chegue à primeira base por qualquer motivo e que todos os corredores avancem uma base, caso em que não será considerado o Balk.

NOTA: Os árbitros devem ter bem presente que a intenção da regra do BALK é evitar que o lançador engane propositadamente o batedor. Em caso de dúvidas, o árbitro deve ter em atenção a intenção do lançador.

8.06 As visitas ao lançador serão:

- (a) Limitadas a uma vez por entrada.
- (b) Uma segunda visita trará obrigatoriamente a substituição do lançador.
- (c) Enquanto o mesmo batedor estiver na sua vez de bater, não se poderá efectuar uma segunda visita.
- (d) Se o batedor for substituído por outro, o treinador poderá fazer uma segunda visita, mas terá obrigatoriamente que trocar o lançador.

9.00 - O ÁRBITRO

.....

10.00 - A ANOTAÇÃO

.....