



Leis do Jogo Rugby Union

Incorporando o Documento do Jogo

2016



WORLD
RUGBY™

Copyright © World Rugby 2016

Todos os direitos reservados. A reprodução, distribuição ou transmissão de todo o parte deste trabalho, seja por copias ou guardando em qualquer médio incluindo eletrônico, sem a permissão da World Rugby, está proibida.

Pela presente os direitos da World Rugby para ser identificada como autora deste trabalho estão declarados em concordância com o Copyright, Disenhos e Patentes Act, 1988.

Publicado pela World Rugby.

Publisher ISBN: 978-1-907506-77-2



**WORLD
RUGBY™**

World Rugby

World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-2409-200

Web. worldrugby.org **Email.** info@worldrugby.org

worldrugby.org/laws

O site de Educação nas Leis da World Rugby

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
• Română • Nederlands • Afrikaans • Xhosa • Português



- Ler as Leis do Jogo e o Documento do Jogo da World Rugby
- Assista os clips de vídeo e animações digitais das Leis na prática
- Faça o exame das Leis e baixe a sua própria certificação
- Baixe os arquivos PDF do Livro das Leis

Pegue agora o aplicativo gratuito das Leis da World Rugby para iPhone/iPad



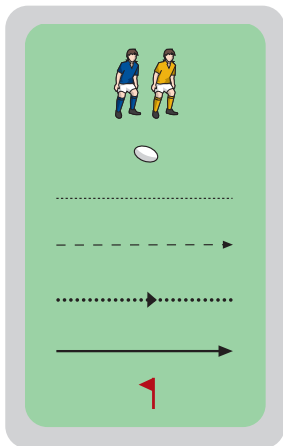
Available on the
App Store

Chaves para o texto e diagramas	1
Prólogo	3
Definições	4
Documento do Jogo	10
Antes da Partida	24
Lei 1 O Campo	25
Lei 2 A bola	31
Lei 3 Número de Jogadores - A Equipe	33
Lei 4 Vestimenta dos Jogadores	41
Lei 5 Tempo	45
Lei 6 Oficiais da Partida	48
6.A Árbitro	48
6.B Juizes de lateral e Árbitros Assistentes	53
6.C Pessoas Adicionais	57
Durante a partida	
Método de Jogar uma Partida	58
Lei 7 Modo de Jogar	59
Lei 8 Vantagem	60
Lei 9 Modo de Marcar os Pontos	62
Lei 10 Jogo Sujo	66
Lei 11 Impedimento e Posição Legal no Jogo Aberto	75
Lei 12 Knock On ou Passe Forward	81

No Campo de Jogo	84
Lei 13 Saídas (Kick off e Chutes de Reinício)	85
Lei 14 Bola no Chão – Sem Tackle	92
Lei 15 Tackle: Portador da Bola Derrubado	94
Lei 16 Ruck	102
Lei 17 Maul	107
Lei 18 Mark	113
Reinícios	116
Lei 19 Lateral e Alinhamento lateral	117
Lei 20 Scrum	138
Lei 21 Pênaltis e Free Kicks	151
In-Goal	158
Lei 22 In-goal	159
Variações para Menores de 19	168
Variações para jogos de Sete Jogadores	172
Variações para jogos de Dez Jogadores	182
Sinais dos Árbitros	190

DIAGRAMAS

Por todo esse livro, os diagramas utilizam as seguintes convenções:



Jogadores

Bola

Rota da bola quando chutada

Rota da bola quando introduzida / passada

Rota da bola quando batida para frente / carregada

Rota do jogador

Poste com bandeira

TEXTO

Por todo esse livro, as mudanças de 2016 estão indicadas com:



Provas de mudanças as leis em andamento estão indicadas com:



Chutes de impedimento estão indicados com:

Penalização: Chutes de impedimento

Free kicks estão indicados com:

Penalização: Free kick



Prólogo



WORLD
RUGBY™

PRÓLOGO

O objeto do jogo é que duas equipes de quinze ou sete jogadores cada um, praticando jogo limpo de acordo com as Leis e ao espírito esportivo, portando, passando, chutando e apoiando a bola, marquem tantos pontos como seja possível. A equipe que marque mais pontos será o vencedor do jogo.

As Leis do Jogo, incluindo as Variações para Menores de 19 e para Seven a Side, são completas e contêm todo o necessário para que o jogo seja jogado em forma correta e leal.

O Rugby é um esporte que implica contato físico. Qualquer esporte que implique contato físico tem perigos implícitos. É muito importante que os jogadores joguem a partida de acordo as Leis de Jogo e estejam atentos a sua própria segurança e a os dos outros.

É responsabilidade dos jogadores assegurar-se de estar física e tecnicamente preparados de um modo que lhes permita jogar ao Rugby, cumprir as Leis de Jogo e participar de acordo a práticas seguras.

É responsabilidade de aqueles que treinam ou ensinam o jogo assegurar que os jogadores estejam preparados de um modo que garanta o cumprimento das Leis do Jogo y de acordo a práticas seguras.

É tarefa de o árbitro aplicar imparcialmente em cada partida todas as Leis do Jogo exceto quando o Conselho da World Rugby tenha autorizado uma variação experimental as leis.

É tarefa das Uniões assegurar que o Jogo em cada nível seja conduzido de acordo a um comportamento esportivo e disciplinado. Este princípio não pode ser sustentado exclusivamente pelo árbitro, e seu cumprimento também depende das Uniões, corpos afiliados e clubes.

A

Além ou atrás ou à frente de uma posição: Significa com ambos os pés exceto onde o contexto torna isso impróprio.

Anulada: Lei 22 - In-goal.

Apoiando a bola no chão: Lei 22 – In-goal.

Árbitro: Lei 6 - Oficiais da Partida.

Árbitro assistente: Lei 6 - Oficiais da Partida.

Área de jogo: Lei 1 - O Campo.

As 22's: Lei 1 - O Campo.

Asa: Jogador pertencente ao grupo dos forwards que usualmente veste as camisas Nº 6 ou 7.

Ataque em cavalaria: Lei 10 – Jogo Sujo.

B

Bola morta: A bola que está fora de jogo. Isso acontece quando a bola sai da área jogo e permanece lá, ou quando o árbitro soar o apito indicando uma interrupção do jogo, ou quando um chute de conversão tenha sido marcado.

C

Campo de jogo: Lei 1 - O campo.

Capitão: O capitão é um jogador nominado pela equipe. Somente o capitão tem o direito de consultar o árbitro durante a partida e é exclusivamente responsável pela escolha de opções referentes às decisões do árbitro.

Cartão amarelo: Um cartão de cor amarela pode ser mostrado a um jogador significando advertência e suspensão temporária da partida deste jogador por 10 minutos.

Cartão vermelho: Um cartão, na cor vermelha, mostrado a um atleta que foi expulso por infringir a Lei 10 – Jogo Sujo, Lei 4.5(c).

Chute: Um chute é feito pelo contato da bola com quaisquer partes das pernas ou pés, exceto calcanhar, do dedo até o joelho porém não inclui o joelho, um chute deve mover a bola uma distância visível fora das mãos ou através do solo.

Chute aos postes: Lei 9 - Método de pontuação.

Chute colocado: A bola é chutada depois que a mesma tenha sido colocada no chão para este propósito.

Chute de conversão: Lei 9 – Métodos de Pontuação.

Chute de pênalti: Lei 21 - Pênaltis e Free kicks - Um chute é oferecido para o time não ofensor após um falta cometida por seus oponentes. A menos que a Lei descreva de outra maneira, um chute de pênalti é outorgado no local da infração.

Colocador: Um jogador que segura a bola no solo para que outro jogador da sua equipe chute a bola.

Colocar em separado: A área designada em que um jogador temporariamente suspenso deve permanecer por 10 minutos de tempo de jogo.

Companheiro: Outro jogador da mesma equipe.

Convertido: O chute de conversão que foi bem sucedido.

Cunha voadora: Lei 10 - Jogo Sujo.

D

Desformar: Lei 19 - Lateral e Alinhamento Lateral.

Drop kick: A bola é lançada da(s) mão(s) ao chão e chutada, assim que ela sobe a partir do seu primeiro quique.

Drop out: Saída de 22 metros - Lei 13 - Chutes de Início do Jogo e (chutes) de Reinício.

E

Elevador: Lei 19 - Lateral e Alinhamento Lateral.

Em campo: Longe da lateral no sentido do meio do campo.

Equipe atacante: Os oponentes da equipe defensora, em cuja metade do campo está acontecendo o jogo.

Equipe defensora: A equipe cujo jogo está acontecendo em sua metade do campo; seus oponentes são a equipe atacante.

F

Ferida aberta ou sangramento: Lei 3 – Número de Jogadores – A Equipe.

Fora de jogo: Isso acontece quando a bola ou o portador da bola sai pela lateral ou lateral do in-goal, ou toca ou cruza a linha de bola morta.

Free kick: Lei 21 - Pênaltis e Free kicks. Um chute outorgado à equipe não infratora em virtude de uma infração de seus oponentes; o chute livre outorgado devido a uma infração é cobrado no lugar da infração, salvo que uma lei estabeleça de outro modo.

G

Gol: Um jogador marca um gol ao chutar a bola, a partir do campo de jogo sobre o travessão e entre os postes do adversário, através de um chute parado (chute colocado) ou em movimento (drop kick). Um gol não pode ser marcado através de um kick-off, uma saída de 22 metros ou de um free kick.

Gol de pênalti: Lei 9 Método de Pontuação.

H

Hand-off: Uma ação tomada pelo portador da bola para afastar um oponente usando a palma da mão.

Hooker: Lei 20 - Scrum. O jogador do meio da primeira linha em um scrum que normalmente usa camisa número 2.

I

Impedimento: Lei 11 – Impedimento e Posição Legal em Jogo Aberto.

Impedimento nos termos da Lei dos 10 metros: Lei 11 - Impedimento e Posição Legal em Jogo Aberto.

Infrações repetidas: Lei 10 - Jogo Sujo.

In-goal: Lei 22 - In-Goal.

Introduzir: A ação do jogador que introduz a bola em um scrum/lateral.

J

Jogada: A bola é jogada quando a mesma é tocada por um jogador.

Jogadores da primeira linha: Lei 20 - Os jogadores pertencentes ao grupo dos forwards que são pilar cabeça solta, hooker e pilar cabeça presa. Estes jogadores vestem as camisas de números 1, 2 e 3 respectivamente.

Jogo Perigoso: Lei 10 - Jogo Sujo.

Jogo Sujo: Lei 10 - Jogo Sujo.

K

Kick-off: Lei 13 - Chutes de início ou de reinício.

Knock-on: Lei 12 - Knock-on ou Lançada para Frente.

L

Lançamento longo: Lei 19 - Lateral e Alinhamento Lateral.

Lançando para Frente: Lei 12 - Knock-On e Lançando para Frente.

Lateral: Lei 19 - Lateral e Alinhamento Lateral.

Ligado: Agarrado fortemente ao corpo do outro jogador entre os ombros e os quadris com todo o braço em contato, desde a mão até o ombro.

Linha através da marca ou local: A não ser quando descrito de outra maneira, consiste em uma linha paralela à linha lateral.

Linha de bola morta: Lei 1 – O Campo.

Linha de impedimento: Uma linha imaginária que cruza o campo de uma linha de lateral a outra, paralela à linha de gol; a posição desta linha varia de acordo com a Lei.

Linha de lateral: Lei 19 - Lateral e Alinhamento Lateral. Uma linha imaginária perpendicular à linha lateral, que a cruza no local por onde a bola é introduzida na cobrança do lateral.

Linha de meta: Lei 1 - O Campo.

Linha lateral : Lei 1 - O Campo.

Linha lateral do in-goal: Lei 1 - O Campo.

M

Mark: Lei 18 - Mark.

Maul: Lei 17 - Maul.

Meio Scrum: Um jogador, que normalmente usa a camisa de número 9, indicado para introduzir a bola em um scrum.

Meio tempo: O intervalo entre as duas partes do jogo.

O

Obstrução: Lei 10 – Jogo Sujo.

O Campo : Lei 1 - O Campo.

O plano : Lei 1 - O Campo.

Organizador da partida: A organização responsável pela partida, a qual pode ser uma união, um grupo de uniões ou uma organização afiliada à World Rugby.

P

Passe: Um jogador lança a bola para outro jogador; se um jogador entrega a bola para outro jogador sem que a bola seja atirada, isso também consiste em um passe.

Pilar: Lei 20 - Scrum. Jogadores da primeira linha do scrum, à esquerda ou à direita do hooker. Estes jogadores normalmente usam as camisas de números 1 e 3.

Pilar cabeça presa: Lei 20 - Scrum. O jogador da direita na primeira linha que usualmente veste a camisa de número 3.

Pilar cabeça solta: Lei 20 - Scrum. O jogador mais à esquerda na primeira linha do scrum, que normalmente usa a camisa de número 1.

Pontapé: Quando a bola é solta por uma ou ambas as mãos e chutada antes de tocar o chão.

Portador da bola: Um jogador portando a bola.

Posição legal: Lei 11 - Impedimento e Posição Legal em Jogo Aberto.

Posse: Acontece quando um jogador conduz a bola ou uma equipe tem a bola sob controle; por exemplo, a bola em um lado de um scrum ou ruck está sob a posse da equipe que defende este lado.

Próximo: Dentro de um metro.

R

Receptor: Lei 19 - Lateral.

Ruck: Lei 16 - Ruck.

S

Sanção: A ação punitiva tomada pelo árbitro contra um jogador ou equipe infratora.

Scrum: Lei 20 - Scrum. Isso acontece quando os jogadores de cada equipe se reúnem na formação scrum para que o jogo possa ser reiniciado, introduzindo a bola nesta formação.

Scrum sem disputa: Scrum no qual as equipes não disputam a bola. A equipe que introduz a bola no scrum deve manter sua posse, e não é permitido a nenhuma das equipes empurrar o scrum.

Segurar previamente: Lei 19 - Touch e Lateral. Segurar um jogador da mesma equipe na formação lateral antes da bola ser arremessada para a formação.

Substituições Temporárias: Lei 3 - Número de Jogadores - O time.

Suplentes: Lei 3 - Número de Jogadores - A equipe.

Suspensão temporariamente: Lei 10 - Jogo Sujo.

T

Tackle: Lei 15 - Portador da Bola Levado ao Solo.

Tempo de jogo: O tempo decorrido durante a partida excluindo-se as perdas conforme definido na Lei 5 - Tempo.

Tempo real: Tempo decorrido, incluindo tempo perdido por qualquer outro motivo.

Try: Lei 9 - Métodos de Pontuação.

Try de Pênalti: Lei 10 - Jogo Sujo.

Try por empurre: Lei 22 - In-goal.

U

União: O órgão controlador sob cuja jurisdição a partida é disputada; para jogos internacionais consiste no World Rugby ou um comitê do mesmo.

Último pé: O pé do último jogador em um scrum, ruck ou maul; pé este mais próximo da linha de meta deste jogador.

Ultrapassar: Um jogador cruza uma linha com um ou ambos os pés, esta linha pode ser real (por exemplo, na linha de meta) ou imaginária (por exemplo, linha de impedimento).

V

Vantagem: Lei 8 - Vantagem.



Documento do Jogo

Incorporando os Valores da World Rugby



WORLD
RUGBY™

Introdução

Um jogo que se iniciou como um simples passatempo transformou-se numa rede mundial. E através desta foram construídos vários estados, uma intricada estrutura administrativa com complexas estratégias desenvolvidas. O Rugby assim como com qualquer atividade que atrai interesse e entusiasmo de todos os tipos de pessoas, tem diversos lados e faces.

A Carta do Jogo é um documento complementar as Leis. O Rugby envolve uma série de conceitos sociais e emocionais como coragem, lealdade, disciplina, espírito esportivo e de equipe. O que a carta do jogo pretende é fornecer ao jogo um padrão através do qual possamos avaliar o comportamento e o modo de jogar. O objetivo é assegurar o caráter único do Rugby dentro e fora do campo.

Nesta Carta transmitimos os Princípios do Rugby, no que se refere a jogar, ensinar, além da criação e aplicação das Leis. Espera-se que este documento, que constitui um importante complemento às Leis do Jogo, estabeleça padrões para todos os que se envolvem com o Rugby em qualquer nível.

INTEGRIDADE

PAIXÃO

SOLIDARIDADE

DISCIPLINA

RESPEITO

Princípios do Jogo

CONDUTA

A lenda de William Webb Ellis, ao qual se credita ter sido a primeira pessoa a pegar a bola com a mão e correr com ela, sobreviveu a incontáveis teorias revisionistas desde aquele dia, em 1823, no Colégio de Rugby. O fato de que o jogo tenha tido suas origens num ato de autêntico desafio é de alguma maneira significativo.

À primeira vista é difícil para um observador casual, identificar os princípios por trás deste jogo que mais parece um bolo de contradições. É perfeitamente aceitável, por exemplo, observar um atleta exercendo uma grande pressão física sobre um oponente, na tentativa de obter a posse da bola, porém, sem a intenção ou a malícia de machucar alguém.

Estes são limites por entre os quais atletas e árbitros devem conviver e serem capazes de distinguir, combinado com disciplina e controle, tanto individual como coletiva, sob os quais este código de conduta depende.

ESPÍRITO

O Rugby deve muito do seu encanto ao fato de ser jogado dentro das regras, como também ao espírito desportivo. A responsabilidade de assegurar que isto ocorra encontra-se não apenas em um indivíduo, mas envolve os treinadores, capitães, jogadores e árbitros.



Integridade

A Integridade é central para a estrutura do Rugby e se gera mediante a honestidade e o jogo limpo.

Princípios do Jogo

É através da disciplina, controle e respeito mútuo, que se faz com que espírito do Jogo prospere. E no contexto de um jogo fisicamente desafiador como o Rugby, estas são as qualidades que desenvolvem o companheirismo e senso de jogo limpo tão essencial para a sobrevivência e êxito do jogo.

Estas podem ser velhas tradições e virtudes, mas são à prova do tempo, e em todos os níveis em que o jogo é praticado, permanecem tão importantes para o futuro do Rugby como foram por todo seu longo e glorioso passado. Os princípios do Rugby são os elementos fundamentais sobre os quais o jogo é baseado e possibilitam aos participantes imediatamente identificar o caráter do jogo e que o faz ser um esporte tão singular.

OBJETIVO

O Objetivo do Jogo é que duas equipes, formadas por quinze atletas cada, jogando limpo, praticando um jogo leal e de acordo com as Leis e o espírito desportivo, portando, passando, chutando e apoiando a bola no solo, marcando tantos pontos quanto seja possível.

O Rugby é praticado por homens e mulheres e por meninos e meninas mundialmente. Mais de três milhões de pessoas com idades entre 6 e 60 anos participam regularmente da prática do jogo.

A grande variedade de habilidades e requisitos físicos necessários para o jogo indica uma grande oportunidade para indivíduos de todas as formas, tamanhos e aptidões, para participar em todos os níveis.



Paixão

As pessoas do Rugby tem um apaixonado entusiasmo pelo Jogo. O Rugby gera entusiasmo, adesão emocional e senso de pertença à Família mundial do Rugby.

Princípios do Jogo

DISPUTA E CONTINUIDADE

A disputa pela posse da bola é uma das características chave do Rugby. Estas disputas ocorrem durante todo o jogo e de diversas formas diferentes:

- no contato
- no jogo aberto
- quando o jogo é reiniciado em scrums, line-outs ou saídas de jogo.

As disputas estão equilibradas de modo a recompensar a habilidade superior demonstrada na ação precedente. Por exemplo, a uma equipe forçada a chutar para a lateral por causa de sua incapacidade de manter o jogo, é negada a reposição da bola no lateral. Do mesmo modo, a equipe que derruba a bola ou passa-a para frente é negada a reposição no scrum subsequente. A vantagem então sempre deve passar para a equipe com a introdução da bola em jogo, embora, seja importante novamente, que nestes reinícios, exista uma disputa justa pela posse da bola.

O objetivo da equipe com a posse da bola é manter a continuidade negando a bola aos adversários, e por meio das suas habilidades, avançar e marcar pontos. O fracasso nesta tarefa significa ceder a posse à oposição tanto como consequência de falhas ou deficiências da própria equipe com a posse, ou devido a qualidade da defesa oponente. Disputa e continuidade, lucro e perda.

Enquanto uma equipe luta para manter a continuidade da posse, a equipe oponente se esforça para disputá-la. Isto fornece o equilíbrio essencial entre continuidade de jogo e continuidade da posse. Este equilíbrio entre disputa e continuidade aplica-se tanto às formações fixas como ao jogo aberto.



Solidaridade

O Rugby fornece um espírito unificado que conduz a amizades que dura toda a vida, camaradagem, trabalho em equipe e lealdade, que transcendem as diferenças culturais, geográficas, políticas e religiosas.

Princípios das Leis

Os princípios sobre os quais as Leis do Jogo se baseiam são:

UM ESPORTE PARA TODOS

As Leis providenciam a jogadores de diferentes portes, habilidades, gêneros e idades, a oportunidade de participar dentro do seu nível de capacidade, num ambiente controlado, competitivo e divertido. Todos os participantes do jogo de rugby tem a obrigação de ter um conhecimento e entendimento completo das Leis do Jogo.

MANUTENÇÃO DA IDENTIDADE

As Leis asseguram que as características distintivas do Rugby sejam mantidas, através de scrums, laterais, mauls, rucks, saídas de jogo e chutes de reinícios. Além das características chaves, relacionadas com a disputa e a continuidade: o passe para trás, e o tackle.



Disciplina

A disciplina é uma parte integral do Jogo dentro e fora do campo e se reflete na adesão as Leis, Regulamentos e valores centrais do Rugby.

Princípios das Leis

PRAZER E DIVERSÃO

As Leis fornecem a estrutura para um jogo que é simultaneamente agradável de jogar e agradável de observar. Se em algumas ocasiões, estes objetivos parecem ser incompatíveis, prazer e divertimento são incrementados ao permitir aos jogadores deem liberdade as suas habilidades. Com o intuito de alcançar o equilíbrio adequado, as Leis estão em constante revisão.

A APLICAÇÃO

Existe uma obrigação essencial para os jogadores de cumprir as Leis e respeitar os princípios de jogo limpo.

As Leis devem ser aplicadas de tal forma que assegurem que o jogo é jogado de acordo com os Princípios do Rugby. O árbitro e seus assistentes podem atingir este objetivo através da imparcialidade, consistência, sensibilidade, e nos níveis mais elevados de jogo, da gestão. Em contrapartida é responsabilidade dos treinadores, capitães e jogadores respeitarem a autoridade dos oficiais da partida.



Respeito

O respeito por os companheiros, oponentes, oficiais da partida e aqueles envolvidos no Jogo é essencial.

Conclusão

O Rugby é valorizado como um esporte para homens e mulheres e crianças. O Rugby estimula o trabalho em equipe, compreensão, cooperação além de respeito pelos atletas companheiros. Seus pilares fundamentais permanecem o prazer de participar, a coragem e habilidade que o jogo exige, o amor por um esporte coletivo que enriquece a vida de todos os envolvidos; e as amizades criadas para sempre através do interesse compartilhado pelo jogo.

Devido às características intensas do jogo torna-se maior o grau de camaradagem entre os praticantes antes e depois das partidas. A longa tradição existente de jogadores competirem por equipes, gozando cada um a companhia dos outros fora do campo, num contexto social, são mantidas na essência do Jogo.

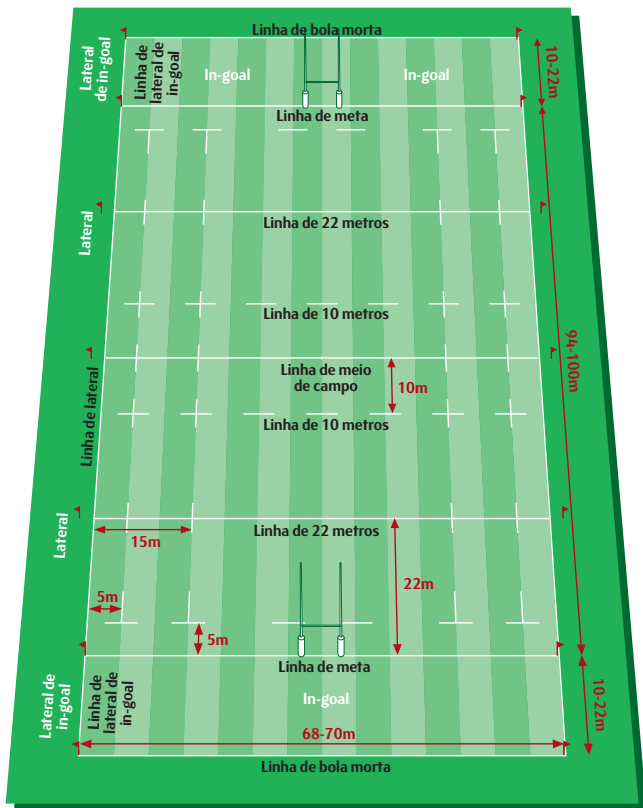
O Rugby atingiu plenamente a era profissional, mas reteve o sistema de valores e tradições de um jogo recreativo. Numa época em que muitas virtudes desportivas tradicionais estão sendo diluídas ou mesmo desafiadas, o Rugby orgulha-se da sua capacidade de manter altos padrões de espírito esportivo, comportamento ético e jogo limpo. Esperamos que esta Carta contribua a reforçar estes prezados valores.



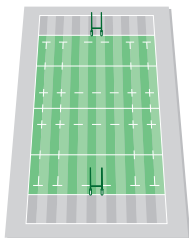
Antes da Partida

- Lei 1** O Campo
- Lei 2** A bola
- Lei 3** Número de Jogadores - A Equipe
- Lei 4** Vestimenta dos Jogadores
- Lei 5** Tempo
- Lei 6** Oficiais da Partida

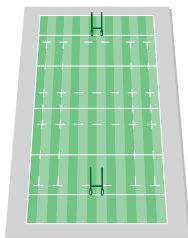




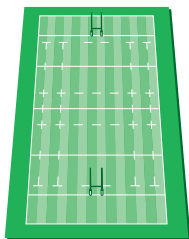
O Plano



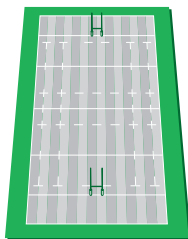
Campo de jogo



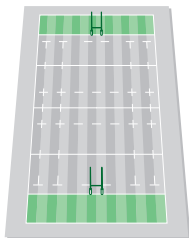
Área de jogo



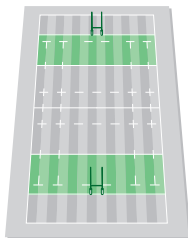
Perímetro de Jogo



Área perimetral



In-goal



As 22

DEFINIÇÕES

O terreno é toda a superfície mostrada na planta. O campo inclui:

O Campo de jogo é a área (como se mostra no plano) entre as linhas de meta e as linhas de lateral. Estas linhas não fazem parte do campo de jogo.

A Área de Jogo é o campo de jogo e as áreas de in-goal (tal como se mostra na planta). As linhas de lateral, linhas de lateral do in-goal e linhas de bola morta não fazem parte da área de jogo.

O Perímetro de Jogo é a área de jogo e um espaço que a rodeia, com uma distância em relação a área de jogo não inferior que 5m quando possível, a qual se denomina como área perimetral.

In-goal é a área entre a linha de meta e a linha de bola morta, e entre as linhas de lateral do in-goal. Inclui a linha de meta, porém não inclui a linha de bola morta ou as linhas de lateral do in-goal.

As 22 é a área entre a linha de meta e a linha de 22 metros, incluindo a linha de 22 metros porém excluindo a linha de meta.

O Plano incluindo todas as palavras e números que nela se mencionam, deve ser considerada como parte das Leis.

1.1 SUPERFÍCIES DO CAMPO

- (a) **Requisito.** A superfície deve ser segura para se jogar em todos os tempos.
- (b) **Tipos de superfícies.** A superfície deve ser gramada, mas também pode ser de areia, terra, neve ou grama artificial. O jogo pode ser jogado na neve, uma vez assegurado que as superfícies tanto acima quanto abaixo da neve sejam seguras para o jogo. É proibida qualquer superfície predominantemente dura, como por exemplo, asfalto ou cimento. No caso em que a superfície seja de grama artificial, ela deverá estar de acordo com o Regulamento 22 da World Rugby.

1.2 DIMENSÕES REQUERIDAS PARA O CAMPO

- (a) **Dimensões.** O campo de jogo não deve exceder 100m de comprimento e 70m de largura. Cada in-goal não deve exceder 22m de comprimento e 70m de largura.
- (b) O comprimento e a largura da área de jogo devem estar o mais próximo possível das dimensões indicadas. Todas as áreas devem ser retangulares.
- (c) A distância desde a linha de meta, até a linha de bola morta, não deve ser inferior a 10 metros sempre que seja possível.
- (d) A respeito de:
- (i) Partidas entre a equipe representativa nacional de adultos ou a segunda equipe representativa nacional de adultos de uma União contra a equipe ou a segunda equipe representativa nacional de adultos de uma outra União; e

(ii) Partidas internacionais de jogos de seven-a-side;

As dimensões devem estar o mais perto possível das medidas indicadas e ter não menos de 94 metros de comprimento para o campo de jogo, 68 metros de largura, e um comprimento de in-goal de um mínimo de 6 metros. As Uniões que desejem modificar as dimensões mínimas ou máximas devem solicitar a permissão de World Rugby.

- (e) A área perimetral não deve ser menor a 5 metros quando seja possível.

1.3 LINHAS DO PERÍMETRO DE JOGO

- (a) **Linhas Contínuas**

A linha de bola morta e as linhas de lateral do in-goal, ambas estão fora das áreas de in-goal;

As linhas de meta, que pertencem às áreas de in-goal, mas não ao campo de jogo;

As linhas de 22 metros as quais são paralelas às linhas de meta;

A linha de meio de campo a qual é paralela às linhas de meta; e

As linhas de lateral as quais não pertencem ao campo de jogo.

(b) Linhas Tracejadas

Todas as linhas, menos das linhas contínuas, são tracejadas e tem 5 metros de comprimento em cada traço.

Há dois conjuntos de linhas tracejadas que estão a 10 metros de, e são paralelas a, cada lado da linha de meio de campo. Essas são chamadas de linha dos 10 metros. A linha dos 10 metros intercepta a linha tracejada dos 5 metros e dos 15 metros paralelas a cada linha lateral.

Há dois conjuntos de linhas tracejadas que estão a 5m de, e são paralelas a, cada linha lateral. Elas são marcadas desde a linha de 5 metros, que é paralela a cada linha de meta e intercepta as duas linhas de 22 metros, ambas as linhas tracejadas de 10m e a linha de meio de campo. Estas são chamadas de linhas tracejadas dos 5 metros.

Há dois conjuntos de linhas tracejadas que estão a 15m de, e são paralelas a, cada linha lateral. Elas são marcadas desde a linha de 5 metros, que é paralela a cada linha de meta e intercepta as duas linhas de 22 metros, ambas as linhas tracejadas de 10m e a linha de meio de campo. Estas são chamadas de linhas tracejadas dos 15 metros.

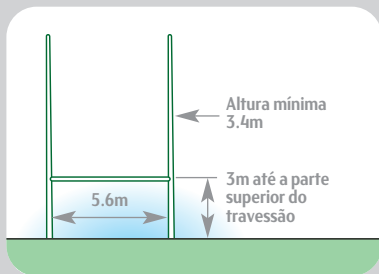
Há seis linhas tracejadas de 5 metros a partir de, e paralelas a, cada linha de meta. Duas delas são posicionadas 5m e 15m de cada linha lateral. As últimas duas linhas tracejadas são posicionadas em frente de cada poste de goal de modo que há 5m de distância entre elas.

(c) Centro

Há uma linha de 0,5m que intercepta o centro da linha do meio de campo.

1.4 DIMENSÕES DOS POSTES E TRAVESSÃO

- (a) A distância entre os dois postes do gol é de 5,6m.
- (b) Uma barra transversal é colocada entre os dois postes, tal que sua parte superior esteja a 3 metros do solo.
- (c) A altura mínima dos postes de goal é de 3,4m.
- (d) Quando os protetores estão acoplados aos postes a distância da linha de meta até o lado externo do protetor não deve exceder 300mm.

**Goal posts**

1.5 POSTES DE BANDEIRA

- Há 14 postes de bandeira, cada um com comprimento mínimo de 1,2m acima do solo.
- Os postes de bandeira devem estar localizados na intersecção das linhas lateral de in-goal e a linha de meta e na intersecção das linhas de lateral e a das linhas de bola morta. Estes oito postes (de bandeira) estão fora da área de in-goal e não fazem parte da área de jogo.
- Os postes de bandeira devem estar localizados, alinhados com as linhas de 22 metros e na linha do meio de campo, a 2 metros fora da linha lateral e dentro do Campo.

1.6 OBJEÇÕES AO TERRENO

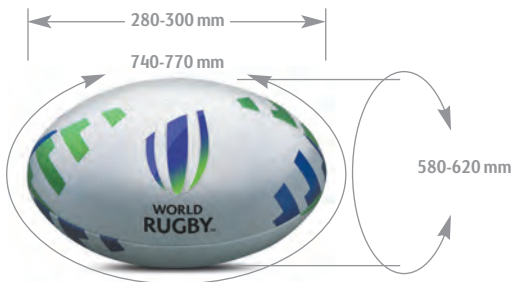
- Se qualquer uma das duas equipas tem alguma objeção a fazer a respeito do Campo ou ao modo como ele está marcado, estas devem manifestá-lo antes do início da partida.
- O árbitro tentará resolver os problemas, porém não deve começar a partida se qualquer parte do Campo for considerada perigosa.

2.1 FORMA

A bola deve ser oval e confeccionada em quatro gomos.

2.2 DIMENSÕES

Comprimento	280-300 milímetros
Circunferência (de um extremo ao outro)	740-770 milímetros
Circunferência (na largura)	580-620 milímetros



2.3 MATERIAIS

Couro ou material sintético similar. Ela poderá ser tratada para torná-la resistente à lama e mais fácil de agarrar.

2.4 PESO

410 - 460 gramas

2.5 PRESSÃO DO AR NO INÍCIO DO JOGO

65,71 a 68,75 quilo pascais, ou 0,67 - 0,70 quilograma por centímetro quadrado, ou 9,5 - 10,0 libras por polegada quadrada.

2.6 BOLAS ADICIONAIS

Durante a partida pode-se dispor de bolas adicionais, porém uma equipe não deve obter ou tentar obter uma vantagem desleal usando-as ou trocando-as.

2.7 BOLAS MENORES

Bolas de diferentes tamanhos podem ser usadas para os jogos entre os jogadores mais novos.

DEFINIÇÕES

Uma equipe. Uma Equipe compõe-se de quinze jogadores que iniciam a partida, mais os reservas, ou suplentes autorizados.

Substituto por lesão. Um jogador que substitui um companheiro lesionado.

Substituto. Um jogador que substitui um companheiro por razões táticas.

3.1 NÚMERO MÁXIMO DE JOGADORES NA ÁREA DE JOGO

Máximo: cada time não deve ter mais do que quinze jogadores dentro da área de jogo durante a partida.

3.2 EQUIPE COM MAIS JOGADORES QUE O PERMITIDO

Objecção: em qualquer momento antes ou durante a partida, uma equipe pode efetuar uma reclamação ao árbitro a respeito do número de jogadores na equipe adversária. Assim que o árbitro fique ciente que a equipe possui jogadores além do permitido, o árbitro deverá ordenar ao Capitão dessa equipe que reduza o número adequadamente. O placar no momento da reclamação permanece inalterado.

Penalidade: Um chute de pênalti no local onde o jogo deveria reiniciar.

3.3 QUANDO HÁ MENOS DE QUINZE JOGADORES

Uma União pode autorizar a disputa de partidas com menos de quinze jogadores em cada equipe. Quando isto ocorre, se aplicarão todas as Leis do Jogo, exceto a exigência de que cada equipe deve ter pelo menos cinco jogadores no scrum durante toda a partida.

Exceção: as partidas entre equipes de Seven-a-side são uma exceção. Estas partidas serão regidas pelas Variações e pelas Leis do Jogo para partidas de Seven a Side.

3.4 JOGADORES NOMEADOS COMO SUBSTITUTOS

- (a) Para partidas internacionais uma União pode nomear até oito substitutos.
- (b) Para demais partidas a União ou organizador da partida com a jurisdição sobre a partida decidirá quantos substitutos poderão ser relacionados até o máximo de oito.
- (c) A União (ou Uniões, aonde uma partida ou competição é jogada entre equipes de duas ou mais Uniões) pode decidir quantos substitutos podem ser nomeados até um máximo de oito.
- (d) Uma equipe pode substituir até dois jogadores da primeira linha (sujeito à Lei 3.5 (f) e (g) quando poderão ser três) e até cinco dos outros jogadores.
- (e) As substituições só podem se efetuar quando a bola está morta e com a permissão do árbitro.

3.5 SUBSTITUIÇÕES DOS JOGADORES DA PRIMEIRA LINHA

- (a) É responsabilidade da equipe garantir que todos os jogadores da primeira linha e potenciais substitutos são adequadamente treinados. Não é para o árbitro determinar se qualquer jogador é adequadamente treinado para jogar na primeira linha.

Lei 3 Número de Jogadores - A Equipe

- (b) A tabela abaixo indica o número mínimo de jogadores da primeira linha por quantidade de plantel e as obrigações mínimas de substituição:

Tamanho do Plantel	Número mínimo de jogadores de primeira linha na equipe	Deve ser capaz de substituir de solicitado
15 ou menos	3	–
16, 17 ou 18	4	Qualquer pilar ou hooker
19, 20, 21 ou 22	5	Qualquer pilar ou hooker
23	6	Pilar aberto, pilar fechado e hooker

A União deve, depois de ter tomado em consideração o bem-estar do jogador, alterar o número mínimo de jogadores da primeira linha do plantel e as obrigações mínimas de substituição em níveis definidos do Jogo dentro de sua jurisdição.

Se o organizador / jogo União determinou o tamanho do plantel de 23 uma equipe só é capaz de nomear 2 substituições na primeira fila, em seguida, que a equipe pode nomear apenas 22 jogadores em seu plantel.

- (c) Antes da partida, cada equipe deve informar ao árbitro de seus jogadores da primeira linha e potenciais substitutos e só estes jogadores podem jogar na primeira fila quando o scrum é disputado.
- (d) Um jogador substituto da primeira linha pode começar o jogo em outra posição.

3.6 SCRUMS NÃO DISPUTADOS

- (a) Scrum torna-se indisputável, se uma ou outra equipe não possui em campo uma primeira linha adequada ou se o árbitro assim ordenar.
- (b) Federações/Organizadores de jogo podem determinar um jogo pode ou não começar ou continuar com scrums não disputados
- (c) Quando um jogador da primeira linha deixa a área de jogo, seja por lesão ou suspensão temporária ou permanente, o juiz irá perguntar nesse momento se a equipe pode continuar com scrums disputáveis. Se o árbitro é informado de que a equipe não vai ser capaz de disputar o scrum, em seguida, o juiz ordenará scrums sem disputa. Se o jogador retorna ou outro jogador da primeira linha vem em seguida, a disputa no scrum poderá continuar.
- (d) Num plantel de 23 jogadores, ou a critério da Federação/Organizador, um jogador cuja saída fez com que o árbitro ordene scrums não disputado não podem ser substituídos.
- (e) Se eles estiverem disponíveis, uma equipe deve ter três jogadores da primeira linha na linha em todos os momentos. Em um scrum sem disputa, somente quando não há substituição na primeira fila disponível ou substituto, é permitido qualquer outro jogador para jogar na primeira fila.
- (f) Se um jogador da primeira linha for suspenso temporariamente, outro jogador será nomeado pela equipe para deixar a área de jogo para permitir a um jogador capacitado na primeira linha, o jogador nomeado não pode retornar até que o período de suspensão termine.
- (g) Se um jogador da primeira linha for expulso, outro jogador tem de ser indicado pela equipe a deixar a área de jogo para permitir a um jogador capacitado na primeira linha disponível, o jogador nomeado pode agir como um substituto.

3.7 EXPULSÃO POR JOGO SUJO

O jogador expulso por Jogo Sujo não deve ser substituído ou substituir outro. Por a exceção a esta Lei, consultar a Lei 3.13.

3.8 SUBSTITUIÇÃO PERMANENTE

Um jogador lesionado pode ser substituído em forma permanente. Se o jogador é substituído de forma permanente, este jogador não deve retornar a jogar nessa partida. A substituição de um jogador lesionado deve efetuar-se quando a bola esteja morta e com permissão do árbitro.

3.9 A DECISÃO POR SUBSTITUIÇÃO PERMANENTE

- (a) Nas partidas em que jogue uma equipe representativa nacional, um jogador deve ser substituído somente quando na opinião de um médico, o jogador esteja lesionado de tal maneira que seria imprudente para esse jogador continuar disputando a partida.
- (b) Nas demais partidas, em que uma União tenha outorgado uma permissão específica, um jogador lesionado pode ser substituído com o conselho de uma pessoa idônea e com conhecimentos médicos. Se não se encontra presente uma pessoa idônea e preparada em temas médicos, o jogador pode ser substituído se o árbitro estiver de acordo.

3.10 AUTORIDADE DO ÁRBITRO PARA IMPEDIR QUE UM JOGADOR LESIONADO CONTINUE JOGANDO

Se o árbitro decide – com ou sem o conselho de um médico ou outra pessoa idônea e preparada em temas médicos – que um jogador está lesionado de um modo tal que deveria deixar de jogar, o árbitro pode ordenar que esse jogador deixe a Área de Jogo. O árbitro também pode ordenar a um jogador lesionado que o mesmo deixe o campo para ser examinado.

3.11 SUBSTITUIÇÃO TEMPORÁRIA - LESÃO POR SANGRAMENTO

- (a) Quando um jogador deixa o campo para que se estanque um sangramento, e/ou se cubra uma ferida aberta, esse jogador pode ser substituído de forma temporária. O jogador que deixar o campo em virtude de sangramento terá o prazo de 15 minutos para retornar ao campo, caso contrário, a substituição será considerada definitiva e o jogador substituído não poderá voltar ao campo de jogo.
- (b) Em partidas internacionais, o médico da partida decidirá se uma ferida é uma ferida sangrenta que requer uma substituição temporária.
- (c) Os cortes menores e raspaduras que não constituam uma ferida sangrenta devem ser tratados em detenções do jogo por outras razões.
- (d) Se o substituto temporário também se lesionar, tal jogador poderá ser substituído.
- (e) Se o substituto temporário for expulso por Jogo Sujo, o jogador substituído não poderá retornar ao Campo de Jogo.
- (f) Se o substituto temporário for advertido e temporariamente suspenso, o jogador suspenso não poderá retornar ao Campo de Jogo até que o período de suspensão termine.

3.12 SUBSTITUIÇÃO TEMPORÁRIA - AVALIAÇÃO DE LESÃO NA CABEÇA

Se, a qualquer momento durante uma partida, um jogador tem uma concussão ou tem suspeita de concussão, que o jogador deve ser imediata e permanentemente removido do campo de jogo. Isto é conhecido como "Reconhecer e remover".

Nas partidas de elite do adulto, que tenham sido previamente aprovadas pela World Rugby (amparado das Regulamentações 10.1.4 e 10.1.5) para o uso da avaliação de lesão na cabeça e este procedimento de substituição temporária, um jogador que tem uma lesão na cabeça:

- Deve deixar o campo de jogo; e
- Ser temporariamente substituído (mesmo se todos os substitutos / substituições tenham sido utilizados).

Lei 3 Número de Jogadores - A Equipe

Isto é para permitir para avaliação de um jogador em que não foi imediatamente aparente se o jogador tem ou suspeita-se de concussão e deve ser permanentemente removido do campo de jogo.

Quando um jogador foi temporariamente substituído:

- (a) Se esse jogador não é apresentado a um oficial da partida dentro de dez minutos (tempo real) a partir do momento que deixa o campo de jogo para se submeter a avaliação de lesão na cabeça, a substituição se tornará automaticamente permanente e o jogador substituído não é permitido retornar ao campo de jogo.
- (b) Se a substituição temporária ocorre dentro dos dez minutos antes do intervalo, a substituição deve tornar-se permanente, a menos que o jogador substituído retorne ao campo de jogo imediatamente no início do segundo tempo.
- (c) A menos que a substituição temporária se torne permanente, a substituição temporária está proibida a partir de chutes de pênalti ao gol ou chute de conversão.
- (d) A substituição temporária pode ser substituída temporariamente se o jogador exige uma avaliação da lesão da cabeça (mesmo que todas as substituições foram usadas).
- (e) Se o substituto temporário for solicitados ao lado do campo para o jogo sujo, ao jogador substituído não será permitido retornar ao campo de jogo, exceto em conformidade com a Lei 3.5 (Primeira Linha - Substituições e substituições) e Lei 3.13 (jogadores substituídos retornar a partida), e apenas se o jogador foi clinicamente liberado para o fazer e é apresentado a um oficial da prova dentro de dez minutos (tempo real) a partir do momento que deixa o campo de jogo para se submeter a avaliação de lesão na cabeça.
- (f) Se o substituto temporário é advertido e suspenso temporariamente, o jogador substituído não é permitido para retornar ao campo de jogo após o período de suspensão, exceto em conformidade com a Lei 3.5 (Primeira Linha - Substituições e substituições) e Lei 3.13 (jogadores substituídos retornar a partida), e apenas se o jogador foi clinicamente liberado para o fazer e é apresentado a um oficial da prova na ala dentro de dez minutos (tempo real) a partir do momento que deixa o campo de jogo para se submeter a avaliação de lesão na cabeça.

3.13 RETORNO DE UM JOGADOR À PARTIDA

- (a) Um jogador com uma ferida sangrenta que tem um sangrado ativo descontrolado deve deixar a área de jogo. O jogador não deve retornar até que o sangramento esteja controlado e a ferida esteja coberta.
- (b) Um jogador que deixa um jogo por lesão ou por qualquer outra razão não deverá retornar à partida até que o árbitro o permita. O árbitro não deve permitir que um jogador volte à partida até que a bola esteja morta.
- (c) Se um jogador se reintegra ou um substituto temporário/ reserva entre no jogo sem que o árbitro autorize, e o árbitro acredita que o jogador fez isso para favorecer a sua equipe do jogador ou obstruir a equipe adversária, o árbitro deverá penalizar o jogador por má conduta.

Penalidade: Um pênalti será cobrado no local onde o jogo deveria recomeçar.

3.14 JOGADORES SUBSTITUÍDOS RETORNANDO À PARTIDA

Se um jogador é substituído, este jogador poderá voltar ao jogo apenas se:

- um jogador da primeira linha ferido, de acordo com a Lei 3.5
- um jogador com uma lesão com sangramento, em conformidade com a Lei 3.11
- um jogador que sofreu uma lesão na cabeça de acordo com a Lei 3,12
- um jogador que tenha sido ferido como resultado de jogo sujo (conforme verificado pelos oficiais de partida).

3.15 SUBSTITUIÇÕES SUCESSIVAS

Uma União pode implementar substituições sucessivas em determinados níveis do Jogo dentro da sua jurisdição. A quantidade de substituições não deve ser superior a doze. A administração e regras relacionadas com as substituições sucessivas são responsabilidade da União com jurisdição sobre a partida.

DEFINIÇÕES

A vestimenta dos jogadores é tudo o que os mesmos usam.

Um jogador usa camiseta, calções, roupas interiores, meias e chuteiras.

A manga da camisa deve estender-se, pelo menos, metade do caminho a partir do ponto do ombro até o cotovelo.

Informações detalhadas relacionadas a permissões específicas para roupas e travas podem ser encontradas nas Especificações da World Rugby (Regulamento 12).

4.1 EQUIPAMENTOS ADICIONAIS A VESTIMENTA

- (a) Um jogador pode usar suportes feitos de materiais elásticos ou compressíveis que possam ser laváveis.
- (b) Um jogador pode usar caneleiras conforme as Especificações da World Rugby (Regulamento 12).
- (c) Um jogador pode usar tornozeleiras debaixo da meia, desde que não ultrapassem uma altura superior a um terço do comprimento da tíbia e, se forem rígidas, de um material que não seja metal.
- (d) Um jogador pode usar luvas sem dedos de acordo com as Especificações da World Rugby (Regulamento 12).
- (e) Um jogador pode usar ombreira que deve conter o Selo de Aprovação da World Rugby (Regulamento 12).
- (f) O jogador pode usar protetor bucal ou dental.
- (g) Um jogador pode usar capacete que deve conter o Selo de Aprovação da World Rugby (Regulamento 12).

- (h) Um jogador pode usar bandagens e/ou faixas para proteger ou cobrir uma ferida.
- (i) Um jogador pode usar esparadrapo ou qualquer material similar como proteção e/ou para cobrir uma ferida.

PROVA DE MODIFICAÇÃO A LEI

- (j) Um jogador pode usar óculos de proteção que deve conter a aprovação da World Rugby (Regulamento 12).

4.2 ITENS ADICIONAIS ESPECIAIS PARA MULHERES

Além dos itens já citados, mulheres podem usar:

- (a) Protetores de seios, que devem conter o Selo de Aprovação da World Rugby (Regulamento 12).
- (b) Calças compridas de uma mistura de algodão com costura única no interior da perna debaixo dos calções e meias.
- (c) Lenços na cabeça, desde que não provoquem risco para quem usa ou outros jogadores e não contrariem o regulamento 12.

4.3 CRAVOS

- (a) Os cravos das chuteiras dos jogadores devem estar de acordo com as Especificações da World Rugby (Regulamento 12).
- (b) Solados de borracha com cravos múltiplos são aceitos desde que não tenham bordas cortantes.

4.4 ITENS BANIDOS NO UNIFORME

- (a) Um jogador não deve usar nenhum elemento que esteja manchado com sangue.
- (b) Um jogador não deve usar nenhum elemento afiado ou cortante.
- (c) Um jogador não deve usar nenhum elemento que contenha fivelas, clips, anéis, colchetes, zíperes, pinos, ou material rígido ou saliente não permitidos por esta Lei.
- (d) Um jogador não deve usar joias como anéis ou brincos.
- (e) Um jogador não deve usar luvas.
- (f) Um jogador não deve usar calções com acolchoado costurado ao mesmo.
- (g) Um jogador não deve usar qualquer outro elemento que não esteja de acordo com as Especificações da World Rugby para uniformes (Regulamento 12).
- (h) Um jogador não deve usar nenhum elemento que é normalmente permitido pela Lei, mas, na opinião do árbitro, é prejudicial ao ponto de ferir um jogador.
- (i) Um jogador não deve usar aparelhos de comunicação no Uniforme ou aderido ao corpo.
- (j) Um jogador não deve usar nenhum elemento adicional ou Uniforme que não esteja de acordo com o Regulamento 12 da World Rugby.

4.5 INSPEÇÃO DO UNIFORME DOS JOGADORES

- (a) O Árbitro ou Juízes de Linha designados pela ou sob a autoridade do organizador da partida, deve inspecionar o Uniforme dos jogadores e travas de acordo com esta Lei.
- (b) O árbitro tem a autoridade de decidir, em qualquer momento, antes ou durante a partida, que parte do Uniforme do jogador é perigosa ou é ilegal. Se o árbitro decidir que o Uniforme é perigoso ou ilegal o árbitro deve ordenar que o jogador o remova imediatamente. O jogador não pode continuar na partida enquanto não retire esta peça do Uniforme.
- (c) Se, em uma inspeção antes da partida, o árbitro ou um juiz de linha comunica a um jogador que uma peça banida sob esta Lei está sendo usada, e o jogador é encontrado em seguida usando tal elemento na Área de Jogo, tal jogador é expulso por má conduta.

Punição: Um chute de pênalti é autorizado no local onde o jogo é reiniciado.

4.6 VESTINDO OUTRA ROUPA

O árbitro não deve permitir que qualquer jogador deixe a Área de jogo para trocar partes do Uniforme, salvo quando ensanguentados.

Para mais informação sobre provisões referentes à vestimenta dos jogadores, ver o Regulamento 12 em

<http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

5.1 DURAÇÃO DE UMA PARTIDA

Uma partida terá uma duração de não mais de 80 minutos mais o tempo descontado, e os tempos suplementares em quaisquer disposições especiais. Uma partida é dividida em duas metades, cada uma das quais não deverá ter mais de 40 minutos de tempo de jogo.

5.2 MEIO TEMPO

Após o primeiro meio tempo as equipes mudam de lado no Campo de Jogo. Há um intervalo não superior a 15 minutos. A duração do intervalo é decidida pelo organizador da partida, a União, ou o organizador reconhecido que tenha jurisdição sobre o jogo. Durante o intervalo as equipes, o árbitro e os bandeirinhas podem sair do campo.

5.3 CONTROLE DO TEMPO

O árbitro controla o tempo, porém pode delegar a tarefa para um ou ambos os árbitros assistentes e/ou um cronometrista oficial, em cujo caso o árbitro sinaliza quando detenha o jogo ou tenha que descontar o tempo. Em partidas em que não exista um cronometrista, se o árbitro tem dúvidas a respeito do tempo correto, o árbitro consultará um ou ambos os árbitros assistentes e pode consultar outros, mas somente se os árbitros assistentes não o puderem auxiliar.

5.4 TEMPO DESCONTADO

O tempo adicional pode ser concedido pelos seguintes motivos:

- (a) **Lesão.** O árbitro pode parar o jogo por não mais de um minuto para que um jogador lesionado seja atendido, ou para qualquer outra demora permitida.

O árbitro pode permitir que o jogo continue enquanto uma pessoa idônea com conhecimentos médicos atende um jogador lesionado na área de jogo ou o jogador pode aproximar-se da Linha de Lateral para ser atendido.

Se um jogador está lesionado gravemente e precisa ser removido do campo, o árbitro possui autoridade para permitir que seja tomado o tempo necessário de remoção do jogador lesionado do campo de jogo.

- (b) **Troca de uniforme de um jogador.** Quando a bola está morta, o árbitro dará tempo a um jogador para substituir ou reparar a camiseta, calções ou chuteiras com problemas. Deve-se descontar o tempo para um jogador atar os cadarços das suas chuteiras.
- (c) **Troca e substituição temporária de jogadores.** Descontar-se-á o tempo quando um jogador é substituído.
- (d) **Árbitro consultando com árbitro (s) assistente (s) ou outros oficiais.** Desconta-se o tempo para consultas entre o árbitro e árbitros assistentes ou outros oficiais.

5.5 RECUPERAÇÃO DO TEMPO DESCONTADO

Qualquer tempo descontado será utilizado no mesmo meio tempo da partida em que o mesmo ocorra.

5.6 JOGANDO O TEMPO EXTRA

Um jogo pode durar mais de oitenta minutos se o Organizador da Partida autorizou que se joguem tempos suplementares em caso de empate em um torneio por eliminação.

5.7 OUTRAS DISPOSIÇÕES REFERENTES AO TEMPO

- (a) As partidas internacionais sempre terão oitenta minutos de duração mais o tempo descontado.
- (b) Nas partidas que não sejam internacionais a União pode decidir a duração do jogo.
- (c) Se a União não estipular, as equipes acordarão sobre a duração da partida. Se não obtiverem acordo a decisão caberá ao árbitro.

- (d) O árbitro tem a autoridade de encerrar a partida em qualquer momento caso acredite que aquela partida não deverá continuar por ser muito perigosa.
- (e) Se o tempo acabar e a bola não está morta, ou não se tenha jogado um scrum ou alinhamento lateral já marcado, o árbitro permitirá que a partida continue até a próxima vez que a bola fique morta. A bola é considerada morta quando o juiz marca um scrum, line-out, uma opção para o time não infrator (quando se joga em vantagem), chutada para fora ou após uma conversão bem sucedida entre os postes. Se o scrum precisar ser refeito, o scrum não foi completado. Se o tempo terminou e em seguida se marca um mark, um free kick ou um chute de pênalti for concedido, o árbitro permitirá a continuação do jogo.
- (f) Se o tempo terminou após se ter marcado um try, o árbitro permitirá que se realize a tentativa de Conversão.
- (g) A equipe que marca um Try perto do final da partida pode executar o pontapé de conversão ou não. Desde que se recusar a efetuar o pontapé ou o pontapé dentro do tempo restante, o reinício ocorrerá e o jogo terminará na próxima interrupção dentro da Lei. Tempo é terminado quando for bola morta.
- (h) Se tiver havido uma pontuação no final do jogo e não há tempo para o chute de saída ser executado, mas o tempo vai expirar imediatamente após o chute, e o chutador:
- Não chuta a bola além dos 10 metros
 - Chuta a bola diretamente para fora
 - Chuta a bola no zona morta ou sobre a área de Try do adversário ou linha de bola morta
- o árbitro vai oferecer a equipe não infratora as opções fornecidas pela Lei de 13.7, 13.8 e 13.9, respectivamente, e o jogo continua até que a bola se torne morta.
- (i) Quando a condição climática for excepcionalmente quente e/ou úmida, o árbitro, ao seu critério, pode permitir uma pausa para hidratação em cada tempo de jogo. Essa pausa não deve ser maior que um minuto. O tempo descontado deve ser adicionado no final do meio tempo. A pausa para hidratação deve acontecer normalmente após um dos times pontuar ou quando a bola estiver fora de jogo e perto da linha do meio do campo.

DEFINIÇÕES

Cada partida será controlada pelos **Oficiais da Partida** que são o árbitro e dois juizes de lateral ou árbitros assistentes. **Pessoal Adicional** poderá ser incluído se os organizadores da partida autorizarem; que inclui o árbitro reserva e/ou árbitro assistente reserva, um oficial que utilize dispositivos tecnológicos para auxiliar o árbitro na tomada das suas decisões, o cronometrista, o médico da partida, os médicos das equipes, os membros dos times que não são jogadores e os gandulas.

Um juiz de lateral deve ser designado pelo organizador da partida ou uma equipe envolvida na partida e fica responsável por sinalizar as saídas pelas linhas laterais e laterais do in-goal, as conversões bem sucedidas ou não de chutes entres os postes.

Um árbitro assistente deve ser designado pelo organizador da partida e fica responsável por sinalizar as saídas pelas linhas laterais e laterais do in-goal, as conversões bem sucedidas ou não de chutes entres os postes e indicar jogo sujo. Um árbitro assistente proporcionará assistência ao árbitro no desempenho de qualquer tarefa do árbitro seguindo direcionamento do árbitro.

6.A **ÁRBITRO** *ANTES DA PARTIDA*

6.A.1 DESIGNAÇÃO DO ÁRBITRO

O árbitro é designado pelo organizador da partida. Se nenhum árbitro for indicado, as duas equipes deverão entrar em acordo sobre para designá-lo. Se não houver um acordo, a equipe local indicará um árbitro.

6.A.2 SUBSTITUIÇÃO DO ÁRBITRO

Se o árbitro fica impossibilitado de terminar a partida, o substituto do árbitro é indicado segundo as instruções do organizador da partida. Se o organizador da partida não tiver dado instruções, então o próprio árbitro designa seu substituto. Se o árbitro não conseguir fazê-lo, a equipe local aponta o substituto.

6.A.3 TAREFAS DO ÁRBITRO ANTES DA PARTIDA

- (a) **Sorteio.** O árbitro organiza o sorteio. Um dos capitães lança uma moeda e o outro capitão escolhe cara ou coroa para ver quem ganha o sorteio. O vencedor do sorteio decide se escolhe a posse da saída ou a metade do campo. Se o vencedor do sorteio decide escolher a metade do campo o oponente deve efetuar a saída e vice-versa.

DURANTE A PARTIDA

6.A.4 DEVERES DO ÁRBITRO NO CAMPO

- (a) O árbitro é o único juiz dos fatos e da Lei durante a partida. O árbitro deve aplicar equitativamente todas as Leis do Jogo em cada partida.
- (b) O árbitro controla o tempo.
- (c) O árbitro controla o resultado.

6.A.5 INGRESSANDO OU DEIXANDO A ÁREA DE JOGO

- (a) O árbitro deve autorizar os médicos das equipes ou pessoas idôneas com conhecimentos médicos, para entrar em campo de jogo para atender jogadores lesionados. Só devem ingressar a área de jogo se tem segurança para fazer isso.
- (b) Pessoas levando água aos jogadores só podem ingressar na área de jogo durante uma detenção do jogo por jogador lesionado.
- (c) Uma pessoa levando um tee pode ingressar no campo de jogo depois que o time tem indicado a sua intenção de chutar aos postes depois que esse time lhe foi outorgado um pênalti ou tem marcado um try.
- (d) O árbitro deve autorizar os jogadores a deixarem a área de jogo.
- (e) O árbitro deve autorizar para que os reservas ou substitutos temporários entrem na área de jogo.
- (f) O árbitro dá permissão para cada treinador entrar na área de jogo após o primeiro meio tempo para atender suas equipes durante o intervalo.

6.A.6 ALTERAÇÃO DE UMA DECISÃO

O árbitro pode alterar sua decisão quando um bandeirinha tenha levantado a bandeira para assinalar um alinhamento lateral.

O árbitro pode alterar uma decisão quando um árbitro assistente tenha levantado a bandeira para sinalizar um alinhamento lateral ou um ato de jogo sujo.

6.A.7 ÁRBITRO CONSULTANDO A OUTRAS PESSOAS

- (a) O árbitro pode consultar os árbitros assistentes com relação a temas das suas funções, à Lei de jogo sujo ou de controle do tempo e poderá solicitar assistência relacionada a outros aspectos das responsabilidades do árbitro incluindo a marcação de impedimento.

PROVA DE MODIFICAÇÃO A LEI

- (b) Um organizador da partida pode designar um oficial de Televisão conhecido como TMO que utilize dispositivos tecnológicos para clarificar situações relativas a:
 - (i) Quando existe uma dúvida sobre se uma bola tem sido apoiada no in-goal e foi marcado um try ou uma bola anulada.
 - (ii) Quando existe uma dúvida sobre o sucesso ou não de um chute aos postes.
 - (iii) Quando existe uma dúvida sobre se jogadores estavam no lateral ou no touch-in-goal antes de tentar apoiar a bola ou se a mesma foi morta.
 - (iv) Quando os oficiais da partida acreditam que uma ofensa ou infração pode ter acontecido no campo de jogo permitindo um try ou impedindo um try.
 - (v) Revisão das situações onde oficiais da partida acreditam ter acontecido jogo sujo.
 - (vi) Clarificando sanções requeridas por atos de jogo sujo.
- (c) Qualquer dos oficiais da partida incluindo o TMO pode recomendar a revisão pelo TMO. A revisão vai ter lugar em concordância com o Protocolo do TMO no tempo que esteja disponível em laws.worldrugby.org.
- (d) Um organizador pode designar um cronometrista que indicará a finalização de cada meio tempo.
- (e) O árbitro não deve consultar nenhuma outra pessoa.

6.A.8 O APITO DO ÁRBITRO

- (a) O árbitro deve carregar um apito e fazer soar o apito para indicar o início e o fim de cada meio tempo da partida.
- (b) O árbitro tem a autoridade de apitar para deter o jogo em qualquer momento.
- (c) O árbitro deve fazer soar o apito para indicar a marcação de um ponto ou bola anulada.
- (d) O árbitro deve fazer soar o apito para deter o jogo quando uma infração ou por uma falta de jogo sujo ocorre. Quando o árbitro adverte, suspende ou expulsa o infrator, o árbitro deve fazer soar o apito uma segunda vez quando marque um pênalti ou try de pênalti.
- (e) O árbitro deve fazer soar o apito quando a bola estiver fora do jogo, ou quando é impossível continuar o jogo, ou quando marca uma infração.
- (f) O árbitro deve fazer soar o apito quando se torne perigoso permitir que o jogo continue, ou quando seja provável que um jogador possa ter se lesionado seriamente.

6.A.9 O ÁRBITRO E AS LESÕES

O árbitro deve fazer soar o apito imediatamente caso um jogador tenha se lesionado e for perigoso continuar o jogo, neste caso se não há nenhuma infração, nem a bola não tenha sido anulada, o jogo deve-se reiniciar com um scrum. A última equipe com a posse da bola, introduzirá a bola. Se nenhuma das equipes tinha a posse da bola, introduzirá a bola o time atacante.

6.A.10 A BOLA QUE TOCA O ÁRBITRO

- (a) Se a bola ou o portador da bola toca o árbitro e nenhum dos times obtém uma vantagem, o jogo continua. Se alguma equipe ganha vantagem no Campo de Jogo, o árbitro ordenará um scrum e introduzirá a bola a última equipe que jogou a bola.

- (b) Se alguma equipe obtém uma vantagem no in-goal enquanto a bola está em posse do jogador atacante, o árbitro marcará um try no lugar em que se produziu o contato.
- (c) Se alguma equipe obtém uma vantagem no in-goal enquanto a bola está em posse do jogador defensor, o árbitro marcará uma bola anulada no lugar em que se produziu o contato.

6.A.11 BOLA NO IN-GOAL TOCADA POR UMA PESSOA QUE NÃO É JOGADOR

O árbitro julgará o que teria ocorrido e concederá um try ou bola anulada no lugar em que a bola foi tocada.

APÓS A PARTIDA

6.A.12 RESULTADO

O árbitro comunicará o resultado às equipes e ao organizador da partida.

6.A.13 JOGADORES EXPULSOS

Se algum jogador foi expulso o árbitro entregará ao organizador da partida um relato escrito sobre a infração de jogo sujo tão rápido quanto seja possível.

6.B JUÍZES DE LATERAL E ÁRBITROS ASSISTENTES *ANTES DA PARTIDA*

6.B.1 INDICANDO JUÍZES DE LATERAL E ÁRBITROS ASSISTENTES

Há dois juízes de lateral ou dois árbitros assistentes para cada partida. Quando não tenham sido designados pelo organizador da partida ou sob sua autorização, cada equipe provê um juiz de lateral.

6.B.2 SUBSTITUIÇÃO DE UM JUIZ DE LATERAL OU ÁRBITRO ASSISTENTE

O órgão organizador da partida pode nomear uma pessoa para atuar como reserva do árbitro, dos juizes de lateral ou dos árbitros assistentes. Essa pessoa é chamada de juiz de lateral reserva ou árbitro assistente reserva e permanece próximo à Área de Jogo.

6.B.3 CONTROLE DOS JUÍZES DE LATERAL E ÁRBITROS ASSISTENTES

O árbitro possui autoridade sobre ambos os juizes de lateral e árbitros assistentes. O árbitro deve dar-lhes informações quais são suas obrigações e pode anular suas decisões. Se um juiz de lateral não o satisfaz, o árbitro pode solicitar para que o mesmo seja substituído. Se o árbitro principal considera que um juiz de lateral é culpado de má conduta, ele tem a autoridade para expulsá-lo e informar oficialmente o organizador da partida.

DURANTE A PARTIDA

6.B.4 AONDE OS JUÍZES DE LATERAL OU ÁRBITROS ASSISTENTES DEVEM FICAR

- (a) Há um juiz de lateral ou árbitro assistente em cada lado do campo. O juiz de lateral ou árbitro assistente permanece na lateral exceto quando tem que julgar um chute aos postes, quando devem posicionar-se dentro do in-goal atrás dos postes.
- (b) Um árbitro assistente deve entrar na área de jogo quando for informar ao árbitro uma infração de jogo perigoso ou má conduta. O árbitro assistente deve fazê-lo na próxima detenção do jogo.

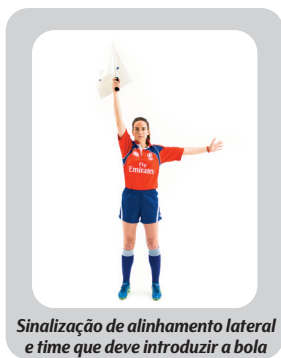
6.B.5 SINAIS DO JUIZ DE LATERAL OU ÁRBITRO ASSISTENTE

- (a) Cada juiz de lateral ou árbitro assistente porta uma bandeira ou algo similar para sinalizar suas decisões.

- (b) **Sinalização do resultado de um chute para os postes.** Quando um chute de conversão ou chute de pênalti é efetuado, os juízes de lateral ou árbitros assistentes devem auxiliar o árbitro sinalizando o resultado do chute. Cada um dos juízes de lateral ou árbitros assistentes se colocam em, ou atrás de cada poste de goal. Se a bola passa sobre a barra transversal e entre os postes, os juízes de lateral ou os árbitros assistentes levantam as bandeiras para indicar a conversão ou o gol.



- (c) **Sinalização de alinhamento lateral.** Quando a bola ou o portador tenham saído pela linha lateral, o juiz de lateral ou árbitro assistente deve levantar a bandeira. O juiz de lateral ou árbitro assistente, deve permanecer na marca de lançamento da bola e sinalizar a equipe que deverá fazê-lo. O juiz de lateral ou árbitro assistente deve sinalizar quando a bola ou portador da mesma tenha saído pela linha lateral do in-goal.



- (d) **Quando abaixar a bandeira.** Quando a bola é arremessada, o juiz de lateral ou árbitro assistente deve baixar a bandeira, com as seguintes exceções:

Exceção 1: Quando o arremessador da bola põe qualquer parte de qualquer pé no Campo de Jogo, o bandeirinha ou árbitro assistente permanecerá com a bandeira levantada.

Exceção 2: Quando a bola tenha sido arremessada pela equipe que não devia, o bandeirinha ou árbitro assistente permanecerá com a bandeira levantada.

Exceção 3: Quando, em uma cobrança de arremesso de lateral rápido, a bola que tenha saído pela lateral é substituída por outra bola, ou após sair pela lateral, a bola tenha sido tocada por qualquer pessoa, exceto o jogador que realiza o arremesso rápido, o bandeirinha ou árbitro assistente permanecerá com a bandeira levantada.

- (e) Corresponde ao árbitro, e não o bandeirinha ou árbitro assistente, decidir se a bola foi arremessada no local correto.
- (f) **Sinalizando jogo sujo.** Um árbitro assistente sinaliza que ocorreu uma situação de jogo sujo ou má conduta, segurando a bandeira horizontalmente, apontando para dentro do campo com um ângulo reto em relação à linha lateral.



6.B.6 DEPOIS DE SINALIZAR JOGO SUJO

Um organizador da partida pode conceder ao árbitro assistente autoridade para sinalizar jogo sujo. Se um árbitro assistente sinalizar jogo sujo, o árbitro assistente deve permanecer natural e continuar cumprindo as demais tarefas, até seguinte detenção do jogo. A convite do árbitro, o árbitro assistente pode entrar na área de jogo para informar o incidente ao árbitro. O árbitro então, pode tomar qualquer ação que seja necessária. Qualquer penalidade marcada deverá estar de acordo com a Lei de jogo sujo (Lei 10).

APÓS DA PARTIDA

6.B.7 JOGADOR EXPULSO

Se um jogador for expulso como resultado de uma informação de um árbitro assistente, o árbitro assistente deverá submeter um informe por escrito do incidente ao árbitro tão logo seja possível após a partida, que por sua vez o entregará para o organizador da partida.

6.C PESSOAS ADICIONAIS

6.C.1 JUIZ DE LATERAL OU ÁRBITRO ASSISTENTE RESERVA

Quando se designa um juiz de lateral ou árbitro assistente reserva, a autoridade do árbitro no que concerne a substituições e substituições temporárias pode ser delegada ao juiz de lateral ou árbitro assistente reserva.

6.C.2 OS QUE PODEM ENTRAR NA ÁREA DE JOGO

Em caso de lesão, apenas o médico da prova e / ou os membros que não estão jogando da equipe, que receberam treinamento médico (somente médicos ou fisioterapeutas qualificados) podem entrar a área de jogo, enquanto o jogo continua.

Os outros membros que não estão jogando da equipe podem entrar na área de jogo enquanto o jogo continua, desde que tenham a permissão do árbitro. Caso contrário, eles entram somente quando a bola estiver morta. Tais pessoas não devem obstruir, interferir ou fazer quaisquer comentários aos árbitros.



Durante a partida

Método de Jogar uma Partida

- | | |
|--------|--|
| Lei 7 | Modo de Jogar |
| Lei 8 | Vantagem |
| Lei 9 | Modo de Marcar os Pontos |
| Lei 10 | Jogo Sujo |
| Lei 11 | Impedimento e Posição Legal no Jogo Aberto |
| Lei 12 | Knock On ou Passe Forward |



WORLD
RUGBY™

7.1 JOGANDO UMA PARTIDA

A partida é iniciada por um kick-off.

Após o kick-off, qualquer jogador que esteja em posição legal pode tomar a bola e correr com ela.

Qualquer jogador pode introduzi-la ou chutá-la.

Qualquer jogador pode passar a bola para outro jogador.

Qualquer jogador pode tacklear, segurar ou empurrar um oponente que tenha a bola.

Qualquer jogador pode cair sobre a bola.

Qualquer jogador pode participar de um scrum, ruck, maul ou alinhamento lateral.

Qualquer jogador pode apoiar a bola no in-goal.

Qualquer portador da bola pode dar um hand-off em um oponente.

Tudo o que jogador faça deve estar em conformidade as Leis do Jogo.

DEFINIÇÕES

A Lei da Vantagem precede a maioria das Leis e seu propósito é manter a continuidade do jogo com um menor número de interrupções devido a infrações. Os jogadores são estimulados a jogar enquanto não se faça soar o apito, apesar das infrações de seus oponentes. Quando a consequência de uma infração de uma equipe, é que a equipe oponente pode obter uma vantagem, o árbitro não fará soar o apito pela infração imediatamente.

8.1 A VANTAGEM NA PRÁTICA

- (a) O árbitro é o único que decide se uma equipe ganhou ou não uma vantagem. O árbitro tem ampla visão quando efetua suas decisões.
- (b) A vantagem pode ser territorial ou tática.
- (c) Vantagem territorial significa ganho de terreno.
- (d) Vantagem tática significa liberdade para a equipe não infratora para jogar a bola como deseje.

8.2 QUANDO A VANTAGEM NÃO SE MATERIALIZA

A vantagem deve ser clara e real. Não é suficiente uma mera oportunidade de obter a vantagem. Se a equipe não infratora não obtém uma vantagem, o árbitro fará soar o apito e reiniciará o jogo no local da infração.

8.3 QUANDO NÃO SE APLICA A LEI DA VANTAGEM

- (a) **Contato com o árbitro.** A vantagem não deve ser aplicada quando a bola, ou um jogador portando a bola, toca o árbitro.

- (b) **Bola fora do túnel.** A vantagem não se aplica quando a bola sai por qualquer extremo do túnel em um scrum sem ter sido jogada.
- (c) **Scrum girado.** A vantagem não deve ser aplicada quando o scrum é girado em um ângulo superior a 90 graus (de modo que a linha média tenha ultrapassado uma posição paralela à linha lateral).
- (d) **Jogador levantado.** A vantagem não deve ser aplicada quando um jogador é levantado ou forçado para cima no scrum. O árbitro deve fazer soar o apito imediatamente.
- (e) **Depois da bola ficar morta.** A vantagem não pode ser jogada após a bola ficar morta.

8.4 APITO IMEDIATO QUANDO NÃO HÁ VANTAGEM

O árbitro fará soar o apito imediatamente assim que decida que a equipe não infratora não pode obter uma vantagem.

8.5 MAIS DE UMA INFRAÇÃO

- (a) Quando há mais do que uma infração pela mesma equipe:
 - Se a vantagem não pode ser aplicada por uma segunda infração o árbitro aplica a sanção apropriada para a infração que é mais vantajosa para o time não infrator.
 - Se qualquer uma das infrações acontece por jogo sujo, o árbitro aplica a sanção apropriada para a infração que é mais vantajosa para o time não infrator. O árbitro pode também suspender temporariamente, ou expulsar, ao jogador ofensor.
- (b) Se a equipe que está jogando a vantagem comete uma infração após uma infração da outra equipe, o árbitro soará o apito e aplicará as penalidades correspondentes à primeira infração. Se qualquer uma das infrações acontece por jogo sujo, o árbitro aplica a sanção apropriada para essa infração. O árbitro pode também suspender temporariamente, ou expulsar, ao jogador ofensor.

9.A PONTOS MARCADOS

9.A.1 VALORES DOS PONTOS

Try. Marca-se um try quando um jogador atacante é o primeiro a apoiar a bola no chão dentro da área de in-goal do seu oponente.

Pênalti try. Marca-se um try de pênalti entre os postes se, através do jogo sujo de um oponente, um jogador que provavelmente teria marcado um try, é impedido de fazê-lo.

Chute de Conversão. Quando um jogador marca um try, dá à sua equipe o direito de realizar a tentativa de obter dois pontos extras, executando um chute para os postes; o mesmo se aplica ao pênalti try. Este chute é um chute de conversão: um chute de conversão pode ser efetuado mediante um chute desde o solo ou um drop kick.

Gol de Pênalti. Um jogador marca um gol de pênalti chutando aos posts a partir de um pênalti.

Drop Gol. Um jogador marca um drop gol convertendo um gol a partir de um drop kick no Jogo Aberto. A equipe beneficiada com um free kick não pode marcar um drop gol até que a próxima bola se torne morta ou até que um jogador oponente a tenha jogado ou tocado, ou tenha tackleado o portador da bola. Esta restrição também se aplica a um scrum realizado no lugar do free kick.

VALOR

5 pontos

5 pontos

2 pontos

3 pontos

3 pontos

9.A.2 CHUTE AO GOL - CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

- (a) Se após ser chutada, a bola toca o solo ou qualquer companheiro do chutador, não se pode validar o gol.
- (b) Se a bola tiver cruzado a barra transversal, o gol será validado, mesmo quando o vento a empurre para trás, para o campo de jogo.
- (c) Se um jogador oponente cometer uma infração enquanto se está executando o chute, porém ainda assim o chute ao gol é bem-sucedido, a vantagem é aplicada e se validam os pontos marcados.
- (d) Qualquer jogador que toque a bola numa tentativa de evitar que um gol de pênalti seja marcado está tocando a bola de forma ilegal.

Sanção: Pênalti.

9.B CHUTE DE CONVERSÃO

9.B.1 EFETUANDO UM CHUTE DE CONVERSÃO

- (a) O chutador deve usar a bola que estava em jogo salvo que esteja defeituosa.
- (b) O chute de conversão será cobrado sobre uma linha que passe através do local onde o try foi marcado.
- (c) Um colocador é um companheiro que segura a bola para que o chutador efetue o chute.
- (d) O chutador pode colocar a bola diretamente sobre o solo, areia, serragem ou um tee para chutar aprovado pela União. Nenhuma outra forma de assistência deve ser utilizada.

- (e) O chutador deve executar o chute dentro do tempo de um minuto e meio (noventa segundos), desde o momento em que o try foi outorgado. O jogador deve realizar o chute dentro do minuto e meio ainda que a bola role e tenha que ser colocada novamente.
- Sanção:** O chute é anulado caso o chutador não o efetue dentro do limite de tempo permitido.

9.B.2 DECLINANDO UM PONTAPÉ DE CONVERSÃO

- (a) A decisão de recusar a conversão deve ser retransmitida pelo marcador do Try para o árbitro, dizendo: “Não chutaremos” após a autorização do chute e antes que o tempo chegue a 00.00.
- (b) Uma vez tomada a decisão de recusar a conversão, o árbitro assinalará um reinício. O pontapé de saída terá lugar independentemente da existência ou não dos jogadores prontos às 00h00.

9.B.3 A EQUIPE DO CHUTADOR

- (a) Toda a equipe do chutador, exceto o colocador, deve estar atrás da bola quando esta é chutada.
- (b) Nem o chutador, nem o colocador, não devem fazer nada para induzir os seus oponentes a investirem antecipadamente.
- (c) Se a bola cair antes do chutador iniciar a sua aproximação ao chute, o árbitro lhe permitirá reposicioná-la sem demora excessiva. Enquanto a bola é colocada novamente, os oponentes devem permanecer atrás da sua linha de in-goal.

Se a bola cai após o chutador ter iniciado sua corrida, o chutador deve chutá-la ou tentar um drop gol.

Se a bola cai e rola para além da linha que passa pelo local onde o try foi marcado, e o chutador a chuta sobre a barra transversal, deve-se validar o gol.

Se a bola cair e rolar para além da linha lateral após o chutador ter começado a sua corrida, o chute deve ser anulado.

Sanção: (a)-(c) Se a infração é da equipe do chutador, o chute deve ser anulado.

9.B.4 A EQUIPE Oponente

- (a) Todos os jogadores da equipe adversária devem retroceder à sua linha de in-goal e não podem ultrapassá-la até que o chutador inicie a sua corrida ou chute. Quando o chutador o tenha efetuado, os oponentes podem então investir correndo ou saltar para prevenir o gol mas não podem ser fisicamente apoiados pelos outros jogadores nestas ações.
- (b) Quando a bola cai após o chutador ter a sua corrida, os oponentes podem continuar a sua carga.
- (c) O time da defesa não pode gritar durante um chute ao gol.

Sanção: (a)-(c) Se a equipe oponente realizar uma infração porém o chute é convertido será validado o gol.

Se o chute não é bem-sucedido, o chutador pode tentar outro chute e não será permitida a carga da equipe oponente.

Quando se permite um novo chute, o chutador poderá repetir todos os preparativos. O chutador pode trocar o tipo de chute.

DEFINIÇÕES

Jogo Sujo é qualquer ação contrária à letra e ao espírito das Leis do Jogo, que efetuada por um jogador dentro do campo. Inclui obstrução, jogo desleal, infrações reiteradas, jogo perigoso e má conduta que sejam prejudiciais ao jogo.

10.1 OBSTRUÇÃO

- (a) **Investir ou empurrar.** Quando um jogador e um oponente estão correndo para a bola, nenhum dos dois deve investir ou empurrar ao outro exceto ombro a ombro.
Sanção: Pênalti
- (b) **Correr à frente do portador da bola.** Um jogador não deve se mover ou parar intencionalmente adiante de um companheiro que porta a bola, impedindo com essa ação que os oponentes tackleiem o portador da bola, ou tenham a oportunidade de tacklear potenciais portadores da bola quando os mesmos tiverem a posse da bola.
Sanção: Pênalti
- (c) **Bloquear o tackleador.** Um jogador não deve se mover ou parar intencionalmente em uma posição que impeça que um oponente tackleie o portador da bola.
Sanção: Pênalti
- (d) **Bloqueando a bola.** Um jogador não deve se mover ou parar intencionalmente em uma posição que impeça que um oponente jogue a bola.
Sanção: Pênalti
- (e) **Portador da bola avançando em direção de companheiros.** Um jogador que porta a bola não deve avançar na direção de companheiros que estejam à sua frente.
Sanção: Pênalti

10.2 JOGO DESLEAL

- (a) **Infrações intencionais.** Um jogador não deve infringir de forma intencional nenhuma Lei do Jogo ou jogar deslealmente. O jogador que infrinja intencionalmente deve ser advertido; ou suspenso e avisado que será expulso se cometer a mesma infração ou uma similar; ou expulso.

Sanção: Pênalti

Se a infração impede um try que, de outro modo provavelmente teria sido marcado, deve-se marcar um try de pênalti. O jogador que através do jogo sujo impede que se marque um try deve ser: advertido, suspenso temporariamente e avisado de que será expulso se cometer a mesma infração ou uma similar, ou expulso.

- (b) **Perda de tempo.** Um jogador não deve perder tempo intencionalmente.

Sanção: Free kick

- (c) **Jogar a bola pela lateral.** Um jogador não deve golpear, colocar, empurrar ou lançar a bola intencionalmente pela linha lateral, pela linha lateral do in-goal, ou para além da linha de bola morta com as mãos ou os braços.

Sanção: O pênalti é marcado na linha de 15 metros se a infração ocorreu entre a linha de 15 metros e a linha lateral, ou, no local da infração se a infração ocorreu em outro lugar no campo de jogo, ou, à 5 metros da linha de meta e à pelo menos 15 metros da linha lateral se a infração ocorreu no in-goal.

Se a infração impede um try que, de outro modo provavelmente teria sido marcado, deve-se marcar um pênalti try.

- (d) Um jogador não deve cometer qualquer ato que possa levar os árbitros a considerar que esse jogador foi objeto de jogo sujo ou qualquer outro tipo de infração cometida por um adversário.

Sanção: Pênalti

10.3 INFRAÇÕES REITERADAS

- (a) **Infrações reiteradas.** Um jogador não pode infringir nenhuma Lei de forma repetida. A repetição de infrações é um fato. A discussão sobre se o jogador teve ou não teve a intenção de infringir é irrelevante.

Sanção: pênalti

Um jogador penalizado por infrações reiteradas deve ser advertido e suspenso temporariamente.

- (b) **Infrações reiteradas de uma equipe.** Quando jogadores diferentes da mesma equipe cometem a mesma infração de forma repetida, o árbitro deve decidir se a quantidade constitui ou não infrações reiteradas. Se o crê, o árbitro fará à equipe uma advertência geral, e se repetem a infração, o árbitro advertirá e suspenderá temporariamente o(s) jogador(es) culpado(s).

Sanção: Pênalti

Se a infração impede um try que, de outro modo provavelmente teria sido marcado, deve-se marcar um pênalti try.

- (c) **Infrações reiteradas: critério aplicado pelo árbitro.** Para decidir quantas infrações constituem infrações reiteradas em partidas de seleções ou adultos, o árbitro deve aplicar sempre um critério rigoroso. Quando um jogador infringe três vezes o árbitro deve adverti-lo.

O árbitro pode flexibilizar este critério em partidas de categorias juvenis, quando as infrações podem ser consequência da ignorância das Leis ou a falta de destreza.

10.4 JOGO PERIGOSO E MÁ CONDUTA

- (a) **Socos ou golpes.** Um jogador não deve golpear um oponente com o punho, ou o braço incluindo o cotovelo, o ombro, a cabeça ou o(s) joelho(s).

Sanção: Pênalti

- (b) **Saltar ou pisotear.** Um jogador não deve pisar ou pisotear um oponente.

Sanção: Pênalti

- (c) **Chutar.** Um jogador não deve chutar um oponente.

Sanção: Pênalti.

- (d) **Rasteira.** Um jogador não deve passar uma rasteira com a perna ou pé a um oponente.

Sanção: Pênalti

- (e) **Tackle perigoso.** Um jogador não deve efetuar sobre um adversário um tackle antecipado, tardio ou de modo perigoso.

Sanção: Pênalti

Um jogador não deve efetuar sobre um adversário um tackle (ou tentativa de tackle) acima da linha dos ombros mesmo que o tackle tenha começado abaixo da linha dos ombros. Um tackle no pescoço ou na cabeça deve ser considerado jogo perigoso.

Sanção: Pênalti

Um "tackle com o braço rígido" deve ser considerado jogo perigoso. O jogador faz um tackle com o braço rígido quando usa o braço rígido para golpear um oponente.

Sanção: Pênalti

Agir sobre um oponente sem a posse da bola deve ser considerado jogo perigoso.

Sanção: Pênalti

Um jogador não deve tacklear um oponente cujos pés estão fora do solo.

Sanção: Pênalti

- (f) **Entrar em contato com oponente sem a bola.** Exceto em um scrum, ruck ou maul, um jogador que não tem a posse da bola não deve segurar, empurrar ou obstruir um oponente que não porta a bola.

Sanção: Pênalti

- (g) **Investida perigosa.** Um jogador não deve investir ou derrubar um oponente portador da bola sem tentar segurá-lo.

Sanção: Pênalti

- (h) Um jogador não pode investir em um ruck ou maul. Investir inclui qualquer contato realizado sem o uso dos braços, ou sem segurar um jogador.

- (i) **Tackleando o saltador no ar.** Um jogador não deve tacklear, nem tocar, empurrar ou puxar o(s) pé(s) de um oponente que está saltando pela disputa da bola em uma cobrança de lateral ou em jogo aberto.

Sanção: Pênalti

- (j) Levantar um jogador do chão e deixá-lo cair ou impulsionar esse jogador em direção ao chão enquanto os seus pés ainda estão fora do chão de modo que a sua cabeça e/ou a parte superior desse jogador entre em contato com o chão, é jogo perigoso.

Sanção: Pênalti

- (k) **Jogo perigoso em um scrum, ruck ou maul.** A primeira linha de um scrum não deve investir contra os seus oponentes.

Sanção: Pênalti

Jogadores da primeira linha não devem levantar intencionalmente os seus oponentes no ar ou forçá-los para cima ou para fora do scrum.

Sanção: Pênalti

Jogadores não devem investir contra um ruck ou maul sem antes se ligarem a um jogador que está no ruck ou no maul.

Sanção: Pênalti

Jogadores não devem derrubar intencionalmente um scrum, ruck ou maul.

Sanção: Pênalti

- (l) **Revidar.** Um jogador não deve revidar. Mesmo que um oponente infrinja as Leis, um jogador não deve fazer nada perigoso para o oponente.

Sanção: Pênalti

- (m) **Atos contrários ao espírito desportivo.** Um jogador não deve fazer em campo nada que vá contra o espírito desportivo.

Sanção: Pênalti

- (n) **Má conduta enquanto a bola está fora de jogo.** Enquanto a bola está fora do jogo, um jogador não deve cometer um ato de má conduta, ou obstruir ou interferir de qualquer maneira com um oponente.

Sanção: Pênalti

A sanção é a mesma para as sessões 10.4 (a)-(m), exceto que o pênalti deve ser marcado no lugar onde teria sido reiniciado o jogo. Se esse lugar é na linha de lateral ou a menos de 15 metros da linha lateral, a marca do chute de pênalti deve ser na linha de 15 metros, alinhada àquele local.

Se o jogo viria a ser reiniciado com um scrum a 5 metros, a marca do pênalti deve ser no lugar do scrum.

Se o jogo viria a ser reiniciado com uma saída de 22 metros, a equipe não infratora pode escolher o local sobre a linha de 22 metros para cobrar o pênalti.

Se for marcado o pênalti, porém a equipe infratora é culpada de uma posterior má conduta antes do chute ser efetuado, o árbitro advertirá ou expulsará o infrator e adiantará em 10 metros a marca do pênalti. Desta forma se pune ambas, a infração original e a má conduta.

Se um pênalti é marcado em favor de uma equipe, porém um jogador desta equipe é culpado de um posterior ato de má conduta antes do chute ser efetuado, o árbitro advertirá ou expulsará o infrator, anulará o chute e marcará um pênalti a favor da equipe adversária.

Se for cometida uma infração fora da área de jogo enquanto a bola se encontra em jogo, e se essa infração não estiver prevista por nenhuma outra parte dessa Lei, o pênalti será marcado sobre a linha de 15 metros, alinhado com o local da infração.

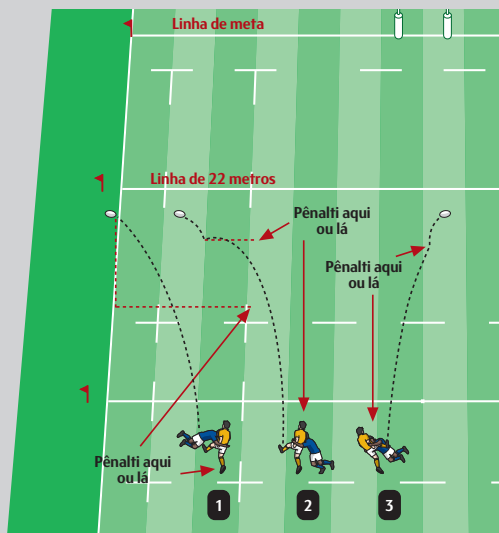
- (o) **Investida tardia ao chutador.** Um jogador não deve intencionalmente investir contra ou obstruir um oponente que acaba de chutar a bola.

Sanção: A equipe não infratora pode optar por cobrar o pênalti no local da infração, onde a bola cai ou onde ela foi jogada em seguida.

Local da infração. Se a infração ocorre na área de in-goal do chutador, a marca de pênalti deve ser a 5 metros da linha de meta alinhada com o local da infração, mas no mínimo a 15 metros da linha lateral.

A equipe não infratora também pode optar por cobrar o pênalti onde a bola cai ou onde foi jogada antes de tocar o chão e no mínimo a 15 metros da linha lateral.

Onde a bola cai. Se a bola cai na lateral, a marca do pênalti opcional deve ser sobre a linha de 15 metros, alinhada com o local onde a bola saiu pela lateral. Se a bola cai, ou é jogada antes de tocar o chão, a menos de 15 metros da linha lateral, o local da marca deve ser sobre a linha de 15 metros alinhada com o local onde a bola caiu ou foi jogada.



Investida tardia ao chutador

Se a bola cai no in-goal, na linha lateral do in-goal, ou além da linha de bola morta, a marca do pênalti opcional deve ser a 5 metros da linha de meta, alinhada com o local onde a bola atravessou a linha de meta e no mínimo a 15 metros da linha lateral.

Se a bola colide com um poste ou travessão, o pênalti opcional deve ser marcado onde a bola toca no chão.

- (p) **Cunha Voadora e Carga de Cavalaria.** Um time não deve usar a “Cunha Voadora” ou a “Carga de Cavalaria”.

Sanção: Pênalti no local da infração original.

“Cunha Voadora”. O tipo de ataque conhecido como “cunha Voadora” geralmente se utiliza próximo à linha de meta quando se marcou, a favor da equipe atacante, um pênalti ou free kick.

O chutador efetua a cobrança para si mesmo e começa o ataque, seja avançando em direção ao in-goal ou passando a bola para um companheiro que corre avança na mesma direção. Imediatamente, seus companheiros se fecham dos dois lados do portador da bola formando uma cunha. Muitas vezes um ou mais de seus companheiros estão à frente do portador da bola. A “Cunha Voadora” é ilegal.

Sanção: Pênalti no local da infração original.

Carga de Cavalaria”. “O tipo de ataque conhecido como “Carga de Cavalaria” geralmente se utiliza próximo à linha de gol quando se marcou, a favor da equipe atacante, um pênalti ou free kick. Um jogador se coloca a certa distância do chutador e os jogadores da equipe atacante se alinham na largura do campo de jogo, atrás do chutador.

Estes jogadores da equipe atacante estão geralmente separados por um metro ou dois de distância. Após um sinal do chutador eles avançam. Quando estão próximos do chutador, este joga a bola para si mesmo e a passa para o jogador que começou a correr de trás do chutador.

Sanção: Pênalti no local da infração

- (q) A vantagem pode ser concedida em atos de jogo sujo, mas se a infração impede um try que, de outro modo provavelmente teria sido marcado, deve-se marcar um try de pênalti.
- (r) Por uma infração informada por um árbitro assistente um pênalti pode ser marcado no local da infração, ou permitir que se jogue a vantagem.
- (s) Todos os jogadores devem respeitar a autoridade do árbitro. Eles não podem contestar as decisões do árbitro. Eles devem parar de jogar imediatamente quando o árbitro faça soar o apito exceto em um pênalti ou chute livre depois de advertência, suspensão temporária ou expulsão.

Sanção: Pênalti

10.5 SANÇÕES

- (a) Um jogador que infrinja qualquer parte da Lei de Jogo Sujo deve ser advertido; ou advertido e suspenso temporariamente por um período de dez minutos de jogo; ou expulso.
- (b) Um jogador que foi advertido e temporariamente suspenso e após o retorno, comete uma infração da lei de Jogo Sujo que merece uma advertência, deverá ser expulso.

10.6 CARTÕES AMARELO E VERMELHO

- (a) Quando um jogador é advertido e temporariamente suspenso em uma partida internacional o árbitro mostrará à esse jogador um cartão amarelo.
- (b) Quando um jogador é expulso em uma partida Internacional, o árbitro mostrará à esse jogador um cartão vermelho.
- (c) Para outras partidas o Organizador da Partida, ou a União que tenha jurisdição sobre a partida poderá decidir sobre o uso de cartões amarelo e vermelho.

10.7 JOGADOR EXPULSO

Um jogador que é expulso não participará mais da partida.

DEFINIÇÕES

No começo da partida, todos os jogadores estão em posição legal. À medida que a partida se desenvolve os jogadores podem encontrar-se em uma posição de impedimento. Tais jogadores encontram-se numa posição passível de serem sancionados a menos que voltem a colocar-se em posição legal.

Em jogo aberto um jogador está impedido se estiver adiante de um companheiro que porta a bola ou adiante de um companheiro que tenha sido o último a jogar a bola.

Impedido significa que o jogador está temporariamente fora de jogo. Tais jogadores podem ser punidos se participam do jogo.

No jogo aberto, um jogador pode ser colocado em jogo seja por uma ação de um companheiro ou por uma ação de um oponente. Porém, o jogador impedido não pode ser colocado em jogo se: interfere com o jogo ou se move para a frente; ou em direção à bola; ou deixa de afastar-se até 10 metros do local onde a bola cai.

11.1 IMPEDIMENTO NO JOGO ABERTO

- (a) Um jogador que está impedido é passível de ser punido somente se realiza algumas destas três ações:
- Interfere com o jogo, ou
 - Move-se para frente, ou em direção à bola, ou
 - Não cumpre a Lei dos 10 metros (Lei 11.4)

Um jogador que está em uma posição de impedimento não deve ser punido automaticamente.

Um jogador que recebe um passe para forward não intencional não está offside.

Um jogador pode estar em posição de impedimento no in-goal.

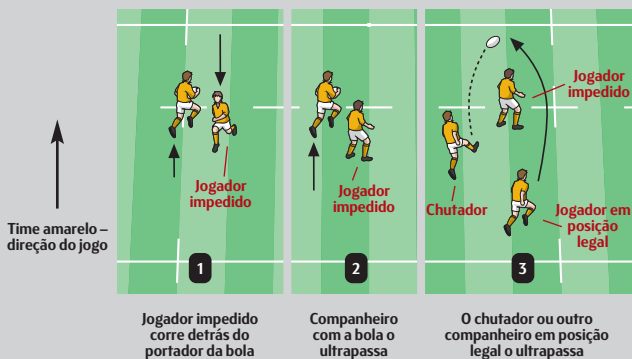
- (b) **Impedido e interferir com o jogo.** Um jogador que está offside não deve participar do jogo. Isto significa que o jogador não deve jogar a bola nem obstruir a um oponente.
- (c) **Impedido e mover-se para frente.** Quando um companheiro de um jogador impedido chuta para frente, o jogador impedido não deve mover-se em direção aos oponentes que estão esperando para jogar a bola, ou mover-se em direção ao local onde a bola cai, até que tenha sido colocado em posição legal.

Sanção: Quando um jogador é penalizado por ficar impedido em jogo aberto, o time oponente escolhe ou pênalti no lugar da infração ou um scrum no último lugar onde o time ofensor jogou a bola. Se esse lugar fica dentro do ingoal, o scrum será formado a 5 metros da linha de gol em linha onde foi jogada.

11.2 COLOCADO EM POSIÇÃO LEGAL POR UMA AÇÃO DE UM COMPANHEIRO

No jogo aberto, há três formas de um jogador que está em posição de impedimento, ser colocado em jogo por ações dele mesmo, ou dos seus companheiros:

- Ação do jogador.** Quando o jogador impedido corre para trás de um companheiro que chutou, tocou, ou portou a bola, o jogador é colocado em jogo.
- Ação do portador da bola.** Quando um companheiro portando a bola corre até ultrapassar o jogador offside, este último é colocado onside.



Jogador colocado em posição legal por um companheiro

- (c) **Ação do chutador ou de outro jogador em posição legal.** Quando o chutador ou um companheiro que estava na mesma linha ou atrás do chutador no momento (ou depois) em que a bola foi chutada, corre até ultrapassar ao jogador impedido, este último é colocado em jogo. Quando corre para frente, o companheiro pode estar na linha lateral ou lateral de in-goal, porém esse companheiro deve voltar à área de jogo para colocar o jogador em posição legal.

11.3 COLOCADO EM POSIÇÃO LEGAL POR UMA AÇÃO DOS Oponentes

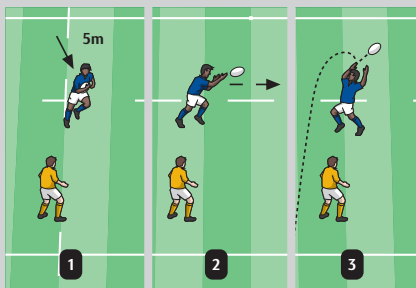
No jogo aberto, há três formas em que um jogador pode ser colocado em posição legal por uma ação da equipe oponente. Nenhuma destas três opções se aplica ao jogador que está impedido sob a Lei dos 10 metros.

- (a) **Correr 5 metros com a bola.** O jogador impedido é colocado em jogo quando um oponente portando a bola corre 5 metros.

Time azul –
direção do jogo



Time amarelo –
direção do jogo



1
Oponente corre
5 metros com a
bola

2
Oponente chuta
ou passa a bola

3
Oponente
intencionalmente
toca a bola

Jogador colocado em posição legal por um oponente

- (b) **Chutar ou passar.** O jogador impedido é colocado em jogo quando um oponente chuta ou passa a bola.
- (c) **Tocar intencionalmente na bola.** O jogador impedido é colocado em jogo quando um oponente toca intencionalmente na bola, mas não a agarra.

11.4 IMPEDIDO DE ACORDO A LEI DOS 10 METROS

- (a) Quando um companheiro de jogador impedido tenha chutado a bola para frente, considera-se que o jogador impedido esteja participando do jogo se está à frente de uma linha imaginária que cruza o campo de jogo, a 10 metros do local onde um oponente está esperando receber a bola, ou onde a bola cai, ou onde vai cair. O jogador impedido deve retirar-se imediatamente para trás desta linha imaginária a 10 metros ou do chutador, se este estiver mais próximo que os 10 metros. Enquanto se retira, o jogador não deve obstruir a nenhum oponente nem interferir com o jogo.
Sanção: Pênalti
- (b) Enquanto se retira, o jogador em posição de impedimento não pode ser colocado em jogo por nenhuma ação da equipe oponente. Porém, antes que o jogador tenha terminado de se retirar até os 10 metros, o jogador pode ser colocado em jogo por qualquer companheiro em posição legal que ultrapasse o jogador.
- (c) Quando um jogador em posição de impedimento sob a Lei dos 10 metros, avança sobre um oponente que está esperando receber a bola, o árbitro fará soar o apito imediatamente e o jogador impedido será penalizado. Uma demora pode ser perigosa para o oponente.
Sanção: Pênalti
- (d) Quando um jogador em posição de impedimento de acordo com a Lei dos 10 metros joga a bola que não foi controlada por um oponente, o jogador impedido será penalizado.
Sanção: Pênalti
- (e) A Lei dos 10 metros não se modifica pelo fato de que a bola ter tocado um poste de goal ou o travessão. O que importa é onde a bola cai. Um jogador impedido não deve estar diante da linha imaginária a 10 metros que cruza a área de jogo.
Sanção: Pênalti

- (f) A Lei dos 10 metros não se aplica quando um jogador chuta a bola, e um oponente investe contra o chute tocando a bola, e ela é jogada por um companheiro do chutador que estava à frente da linha imaginária de 10 metros que cruza a área de jogo. A Lei dos 10 metros se aplica se a bola toca ou é jogada por um oponente, mas não investida.
- Sanção:** Quando um jogador é sancionado por estar em posição de impedimento no jogo aberto, a equipe oponente optará entre um pênalti no local da infração ou um scrum no último local onde a equipe infratora jogou a bola. Se o último local onde se jogou a bola foi no in-goal dessa equipe, se formará um scrum a 5 metros da linha de in-goal em linha com o lugar onde a mesma foi jogada.
- (g) Se após um jogador chutar para frente, houver mais de um companheiro em posição de impedimento movendo-se para frente, o local da infração é o local do jogador impedido mais próximo do oponente esperando receber a bola, ou mais próximo de onde a bola cai.

11.5 COLOCADO EM JOGO DE ACORDO COM A LEI DOS 10 METROS

- (a) O jogador em posição de impedimento deve retirar-se para trás da linha imaginária a 10 metros que cruza a área do jogo, porque se não o faz, o jogador poderá ser sancionado.
- (b) Enquanto se retira e antes de chegar até a linha imaginária a 10 metros, o jogador pode ser colocado em jogo por qualquer das três ações dos jogadores de sua equipe listadas em 11.2. Porém o jogador não pode ser colocado em jogo por nenhuma ação da equipe oponente.

11.6 IMPEDIMENTO ACIDENTAL

- (a) Quando um jogador em posição de impedimento não pode evitar ser tocado pela bola ou por um companheiro que a porta, o jogador está em impedimento acidental. Se a equipe do jogador não obtém nenhuma vantagem disso, o jogo continua. Se a equipe do jogador obtém uma vantagem, se forma um scrum e a equipe oponente introduz a bola.
- (b) Quando um jogador entrega a bola nas mãos de um companheiro à frente dele, o receptor do passe está impedido. Salvo que se considere que o receptor está impedido intencionalmente, (em cujo caso se marcará um pênalti), o receptor está impedido acidentalmente, deve-se formar um scrum e a equipe oponente introduzirá a bola.

11.7 IMPEDIMENTO DEPOIS DE UM KNOCK-ON

Quando um jogador comete um knock-on e um companheiro em posição de impedimento é o próximo a jogar a bola, o jogador impedido deve ser sancionado se ao jogar a bola impediu que um oponente obtivesse uma vantagem.

Sanção: Penal

11.8 COLOCANDO EM POSIÇÃO LEGAL UM JOGADOR QUE ESTÁ SE RETIRANDO DURANTE UM RUCK, MAUL, SCRUM OU ALINHAMENTO LATERAL

Quando está se desenrolando um ruck, maul, scrum ou lateral, um jogador que está em posição de impedimento, e está se retirando tal como o exige a Lei, permanece impedido mesmo quando a equipe oponente obtém a posse de bola, e o ruck, maul, scrum ou lateral está terminado. O jogador é colocado em posição legal quando se retira para trás da linha de impedimento correspondente. Nenhuma outra ação do jogador impedido nem dos companheiros desse jogador pode colocá-lo em jogo.

Se o jogador permanece impedido, pode ser colocado em jogo somente por ações da equipe oponente. Estas ações são duas:

Um oponente corre 5 metros com a bola. Quando um oponente portando a bola tenha corrido 5 metros, o jogador impedido é colocado em jogo. Um jogador impedido não pode ser colocado em jogo quando um oponente passa a bola. Ainda que os oponentes passem a bola várias vezes, suas ações não colocam em jogo, o jogador impedido.

Um oponente chuta. Quando um oponente chuta a bola, o jogador offside é colocado em jogo.

11.9 ESPECULANDO

Um jogador que permanece em uma posição de impedimento está especulando. Um jogador remanescente que não se retira e que impede que a equipe oponente jogue a bola está participando do jogo, e deve ser sancionado. O árbitro deve assegurar-se que o jogador que não se retira não se beneficie ao ser colocado em jogo por uma ação da equipe oponente.

Sanção: Pênalti na linha de impedimento da equipe infratora.

DEFINIÇÃO: KNOCK-ON

A **knock-on** se produz quando um jogador perde a posse de bola e esta vai para frente, ou quando um jogador a golpeia para frente com a mão ou o braço, ou quando a bola toca na mão ou no braço e vai para frente, e a bola toca o solo ou outro jogador, antes que o primeiro jogador possa agarrá-la.

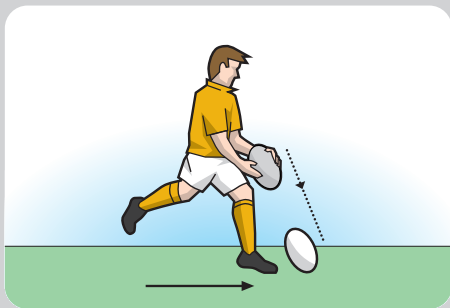
“Vai para frente” significa na direção da linha de bola morta da equipe oponente.

Se um jogador na luta contra um oponente faz contato com a bola e a bola vai para a frente das mãos do portador da bola, que é um knock-on.

Se um jogador encosta a bola deliberadamente ou bate a bola nas mãos de um oponente e a bola vai para a frente das mãos do portador da bola, que não é um knock-on..

EXCEÇÃO

Carga. Se enquanto um jogador tenta bloquear um chute de um oponente, ou imediatamente depois do chute e a bola rebate no mesmo, não é um knock on, ainda que a bola vai para frente.



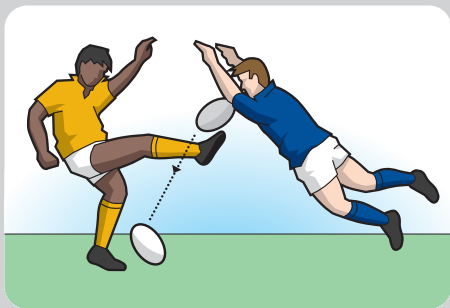
Knock-on

DEFINIÇÃO: JOGAR PARA FRENTE

A **jogar para a frente** ocorre quando um jogador lança ou passa a bola para a frente, isto é, se os braços do jogador passando o movimento da bola para linha de bola morta da equipe adversária.

EXCEÇÃO

Quicar para frente. Se a bola não é arremessada para frente porém toca em um jogador ou no solo e pinga ou ressalta para frente, não é um passe para forward.



Carga

12.1 RESULTADO DE UM KNOCK-ON OU PASSE PARA FRENTE

- (a) **Knock on ou passe forward não intencional.** Deve-se marcar um scrum no local da infração.
- (b) **Knock on ou passe forward não intencional em um alinhamento lateral.** Deve-se marcar um scrum a 15 metros da linha lateral.
- (c) **Knock on ou passe forward não intencional e entra no in-goal.** Se um jogador atacante comete um knock on ou faz um passe forward no campo de jogo, e a bola entra no in-goal de seus oponentes, e aí é morta, deve-se marcar um scrum no local onde se produziu o knock on ou o passe forward.
- (d) **Knock-on ou passe forward dentro do in-goal.** Se um jogador de qualquer uma das equipes comete um knock on ou faz um passe forward dentro do in-goal, deve-se marcar um scrum a 5 metros da linha do in-goal e em linha com o local da infração, a não menos de 5 metros da linha de lateral.
- (e) **Knock-on ou passe forward e sai pela lateral.** Quando a bola sai pela lateral depois de um knock-on ou passe forward, a equipe não infratora terá a opção de um lateral no lugar que a bola cruzou a linha do lateral ou um scrum no lugar do knock-on ou passe forward ou uma cobrança rápida.
- (f) **Golpe ou passe forward intencional.** Um jogador não deve golpear intencionalmente a bola para frente com a mão ou o braço, nem passar intencionalmente a bola para frente.
Sanção: Pênalti. Se a infração impede um try que de outro modo, provavelmente teria sido marcado, deve-se marcar um try penal.



Durante a partida

No Campo de Jogo

- Lei 13** Saídas (Kick off e Chutes de Reinício)
- Lei 14** Bola no Chão – Sem Tackle
- Lei 15** Tackle: Portador da Bola Derrubado
- Lei 16** Ruck
- Lei 17** Maul
- Lei 18** Mark



**WORLD
RUGBY™**

DEFINIÇÕES

A saída da metade do campo (kick off) estabelece o começo da partida, e o reinício da partida após o meio tempo. As saídas de reinício (chutes de reinício) ocorrem após se tenha marcado pontos ou após uma bola anulada.

13.1 ONDE E COMO SE EFETUA A SAÍDA DA METADE DO CAMPO

- (a) Uma equipe executa a saída de meio de campo ou de reinício com um drop kick, que deve ser realizado no ou atrás do centro da linha de meio do campo.
- (b) Se a bola for chutada com o tipo de chute incorreto, ou do local incorreto, a equipe adversária tem duas opções:
 - Ter a bola chutada novamente, ou
 - Que se forme um scrum no centro da linha de meio do campo e ele introduza a bola.

13.2 QUEM EFETUA A SAÍDA DE MEIO CAMPO E O CHUTE DE REINICIO

- (a) No começo da partida a equipe cujo capitão optou pela opção de chutar após ganhar o sorteio ou a equipe oponente se o capitão vencedor escolheu um dos lados do campo.
- (b) Após o primeiro meio tempo, a equipe oponente à que efetuou a saída de meio campo inicial da partida.
- (c) Após marcarem pontos, a saída de meio de campo é efetuada pela equipe oponente à que marcou os pontos.

13.3 POSIÇÃO DO EQUIPE DO CHUTADOR NA SAÍDA DE MEIO DE CAMPO

Toda a equipe do chutador deve estar atrás da bola quando ela é chutada. Se não o está, deve-se formar um scrum no centro. A equipe oponente introduzirá a bola.

13.4 POSIÇÃO DA EQUIPE OPOSTA NA SAÍDA DE MEIO DE CAMPO

Toda a equipe oponente deve permanecer sobre ou atrás da linha de 10 metros. Se estiverem adiante dessa linha ou se investem antes que a bola seja chutada, o kick off é efetuado novamente.

*Saída*

13.5 SAÍDA DE MEIO DE CAMPO QUE NÃO ULTRAPASSA OS 10 METROS

Se a bola alcança a linha de 10 metros dos oponentes, ou alcança a linha de 10 metros e retrocede por causa do vento, o jogo continua.

13.6 SAÍDA DE MEIO DE CAMPO QUE NÃO CHEGA AOS 10 METROS PORÉM A BOLA É JOGADA POR UM Oponente

Se a bola não alcança a linha de 10 metros dos oponentes porém é jogada primeiro por um oponente, o jogo continua.

13.7 SAÍDA DE MEIO DE CAMPO QUE NÃO CHEGA AOS 10 METROS E A BOLA NÃO É JOGADA POR UM Oponente

Se a bola não alcança a linha de 10 metros da equipe oponente, esta tem duas opções:

- Ter a bola chutada novamente, ou
- Que se forme um scrum no centro da linha de meio do campo e ele introduz a bola.

13.8 BOLA QUE SAI DIRETAMENTE PELA LATERAL

A bola deve cair no campo de jogo. Se ela é chutada diretamente para a linha de touch, a equipe oponente tem três opções:

- Ter a bola chutada novamente, ou
- Que se forme um scrum no centro da linha de meio do campo e ele introduz a bola, ou
- Aceitar o chute.

Se aceitarem o chute, o alinhamento lateral deve-se formar na linha de meio de campo. Se o vento faz a bola retroceder para trás da linha de meio de campo e sai diretamente pela lateral, o alinhamento lateral deve-se formar no local em que a bola saiu pela lateral.

13.9 BOLA QUE ENTRA NO IN-GOAL

- (a) Se a bola é chutada para o in-goal sem ter tocado ou sido tocada por um jogador, a equipe oponente tem três opções:
- Apoiar a bola, ou
 - Tornar a bola morta, ou
 - Continuar o jogo.

- (b) Se a equipe oponente apoia a bola, ou se a torna morta, ou se a bola se torna morta indo saindo pela lateral do in-goal, ou além da linha de bola morta, ela tem duas opções:
- Que se forme um scrum no centro e ela introduz a bola, ou
 - Que se efetue a saída de meio de campo novamente.
- (c) Se a equipe oponente optar por apoiar a bola ou torná-la morta, devem fazê-lo sem demora. Qualquer outra ação de um jogador defensor com a bola significa que o jogador optou por continuar o jogo.
- (d) Se a bola não alcança os 10 metros e termina no in-goal da equipe do chutador e:
- um jogador de defesa torna a bola morta, ou
 - a bola sai pela lateral de in-goal, ou
 - cruza a linha de bola morta ou para sobre ela;

se cobrárá um scrum 5 metros a equipe atacante introduzirá a bola.

13.10 SAÍDA DE 22

DEFINIÇÕES

Uma saída de 22 é um drop kick efetuado pela equipe defensora. A saída de 22 pode ser efetuada desde qualquer local sobre ou atrás da linha de 22m.

A saída de 22 é utilizada para reiniciar o jogo após um jogador atacante ter colocado ou levado a bola ao in-goal, sem infrações, e um jogador defensor a tenha tornado morta no mesmo, ou tenha saído pela lateral do in-goal, ou sobre ou além da linha de bola morta.

13.11 DEMORA NA SAÍDA DE 22

A saída de 22 deve ser efetuada sem demora.

Sanção: Free kick sobre a linha de 22m.

13.12 SAÍDA DE 22 EFETUADA DE FORMA INCORRETA

Se a bola for chutada com um tipo de chute errado, fora do local especificado, a equipe oponente tem duas opções:

- Que se efetue a saída de 22 novamente, ou
- Que se forme um scrum no centro e ela introduz a bola.

13.13 NA SAÍDA DE 22 A BOLA DEVE CRUZAR A LINHA

- (a) Se a bola não cruzar a linha de 22m, a equipe oponente tem duas opções:
- Que se efetue a saída de 22 novamente, ou
 - Que se forme um scrum no centro e ela introduz a bola.
- (b) Se a bola cruzar a linha de 22m mas retrocede por causa do vento, o jogo continua.
- (c) Se a bola não cruzar a linha de 22m, pode-se aplicar a vantagem. Um oponente que jogue a bola pode marcar um try.

13.14 SAÍDA DE 22 QUE SAI DIRETAMENTE PELA LATERAL

A bola deve cair no campo de jogo. Se for chutada diretamente para a linha de lateral, a equipe oponente tem três opções:

- Que se efetue a saída de 22 novamente, ou
- Que se forme um scrum no centro e ela introduz a bola, ou
- Aceitar o chute. Se aceitarem o chute, o alinhamento lateral deve-se formar na linha de 22m.

13.15 SAÍDA DE 22 QUE ENTRA NO IN-GOAL Oponente

- (a) Se a bola é chutada para dentro do in-goal da equipe oponente sem ter tocado ou sido tocada por um jogador, a equipe oponente tem três opções:
- Apoiar a bola, ou
 - Tornar a bola morta, ou
 - Continuar o jogo.
- (b) Se a equipe oponente apoiar a bola, ou se a torna morta, ou se a bola se torna morta saindo pela lateral do in-goal ou sobre ou além da linha de bola morta, ela tem duas opções:
- Que se forme um scrum no centro e ela introduz a bola, ou
 - Que se efetue a saída de 22 novamente.
- (c) Se a equipe oponente optar por apoiar a bola ou torná-la morta, devem fazê-lo sem demora. Qualquer outra ação de um jogador defensor com a bola significa que o jogador escolheu continuar o jogo.

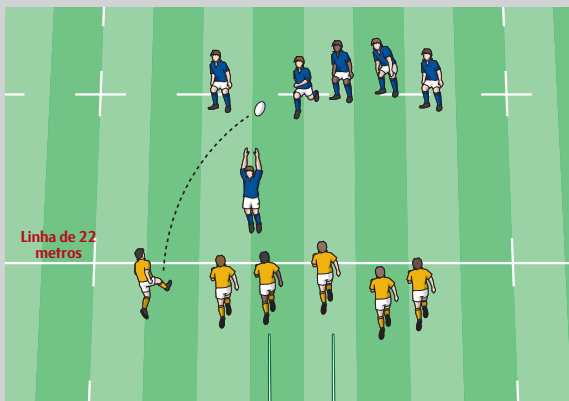
13.16 A EQUIPE DO CHUTADOR

- (a) Toda a equipe do chutador deve estar atrás da bola no momento do chute. Se não estiver, um scrum é formado no centro da linha de 22m. A equipe oponente introduzirá a bola.
- (b) Porém, se o chute for realizado de forma tão rápida que os jogadores da equipe do chutador que estão retrocedendo ainda estão à frente da bola, estes não serão penalizados. Eles não devem parar de retroceder até que sejam postos em jogo por alguma ação de um companheiro. Eles não devem participar do jogo até que estejam em posição legal desse modo.

Sanção: Scrum no centro da linha de 22m. A equipe adversário introduz a bola.

13.17 A EQUIPE OPOSITA

- (a) A equipe oponente não deve avançar sobre a linha de 22m antes que a bola seja chutada.
Sanção: Free kick no local da infração.
- (b) Se um jogador oponente está do outro lado da linha de 22m e atrase ou obstrua a saída de 22, este jogador incorre em má-conduta.
Sanção: Pênalti na linha de 22 metros.



Saída de 22

DEFINIÇÕES

Esta situação se produz quando a bola está disponível no chão e um jogador vai ao solo para recolher a bola, salvo imediatamente após um scrum ou um ruck.

Também se produz quando um jogador está no chão com a posse da bola e não tenha sido tackleado.

A partida deve ser jogada por jogadores que estão sobre seus pés. Um jogador não deve fazer que seja impossível jogar a bola indo ao solo. Impossível jogar a bola significa que a bola não está disponível imediatamente para nenhuma das duas equipas de modo que o jogo possa continuar.

Um jogador que faz com que seja impossível jogar a bola, ou que obstrui a equipe oponente indo ao solo, está indo contra o propósito e o espírito do jogo e deve ser penalizado.

Um jogador que não está tackleado, porém vai ao solo mantendo a posse da bola, ou um jogador que vai ao solo e agarra a bola, deve agir imediatamente.

14.1 JOGADORES NO SOLO

(a) O jogador com a bola deve fazer imediatamente uma destas três coisas:

- Levantar-se com a bola
- Passar a bola
- Disponibilizar a bola

Sanção: Pênalti

(b) Um jogador que passa ou disponibiliza a bola deve também levantar-se ou afastar-se dela imediatamente.

Sanção: Pênalti

- (c) Um jogador sem a bola não deve cair sobre, perto, ou além da bola para impedir que seus oponentes ganhem a posse dela.
Sanção: Pênalti
- (d) Um jogador no chão não deve tacklear ou tentar tacklear um oponente.
Sanção: Pênalti

14.2 JOGADORES SOBRE SEUS PÉS

- (a) **Cair sobre um jogador no solo com a bola.** Um jogador não deve cair intencionalmente sobre ou além de um jogador no solo com a bola.
Sanção: Pênalti
- (b) **Cair sobre jogadores no solo perto da bola.** Um jogador não deve cair intencionalmente sobre ou além de jogadores no solo com a bola entre eles ou próximo deles.
Sanção: Pênalti

DEFINIÇÕES

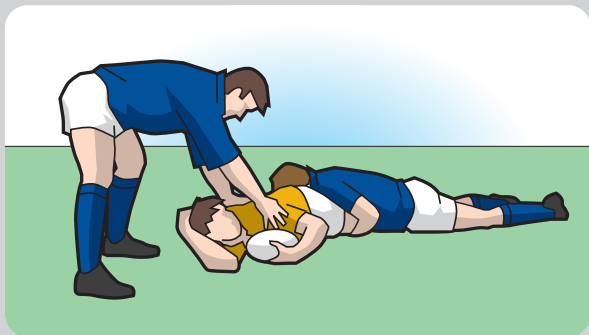
Um tackle ocorre quando o portador da bola é agarrado por um ou mais oponentes e levado ao solo.

Um portador da bola que não está agarrado não é um jogador tackleado e não houve tackle.

Aos jogadores oponentes que agarram o portador da bola e o derrubaram ao solo, e que também vão ao solo, denomina-se tackleadores.

Os jogadores oponentes que agarram o portador da bola e não vão ao solo não são tackleadores*.

*No Brasil tais jogadores são denominados derrubadores.



Tackle

15.1 ONDE UM TACKLE PODE OCORRER

Um tackle só pode ocorrer no campo de jogo.

15.2 QUANDO UM TACKLE NÃO PODE OCORRER

Quando o portador da bola é agarrado por um oponente e um companheiro do portador da bola se entra em contato com esse portador se forma um maul e não pode haver um tackle.

15.3 COMO SE DEFINE DERRUBADO

- Se o portador da bola tem um joelho ou ambos os joelhos no solo, esse jogador foi “derrubado ao solo”.
- Se o portador da bola está sentado no solo ou sobre outro jogador no solo, o portador da bola foi “derrubado ao solo”.

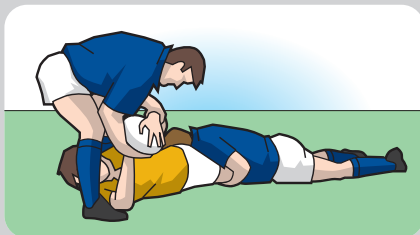
15.4 O TACKLEADOR

- Quando um jogador tackleia um oponente e ambos vão ao solo, o tackleador deve soltar imediatamente o jogador tackleado.
Sanção: Pênalti
- O tackleador deve levantar-se ou afastar-se imediatamente do jogador tackleado e da bola.
Sanção: Pênalti
- O Tackleador deve levantar-se antes de jogar a bola e então poderá jogar a bola a partir de qualquer direção.
Sanção: Pênalti

15.5 O JOGADOR TACKLEADO

- Um jogador tackleado não deve deitar sobre, acima ou próximo à bola a fim de impedir que os oponentes obtenham a posse dela e deve tentar tornar a bola disponível de imediato de modo que o jogo possa continuar.
Sanção: Pênalti
- Um jogador tackleado deve passar a bola ou soltá-la imediatamente. O jogador também deve levantar-se ou afastar-se dela em seguida.
Sanção: Pênalti

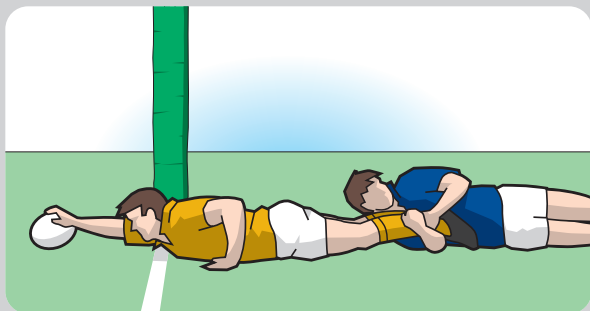
- (c) Um jogador tackleado pode soltar a bola colocando-a no solo em qualquer direção, sempre que o faça imediatamente.
Sanção: Pênalti
- (d) Um jogador tackleado pode soltar a bola empurrando-a no solo em qualquer direção, exceto para frente, sempre que o faça imediatamente.
Sanção: Pênalti
- (e) Se jogadores oponentes sobre seus pés tentam jogar a bola, o jogador tackleado deve soltar a bola.
Sanção: Pênalti



Jogador tackleado deve imediatamente soltar a bola

Lei 15 Tackle: Portador da Bola Derrubado

- (f) Se o impulso de um jogador tackleado o leva ao in-goal, o jogador pode marcar um try ou fazer a bola anulada.
- (g) Se os jogadores são tackleados próximo à linha de meta, estes jogadores podem alcançar imediatamente a linha de meta e apoiar a bola sobre, ou além da mesma para marcar um try ou fazer uma bola anulada.



Um jogador tackleado perto da linha de goal pode esticar-se e apoiar a bola para marcar um try

15.6 OUTROS JOGADORES

- (a) Depois de um tackle, todos os outros jogadores devem estar sobre seus pés quando jogam a bola. Os jogadores estão sobre seus pés se nenhuma outra parte de seu corpo está apoiada no solo ou em jogadores no solo.

Sanção: Pênalti

Exceção: Bola que entra no in-goal. Depois de um tackle próximo da linha de meta, se a bola foi solta e entra no in-goal, qualquer jogador, incluindo um jogador no solo, pode apoiar a bola.



Depois de um tackle todos os jogadores devem estar sobre seus pés quando jogam a bola



Jogador que não está sobre seus pés e joga a bola no tackle



Jogador que não está sobre seus pés e joga a bola no tackle

- (b) Após um tackle todos os jogadores sobre os seus pés podem tentar obter a posse tirando a bola dos portadores da bola.
- (c) Os jogadores oponentes ao portador da bola que permanecem sobre seus pés que levem o portador da bola ao solo, de modo que este jogador tenha sido tackleado, devem saltar a bola e o portador da bola. Esses jogadores poderão então jogar a bola desde que o façam sempre que estiverem sobre seus pés, desde atrás da bola, e diretamente desde atrás do jogador tackleado ou do tackleador mais próximo da linha de meta desses jogadores.
Sanção: Pênalti
- (d) Em um tackle ou próximo a um tackle, outros jogadores que joguem a bola devem fazê-lo desde atrás da bola e diretamente desde atrás do jogador tackleado ou do tackleador mais próximo à linha de meta desses jogadores.
Sanção: Pênalti

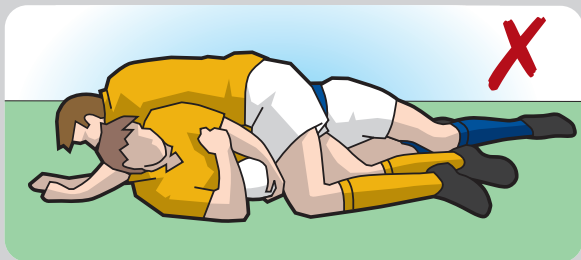
- (e) Qualquer jogador que obtenha a posse da bola no tackle deve jogar a bola imediatamente, carregando, passando, ou chutando a bola.
Sanção: Pênalti
- (f) Qualquer jogador que seja o primeiro a obter a posse da bola no tackle não deve ir ao solo no tackle ou próximo dele, salvo que seja tackleado por um jogador oponente.
Sanção: Pênalti
- (g) Qualquer jogador que seja o primeiro a obter a posse da bola no tackle ou próximo dele pode ser tackleado por um jogador oponente, sempre que este jogador o faça desde atrás da bola e diretamente desde atrás do jogador tackleado ou tackleador mais próximo à linha de meta desse jogador.
Sanção: Pênalti
- (h) Depois de um tackle, qualquer jogador que esteja jaz no solo não deve impedir que um oponente obtenha a posse da bola.
Sanção: Pênalti
- (i) Depois de um tackle, qualquer jogador no solo não deve tacklear um oponente ou tentar tacklear um oponente.
Sanção: Pênalti
- (j) Quando um jogador tackleado se estica para apoiar a bola sobre ou além da linha da meta para marcar um try, um oponente poderá tirar a bola em posse do jogador, mas não deve chutar ou tentar chutar a bola.
Sanção: Pênalti

15.7 AÇÕES PROIBIDAS

- (a) Nenhum jogador deve impedir que um jogador tackleado passe a bola.
Sanção: Pênalti
- (b) Nenhum jogador deve impedir que um jogador tackleado solte a bola e se levante ou se afaste dela.
Sanção: Pênalti

- (c) Nenhum jogador deve cair sobre ou além dos jogadores que ficam no solo após um tackle com a bola entre eles ou perto deles.

Sanção: Pênalti



Nenhum jogador deve cair sobre o além de um jogador tackleado

- (d) Os jogadores sobre seus pés não devem investir ou obstruir a um oponente que não esteja próximo da bola.

Sanção: Pênalti

- (e) Pode-se produzir uma situação de perigo, se um jogador tackleado deixa de passar a bola, ou não se afasta dela imediatamente, ou se impedem de fazê-lo. Se ocorrer algum destes casos o árbitro deve marcar um Pênalti imediatamente.

Sanção: Pênalti

15.8 DÚVIDA SOBRE A FALTA DE CUMPRIMENTO DA LEI

Se durante um tackle, fica impossível jogar a bola e há dúvida sobre se o jogador não atuou segundo a lei, o árbitro ordenará um scrum imediatamente introduzindo a equipe que estava avançando antes da detenção, ou, se nenhuma equipe avançava a equipe atacante.

DEFINIÇÕES

Um ruck é uma fase do jogo onde um ou mais jogadores de cada equipe, que estão sobre seus pés, em contato físico, se agrupam ao redor da bola que está no solo. O jogo aberto termina.

Os jogadores estão ruckeando quando estão em um ruck e utilizam os seus pés para tentar ganhar ou manter a posse da bola, sem serem culpados de jogo sujo.



Ruck

16.1 FORMAÇÃO DE UM RUCK

- (a) **Onde pode formar-se um ruck.** Um ruck pode ocorrer somente no campo de jogo.
- (b) **Como um ruck é formado.** Os jogadores estão sobre seus pés. Pelo menos um jogador deve estar em contato físico com um oponente. A bola deve estar no solo. Se a bola por qualquer razão não estiver no solo, o ruck não está formado.

16.2 INCORPORANDO-SE A UM RUCK

- (a) Todos os jogadores formando, incorporando-se, ou tomando parte de um ruck não devem ter suas cabeças e ombros mais baixos que seus quadris.
Sanção: Free kick
- (b) Um jogador incorporando-se a um ruck deve ligar-se a um companheiro ou a um oponente usando todo o braço. O ligamento deve ser simultâneo ao contato realizado com qualquer outra parte do corpo do jogador que se incorpora ao ruck.
Sanção: Pênalti
- (c) Pôr uma mão sobre outro jogador no ruck não significa ligar-se.
Sanção: Pênalti
- (d) Todos os jogadores formando, ingressando-se, ou tomando parte de um ruck devem estar sobre seus pés.
Sanção: Pênalti

16.3 RUCKEANDO

- (a) Os jogadores em um ruck devem tentar permanecer sobre seus pés.
Sanção: Pênalti
- (b) Um jogador não deve cair ou ajoelhar-se voluntariamente em um ruck. Isto é considerado jogo perigoso.
Sanção: Pênalti
- (c) Um jogador não deve derrubar um ruck voluntariamente. Isto é considerado jogo perigoso.
Sanção: Pênalti

- (d) Um jogador não deve saltar em cima de um ruck.
Sanção: Pênalti
- (e) Os jogadores não devem ter suas cabeças e ombros mais baixos que seu quadril.
Sanção: Free kick
- (f) Um jogador ruckeando a bola não deve ruckear os jogadores no solo. Um jogador ruckeando a bola deve tentar passar sobre os jogadores no solo e não deve pisá-los voluntariamente. Um jogador ruckeando deve fazê-lo próximo da bola.
Sanção: Pênalti

16.4 OUTRAS INFRAÇÕES NO RUCK

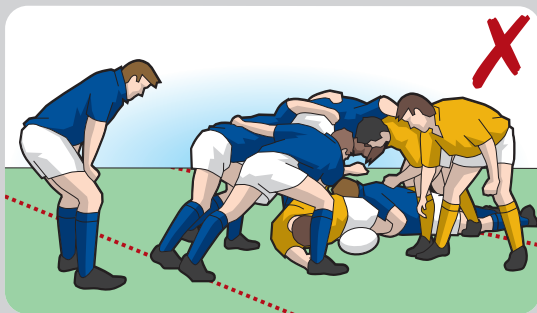
- (a) Os jogadores não devem devolver a bola para o interior do ruck.
Sanção: Free kick
- (b) Os jogadores não devem tocar a bola com as mãos no ruck exceto depois de um tackle se estão sobre seus pés e tenham suas mãos sobre a bola antes que o ruck seja formado.
Sanção: Pênalti
- (c) Os jogadores não devem levantar a bola com as suas pernas no ruck.
Sanção: Pênalti
- (d) Os jogadores no solo ou próximos do ruck devem tentar afastar-se da bola. Estes jogadores não devem interferir com a bola no ruck ou quando está saindo do ruck.
Sanção: Pênalti
- (e) Um jogador não deve cair sobre ou além da bola que está saindo do ruck.
Sanção: Pênalti
- (f) Enquanto a bola está no ruck, um jogador não deve efetuar nenhuma ação que faça os oponentes pensarem que a bola está fora do ruck.
Sanção: Free kick

16.5 IMPEDIMENTO NO RUCK

- (a) **A linha de impedimento.** Há duas linhas de impedimento paralelas às linhas de meta: Uma para cada equipe. Cada linha de impedimento passa pelo último pé do último jogador no ruck. Se o último pé do último jogador estiver sobre ou além da linha de meta, a linha de impedimento para a equipe defensora será a linha de meta.
- (b) Os jogadores devem incorporar-se ao ruck, ou retirar-se para atrás da linha de impedimento imediatamente. Se um jogador se demora ao lado de um ruck, o jogador está impedido.
- (c) **Jogadores incorporando-se ou reincorporando-se ao ruck.** Um jogador que se incorpora a um ruck deve fazê-lo desde atrás do pé do último companheiro no ruck. O jogador pode incorporar-se ao lado deste último jogador. Se o jogador se incorpora ao ruck do lado de seus oponentes, ou à frente do último companheiro, o jogador está impedido. Um jogador pode ligar-se a um jogador oponente sempre que um jogador não estiver impedido de outro modo.

Sanção: Pênalti

Sanção: Pênalti na linha de impedimento da equipe infratora.



Num ruck ou maul, a linha de impedimento passa pelo último pé do jogador do mesmo time. O jogador da camisa amarela na direita, está impedido.

- (d) **Jogadores que não se incorporam ao ruck.** Se um jogador está adiante da linha de impedimento e não se agrega ao ruck, o jogador deve retirar-se em seguida para atrás da linha de impedimento. Se um jogador que está atrás da linha de impedimento a ultrapassa e não se agrega ao ruck, o jogador está impedido.

Sanção: Pênalti na linha de impedimento da equipe infratora.

16.6 RUCK QUE TERMINA COM ÊXITO

Um ruck termina com êxito quando a bola sai do ruck, ou quando a bola está sobre ou além da linha de meta.

16.7 RUCK QUE TERMINA SEM ÊXITO

- (a) Um ruck termina sem êxito quando se torna impossível jogar a bola, e deve-se ordenar um scrum.

A equipe que estava avançando imediatamente antes que se tornasse impossível jogar a bola no ruck, introduzirá a bola.

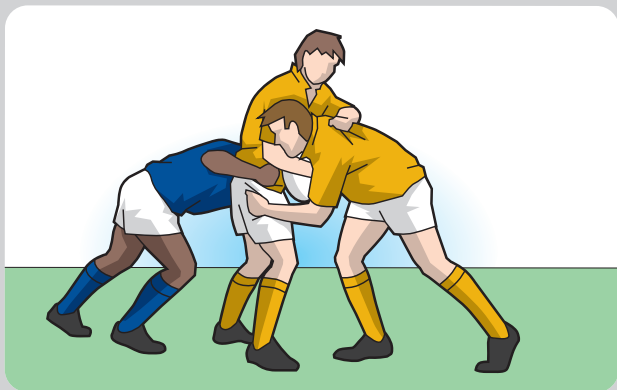
Se nenhuma equipe estava avançando, ou se o árbitro não pode decidir qual era a equipe que estava avançando antes que se tornasse impossível jogar a bola no ruck, a equipe que estava avançando antes que o ruck se iniciasse introduzirá a bola.

Se nenhuma equipe estava avançando, então a equipe atacante introduzirá a bola.

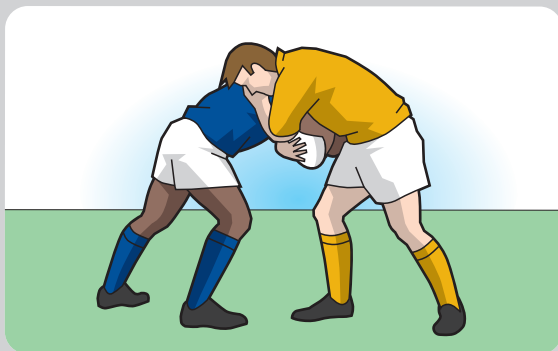
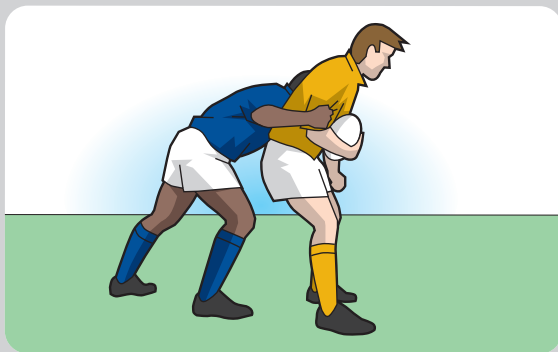
- (b) Antes de fazer soar o apito para marcar o scrum, o árbitro esperará um tempo razoável para que a bola fique disponível, particularmente se alguma equipe está avançando. Se o ruck deixa de se mover, ou na opinião do árbitro a bola provavelmente não irá sair dentro de um tempo razoável, o árbitro deve ordenar um scrum.
- (c) Quando a bola tenha sido claramente ganhada no ruck por uma equipe e a bola esteja disponível para ser jogada, o árbitro vai dizer "jogue" trás o qual a bola deve ser jogada dentro dos cinco segundos. Se a bola não é jogada dentro dos cinco segundos o árbitro outorgará um scrum e a equipe que não tinha a posse da bola no ruck introduzirá a bola.

DEFINIÇÕES

Um maul começa quando o jogador portador da bola é agarrado por um ou mais oponentes, e um ou mais de seus companheiros do portador da bola prendem-se à este. O maul portanto consiste, em seu início, de no mínimo três jogadores, todos sobre seus pés: o portador da bola e um jogador de cada equipe. Todos os jogadores envolvidos devem estar ligados ao maul e devem estar sobre seus pés e deslocando-se à uma das linha de meta. O jogo aberto é considerado encerrado.



Maul



Maul não formado

17.1 FORMAÇÃO DE UM MAUL

- (a) **Onde o maul pode ocorrer.** O maul só pode ocorrer dentro do campo de jogo.

17.2 INCORPORANDO-SE AO MAUL

- (a) Os jogadores que se incorporam a um maul não devem ter suas cabeças e ombros mais baixos do que seus quadris.
Sanção: Free kick
- (b) Um jogador deve estar ligado ao maul ou vinculado ao maul e não simplesmente encostado nele.
Sanção: Pênalti
- (c) Colocar apenas a mão em outro jogador no maul não constitui ligar-se.
Sanção: Pênalti
- (d) **Mantendo os jogadores sobre seus pés.** Os jogadores em um maul devem procurar permanecer sobre seus pés. O portador da bola em um maul pode ir ao solo, sempre que a bola puder ser disponibilizada imediatamente e o jogo continue.
Sanção: Pênalti
- (e) Um jogador não deve derrubar um maul intencionalmente. Isto é considerado jogo perigoso.
Sanção: Pênalti
- (f) Um jogador não deve pular em cima de um maul.
Sanção: Pênalti

17.3 OUTRAS INFRAÇÕES NO MAUL

- (a) Um jogador não deve tentar arrastar um oponente para fora do maul.
Sanção: Pênalti
- (b) Enquanto a bola estiver no maul, um jogador não deve efetuar nenhuma ação que faça a equipe oponente acreditar que a bola está fora do maul.
Sanção: Free kick

17.4 IMPEDIMENTO NO MAUL

- (a) **A linha de impedimento.** Existem duas linhas de impedimento paralelas às linhas de meta, uma para cada equipe. Cada linha de impedimento passa pelo último pé do último jogador no maul. Se o último pé do último jogador estiver sobre ou além da linha de meta, a linha de impedimento para a equipe defensora será a linha de meta.
- (b) Um jogador deve ligar-se ao maul, ou retirar-se para trás da linha de impedimento imediatamente. Se um jogador se demora ao lado de um maul, o jogador está impedido.
Sanção: Pênalti na linha de impedimento da equipe infratora
- (c) **Jogadores incorporando-se ao maul.** Os jogadores que incorporam-se a um maul devem fazê-lo desde atrás do pé do último companheiro no maul. O jogador pode incorporar-se ao lado deste jogador. Se o jogador se incorpora ao maul do lado de seus oponentes, ou adiante do último companheiro, o jogador está impedido.
Sanção: Pênalti na linha de impedimento da equipe infratora
- (d) **Jogadores que não se incorporam ao maul.** Todos os jogadores que estão adiante da linha de impedimento e que não se incorporam ao maul devem retirar-se em seguida para trás da linha de impedimento. Um jogador que não faça isso está impedido. Se qualquer jogador que está atrás da linha de impedimento a ultrapassar e não se incorporar o maul, o jogador está impedido.
Sanção: Pênalti na linha de impedimento da equipe infratora.
- (e) **Jogadores abandonando ou reincorporando-se ao maul.** Os jogadores que abandonam um maul devem retirar-se para trás da linha de impedimento imediatamente, do contrário estão impedidos. Se um jogador se reincorpora no maul antes do último companheiro em um maul, o jogador está impedido. O jogador pode reincorporar-se ao maul ao lado do último companheiro.
Sanção: Pênalti na linha de impedimento da equipe infratora.

- (f) Quando jogadores da equipe que não tem a posse da bola no maul se desprendem voluntariamente do maul de modo que não permaneça nenhum jogador dessa equipe no maul, o maul pode continuar e terá duas linhas de impedimento. A linha de impedimento para a equipe em posse passa pelo último pé do último jogador do maul e para a equipe que não tem a posse é a linha que passa pelo pé mais à frente da equipe que tem a posse da bola no maul.

Sanção: Pênalti

- (g) Quando jogadores da equipe que não tem a posse da bola no maul se desprendem voluntariamente do maul de modo que não fique nenhum jogador dessa equipe no maul, os jogadores dessa equipe podem reincorporar-se ao maul sempre que o primeiro jogador se ligue ao jogador mais à frente da equipe que tem a posse da bola.

Sanção: Pênalti

17.5 MAUL QUE TERMINA COM ÊXITO

O maul é concluído com êxito quando:

- A bola ou o jogador com a bola deixa o maul
- A bola está no solo
- A bola está sobre ou além da linha de meta

17.6 MAUL QUE TERMINA SEM ÊXITO

- (a) O maul termina sem êxito se permanece estacionado ou deixa de mover-se para frente por mais de 5 segundos e se ordena um scrum.
- (b) O maul é concluído sem êxito se torna-se impossível jogar a bola ou se é derrubado (não como consequência de jogo sujo) e se ordena um scrum.

- (c) **Scrum após um mau.** A bola é introduzida pela equipe que não tinha posse de bola quando o mau foi formado. Se o árbitro não pode decidir qual equipe tinha posse, a equipe que estava avançando antes que mau se detiver introduzirá a bola. Se nenhuma equipe avança, a equipe atacante introduzirá a bola.
- (d) Quando o mau permanece estático ou tenha deixado de mover para frente por mais de 5 segundos, mas a bola está em movimento e o árbitro pode vê-la, se espera um tempo razoável para que a bola emerja. Se a bola não emerge em um tempo razoável se ordenará um scrum.
- (e) Quando um mau tenha deixado de mover-se para frente pode voltar a mover-se para frente novamente sempre que o faça dentro dos 5 segundos. Se o mau para de mover-se para frente pela segunda vez e a bola está em movimento e o árbitro pode vê-la, se espera um tempo razoável para que a bola emerja. Se não emergir em um tempo razoável se ordenará um scrum.
- (f) Quando em um mau se torna impossível jogar a bola, o árbitro não permitirá uma disputa prolongada por ela. Ordena-se, então, um scrum.
- (g) Se o portador da bola em um mau vai ao solo, incluindo estar sobre um ou os dois joelhos, ou sentado, o árbitro ordenará um scrum salvo quando a bola estiver disponível imediatamente.

Quando a bola esteja disponível para ser jogada, o árbitro vai dizer “jogue” trás o qual a bola deve ser jogada dentro dos cinco segundos. Se a bola não é jogada dentro dos cinco segundos o árbitro outorgará um scrum e a equipe que não tinha a posse da bola no ruck introduzirá a bola.

- (h) **Scrum após o mau quando seguram quem recebeu a bola diretamente de um chute oponente.** Se um jogador recebe a bola diretamente de um chute de um oponente, que não seja um kick-off ou uma saída de 22, e o jogador é segurado imediatamente por um oponente, pode-se formar um mau. Logo, se o mau permanecer estático, deixa de mover-se para frente por mais de 5 segundos, ou se torna impossível jogar a bola, deve-se ordenar um scrum, introduzirá a bola a equipe do jogador que recebeu a bola.

“Diretamente de um chute de um oponente” significa que a bola não tocou em nenhum outro jogador ou no solo antes que o jogador a tenha recebido.

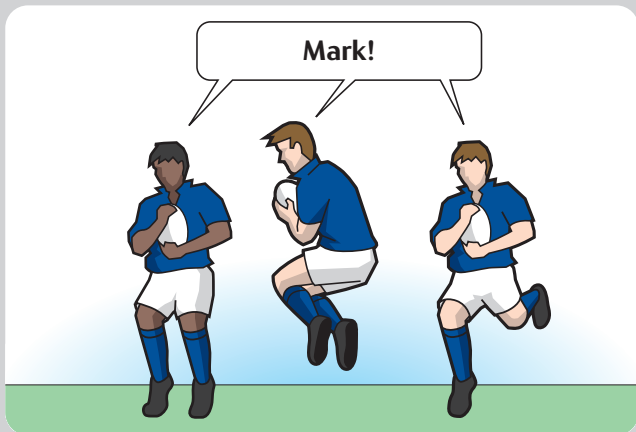
DEFINIÇÕES

Para pedir um mark, um jogador deve estar sobre ou atrás da sua linha de 22m. Um jogador com um pé sobre ou atrás da linha de 22m se considera estar “nas 22’s”. Esse jogador deve segurar claramente a bola, diretamente do chute de um oponente, e ao mesmo tempo gritar “Mark”. O mark não pode ser feito de um chute de início, nem de um chute de reinício, exceto de uma saída de 22.

Um chute é concedido pelo mark. O local desse chute é no local do mark.

Um jogador pode pedir mark ainda que a bola toque um poste de meta ou o travessão antes de ser agarrada.

Um jogador da equipe defensora pode pedir um mark no in-goal.



Mark

18.1 DEPOIS DE UM MARK

O árbitro fará soar o apito imediatamente e marcará um chute ao jogador que pediu o mark.

18.2 CHUTE CONCEDIDO

O chute deve ser executado sobre ou atrás do local do mark. Se o mark é pedido dentro do in-goal, o chute é concedido à 5 metros da linha de meta sobre uma linha que passe através do local do mark.

18.3 LUGAR DO CHUTE

O chute é executado na marca ou atrás da marca, na linha através da marca.

18.4 QUEM EXECUTA O CHUTE

O chute deve ser executado pelo jogador que pediu o mark. Se esse jogador não pode efetuar o chute dentro do lapso de um minuto, se formará um scrum no lugar da marca e a equipe do jogador introduzirá a bola. Se a marca está no in-goal, o scrum será a 5 metros da linha de meta, sobre uma linha através da marca.

18.5 COMO SE EFETUA O CHUTE

As disposições da Lei 21 – Chutes Livres – se aplicam a um chute concedido após um mark.

18.6 SCRUM OPCIONAL

- (a) A equipe do seu jogador que pediu o mark pode optar em formar um scrum.
- (b) **Onde se deve formar o scrum.** Se a marca está no campo de jogo, o scrum se formará no lugar da marca porém a pelo menos a 5 metros da linha de lateral. Se a marca está no in-goal, o scrum se formará a 5 metros da linha de meta sobre uma linha através da marca, e a pelo menos 5 metros da linha de lateral.
- (c) **Quem introduz a bola.** A equipe do jogador que pediu o mark introduzirá a bola.

18.7 PÊNALTI CONCEDIDO

- (a) Nenhum oponente, esteja em posição legal ou impedido, deve investir contra um jogador que pediu um mark, após o árbitro ter feito soar o apito.
Sanção: Pênalti
- (b) **Onde se executa o pênalti.** Se o infrator está em posição legal, o penal se executa no lugar da infração. Se o infrator está impedido, o penal se executa no lugar da linha de impedimento (Lei 11 Impedimento e posição legal do jogo aberto)
- (c) **O pênalti.** Qualquer jogador da equipe não infratora poderá executar o pênalti.



Durante a partida

Reinícios

- Lei 19 Lateral e Alinhamento lateral
- Lei 20 Scrum
- Lei 21 Pênaltis e Free Kicks



LATERAL

DEFINIÇÕES

“Chutada diretamente para a lateral” significa que a bola foi chutada para fora pela linha de lateral sem tocar o solo na área de jogo, e sem tocar em nenhum jogador ou o árbitro.

“As 22’s” é a área entre a linha de meta e a linha de 22 metros, incluindo a linha de 22 metros, *porém excluindo a linha de meta.*

A linha do alinhamento lateral é uma linha imaginária no campo de jogo perpendicular à linha de lateral através do local onde bola deve ser lançada.

A bola saiu para a lateral quando não é portada por um jogador e toca a linha de lateral ou alguma pessoa ou coisa sobre ou além da linha de lateral.

A bola saiu para a lateral quando é portada por um jogador e o portador (ou a bola) toca a linha de lateral ou o solo além da linha lateral. O lugar onde o portador da bola (ou a bola) tocou ou cruzou a linha de lateral é o lugar onde saiu para a lateral.

A bola saiu para a lateral se um jogador recebe a bola e esse jogador tem um pé sobre a linha de lateral ou sobre o solo além da linha de lateral. Se um jogador tem um pé no campo de jogo e um pé na linha de lateral e agarra a bola, a bola saiu para a lateral.

Se a bola cruza a linha de lateral ou a linha de lateral do in-goal, e é agarrada por um jogador, que tem ambos os pés na área de jogo, a bola não saiu para a lateral ou lateral do in-goal. Esse jogador pode impulsionar a bola para a área de jogo.

Se um jogador salta e agarra a bola, ambos os pés devem cair na área de jogo, caso contrário a bola saiu para a lateral ou lateral do in-goal.

Um jogador sobre a linha de lateral pode chutar ou impulsionar a bola, porém não pode agarrá-la, sempre que não tenha cruzado o plano da linha de lateral. O plano da linha de lateral é o espaço vertical imediatamente por cima da linha lateral.

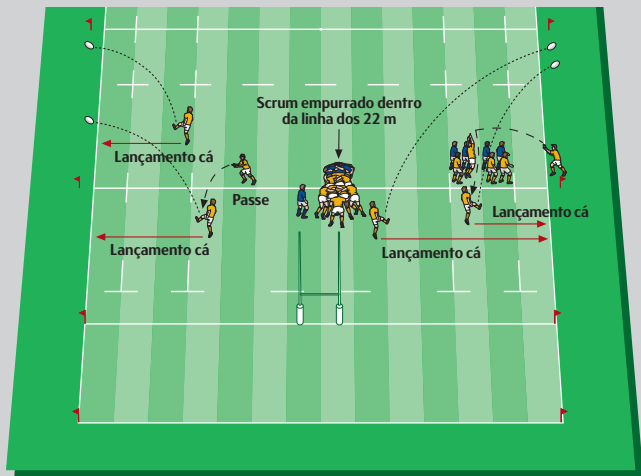
19.1 LANÇAMENTO

SEM GANHAR TERRENO

- (a) **Fora das 22's de uma equipe, um jogador da equipe chuta diretamente para a lateral.** Exceto de um pênalti, quando um jogador em qualquer parte da área de jogo fora das 22's chuta diretamente para a lateral, não há ganho de terreno. O lançamento efetua-se no local onde se chutou a bola, ou no local onde saiu para a lateral, o que esteja mais próximo da linha de meta do jogador.
- (b) **Equipe que introduz a bola nas 22's de sua equipe.** Quando um jogador defensor joga a bola desde fora das 22's e a bola entra nas 22's desse jogador ou no in-goal, sem tocar um jogador adversário, e em seguida esse jogador ou outro jogador dessa equipe chuta a bola diretamente para a lateral sem que previamente tenha tocado um jogador adversário, ou tenha ocorrido um tackle, ou se forme um ruck ou um maul, não há ganho de terreno. Isto se aplica quando um jogador defensor retrocede para trás da linha de 22 metros e efetua um passe rápido e logo a bola é chutada diretamente para a lateral.
- (c) Se um jogador com um ou ambos os pés dentro das 22's pega a bola que estava parada fora da linha de 22 metros e a chuta diretamente para a lateral, o jogador está introduzindo a bola dentro das 22's, então, não há ganho de terreno.
- (d) **Equipe defensora que introduz a bola nas 22's de sua equipe após um scrum ou alinhamento lateral.** Quando a equipe defensora introduz a bola no scrum ou efetua um lançamento no alinhamento lateral fora das 22's de sua equipe e em seguida a bola cruza a linha de 22 metros dessa equipe sem tocar em um jogador adversário e logo um jogador da equipe defensora chuta a bola diretamente para a lateral sem que previamente tenha tocado um jogador adversário, ou ocorra um tackle, ou se forme um ruck ou um maul, não há ganho de terreno.

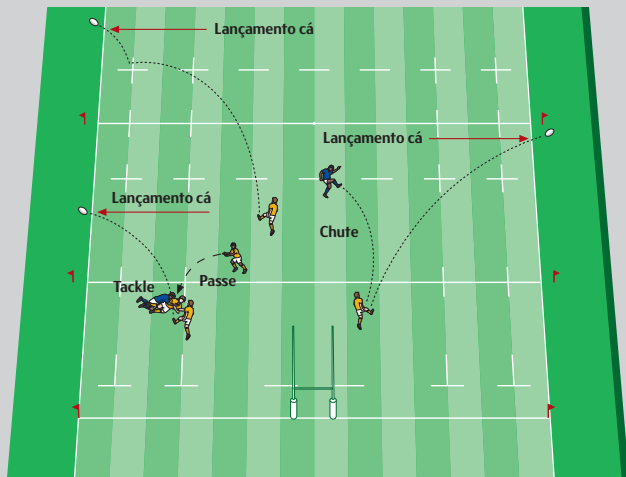
GANHANDO TERRENO

- (e) Se um jogador com um ou ambos os pés dentro das 22's pega a bola que estava em movimento fora das 22's e a chuta diretamente para a lateral dentro das 22's, o lançamento deve ser efetuado onde a bola saiu para a lateral.



Sem ganhar terreno

- (f) **Jogador que introduz a bola nas 22's da sua equipe.** Quando um jogador defensor joga a bola desde fora das 22's e a bola entra nas 22's desse jogador ou no in-goal e toca um jogador adversário, ou ocorre um tackle ou se forma um ruck ou um maul, e logo a bola é chutada por um jogador dessa equipe diretamente para a lateral, o lançamento deve ser feito onde a bola saiu para a lateral.
- (g) **Bola ingressa nas 22's do jogador por um adversário.** Quando a bola entra nas 22's de uma equipe através de um adversário, sem ter tocado (ou sido tocada) por um jogador da equipe defensora antes de cruzar a linha de 22 metros, e logo a bola é chutada para a lateral pela equipe defensora, o lançamento deve ser feito de onde a bola saiu pela lateral.

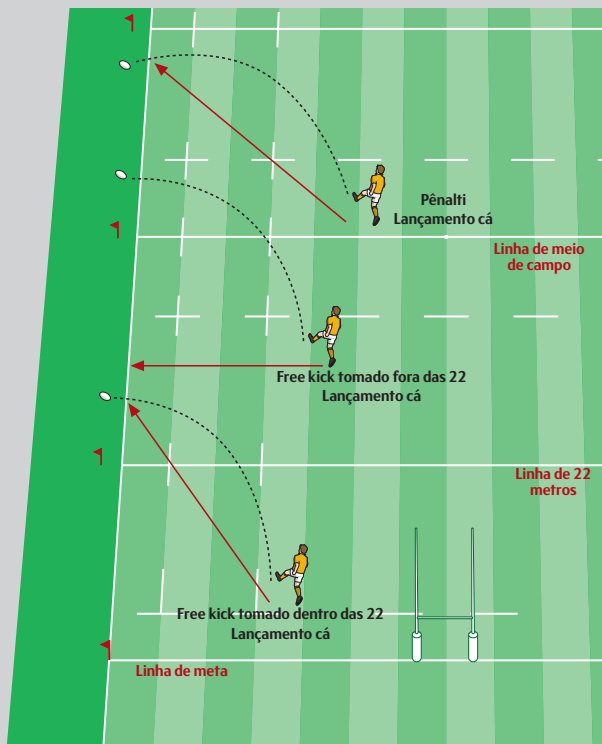


Ganhando terreno

- (h) **Chutes indiretamente para a lateral.** Quando um jogador em qualquer local da área do jogo chuta a bola indiretamente para a lateral, de modo que a bola bate no campo de jogo, o lançamento deve ser efetuado onde a bola saiu para a lateral.

Quando um jogador em qualquer local da área de jogo chuta a bola de modo que ela toque ou seja tocada por um adversário e logo sai indiretamente para a lateral, o lançamento deve ser efetuado de onde a bola saiu para a lateral.

Quando um jogador em qualquer local da área de jogo chuta a bola de modo que ela toque ou seja tocada por um adversário e logo sai diretamente para a lateral, o lançamento deve ser efetuado na linha no local onde o oponente tocou a bola ou onde a bola cruzou a linha da lateral, se este for mais próximo da linha de meta do jogador oponente.



Lateral e lançamento

PÊNALTÍ

- (i) **Pênalti.** Quando um jogador chuta para a lateral um pênalti em qualquer local da área de jogo, o lançamento se efetua onde a bola saiu para a lateral.

FREE KICK

- (j) **Fora das 22's do chutador, sem ganho de terreno.** Quando um free kick outorgado fora das 22's sai diretamente para a lateral, o lançamento deve ser efetuado no local onde a bola foi chutada, ou onde saiu para a lateral, o que estiver mais próximo da linha de meta do chutador.
- (k) **Dentro das 22's do chutador ou de seu in-goal, com ganho de terreno.** Quando se outorga um free kick dentro das 22's ou no in-goal, e o chute sai diretamente para a lateral, o lançamento deve ser efetuado onde a bola saiu para a lateral.

19.2 COBRANÇA RÁPIDA

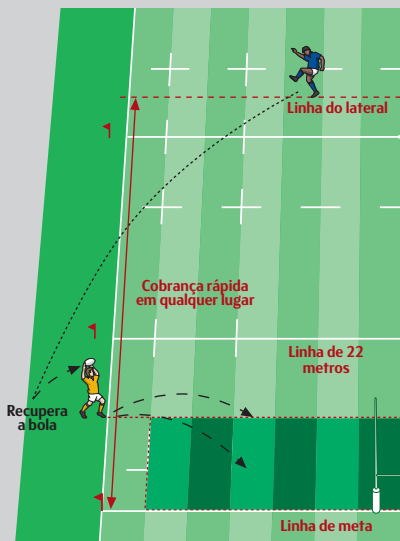
- (a) Um jogador pode fazer uma cobrança rápida sem esperar que o alinhamento lateral se forme.
- (b) Para efetuar uma cobrança rápida, o jogador deve estar fora do campo de jogo em qualquer lugar entre o local que seria efetuado o lançamento da bola num alinhamento lateral formado e a linha de meta do jogador.
- (c) Um jogador não deve efetuar uma cobrança rápida após o alinhamento lateral se formar. Se o jogador o faz, a cobrança rápida deve ser desconsiderada. O lançamento será efetuado pela mesma equipe.
- (d) Para uma cobrança rápida, o jogador deve utilizar a mesma bola que saiu para a lateral. Se, após sair pela lateral e se tornar morta, se utilizou outra bola, ou se outra pessoa tocou a bola além do jogador que a introduziu então a cobrança rápida deve ser desconsiderada. O lançamento do alinhamento lateral será efetuado pela mesma equipe.
- (e) Uma cobrança rápida é incorreta quando:
- Se lança a bola em direção à linha de meta dos oponentes, ou
 - Se lança a bola a frente da linha do lateral, ou
 - Se lança a bola em ou detrás da linha de meta, ou

Lei 19 Lateral e Alinhamento lateral

- A bola toca o solo ou um jogador antes de alcançar à linha de 5 metros, ou
- O jogador que introduz a bola colocar um pé no campo de jogo quando lança a bola.

As opções da equipe oponente são escolher um lançamento entre:

- A lateral no lugar onde se tentou a cobrança rápida, ou
- Introduzir a bola num scrum nesse lugar, sobre a linha de 15 metros.



Cobrança rápida

Se essa equipe também lança a bola no alinhamento lateral de modo incorreto, se formará um scrum sobre a linha de 15 metros. A equipe que lançou a bola primeiro, introduzirá a bola no scrum.

- (f) Em uma cobrança rápida, um jogador pode lançar a bola na direção da linha de alinhamento lateral ou para trás no sentido da linha de meta desse jogador.
- (g) Em uma cobrança rápida, um jogador pode chegar até a linha do lateral e afastar-se sem ser sancionado.
- (h) Em uma cobrança rápida, um jogador não deve impedir que a bola alcance os 5 metros.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros.
- (i) Se um jogador portando a bola é empurrado para a lateral, o jogador deve soltar a bola para que um jogador adversário possa efetuar uma cobrança rápida.
Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros.

19.3 OUTROS LANÇAMENTOS

Em todas as outras ocasiões, o lançamento é efetuado no local onde a bola saiu para a lateral.

19.4 QUEM INTRODUZ

- (a) O lançamento é efetuado pelo adversário do jogador que portou ou tocou por último a bola antes que saísse para a lateral. Quando há dúvidas o lançamento será efetuado pela equipe atacante.

Exceção: Quando uma equipe executa um pênalti e a bola é chutada para a lateral, o lançamento deve ser efetuado por um jogador da equipe que chutou durante a cobrança do pênalti. Isto se aplica se a bola foi chutada direta ou indiretamente para a lateral.

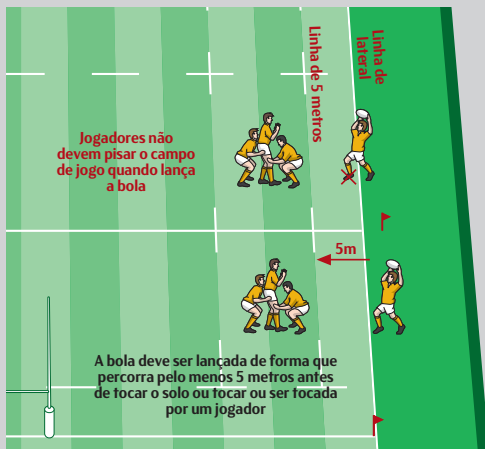
- (b) Quando a bola sai pela lateral depois de um knock-on ou passe forward, a equipe não infratora terá a opção de um lateral no lugar que a bola cruzou a linha do lateral ou um scrum no lugar do knock-on ou passe forward ou uma cobrança rápida.

19.5 JOGADOR COM UM PÉ NA LATERAL

- (a) Se um jogador com um ou ambos os pés sobre ou além da linha de lateral (ou lateral de in-goal) pega a bola que estava estática dentro da área de jogo, esse jogador pegou a bola na área de jogo e com ele colocou a bola para a lateral (ou lateral de in-goal).
- (b) Se um jogador com um ou ambos os pés sobre ou além da linha de lateral (ou lateral de in-goal) pega a bola que estava em movimento dentro da área de jogo, se considera que esse jogador pegou a bola para a lateral (ou na linha de in-goal).

19.6 COMO SE EFETUA O LANÇAMENTO

O jogador que efetua o lançamento deve se posicionar no local correto. O jogador não deve colocar nenhum pé no campo de jogo quando lança a bola. A bola deve ser lançada direita, de modo que alcance pelo menos 5m ao longo da linha do alinhamento lateral antes de tocar o solo ou ser tocada por um jogador.



Como se efetua o lançamento

19.7 LANÇAMENTO INCORRETO

- Se em um alinhamento lateral o lançamento é incorreto, a equipe adversária tem a opção de efetuar um lançamento para um alinhamento lateral, ou introduzir a bola no scrum sobre a linha de 15 metros. Se escolhe o lançamento para o alinhamento lateral e novamente este é incorreto, se formará um scrum. A equipe que primeiro efetuou o lançamento, introduzirá a bola.
- O lançamento no alinhamento lateral deve ser efetuado sem demora e sem ameaças.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros.
- Um jogador não deve intencional ou reiteradamente introduzir a bola torta.
Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros.

LATERAL

DEFINIÇÕES

O propósito do alinhamento lateral é o de reiniciar o jogo de modo, rápido, seguro e imparcial, após a bola ter saído para a lateral, com um lançamento entre duas fileiras de jogadores.

Jogadores no alinhamento lateral. Os jogadores no alinhamento lateral são os jogadores que formam as duas fileiras que compõem o alinhamento lateral.

Receptor. O receptor é o jogador em posição de receber a bola quando os jogadores do alinhamento lateral a passam ou tocam para trás desde o alinhamento lateral. Qualquer jogador pode ser o receptor porém cada equipe pode ter apenas um receptor em um alinhamento lateral.

Jogadores participantes do alinhamento lateral. Os jogadores que participam do alinhamento lateral são: o lançador e um adversário imediato; os dois jogadores que estão aguardando para receber a bola lançada; e os jogadores no alinhamento lateral.

Todos os outros jogadores. Todos os outros jogadores que não participam no alinhamento lateral devem estar a pelo menos 10 metros atrás da linha do alinhamento lateral, ou sobre ou atrás da sua linha de meta se esta está mais próxima, até que a formação de alinhamento lateral termine.

Linha de 15 metros. A linha de 15 metros está 15m dentro do campo de jogo e paralela à linha lateral.

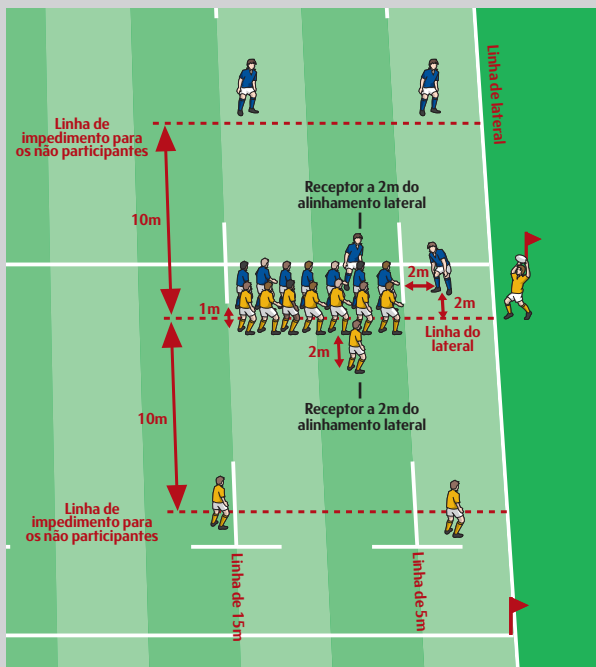
Scrum após o alinhamento lateral. Qualquer scrum ordenado por uma infração ou detenção no alinhamento lateral deve ser efetuado na linha de 15 metros sobre a linha do alinhamento lateral.

19.8 FORMANDO UM ALINHAMENTO LATERAL

- (a) **Mínimo.** Pelo menos dois jogadores de cada equipe devem formar um alinhamento lateral.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros

Lei 19 Lateral e Alinhamento lateral

- (b) **Máximo.** A equipe que efetua o lançamento da bola determina o número máximo de jogadores no alinhamento lateral.
- (c) A equipe adversária pode ter menos jogadores no alinhamento lateral porém não devem ter mais.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (d) Quando a bola está fora para a lateral, supõe-se que cada jogador que se aproxima da linha do alinhamento lateral o faz para formar o alinhamento lateral. Os atletas que se aproximam da linha do alinhamento lateral devem fazê-lo sem demora. Os atletas de ambas as equipes não devem deixar o alinhamento lateral uma vez que tenham tomado parte no mesmo, até que termine o alinhamento lateral.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (e) Se a equipe que efetua o lançamento alinha menos jogadores que o número habitual de jogadores no alinhamento lateral, deve-se dar aos seus adversários, um tempo razoável para retirar do alinhamento lateral o número suficiente de jogadores, para satisfazer esta lei.
Sanção: Free kick sobre a vida de 15 metros.
- (f) Estes jogadores devem sair do alinhamento lateral sem demora. Devem retirar-se para a linha de impedimento, 10 metros atrás da linha do alinhamento lateral. Se o alinhamento lateral termina antes que cheguem a esta linha, podem voltar a participar no jogo.
Sanção: Free kick sobre a vida de 15 metros.
- (g) **Deixar de formar um Alinhamento Lateral.** Uma equipe não deve de forma intencional deixar de formar um alinhamento lateral.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (h) **Onde devem estar os jogadores no Alinhamento Lateral.** A frente do alinhamento lateral não deve estar a menos de 5m da linha de lateral. O final da fileira não deve estar além de 15 metros da linha de lateral. Todos os jogadores no alinhamento lateral devem estar entre estes dois pontos.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (i) **Onde o receptor deve estar.** Se a equipe coloca um receptor, esse jogador deve estar a pelo menos 2m de seus companheiros no alinhamento lateral, e entre as linhas de 5m e os 15m até que o alinhamento lateral comece.



O Alinhamento lateral

Lei 19 Lateral e Alinhamento lateral

Uma vez que o alinhamento lateral tenha começado o receptor pode entrar no alinhamento lateral e realizar qualquer das ações disponíveis para os jogadores no alinhamento lateral e é passível de receber as sanções relacionadas.

Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros ao longo da linha do alinhamento lateral

- (j) **Jogador entre a lateral e os cinco metros.** A equipe que não efetua o lançamento deve ter um jogador parado entre a linha da lateral e a linha de cinco metros do lado de sua equipe na linha do alinhamento lateral, quando formar o alinhamento lateral. Este jogador deve parar **a dois metros da linha do alinhamento lateral** e a dois metros da linha de cinco metros.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (k) Os jogadores participantes do alinhamento lateral podem trocar de lugar antes do lançamento da bola.
- (l) **Duas fileiras retas.** Os jogadores no alinhamento lateral de ambas as equipes formam duas fileiras paralelas, cada uma delas perpendicular à linha lateral.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (m) Os jogadores que se enfrentam na formação de um alinhamento lateral, devem deixar um claro espaço entre seus ombros interiores. Este espaço é determinado com os jogadores numa postura erguida.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (n) **Espaço de 1 metro.** Cada fileira de jogadores deve estar a meio metro do seu lado da linha do alinhamento lateral.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (o) A linha do alinhamento lateral não deve estar dentro dos 5 metros da linha de meta.
- (p) Após a formação do alinhamento lateral, porém antes de que a bola tenha sido lançada, um jogador não deve segurar, empurrar, carregar, ou obstruir um adversário.
Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros.

19.9 COMEÇO E FIM DO ALINHAMENTO LATERAL

- (a) **Começo do alinhamento lateral.** O alinhamento lateral começa quando a bola deixa as mãos do jogador efetuou o lançamento.
- (b) **Fim do alinhamento lateral.** O alinhamento lateral termina quando a bola ou um portador da bola deixa o alinhamento lateral.

Isto inclui o seguinte:

- Quando a bola é passada, golpeada ou chutada para fora do alinhamento lateral, o alinhamento lateral termina.
- Quando a bola ou o jogador que a porta se desloca para a área entre a linha de 5 metros e a linha lateral, o alinhamento lateral termina.
- Quando um jogador no alinhamento lateral passa a bola para outro jogador que está em movimento de desprendimento, o alinhamento lateral termina.
- Quando a bola é lançada além da linha de 15 metros, ou quando um jogador a leva ou a coloca além dessa linha, o alinhamento lateral termina.
- Quando se desenrolam um ruck ou Maul em um alinhamento lateral, e todos os pés de todos os jogadores no ruck ou Maul se movem além da linha do alinhamento lateral, o alinhamento lateral termina.
- Quando se torna impossível jogar a bola em um alinhamento lateral, o alinhamento lateral termina. O jogo é reiniciado com um scrum.

19.10 OPÇÕES DISPONÍVEIS EM UM ALINHAMENTO LATERAL

- (a) **Utilizar um oponente como apoio.** Um jogador no alinhamento lateral não deve utilizar um adversário como apoio para saltar.
Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros
- (b) **Apoiando ou empurrando.** Um jogador no alinhamento lateral não deve apoiar-se, empurrar, carregar, obstruir, ou segurar um adversário que não tenha a bola exceto quando está se desenvolvendo um ruck ou Maul.
Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros
- (c) **Carga ilegal.** Um jogador no alinhamento lateral não deve investir em um adversário exceto numa tentativa de tacklear o jogador ou de jogar a bola.
Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros
- (d) **Levantar e apoiar.** Os jogadores podem ajudar um companheiro a saltar pela bola, levantando e apoiando esse jogador, sempre que os jogadores levantem e/ou apoiem não segurando o companheiro saltador a uma altura inferior aos shorts na parte de trás ou abaixo das coxas na parte da frente.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (e) **Segurar previamente é permitido.** Os jogadores que vão levantar ou apoiar um companheiro que salta para a bola podem segurar previamente esse companheiro sempre que não efetuarem a prefixação a uma altura inferior aos shorts na parte de trás ou abaixo das coxas na parte da frente.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (f) **Saltar, segurar ou levantar antes que se lance a bola.** Um jogador não deve saltar ou ser levantado ou agarrado antes que a bola tenha deixado as mãos do jogador que efetuará o lançamento.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (g) **Baixar o jogador.** Os jogadores que levantam um companheiro que salta, devem abaixá-lo até ao solo tão logo que a bola seja obtida por um jogador qualquer da equipe.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros

X



Não utilizar um oponente para se apoiar

X



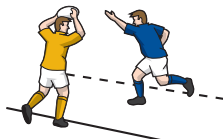
Não se apoiar ou empurrar

X



Não carregar ilegalmente

X



Não bloquear o lançamento

✓



Segurar previamente está permitido

✓



Se permite levantar jogadores no alinhamento lateral

- (h) **Bloquear o lançamento.** Um jogador no alinhamento lateral não deve parar a menos de 5m da linha de lateral. Um jogador no alinhamento lateral não deve impedir que a bola alcance a linha de 5 metros.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (i) Quando a bola for lançada mais além de um jogador do alinhamento lateral, esse jogador pode mover-se para o espaço entre a linha de lateral e a linha de 5 metros. Se o jogador se desloca nesse espaço, o jogador não deve mover-se em direção à sua linha de meta antes que o alinhamento lateral termine, exceto em um movimento de desprendimento.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (j) **Agarrando ou desviando a bola.** Quando um jogador salta a procura da bola deve usar ambas as mãos ou seu braço interior para tentar agarrar ou desviar a bola. O saltador não deve usar somente o braço exterior para tentar agarrar ou desviar a bola. Se o saltador tem ambas as mãos sobre sua cabeça pode usar qualquer mão para jogar a bola.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros
- (k) **Defesa no alinhamento lateral.** Um jogador que pula e obtém a posse da bola no alinhamento lateral pode ser tackleado imediatamente de ter tocado o solo.

Um jogador que obtém a posse da bola no alinhamento lateral sem ter pulado pode ser tackleado imediatamente.

Em ambos casos estas ações devem ter começado antes que se tenha formado um Maul.

Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros

19.11 LANÇADOR

O lançador que efetua o lançamento da bola dispõe de quatro opções:

- (a) O lançador pode ficar entre a linha de 5 metros e a linha de lateral.
- (b) O lançador pode retirar-se até a linha de impedimento, 10 metros atrás da linha do alinhamento lateral.
- (c) O lançador pode incorporar-se ao alinhamento lateral tão logo que a bola tenha sido lançada.

- (d) O lançador pode deslocar-se da posição de receptor se não há ninguém nessa posição. Se o lançador deslocar-se para qualquer outro lugar, estará impedido.

Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros

19.12 DESPRENDIMENTO

DEFINIÇÕES

Um jogador no alinhamento lateral “se desprende” quando deixa o alinhamento lateral para agarrar a bola que tenha sido golpeada ou passada para trás por um companheiro.

- (a) **Quando:** Um jogador não deve desprender-se enquanto a bola não deixa as mãos do jogador que a lança.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros, alinhada com a linha do alinhamento lateral.
- (b) Um jogador que se desprende deve permanecer dentro da área delimitada pela linha do alinhamento lateral até 10 metros do seu lado da linha do alinhamento lateral, e deve permanecer em movimento até que o alinhamento lateral tenha terminado.
Sanção: Free kick sobre a linha de 15 metros, alinhada com a linha do alinhamento lateral
- (c) Os jogadores podem trocar as suas posições no alinhamento lateral antes que a bola seja lançada.

19.13 LINHAS DE IMPEDIMENTO NO ALINHAMENTO LATERAL

- (a) Quando se forma um alinhamento lateral, para cada equipe há duas linhas diferentes de impedimento, paralelas às linhas de meta.

- (b) **Jogadores participantes.** Uma linha de impedimento se aplica para os jogadores participantes do alinhamento lateral (normalmente alguns ou todos os forwards, mais o meio scrum e o jogador que lança a bola). Até que se lance a bola, e tenha tocado um jogador ou o solo, a linha de impedimento é a linha do alinhamento lateral. Após, a linha de impedimento é a linha da bola.
- (c) **Jogadores não participantes.** A outra linha de impedimento se aplica para os jogadores que não participam do alinhamento lateral (normalmente os aberturas). Para eles, a linha de impedimento está 10 metros atrás da linha do alinhamento lateral ou é a sua linha de meta, se esta está mais próxima.

19.14 IMPEDIMENTO DOS PARTICIPANTES DO ALINHAMENTO LATERAL

- (a) **Antes que a bola tenha tocado um jogador ou o solo.** Um jogador não deve ultrapassar a linha do alinhamento lateral. Um jogador está impedido, se, antes que a bola tenha tocado um jogador ou o solo, esse jogador ultrapasse a linha do alinhamento lateral, salvo que o faça enquanto salta para a bola. O jogador deve saltar desde o seu lado da linha do alinhamento lateral.

Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros

- (b) Se um jogador salta e cruza a linha do alinhamento lateral porém falha na sua tentativa de agarrar a bola, esse jogador não será sancionado desde volte a colocar-se em posição legal sem demora.

Os jogador que saltam para a bola podem dar um passo em qualquer direção sempre que não cruzem a linha do alinhamento lateral.

Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros

- (c) **Após a bola ter tocado um jogador ou o solo.** Um jogador que não porta a bola está impedido se, após a bola ter tocado um jogador ou o solo, esse jogador passa da linha da bola, salvo que esteja tackleando (ou tentando tacklear) um adversário. Qualquer tentativa de tackle deve começar do lado da bola desse jogador.

Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros

- (d) O árbitro deve sancionar qualquer jogador que, intencionalmente ou não, se coloque em uma posição de impedimento sem tentar ganhar a posse da bola ou tacklear um adversário.

Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros

- (e) Nenhum jogador participante do alinhamento lateral, de nenhuma das duas equipes, deve abandonar o alinhamento lateral até que o alinhamento lateral tenha terminado.

Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros

- (f) **Lançamento longo.** Se o jogador que efetua um lançamento joga a bola para mais além da linha de 15 metros, um jogador que faz parte do alinhamento lateral pode correr para dentro do campo além da linha de 15 metros assim que a bola deixa a mão do jogador que a lança.

Se isso ocorre, um adversário também poderá correr para dentro do campo. Se um jogador que corre para dentro do campo para pegar um lançamento longo, e a bola não é lançada além da linha de 15 metros, este jogador está impedido e deve ser sancionado.

Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros

- (g) **Ruck ou mau no alinhamento lateral.** Quando se desenvolve um ruck ou um mau no alinhamento lateral, a linha de impedimento de um jogador que participa do alinhamento lateral não é a linha da bola. A linha de impedimento é agora o último pé (pé mais próximo da linha de meta) da equipe desse jogador no ruck ou mau.

- (h) O alinhamento lateral termina quando o ruck ou o mau ultrapassa a linha de alinhamento lateral. Para que isto ocorra, todos os pés de todos os jogadores no ruck ou no mau devem ter ultrapassado a linha do alinhamento lateral.

- (i) Um jogador que participa do alinhamento lateral deve incorporar-se ao ruck ou mau, ou retirar-se até a linha de impedimento e permanecer nessa linha. Caso contrário esse jogador está impedido.

Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros

- (j) O restante da lei do ruck ou mau deve ser aplicado. Um jogador não deve incorporar-se ao ruck ou mau pelo lado de seus oponentes.

Sanção: Pênalti

- (k) Os jogadores não devem incorporar-se além da linha de off-side. Se o fazem estarão em posição de impedimento.

Sanção: Pênalti sobre a linha de 15 metros

19.15 IMPEDIMENTO DOS NÃO PARTICIPANTES DO ALINHAMENTO LATERAL

- (a) Um jogador que não participa do alinhamento lateral está impedido se esse jogador está à frente da linha de impedimento antes que o alinhamento lateral termine.
Sanção: Pênalti na linha de impedimento da equipe infratora, alinhada com o local da infração porém a não menos de 15 metros da linha lateral.
- (b) **Jogadores que ainda não estão em posição legal quando a bola é lançada.** Um jogador pode introduzir a bola mesmo quando um companheiro não tenha chegado ainda à linha de impedimento. Porém, se este jogador não está tentando alcançar uma posição legal sem demora, este jogador está impedido.
Sanção: Pênalti na linha de impedimento da equipe infratora, alinhada com o local da infração, porém a não menos de 15 metros da linha lateral.
- (c) **Lançamento longo.** Se o jogador que efetua o lançamento lança a bola além da linha de 15 metros, um jogador da mesma equipe pode avançar para agarrar a bola, tão logo a bola deixe as mãos do jogador que lança. Se o jogador fizer isso, os oponentes também poderão avançar. Se um jogador avança para agarrar o lançamento longo e a bola não é lançada além da linha de 15 metros, este jogador está impedido e deve ser sancionado.
Sanção: Pênalti na linha de impedimento da equipe infratora, alinhada com o local da infração, porém a não menos de 15 metros da linha lateral.
- (d) **Ruck ou Maul no alinhamento lateral.** Quando se desenvolve um ruck ou Maul em um alinhamento lateral, o alinhamento lateral não termina até que os pés de todos os jogadores do ruck ou Maul tenham se deslocado além da linha do alinhamento lateral.

Até este momento, a linha de impedimento para os jogadores que não participam do alinhamento lateral continua sendo 10 metros atrás da linha do alinhamento lateral, ou até a linha de meta se esta estiver próxima. Um jogador que ultrapassa esta linha de impedimento está impedido.

Sanção: Pênalti na linha de impedimento a não menos de 15 metros da linha lateral.

DEFINIÇÕES

O propósito do scrum é o de reiniciar o jogo de modo rápido, seguro e imparcial, depois de uma infração menor ou de uma detenção.

Um scrum é formado no campo de jogo quando oito jogadores de cada equipe, amarrados em três linhas por cada equipe, se juntam com seus adversários de forma que as cabeças dos primeiros linhas fiquem intercaladas. Assim se forma um túnel onde o meio scrum introduzirá a bola para que os jogadores das primeiras linhas possam disputar a posse hookeando a bola com qualquer pé.

A linha média do scrum não deve estar dentro dos 5 metros da linha de meta. Um scrum não pode acontecer dentro dos 5 metros da linha de lateral.

O túnel é o espaço existente entre as duas primeiras linhas.

O jogador de qualquer um das equipes que introduz a bola no scrum é o meio scrum.

A linha média é uma linha imaginária no solo dentro do túnel por baixo da linha onde se juntam os ombros das duas primeiras linhas.

O jogador do meio de cada primeira linha é o hooker.

Os jogadores de cada lado do hooker são os pilares. Os pilares esquerdos são os pilares cabeça livre. Os pilares direitos são os pilares cabeça presa.

Os jogadores da segunda linha que empurram sobre os pilares e o hooker são os segundas linhas.

Os jogadores exteriores que se amarram à segunda linha ou terceira linha são os asas.

O jogador da terceira linha que geralmente empurra sobre ambas segundas linhas é o jogador de número 8, denominado oitavo. Alternativamente, o oitavo pode empurrar sobre uma segunda linha e um asa.

20.1 FORMAÇÃO DE UM SCRUM

- (a) **Onde se forma um scrum.** O local para formar um scrum é onde aconteceu a infração ou a detenção, ou o mais perto possível do mesmo, no campo de jogo, a menos que se especifique de outro modo na Lei.
- (b) Se isto está a menos de 5 metros da linha de lateral, o local onde para formar o scrum é a 5 metros dessa linha de lateral. Um scrum pode acontecer somente no campo de jogo. Quando se forma um scrum, a linha média não deve estar dentro dos cinco metros da linha de meta.
- (c) Se ocorre uma infração ou detenção dentro do in-goal, o lugar para o scrum é a cinco metros da linha do meta. O scrum se formará em linha com o lugar onde aconteceu a infração ou detenção.

- (d) **Sem demora.** Uma equipe não deve atrasar intencionalmente a formação de um scrum. A equipe deve estar pronta para o árbitro ao chamar “agachar” dentro de 30 segundos a partir do momento em que o árbitro faz o sinal para o scrum.

Sanção: Free kick

- (e) **Quantidade de jogadores: oito.** Um scrum deve ter oito jogadores de cada equipe. Os oito jogadores devem se manter ligados ao scrum até que o mesmo termine. Cada primeira linha deve estar formada por três jogadores, nenhum a mais, nenhum a menos. A segunda linha deve estar formada por dois segundos linhas.

Sanção: Pênalti

Exceção: Quando uma equipe por algum motivo tem menos de 15 jogadores, a quantidade de jogadores de cada equipe no scrum pode ser reduzida de forma similar. Quando uma equipe efetua uma redução permitida, a outra equipe não tem a obrigação de efetua-la. No entanto, uma equipe não deve ter menos de cinco jogadores no scrum.

Sanção: Pênalti

- (f) **Entrada das primeiras linhas.** Em primeiro lugar, o árbitro fará a marca com o pé no lugar onde se deve formar o scrum. Antes de que as duas primeiras linhas encaixem, devem estar posicionadas a não mais que um braço de distância. A bola estará nas mãos do meio scrum para ser introduzida. As primeiras linhas devem se agachar de modo tal que quando se juntem, a cabeça e os ombros não fiquem mais baixo do que seus quadris. As primeiras linhas devem se intercalar de modo que a cabeça de nenhum jogador fique ao lado da cabeça de um companheiro de equipe.

Sanção: Free kick

- (g) O árbitro ordenará “agachem” e logo “segurem”. As primeiras linhas se agacham e utilizando seu braço externo, cada pilar deverá segurar-se. O pilar esquerdo deve segurar seu pilar direito oposto passando seu braço esquerdo por dentro do braço direito do pilar direito e pegando a camisa do pilar direito pelas costas ou pelo lado. O pilar direito deve segurar o pilar esquerdo oposto, colocando seu braço direito por fora da parte superior do braço esquerdo do pilar esquerdo oposto e pegando a camisa do pilar esquerdo com a sua mão direita só pelas costas ou pelo lado. Os pilares não devem pegar-se do peito, braço, manga ou pescoço do oponente. Depois de uma pausa, quando as primeiras linhas estejam prontas, o árbitro dirá “já”. As primeiras linhas então poderão formar. “Já” não é uma ordem mas sim uma indicação de que as primeiras linhas podem se juntar quando estiverem prontas. A sanção por qualquer infração será um free kick.

Sanção: Free kick

- (h) A posição de agachar-se é a extensão da postura normal do pé, dobrando os joelhos o suficiente para permitir a ligação sem o choque.
- (i) **Investida.** Uma primeira linha não deve formar a certa distância dos seus oponentes e investi-los. Isso é jogo perigoso.

Sanção: Pênalti

- (j) **Estático e paralelo.** Até que a bola saia das mãos do meio scrum o scrum deve estar estático e a linha média deve estar paralela às linhas de in-goal. Uma equipe não deve empurrar o scrum além da marca antes que a bola seja introduzida.

Sanção: Free kick

20.2 POSIÇÕES DOS JOGADORES DA PRIMEIRA LINHA

- (a) **Todos os jogadores em posição de empurre.** Quando um scrum tenha se formado, o corpo e os pés de cada jogador da primeira linha devem estar em uma posição normal para o empurre para frente.

Sanção: Free kick

- (b) Isto significa que os jogadores da primeira linha devem ter ambos os pés no solo, com o seu peso firmemente sobre pelo menos um pé. Os jogadores não devem cruzar seus pés, embora o pé de um jogador possa cruzar o pé de um companheiro. Os ombros de cada jogador não devem estar mais abaixo do que seu quadril.

Sanção: Free kick

- (c) **Hooker em posição de hookear.** Até que a bola seja introduzida, o hooker deve estar em posição de hookear a bola. Os hookers devem ter ambos os pés no solo, com o seu peso apoiado firmemente sobre pelo menos um pé. O pé mais adiante do hooker não deve estar à frente do pé mais adiantado do que os pilares dessa equipe.

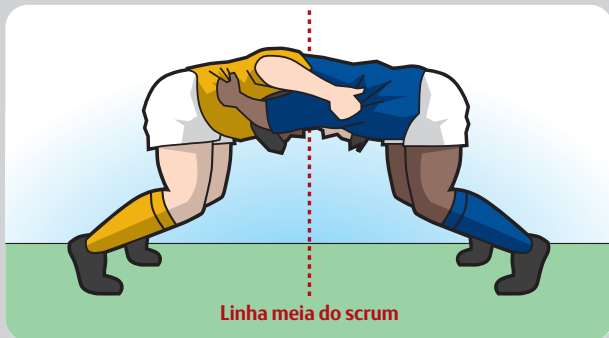
Sanção: Free kick

20.3 LIGAÇÃO NO SCRUM

DEFINIÇÕES

Quando um jogador se liga a um companheiro esse jogador deve utilizar todo o braço desde a mão até o ombro pra agarrar o corpo de seu companheiro abaixo do nível da axila. Apoiar somente uma mão no outro jogador não constitui uma ligação satisfatória.

- (a) **Ligação de todos os jogadores da primeira linha.** Todos os jogadores da primeira linha devem segurar firme e continuamente desde o começo até o fim do scrum.
Sanção: Pênalti
- (b) **Ligação dos hookers.** O hooker deve segurar por cima ou por baixo dos braços dos pilares. Os pilares não devem levantar o hooker de modo que o hooker não suporte o peso sobre nenhum dos seus pés.
Sanção: Pênalti
- (c) **Ligação dos pilares esquerdos.** Um pilar esquerdo deve segurar o pilar direito oposto passando o braço esquerdo por dentro do braço direito do pilar direito e agarrando a camisa do pilar direito pela parte traseira ou lateral. O pilar esquerdo não deve segurar no peito, braço, manga ou colarinho do pilar direito oposto. O pilar esquerdo não deve exercer nenhum tipo de pressão para baixo.
Sanção: Pênalti
- (d) **Ligação dos pilares direitos.** Um pilar direito deve segurar o pilar esquerdo oposto, colocando seu braço direito por fora da parte superior do braço esquerdo do pilar esquerdo oposto. O pilar direito deve agarrar a camisa do pilar esquerdo com sua mão direita colocada apenas atrás da lateral. O pilar direito não deve agarrar no peito, braço, manga ou colarinho do pilar esquerdo oposto. O pilar direito não deve exercer nenhum tipo de pressão para baixo.
Sanção: Pênalti



Pilares segurando-se

- (e) Ambos o pilar esquerdo e o pilar direito podem variar sua ligação sempre que o faça de acordo com esta Lei.
- (f) **Ligação do restante dos jogadores.** Todos os jogadores em um scrum, que não sejam os jogadores da primeira linha, devem se ligar ao corpo de um segunda linha com pelo menos um braço antes da entrada do scrum. Os segundas linhas devem se ligar aos pilares através deles. Nenhum jogador que não seja um pilar deve segurar a um adversário.
Sanção: Pênalti
- (g) **Asa obstruindo um meio scrum adversário.** Um asa pode se ligar ao scrum formando em qualquer ângulo, sempre que o asa esteja corretamente ligado. O asa não deve ampliar o ângulo e desse modo obstruir o avanço do meio scrum oposto.
Sanção: Pênalti
- (h) **Colapso do scrum.** Se um scrum se colapsa, o árbitro deve fazer soar o apito imediatamente para que os jogadores deixem de empurrar.

- (i) **Jogador forçado para cima.** Se um jogador no scrum é levantado para o ar ou é forçado para cima do scrum, o árbitro deve fazer soar o apito imediatamente para que os jogadores deixem de empurrar.

20.4 EQUIPE QUE INTRODUZ A BOLA NO SCRUM

- (a) Depois de uma infração, a equipe que não foi a culpada pela infração introduzirá a bola.
- (b) Scrum depois do ruck. Ver lei 16.7.
- (c) Scrum depois do maul. Ver lei 17.6.
- (d) **Scrum depois de qualquer outra detenção.** Depois de qualquer outra infração ou irregularidade não coberta pela Lei, a equipe que estava avançando antes da infração, introduzirá a bola. Se nenhuma equipe estava avançando, a equipe atacante introduzirá a bola.
- (e) Quando um scrum permanece parado e a bola não emerge imediatamente, se ordenará um novo scrum no lugar da infração. A bola será introduzida pela equipe que não tenha a posse no momento da detenção.
- (f) Quando um scrum se para e não se move imediatamente, a bola deve emergir imediatamente. Se isto não ocorre, se ordenará um novo scrum. A bola será introduzida pela equipe que não tenha a posse no momento da infração.
- (g) Se um scrum entra em colapso ou se levanta no ar sem infrações, se ordenará um novo scrum e a equipe que originalmente introduziu a bola introduzirá novamente.

Se um scrum deve voltar a se formar por qualquer outra razão não prevista nesta Lei, a equipe que originalmente introduziu a bola introduzirá a bola novamente.

20.5 INTRODUÇÃO DA BOLA NO SCRUM

Sem demora. Tão logo se juntem as primeira linhas, o meio scrum deve introduzir a bola sem demora. O meio scrum deve introduzir a bola quando indicado pelo árbitro. O meio scrum deve introduzir a bola do lado do scrum que elegeu primeiro.

Sanção: Free kick

20.6 COMO O MEIO SCRUM INTRODUZ A BOLA

- (a) O meio scrum deve parar a um metro da marca sobre a linha média de modo que sua cabeça não toque o scrum e nem vá além da primeira linha mais próxima.
Sanção: Free kick
- (b) O meio scrum deve segurar a bola com as duas mãos, com seu eixo maior paralelo ao solo e à linha de lateral, sobre a linha média entre as primeiras linhas, equidistantes entre os joelhos e tornozelos.
Sanção: Free kick



Introdução da bola no scrum

- (c) O meio scrum deve introduzir a bola a uma velocidade rápida. A bola deve deixar a mão do meio scrum fora do túnel.
Sanção: Free kick
- (d) O meio scrum deve introduzir a bola reta na linha média, de maneira que toque o solo pela primeira vez imediatamente mais além da largura dos ombros do pilar mais perto.
Sanção: Free kick
- (e) O meio scrum deve introduzir a bola em um único movimento para frente. Isto significa que não deve ter nenhum movimento para trás com a bola. O meio scrum não deve fingir que introduziu a bola.
Sanção: Free kick

20.7 QUANDO COMEÇA O SCRUM

- (a) O jogo no scrum começa quando a bola deixa as mãos do meio scrum.
- (b) Se o meio scrum introduz a bola e esta sai por qualquer extremo do túnel, a bola deve ser introduzida novamente, salvo se tiver sido outorgado um free kick ou um pênalti.
- (c) Se a bola não é jogada por um jogador da primeira linha, e passa diretamente através do túnel e sai por trás do pé de um pilar distante, sem ser sido tocada, o meio scrum deve introduzi-la novamente.

20.8 JOGADORES DA PRIMERA LINHA

- (a) **Avançar os pés antes da introdução (“foot up”).** Todos os jogadores da primeira linha devem colocar seus pés para deixar um túnel claro. Eles não devem levantar ou adiantar nenhum pé até que a bola tenha deixado as mãos do meio scrum. Não deve fazer nada que impeça que a bola seja introduzida no scrum corretamente ou que toque o solo no lugar correto.
Sanção: Free kick
- (b) **Avançar os pés depois da introdução.** Uma vez que a bola toca o solo no túnel, qualquer jogador da primeira linha pode utilizar qualquer pé para tentar ganhar a posse da bola.
- (c) **Chutar a bola para fora.** Nenhum jogador da primeira linha deve chutar intencionalmente a bola para fora do túnel na direção que foi introduzida.
Sanção: Free kick
- (d) Se a bola for chutada involuntariamente, a mesma equipe deve introduzir novamente.
- (e) Se a bola for chutada para fora reiteradamente, o árbitro deve considerar que isto é intencional e penalizar o infrator.
Sanção: Pênalti
- (f) **Balanço.** Nenhum jogador da primeira linha deve buscar a bola avançando juntos ambos os pés. Nenhum jogador deve levantar ambos os pés do solo intencionalmente, seja quando a bola é introduzida ou depois.
Sanção: Pênalti
- (g) **Torcer, baixar ou colapsar.** Jogadores de primeira linha não devem torcer ou abaixar seus corpos, ou puxar os adversários, ou fazer qualquer coisa que possa colapsar o scrum, seja quando a bola é introduzida ou depois.
Sanção: Pênalti
- (h) Os árbitros devem penalizar rigorosamente qualquer colapso intencional do scrum. Isto é jogo perigoso.
Sanção: Pênalti
- (i) **Levantar ou forçar um adversário para cima.** Nenhum jogador da primeira linha deve levantar no ar um adversário, ou forçar um adversário para cima do scrum, seja quando a bola é introduzida ou depois. Isto é jogo perigoso.
Sanção: Pênalti

20.9 SCRUM – RESTRIÇÕES GERAIS

- (a) **Para todos os jogadores: Colapso.** Nenhum jogador deve colapsar um scrum intencionalmente. Nenhum jogador deve mergulhar ou ajoelhar-se intencionalmente em um scrum. Isto é jogo perigoso.
Sanção: Pênalti
- (b) **Para todos os jogadores: Mãos no scrum.** Nenhum jogador deve tocar a bola com as mãos no scrum ou levantá-la com suas pernas.
Sanção: Pênalti
- (c) **Para todos os jogadores: Outras restrições na obtenção da bola.** Nenhum jogador deve tentar obter a bola no scrum utilizando qualquer parte do seu corpo, exceto seus pés ou a parte inferior de suas pernas.
Sanção: Free kick
- (d) **Para todos os jogadores: Quando a bola sai, deixá-la fora.** Quando a bola tiver saído do scrum, nenhum jogador deve voltar a introduzi-la no scrum.
Sanção: Free kick
- (e) **Para todos os jogadores: Não cair sobre a bola.** Nenhum jogador deve cair sobre ou mais além da bola que está saindo do scrum.
Sanção: Pênalti
- (f) **Segundas Linhas e Asas: Não intervir no túnel.** Um jogador que não é o jogador de primeira linha não deve jogar a bola no túnel.
Sanção: Free kick
- (g) **Meio scrum: chutar dentro do scrum.** **Sanção:** Pênalti
- (h) **Meio scrum: fingir.** Um meio scrum não deve efetuar nenhuma ação que faça os adversários pensarem que a bola está fora do scrum enquanto a mesma ainda está no scrum.
Sanção: Free kick
- (i) **Meio scrum: Segurar o asa adversário.** Um meio scrum não deve segurar o asa do adversário.
Sanção: Pênalti

20.10 FIM DO SCRUM

- (a) **A bola sair.** Quando a bola sai do scrum em qualquer direção, exceto pelo túnel, o scrum termina.
- (b) **Scrum na linha de meta.** Um scrum não pode ocorrer na linha de meta. Quando a bola no scrum está sobre ou além da linha de meta, o scrum termina e um atacante ou um defensor pode legalmente apoiar a bola para marcar um try ou uma anulada.
- (c) **Último jogador se solta.** O último jogador em um scrum é o jogador cujos os pés são os que estão mais próximos da linha de meta de sua própria equipe. Se o último jogador se solta do scrum com a bola nos pés desse jogador, e levanta bola, o scrum termina.
- (d) Quando a equipe atacante tem a bola nos pés do número 8, e está tentando avançar, mas não está conseguindo fazê-lo, o árbitro chamará "usar" uma vez que a bola tenha permanecido nos pés do número 8 uma quantidade razoável de tempo (3-5 segundos). A equipe atacante deve, então, usar a bola imediatamente.

20.11 SCRUM GIRADO

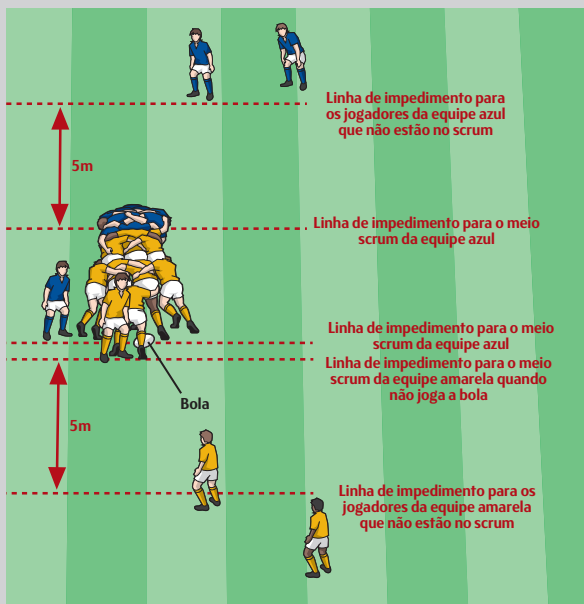
- (a) Se um scrum sofre um giro de mais de 90 graus, do modo que a linha média tenha passado além de uma posição paralela da linha de alinhamento lateral, o árbitro deve parar o jogo e ordenar outro scrum.
- (b) Este novo scrum se formará no lugar onde terminou o scrum anterior. A bola será introduzida pela equipe que a introduziu previamente.

20.12 IMPEDIMENTO NO SCRUM

- (a) Quando o scrum estiver formado, o meio scrum que não introduz a bola no scrum deve adotar uma posição que seja do mesmo lado do scrum que o meio scrum que introduz a bola, ou atrás da linha de impedimento definida pelos outros jogadores.

- (b) **Impedimento para os meio scrum.** Quando uma equipe ganhe a bola em um scrum, o meio scrum dessa equipe está impedido se os seus pés estão à frente da bola mesmo que esta permaneça no scrum. Se o meio scrum tem apenas um pé além da bola, o meio scrum não está impedido.

Sanção: Pênalti



Impedimento no scrum

- (c) Quando uma equipe ganhou a bola em um scrum, o médio scrum da equipe adversária está impedido se seu pé estiver a frente da bola que continua no scrum. Este scrum-half pode não mover para o espaço entre o asa e o número 8, quando segue a bola através do scrum.
Sanção: Pênalti
- (d) O meio scrum cuja equipe não ganha a posse da bola não deve mover-se para o outro lado do scrum e ultrapassar a linha de impedimento. Para esse meio scrum a linha de impedimento passa pelo último pé da equipe desse jogador no scrum.
Sanção: Pênalti
- (e) O meio scrum cuja equipe não ganhou a posse da bola não deve afastar-se do scrum ou logo permanecer além da linha de impedimento. Para esse meio scrum a linha de impedimento passa pelo último pé da equipe desse jogador do scrum.
Sanção: Pênalti
- (f) Qualquer jogador pode ser meio scrum, mas uma equipe pode ter somente um meio scrum em cada scrum.
Pênalti na linha de impedimento.
- (g) **Impedimento para os jogadores que não estão no scrum.** Os jogadores que não estão em um scrum e que não são o meio scrum da equipe, estão impedidos se permanecem além da sua linha de impedimento ou excedam a linha de impedimento que é uma linha paralela às linhas de meta e a 5m atrás do último jogador de cada equipe no scrum.
Sanção: Pênalti na linha de impedimento
- (h) Se o último pé da equipe está sobre ou além da linha de meta dessa equipe, a linha de impedimento para os meio scrum e os participantes é a linha de meta.
- (i) **Remissos.** Quando se está formando um scrum, os jogadores que não fazem parte dele, devem retirar-se para a sua linha de impedimento sem demora. Se não o fazem estão sendo relutantes. Os relutantes devem ser sancionados.
Sanção: Pênalti na linha de impedimento

20.13 VARIAÇÕES PARA OS MENORES DE 19 EM PARTIDAS DE ADULTOS

Uma União pode implementar as variações para menores de 19 na Lei de Scrum em determinados níveis do jogo, dentro de sua jurisdição.

DEFINIÇÕES

Os pênaltis e free kicks se outorga a favor da equipe não infratora por infrações cometidas por seus adversários.

21.1 ONDE SE OUTORGAM OS PÊNALTIS E FREE KICKS

Salvo quando a Lei o determine de outro modo, o local de um pênalti ou free kick deve ser no local da infração.

21.2 ONDE SE COBRAM OS PÊNALTIS E FREE KICKS

- O chutador deve marcar a penalidade ou free kick na marca ou em qualquer lugar por trás dele em uma linha através da marca. Se o lugar para uma penalidade ou free kick é dentro de 5 metros de linha de gol dos adversários, a marca para o chute é de 5 metros da linha de meta, em frente ao local da infração.
- Quando se marca um pênalti ou free kick por uma infração no in-goal, o local para o chute deve ser no campo de jogo, a 5m da linha de meta, alinhada com o local da infração.
Sanção: Qualquer infração da equipe do chutador deriva em um scrum na marca. A equipe adversária introduzirá a bola.
- Se um pênalti ou free kick cobrado rapidamente é realizado desde o lugar errado o árbitro ordenará que o chute seja cobrado de novo.

21.3 COMO SE COBRAM OS PÊNALTIS E OS FREE KICKS

- Qualquer jogador pode cobrar um pênalti ou free kick marcado por uma infração, com qualquer tipo de chute: punt, drop kick, ou chute colocado. A bola deve ser chutada com qualquer parte inferior da perna ou do pé, excluindo o joelho e o calcanhar.
- Fazer a bola pingar (rebotar/bounce back) no joelho não é efetuar um chute.
Sanção: Qualquer infração da equipe do chutador deriva em um scrum na marca. A equipe adversária introduzirá a bola.

- (c) O chutador deve utilizar a bola que estava em jogo a menos que o árbitro decida que está defeituosa.
Sanção: Qualquer infração da equipe do chutador deriva em um scrum na marca. A equipe adversária introduzirá a bola.

21.4 OPÇÕES E REQUERIMENTOS DE PÊNALTIS E FREE KICKS

- (a) **Scrum alternativo.** A equipe à que se outorgou um pênalti ou free kick pode optar por um scrum em substituição. Eles introduzirão a bola.
- (b) **Alinhamento lateral alternativo.** A equipe a quem se outorgou um pênalti ou free kick num alinhamento lateral pode escolher outro alinhamento lateral e efetuará o lançamento. Essa é uma opção adicional à de scrum.
- (c) **Sem demora.** Se o chutador indica ao árbitro que tem intenção de chutar aos postes, o chute deve ser efetuado dentro do lapso de um minuto contado desde o momento que o jogador indicou a intenção de chutar aos postes. Esta intenção se concretiza mediante a chegada do suporte (tee) ou areia, ou quando o chutador faz uma marca no solo. O jogador deve completar o chute dentro do minuto ainda que a bola se caia e precise ser recolocada. Se se excede do minuto o chute será anulado, se ordenará um scrum no local da marca e os oponentes introduzirão a bola. Para qualquer outro tipo de chute, este deve ser executado sem demora indevida.
- (d) **Distância visível.** O chutador deve chutar a bola a uma distância visível. Se o chutador segura a bola, esta deve deixar claramente as suas mãos. Se está no solo, esta deve mover-se visivelmente da marca.
- (e) **Place kick para a lateral.** O chutador pode efetuar um punt ou drop kick para a lateral, porém não deve efetuar um chute colocado para a lateral.
- (f) **Liberdade de ação do chutador.** O chutador tem a liberdade de chutar a bola em qualquer direção ou pode jogar novamente a bola.
- (g) **Chute efetuado no in-goal.** Se um jogador se retira ao in-goal a fim de executar um pênalti ou free kick outorgado no campo de jogo e um jogador defensor se valendo de jogo sujo impede que um oponente marque um try, outorgar-se-á um try de pênalti.

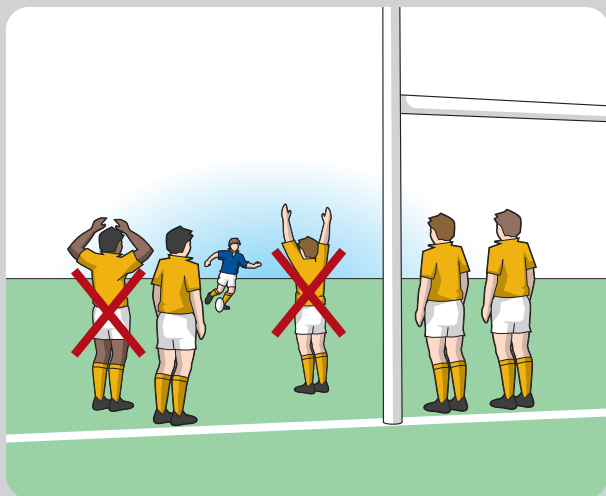
- (h) **Bola morta no in-goal.** Se um jogador se retira ao in-goal a fim de executar um pênalti ou free kick outorgado no campo de jogo e após o chute a bola sai pela linha de lateral do in-goal ou sobre ou mais além da linha de bola morta, ou um jogador defensor torna a bola morta antes que cruze a linha de meta, se outorgará um scrum sobre a linha de 5 metros. A equipe atacante introduzirá a bola.
- (i) **Atrás da bola.** Toda a equipe do chutador em um pênalti ou free kick deve estar atrás da bola até que tenha sido chutada, exceto o colocador para um chute colocado.
- (j) **Chute executado rapidamente.** Se a pênalti ou free kick é cobrado tão rapidamente que jogadores da equipe do chutador ainda permanecem adiante da bola, eles não serão sancionados por estarem impedidos. Porém, eles devem se retirar imediatamente. Eles não devem interromper a retirada enquanto não estejam em posição legal. Eles não devem tomar parte no jogo enquanto não estejam em posição legal. Isto se aplica a todos os jogadores dessa equipe, estejam dentro ou fora da área de jogo.
- (k) Nesta situação, os jogadores são colocados em jogo quando se retiram para trás do companheiro que efetuou a cobrança de pênalti ou free kick, ou quando um companheiro portando a bola os ultrapassa, ou quando um companheiro que estava atrás da bola quando foi chutada os ultrapassa.
- (l) Um jogador impedido não pode ser colocado em jogo por nenhuma ação de um oponente.
Sanção: Salvo que se especifique de outra maneira nas Leis, qualquer infração da equipe do chutador resultará em um scrum na marca. A equipe adversária introduzirá a bola.

21.5 CONVERSÃO DE UM PÊNALTI

- (a) Pode-se obter um gol de um pênalti.
- (b) Se o chutador indica ao árbitro que tem intenção de chutar aos postes, o chutador deve chutar aos postes. Uma vez que o chutador tenha manifestado sua intenção, não pode alterá-la. O árbitro pode pedir ao chutador que manifeste a sua intenção.
- (c) Se o chutador indica ao árbitro que tentará um chute aos postes, os jogadores da equipe adversária devem permanecer imóveis com as suas mãos para baixo desde o momento em que o chutador se dispõe a chutar até que a bola é chutada.
- (d) Se o chutador não manifesta a sua intenção de chutar aos postes porém efetua um drop kick e converte, o gol é válido.

- (e) Se a equipe adversária comete uma infração enquanto se está executando o chute porém o chute aos postes é convertido, os pontos são válidos. Não se outorgará nenhuma sanção posterior pela infração.
- (f) O chutador pode colocar a bola diretamente sobre o solo, ou sobre areia, serragem, ou um suporte (tee) aprovado pela União.

Sanção: Salvo que se especifique de outra maneira nas Leis, qualquer infração da equipe do chutador resultará em um scrum na marca. A equipe adversária introduzirá a bola.



Conversão de pênalti

21.6 MARCANDO PONTOS DE UM FREE KICK

- (a) Não se pode marcar um gol a partir de um free kick.
- (b) A equipe à qual se outorga um free kick não pode marcar um drop goal até que a bola se torne morta, ou até que um adversário a tenha jogado ou tocado, ou tenha tackleado o portador da bola. Esta restrição também se aplica ao scrum ou alinhamento lateral formado no lugar do free kick.

21.7 O QUE DEVE FAZER A EQUIPE Oponente EM UM PÊNALTÍ

- (a) **Deve se afastar da marca.** A equipe adversária deve se afastar imediatamente em direção à sua própria linha de meta até chegar a pelo menos 10m da marca do pênalti, ou até ter alcançado sua linha de meta se esta estiver mais próximo da marca.
- (b) **Deve continuar se afastando.** Mesmo se o pênalti é executado e a equipe do chutador está jogando a bola, os jogadores adversários devem continuar se afastando até se terem retirado a distância necessária. Eles não devem participar no jogo até que não o tenham feito.
- (c) **Cobrança rápida.** Se o pênalti é executado tão rapidamente que os adversários não tem oportunidade de se retirar, não devem ser sancionados por isso. Porém devem continuar se retirando como descrito acima em 21.7 (b), ou até que um companheiro que estava a 10m da marca os ultrapasse, antes de participar do jogo.
- (d) **Interferência.** A equipe adversária não deve fazer nada para demorar na cobrança do pênalti ou obstruir o chutador. Eles não devem segurar, atirar ou chutar a bola voluntariamente para fora do alcance do chutador ou dos companheiros do chutador.
Sanção: Qualquer infração da equipe adversária resultará em um segundo pênalti, 10m adiante da marca do primeiro pênalti. Esta marca não deve estar dentro dos 5 metros da linha de meta. Qualquer jogador pode executar o pênalti. O chutador pode trocar o tipo de chute e pode optar por chutar aos postes. Se o árbitro outorga um segundo pênalti, o segundo pênalti não deve ser executado antes que o árbitro tenha feito a marca indicando o local do pênalti.

21.8 QUE OPÇÕES TEM A EQUIPE Oponente EM UM FREE KICK

- (a) **Deve se afastar da marca.** A equipe adversária deve correr imediatamente em direção à sua própria linha de meta até chegar a pelo menos 10m da marca do free kick, ou até ter alcançado sua linha de meta se esta está mais próximo da marca. Se o free kick foi marcado na área de in-goal da equipe na defesa, a equipe adversária deve correr imediatamente para a sua própria linha de meta até chegar a pelo menos 10 metros da marca e a não menos de 5m da linha de meta.
- (b) **Deve continuar afastando-se.** Mesmo se se executa o free kick e a equipe do chutador esteja jogando a bola, os jogadores adversários devem continuar se afastando até que tenham se retirado à distância necessária. Eles não devem participar no jogo até que não o tenham feito.
- (c) **Cobrança rápida.** Se o free kick é cobrado tão rapidamente que os adversários não têm oportunidade de se retirar, não devem ser sancionados por isso. Porém devem continuar retirando-se como é descrito em 21.8 (b), ou até que um companheiro que estava a 10 metros da marca o ultrapasse, antes de participar do jogo.
- (d) **Interferência.** A equipe adversária não deve fazer nada que provoque demora na execução do free kick ou obstruir ao chutador. Eles não devem segurar, atirar ou chutar a bola voluntariamente para fora do alcance do chutador ou dos companheiros do chutador.
- (e) **Investir no free kick.** Uma vez que se tenham retirado até a distância necessária, os jogadores da equipe adversária podem investir e tentar impedir que se efetue o chute. Eles podem investir no free kick assim que o chutador começa a corrida para chutar.
- (f) **Impedir o free kick.** Se a equipe adversária investe e impede que se execute o free kick, o chute será anulado. O jogo se reiniciará com um scrum na marca. A equipe adversária introduzirá a bola.

- (g) **Free kick executado no in-goal.** Se um free kick tenha sido outorgado e o jogador se retira para o in-goal para executá-lo e os oponentes investem e impedem que o chute seja efetuado, se ordenará um scrum na linha de 5 metros. A equipe atacante introduzirá a bola. Se um free kick é executado no in-goal, um adversário que joga legalmente ali, pode marcar um try.
- (h) **Investida.** Se os oponentes investem um free kick na área de jogo o jogo continua.
Sanção: Qualquer infração da equipe adversária resulta em um segundo free kick, outorgado 10m adiante da marca do primeiro chute. Esta marca não deve estar dentro dos 5 metros da linha de meta. Qualquer jogador pode executar o free kick. Se o árbitro marca um segundo free kick, o segundo free kick não deve ser cobrado antes que o árbitro faça a marca indicando o local do free kick.

21.9 INFRAÇÕES INDUZIDAS EM UM PÊNALTI

Se o árbitro considera que a equipe do chutador tenha provocado deliberadamente uma infração de seus oponentes, o árbitro não marcará um novo pênalti e permitirá que o jogo continue.

21.10 INFRAÇÕES INDUZIDAS EM UM FREE KICK

- (a) O chutador não deve fingir chutar. Tão logo como o chutador faça um movimento para chutar, os adversários podem investir.
- (b) Se o árbitro pensa que a equipe do chutador provocou deliberadamente uma infração de seus adversários, o árbitro no marcará um novo free kick e permitirá que o jogo continue.



Durante a partida

In-goal

Lei 22 In-goal



WORLD
RUGBY™

DEFINIÇÕES

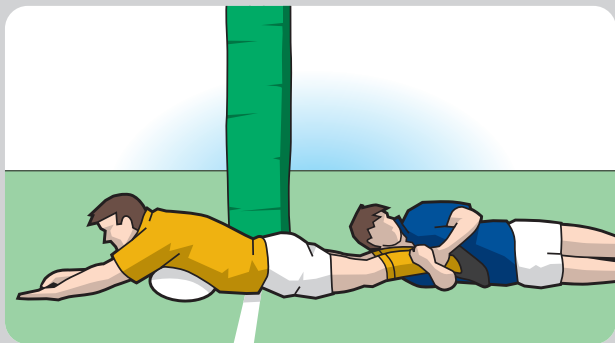
O in-goal é a parte do terreno tal como está definido na Lei 1, onde a bola pode ser apoiada pelos jogadores de ambas as equipas.

Quando os jogadores atacantes são os primeiros a apoiar a bola no in-goal de seus oponentes, os jogadores atacantes marcam um try.

Quando os jogadores defensores são os primeiros a apoiar a bola no seu in-goal, os jogadores defensores anulam a bola.

Um jogador defensor que recebe a bola com um pé sobre a linha de meta ou no in-goal, é considerado como tendo ambos os pés no in-goal.

22.1 APOIAR A BOLA



Apoiar a bola

Há duas formas em que um jogador pode apoiar a bola:

- (a) **Jogador que toca o chão com a bola.** Um jogador apoia a bola quando a segurando e tocando o solo com ela no in-goal. "A segurando" significa ter a bola em uma ou ambas as mãos, ou com braço ou ambos os braços. Não é necessário pressionar para baixo.
- (b) **Jogador que pressiona sobre a bola.** Um jogador apoia a bola quando ela está no chão, no in-goal, e o jogador a pressiona com uma ou ambas as mãos, com um ou ambos os braços, ou com a parte frontal do corpo, desde a cintura até o pescoço inclusive.

22.2 LEVANTAR A BOLA

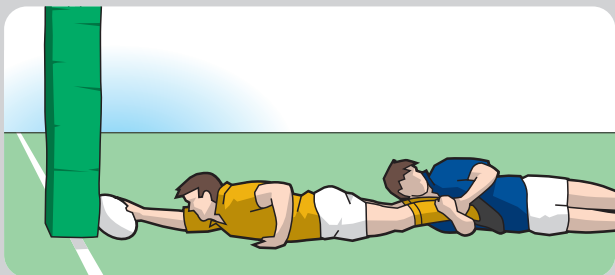
Levantar a bola do chão não é apoiá-la. Um jogador pode levantá-la no in-goal e apoiá-la em outro lugar do in-goal.

22.3 BOLA APOIADA POR UM JOGADOR ATACANTE

- (a) **Try.** Quando um jogador atacante que está em posição legal é o primeiro a apoiar a bola no in-goal dos adversários, o jogador marca um try. Isto se aplica tanto quando um jogador atacante como quando um jogador defensor são responsáveis pela bola estar no in-goal.
- (b) Quando um jogador atacante que tem a posse de bola apoia a bola no in-goal e, simultaneamente, toca a linha de lateral do in-goal ou a linha de bola morta (ou em qualquer outro ponto mais além delas), se outorgará uma saída de 22 metros para a equipe defensora.

22.4 OUTRAS FORMAS DE MARCAR UM TRY

- (a) **Apoiar sobre a linha de meta.** A linha de meta é parte do in-goal. Se um jogador atacante é o primeiro a apoiar a bola sobre a linha de meta de seus oponentes, um try é marcado.
- (b) **Apoiar contra um poste de gol.** Os postes de gol e os protetores que os rodeiam são parte da linha de meta, a qual é parte do in-goal. Se um jogador atacante é o primeiro a apoiar a bola contra o chão e um poste de gol ou protetor, um try é marcado.



Marcando um try apoiando contra um poste de goal

- (c) **Try de empurre.** Um scrum ou ruck não podem ocorrer no in-goal. Se um scrum ou ruck é empurrado para dentro do in-goal, um atacante pode, legalmente, apoiar a bola assim que esta alcança ou cruza a linha de meta e um try é marcado.



- (d) **Try por impulso.** Se um jogador atacante com a bola é tackleado próximo à linha de meta, mas o impulso o leva ao in-goal dos seus adversários em um movimento contínuo ao longo do chão, e este jogador é o primeiro a apoiar a bola, um try é marcado.
- (e) **Tackleado próximo à linha de meta.** Se um jogador é tackleado próximo à linha de meta dos seus oponentes, de modo que este jogador, imediatamente, pode se estirar e apoiar a bola sobre ou mais além da linha de meta, um try é marcado.
- (f) Nesta situação, os jogadores defensores que estão sobre seus pés podem impedir o try, legalmente, tirando a bola das mãos ou braços do jogador tackleado, mas não devem chutar a bola.
- (g) **Jogador na lateral ou na lateral do in-goal.** Se um jogador atacante está na linha de lateral ou na linha de lateral do in-goal, o jogador pode marcar um try apoiando a bola no in-goal dos seus adversários, desde que o jogador não esteja portando a bola.
- (h) **Pênalti try.** Se outorgará um pênalti try se provavelmente fosse marcado um try caso não fosse o jogo sujo por parte da equipe defensora. Se outorgará um pênalti try se provavelmente fosse marcado um try em melhor posição caso não fosse o jogo sujo por parte da equipe defensora.
- (i) Um pênalti try deve ser outorgado entre os postes de gol. A equipe defensora pode investir na conversão de um pênalti try.



22.5 BOLA APOIADA POR UM JOGADOR DEFENSOR

- Anulada.** Quando os jogadores defensores são os primeiros a apoiar a bola em seu próprio in-goal, isto constitui uma anulada.
- Jogador na lateral ou lateral de in-goal.** Se há jogadores defensores sobre a linha de lateral de in-goal, eles podem anular a bola apoiando-a no seu próprio in-goal, desde que não estejam portando a bola.
- Apoiada contra um poste de gol.** Os postes de gol e os protetores que os rodeiam são parte integrante da linha de meta. Se um jogador defensor é o primeiro a apoiar a bola contra o solo e um poste de gol ou protetor, o resultado dessa ação é uma anulada.

22.6 SCRUM, RUCK OU MAUL EMPURRADO PARA DENTRO DO IN-GOAL

Um scrum, ruck ou maul somente podem ocorrer no campo de jogo. Tão logo um scrum, ruck ou maul é empurrado para mais além da linha de meta, um jogador pode, legalmente, apoiar a bola. Isto constitui em uma anulada ou um try.

22.7 REINÍCIO APÓS UMA ANULADA

- Quando um jogador atacante lança ou porta a bola até o in-goal de seus adversários e a mesma é feita morta, seja porque um defensor a apoiou ou porque ela saiu pela lateral de in-goal ou pela linha de bola morta, se outorgará uma saída de 22 metros.
- Se um jogador atacante comete um knock on ou passe para frente no campo de jogo e a bola entra no in-goal de seus oponentes e aí se faz morta, se outorgará um scrum no local onde ocorreu o knock on ou o passe para frente.
- Se em uma saída de meio campo ou saída de 22 metros, a bola é chutada para dentro do in-goal de seus oponentes sem tocar ou ter sido tocada por um jogador, e um jogador defensor a apoia ou a faz morta sem demora, a equipe defensora tem duas opções:
 - Que se forme um scrum no centro da linha de onde a bola foi chutada e ela introduz a bola, ou
 - Que a outra equipe efetue a saída de jogo ou de 22 metros novamente.

- (d) Se um jogador defensor lançou ou levou a bola ao in-goal, e um jogador defensor a apoiou sem que tenha ocorrido nenhuma infração, o jogo se reiniciará com um scrum a 5 metros. A posição do scrum será em linha com o local onde a bola foi anulada. A equipe atacante introduzirá a bola.
- (e) Se a equipe defensora leva a bola ao seu próprio in-goal e um jogador defensor chuta a bola e ela é investida por um oponente no in-goal e a bola rebate nele e logo é feita morta, se outorgará à equipe atacante um scrum a 5 metros em linha com o lugar onde a bola foi morta e esta equipe introduzirá a bola.

22.8 BOLA CHUTADA ATRAVÉS DO IN-GOAL E MORTA

Se uma equipe chuta a bola, através do in-goal de seus oponentes, para além da linha de bola morta ou da lateral de in-goal, exceto de um chute sem êxito para o gol ou tentativa de drop goal, a equipe defensora tem duas opções:

- Que se efetue uma saída de 22 metros, ou
- Que se forme um scrum no lugar onde a bola foi chutada e ela introduzirá a bola.

22.9 JOGADOR DEFENSOR NO IN-GOAL

- (a) Um jogador defensor que tem parte de um pé no in-goal, se considera que tem ambos os pés no in-goal.
- (b) Se um jogador com um ou ambos os pés sobre ou depois da linha de meta pega a bola que estava estática no campo de jogo, considera-se que este jogador pegou a bola no campo de jogo e, conseqüentemente, ele introduziu a bola no in-goal.
- (c) Se um jogador com um ou ambos os pés sobre ou depois da linha de meta pega a bola que estava em movimento no campo de jogo, considera-se que este jogador pegou a bola no in-goal.
- (d) Se um jogador com um ou ambos os pés sobre ou depois da linha de bola morta pega a bola que estava estática no in-goal, considera-se que este jogador pegou a bola no in-goal e, conseqüentemente, ele a matou.

- (e) Se um jogador com um ou ambos os pés sobre ou depois da linha de bola morta pega a bola que estava em movimento no in-goal, considera-se que este jogador pegou a bola fora da área de jogo.

22.10 BOLA TRAVADA NO IN-GOAL

Quando um jogador portando a bola é travado no in-goal, de modo que não consegue apoiá-la, a bola está morta. Se formar um scrum a 5 metros. Isto se aplica se uma jogada similar a um Maul ocorrer no in-goal. A equipe atacante introduzirá a bola.

22.11 BOLA MORTA NO IN-GOAL

- (a) Quando a bola toca a linha de lateral de in-goal, ou a linha de bola morta, ou toca algo ou alguém mais além destas linhas, a bola resulta morta. Se a bola foi introduzida no in-goal pela equipe atacante, se outorgará uma saída de 22 metros para a equipe defensora. Se a bola foi introduzida no in-goal pela equipe defensora, se outorgará um scrum a 5 metros e a equipe atacante introduzirá a bola.
- (b) Quando um jogador portando a bola toca a linha de lateral de in-goal, ou a linha de bola morta, ou toca o solo mais além destas linhas, a bola resulta morta. Se a bola foi introduzida ao in-goal pela equipe atacante, se outorgará uma saída de 22 metros para a equipe defensora. Se a bola foi introduzida no in-goal pela equipe defensora, se outorgará um scrum a 5 metros e a equipe atacante introduzirá a bola.
- (c) Quando um jogador marca um try ou anula a bola, esta se torna morta.

22.12 BOLA OU JOGADOR QUE TOCA UMA BANDEIRA OU UM POSTE COM BANDEIRA (DE ESQUINA)

Se a bola ou um jogador que a porta toca uma bandeira ou um poste com bandeira (de esquina), na interseção das linhas de lateral do in-goal e da linha de meta, ou na interseção das linhas de lateral do in-goal e linha de bola morta sem estar, de outra maneira, na linha de lateral ou na linha de lateral do in-goal, a bola não está fora de jogo, a menos que primeiro seja apoiada contra o solo e um poste com bandeira.



22.13 INFRAÇÃO DO ATACANTE COM SANÇÃO DE SCRUM

Se um jogador atacante comete uma infração no in-goal, para a qual a sanção seja scrum, por exemplo um knock on, o jogo deve se reiniciar com um scrum a 5 metros. O scrum será formado em linha com o local da infração e a equipe defensora introduzirá a bola.

22.14 INFRAÇÃO DO DEFENSOR COM SANÇÃO DE SCRUM

Se um jogador defensor comete uma infração no in-goal, para a qual a sanção seja scrum, por exemplo um knock on, o jogo deve se reiniciar com um scrum a 5 metros. O scrum será formado em linha com o local da infração e a equipe atacante introduzirá a bola.

22.15 DÚVIDA SOBRE QUEM APOIA

Quando há dúvida sobre qual das equipes apoiou primeiro a bola no in-goal, o jogo deve se reiniciar com um scrum a 5 metros, em linha com o lugar onde a bola foi apoiada. A equipe atacante introduzirá a bola.

22.16 INFRAÇÕES NO IN-GOAL

Todas as infrações no in-goal são tratadas como se tivessem ocorrido no campo de jogo.

Um knock on ou um passe para frente no in-goal resultam em um scrum a 5 metros, em linha com o lugar da infração.

Sanção: A marca de um pênalti ou free kick por uma infração não podem estar no in-goal. Quando se outorga um penal ou free kick por uma infração no in-goal, a marca para o chute deve estar no campo de jogo, a 5 metros da linha de in-goal em linha com o lugar da infração.

22.17 INCONDUTA OU JOGO SUJO NO IN-GOAL

- (a) **Obstrução da equipe atacante.** Quando um jogador investe ou obstrui intencionalmente um adversário no in-goal que acaba de chutar a bola, a equipe adversária pode optar entre executar o pênalti no campo de jogo a 5 metros da linha de meta em linha com o lugar da infração, ou de onde a bola caiu.
Se optam pela segunda alternativa e a bola cai na linha de lateral ou próximo à linha de lateral, a marca do pênalti será a 15 metros da linha de lateral, em linha com o lugar onde a bola saiu para lateral ou onde caiu.
Se, provavelmente, não se tenha marcado um try, se não fosse pelo jogo sujo por parte da equipe atacante, o árbitro deve anular o try e outorgar um pênalti.
- (b) **Jogo sujo da equipe defensora.** Se provavelmente se teria marcado um try caso não fosse por jogo sujo por parte da equipe defensora, o árbitro outorgará um pênalti try.
Se, provavelmente se teria marcado um try em uma melhor posição caso não fosse por jogo sujo por parte da equipe defensora, o árbitro outorgará um try penal.
Um try penal é outorgado entre os postes de gol. A equipe defensora pode investir na conversão do try penal.
Um jogador que mediante jogo sujo impede que se marque um try deve ser advertido e suspenso temporariamente ou expulso.
- (c) **Qualquer outra ação de Jogo sujo.** Quando um jogador comete qualquer outra ação de jogo sujo no in-goal enquanto a bola está fora de jogo, o pênalti será outorgado no lugar onde, de outra maneira, o jogo seria reiniciado.
Sanção: Pênalti



Variações para Menores de 19

Conjunto padrão de variações
apropriadas para o Jogo de Sub-19



WORLD
RUGBY™

As Leis do Jogo aplicadas à categoria M-19, seguem as seguintes variações:

LEI 3: NÚMERO DE JOGADORES - A EQUIPE

3.5 SUBSTITUIÇÕES DOS JOGADORES DA PRIMEIRA LINHA

- (c) Se uma equipe nomeia 22 jogadores, ela deve ter pelo menos seis jogadores que possam jogar na primeira linha, a fim de que haja uma reposição para o pilar esquerdo, hooker e pilar direito.

3.14 JOGADORES SUBSTITUÍDOS RETORNANDO À PARTIDA

Um jogador que tenha sido substituído pode substituir um jogador lesionado.

LEI 5: TEMPO

5.1 DURAÇÃO DE UMA PARTIDA

Cada metade de um jogo M-19 dura 35 minutos de tempo de jogo. Uma partida não deve durar mais que 70 minutos. Depois de um total de 70 minutos de tempo de jogo, o árbitro não deve permitir que se jogue nenhum tempo extra no caso de um empate em uma competição mata-mata.

LEI 20: SCRUM

20.1 FORMAÇÃO DE UM SCRUM

- (e) Em um scrum de 8 pessoas a formação deve ser 3-4-1, com somente um jogador (normalmente o número 8) empurrando entre os segundos linhas. Os segundos devem formar um de cada lado do hooker.

Exceção: A equipe pode ter menos de oito jogadores em seu scrum quando não puder contar com oito jogadores devidamente treinados em seu scrum, seja por que não consegue montar uma equipe completa, ou por um jogador dos forwards que tenha sido expulso ou temporariamente suspenso por jogo sujo, ou por um forward deixa o campo por causa de uma lesão.

Mesmo tendo em conta esta exceção, cada equipe deve sempre ter pelo menos cinco jogadores em um scrum.

Se uma equipe está incompleta e não pode colocar em campo oito jogadores com devidamente treinados em seu scrum, a formação do scrum deve ser a seguinte:

Se uma equipe está sem um jogador dos forwards, então ambas equipes devem usar uma formação 3-4(ex. sem N°8)

Se uma equipe está sem dois jogadores forwards, então ambas equipes devem usar uma formação 3-2-1 (ex. sem os asas)

Se uma equipe está sem três jogadores forwards, então ambas equipes devem usar uma formação 3-2 (ex. somente a primeira e segunda linha)

Quando um scrum normal ocorre os jogadores nas três posições da primeira linha e as duas posições de segunda linha devem ter sido devidamente treinados para estas posições.

Se uma equipe não pode colocar campo tais jogadores com o devido treinamento porque eles não estão disponíveis, ou um jogador em uma dessas cinco posições se lesionou ou foi expulso por *Jogo Sujo* e nenhum substituto devidamente treinado está disponível, em seguida, o árbitro deve ordenar scrums sem disputa.

Em um scrum sem disputa, as equipes não disputam a bola. A equipe que introduz a bola deve ganhá-la. Não é permitido empurrar o outro time.

20.9 SCRUM – RESTRIÇÕES GERAIS

- (j) **Empurrar no máximo 1,5 mts.** Uma equipe não deve empurrar a outra mais de 1,5 mts.
Sanção: Free Kick
- (k) **A bola deve ser liberada de um scrum.** Um jogador não pode manter a bola dentro do scrum propositalmente uma vez que a equipe hookeou a bola e esta se encontra controlada na base do scrum.
Sanção: Free Kick

20.11 SCRUM GIRADO

- (a) **Não é permitido girar.** Uma equipe não deve girar intencionalmente um scrum.
Sanção: Penalty

Se o scrum atinge 45 graus de giro, o árbitro deve interromper o jogo. Se o giro não é intencional, o árbitro ordena outro scrum no local onde o scrum está parado. A mesma equipe introduz a bola.



Variações para jogos de Sete Jogadores

Conjunto padrão de variações apropriado para o Jogo Seven-a-side



As Leis do Jogo aplicadas ao jogo de seven-a-side, seguem as seguintes variações:

LEI 3: NÚMERO DE JOGADORES - A EQUIPE

3.1 NÚMERO MÁXIMO DE JOGADORES NA ÁREA DE JOGO

Máxima: Cada equipe deve ter não mais do que sete jogadores na área de jogo.

3.4 JOGADORES NOMEADOS COMO SUBSTITUTOS

A equipe pode nomear até cinco substituições / substitutos.

A equipe pode substituir até cinco jogadores.

3.12 SUBSTITUIÇÃO TEMPORÁRIA - AVALIAÇÃO DE LESÃO NA CABEÇA

Deletar (c)

3.14 JOGADORES SUBSTITUÍDOS RETORNANDO À PARTIDA

Se um jogador é substituído, o jogador não deve retornar e jogar nessa partida, mesmo para substituir um jogador lesionado.

Exceção: Um jogador substituído pode substituir um jogador com uma hemorragia ou ferida aberta.

LEI 5: TEMPO

5.1 DURAÇÃO DE UMA PARTIDA

Uma partida não deve durar mais que 14 minutos contando o tempo perdido e tempo adicional. A partida é dividida em duas metades de não mais de sete minutos de tempo de jogo.

Exceção: A partida final da competição não pode durar mais do que 20 minutos contando o tempo perdido e adicional. O jogo é dividido em duas metades de não mais de 10 minutos de tempo de jogo.

5.2 MEIO TEMPO

Depois do intervalo, as equipas trocam de lado. Há um intervalo de não mais de dois minutos.

5.6 JOGANDO O TEMPO EXTRA

Quando há um empate e tempo extra é necessário, depois de uma pausa de um minuto o tempo extra é jogado em períodos de cinco minutos. Após cada período, as equipes trocam de lado sem intervalo.

LEI 6: OFICIAIS DA PARTIDA

6.A ÁRBITRO

6.A.14 SORTEIO – TEMPO EXTRA

Antes do tempo extra começar, o árbitro organiza um sorteio. Um dos capitães joga uma moeda e o outro capitão pede para ver quem ganha o sorteio. O vencedor do sorteio decide se chuta ou recebe a saída. Se o vencedor do sorteio decide escolher um lado do campo, os adversários devem chutar e vice-versa.

6.B JUÍZES DE LATERAL E ÁRBITROS ASSISTENTES

6.B.8 JUÍZES DE IN-GOAL

- (a) Há dois árbitros de in-goal para cada jogo.
- (b) O árbitro tem o mesmo controle sobre os assistentes, tanto no in-goal quanto com os assistentes de linha.
- (c) Há apenas um assistente de in-goal em cada área de in-goal.
- (d) **Sinalizando o resultado de chute para o goal.** Quando um chute de conversão ou de uma cobrança de pênalty com o objetivo de pontuar está sendo realizado, o assistente de in-goal deve ajudar o árbitro sinalizando o resultado do chute. Se a bola passa por cima do travessão e entre os postes, o assistente de in-goal levanta a bandeira para indicar o goal.
- (e) **Sinalizando lateral.** Quando a bola ou o portador cruza a lateral do in-goal, o assistente de in-goal deve levantar a bandeira.

- (f) **Sinalizando tries.** O assistente de in-gol deve auxiliar o árbitro nas decisões quanto a bola ter sido apoiada, caso o árbitro tenha alguma dúvida.
- (g) **Sinalizando Jogo Sujo.** O organizador do jogo (competição) pode autorizar o assistente de in-goal a sinalizar um lance de jogo sujo.

LEI 9: MODO DE MARCAR OS PONTOS

9.B CHUTE DE CONVERSÃO

9.B.1 EFETUANDO UM CHUTE DE CONVERSÃO

Emenda

- (c) O chute deve ser um drop kick

Deletar (d)

Emenda

- (e) O chutador deve efetuar o chute dentro de trinta segundos após o Try ter sido marcado. O chute pode ser desautorizado caso o chutador não efetue o chute nesse tempo.

9.B.4 A EQUIPE OPOSTA

Emenda

- (a) Todos os jogadores da equipe adversária devem se juntar próximos a linha de 10 mts de seu campo.

Deletar(b)

- (c) Deletar 3º paragrafo “Quando outro chute é permitido.....”

9.B.5 TEMPO EXTRA – O VENCEDOR

No tempo extra, o time que marca pontos primeiro é imediatamente declarado o vencedor.

LEI 10: JOGO SUJO

10.5 SANÇÕES

Nota: Suspensão Temporária: Quando um jogador for suspenso temporariamente, o período de suspensão será de dois minutos.

LEI 13: SAÍDAS (KICK OFF E CHUTES DE REINÍCIO)**13.2 QUEM EFETUA A SAÍDA DE MEIO CAMPO E O CHUTE DE REINICIO***Emenda*

- (c) Depois de uma pontuação, a equipe que marcou efetua um reinício com um drop kick, que deve ser cobrado no centro, ou atrás, da linha de meio de campo.

Sanção: Free kick no centro da linha do meio campo.

13.3 POSIÇÃO DO EQUIPE DO CHUTADOR NA SAÍDA DE MEIO DE CAMPO*Emenda*

Todos jogadores da equipe do chutador devem estar atrás da bola quando for chutada. Se não estiverem, um free kick é concedido à equipe não infratora no centro da linha de meio campo.

Sanção: Free kick no centro da linha do meio campo

13.7 SAÍDA DE MEIO DE CAMPO QUE NÃO CHEGA AOS 10 METROS E A BOLA NÃO É JOGADA POR UM Oponente*Emenda*

Se a bola não atingir ou ultrapassar a linha de 10 mts, um free kick deve ser cobrado à equipe não infratora no centro da linha do meio campo.

Sanção: Free kick no centro da linha do meio campo

13.8 BOLA QUE SAI DIRETAMENTE PELA LATERAL

Emenda

A bola deve cair dentro do campo de jogo. Se for chutada diretamente para a lateral, um free kick é concedido à equipe não infratora no centro da linha de meio campo.

Sanção: Free kick no centro da linha do meio campo

13.9 BOLA QUE ENTRA NO IN-GOAL

Emenda

- (b) Se a equipe adversária anula a bola, ou se a bola se torna morta saindo pela lateral do in-goal, ou por cruzar além da linha de bola morta, um free kick é concedido à equipe não infratora no centro da linha de meio.

Sanção: Free kick no centro da linha do meio campo

LEI 20: SCRUM

DEFINIÇÕES

Emenda 2º parágrafo

Um scrum é formado no campo de jogo, quando três jogadores de cada equipe, unidos em uma linha, se juntam com seus oponentes de modo que as cabeças dos jogadores estão interligados. Isso cria um túnel no qual o meio-scrum introduz a bola para que os jogadores possam competir pela posse hookeando a bola com um dos seus pés.

Emenda 4º parágrafo

O túnel é o espaço entre as duas fileiras de jogadores.

Emenda 6º parágrafo

A linha do meio é uma linha imaginária no solo dentro do túnel abaixo da linha, onde os ombros das duas fileiras de jogadores se encontram.

Emenda 7º parágrafo

O jogador do meio é o hooker

Deletar parágrafos 9, 10 e 11.

20.1 FORMAÇÃO DE UM SCRUM

Emenda

- (e) **Numero de jogadores: três.** Um scrum deve ter três jogadores de cada equipe. Os três jogadores devem se manter ligados até o término do scrum.

Sanção: Penalty

Deletar

Exceção

20.8 JOGADORES DA PRIMERA LINHA

Emenda

- (c) **Chutando para fora.** Um jogador de primeira linha não deve chutar intencionalmente a bola para fora do túnel ou do scrum na direção a linha de goal dos adversaries.

Sanção: Penalty

LEI 21: PÊNALTIS E FREE KICKS

21.3 COMO SE COBRAM OS PÊNALTIS E OS FREE KICKS

Emenda

- (a) Qualquer jogador pode cobrar um penalty ou um free kick concedido por uma infração com qualquer tipo de chute: direto (punt), drop kick, mas não um chute parado (place kick). A bola pode ser chutada com qualquer parte da perna abaixo do joelho até o dedo do pé, mas não com o calcanhar.

21.4 OPÇÕES E REQUERIMENTOS DE PÊNALTIS E FREE KICKS

Emenda

- (c) **Sem demora.** Se o chutador indica ao árbitro a intenção de chutar aos postes, o chute deve ser efetuado no prazo de trinta segundos uma vez o penalty tenha sido marcado. Se os 30 segundos são ultrapassados o chute será anulado, e se ordenará um scrum no local da marca e os adversários introduzem a bola.



Variações para jogos de Dez Jogadores

Conjunto padrão de variações apropriado para o Jogo Ten-a-side



WORLD
RUGBY™

As Leis do Jogo aplicadas ao jogo de ten-a-side, seguem as seguintes variações:

LEI 3: NÚMERO DE JOGADORES - A EQUIPE

3.1 NÚMERO MÁXIMO DE JOGADORES NA ÁREA DE JOGO

Máximo: Cada equipe deve ter não mais do que dez jogadores na área de jogo.

3.4 JOGADORES NOMEADOS COMO SUBSTITUTOS

A equipe pode nomear até cinco substituições / substitutos. Os organizadores do jog / competição podem autorizar a variação quanto a quantidade de substituições.

A equipe pode substituir quantos jogadores forem permitidos em qualquer momento do jogo.

Jogadores que ingressam ao jogo devem fazer pela linha do meio campo uma vez que o jogador substituído tenha deixando o campo de jogo.

Sanção: Penalty no local onde o jogo seria reiniciado.

Os organizadores podem decidir em variar o número de substitutos e substituições limitando esse número.

3.14 JOGADORES SUBSTITUÍDOS RETORNANDO À PARTIDA

Deletar: 3.13 Jogadores substituidos voltando ao jogo

LEI 5: TEMPO

5.1 DURAÇÃO DE UMA PARTIDA

A partida não deve durar mais que 20 minutos contando o tempo perdido e tempo extra. A partida é dividida em duas metades de não mais de 10 minutos de tempo de jogo. Os organizadores podem variar a duração do jogo.

5.2 MEIO TEMPO

Após o intervalo as equipes trocam de lado. O intervalo não deve durar mais que dois minutos.

5.6 JOGANDO O TEMPO EXTRA

Quando há um empate e um tempo extra é necessário, depois de uma pausa de um minuto o tempo extra é jogado em períodos de cinco minutos. Após cada período, as equipes trocam de lado sem intervalo.

LEI 6: OFICIAIS DA PARTIDA

6.A.14 SORTEIO – TEMPO EXTRA

Antes do tempo extra começar, o árbitro organiza um sorteio. Um dos capitães joga uma moeda e o outro capitão pede para ver quem ganha o sorteio. O vencedor do sorteio decide se chuteia ou recebe. Se o vencedor do sorteio decide escolher um lado do campo, os adversários devem chutar a saída e vice-versa.

LEI 9: MODO DE MARCAR OS PONTOS

9.B.1 EFETUANDO UM CHUTE DE CONVERSÃO

Emenda

- (c) O chute deve ser um drop kick

Deletar (d)

Emenda

- (e) O chutador deve efetuar o chute dentro de trinta segundos após o Try ter sido marcado. O chute pode ser desautorizado caso o chutador não efetue o chute nesse tempo.

9.B.4 A EQUIPE Oponente

Emenda

- (a) Todos os jogadores da equipe adversária devem se juntar próximos a linha de 10 mts de seu campo.

Deletar (b)

- (c) Deletar 3º paragrafo "Quando outro chute é permitido....."

9.B.5 TEMPO EXTRA – O VENCEDOR

No tempo extra, o time que marca pontos primeiro é imediatamente declarado o vencedor.

LEI 10: JOGO SUJO**10.5 SANÇÕES**

Nota: Suspensão Temporária: Quando um jogador foi suspenso temporariamente, o período em que o jogador é suspenso será de dois minutos.

LEI 13: SAÍDAS (KICK OFF E CHUTES DE REINÍCIO)**13.2 QUEM EFETUA A SAÍDA DE MEIO CAMPO E O CHUTE DE REINICIO**

Emenda

- (c) Depois de uma pontuação, a equipe que marcou efetua um reinício com um drop kick, que deve ser cobrado no centro, ou atrás, da linha de meio de campo.

Sanção: Free kick no centro da linha do meio campo.

13.3 POSIÇÃO DO EQUIPE DO CHUTADOR NA SAÍDA DE MEIO DE CAMPO

Emenda

Todos jogadores da equipe do chutador devem estar atrás da bola quando for chutada. Se não estiverem, um free kick é concedido à equipe não infratora no centro da linha de meio campo.

Sanção: Free kick no centro da linha do meio campo

13.7 SAÍDA DE MEIO DE CAMPO QUE NÃO CHEGA AOS 10 METROS E A BOLA NÃO É JOGADA POR UM Oponente

Emenda

Se a bola não atingir ou ultrapassar a linha de 10 mts, um free kick deve ser cobrado à equipe não infratora no centro da linha do meio campo.

Sanção: Free kick no centro da linha do meio campo

13.8 BOLA QUE SAI DIRETAMENTE PELA LATERAL

Emenda

A bola deve cair dentro do campo de jogo. Se for chutada diretamente para a lateral, um free kick é concedido à equipe não infratora no centro da linha de meio campo.

Sanção: Free kick no centro da linha do meio campo

13.9 BOLA QUE ENTRA NO IN-GOAL

Emenda

- (b) Se a equipe adversária anula a bola, ou se a bola se torna morta saindo pela lateral do in-goal, ou por cruzar além da linha de bola morta, um free kick é concedido à equipe não infratora no centro da linha de meio.

Sanção: Free kick no centro da linha do meio campo

LEI 20: SCRUM

DEFINIÇÕES

Emenda 2º parágrafo

Um scrum é formado no campo de jogo, quando cinco jogadores de cada equipe, unidos em uma linha, se juntam com seus oponentes de modo que as cabeças dos jogadores estão interligados. Isso cria um túnel no qual o meio-scrum introduz a bola para que os jogadores possam competir pela posse hookeando a bola com um dos seus pés.

Deletar parágrafos 10 e 11

20.1 FORMAÇÃO DE UM SCRUM

Emenda

(e) Numero de jogadores: cinco.

O scrum deve ter cinco jogadores de cada equipe a todo momento. Os cinco jogadores devem se manter ligados até o termino do scrum. Cada primeira linha deve ter três jogadores, nem mais nem menos. Dois segundas linhas unidos de forma que suas cabeças esteja entre o pilar e o hooker.

Sanção: Penalty

Deletar

Exceção

20.10 FIM DO SCRUM

Emenda

(c) Nenhum jogador do scrum deve se desligar para jogar a bola

Sanção: Penalty

LEI 21: PÊNALTIS E FREE KICKS

21.3 COMO SE COBRAM OS PÊNALTIS E OS FREE KICKS

Emenda

- (a) Qualquer jogador pode cobrar um penalty ou um free kick concedido por uma infração com qualquer tipo de chute: direto (punt), drop kick, mas não um chute parado (place kick). A bola pode ser chutada com qualquer parte da perna abaixo do joelho até o dedo do pé, mas não com o calcanhar.

21.4 OPÇÕES E REQUERIMENTOS DE PÊNALTIS E FREE KICKS

Emenda

- (b) **Sem demora.** Se o chutador indica ao árbitro a intenção de chutar aos postes, o chute deve ser efetuado no prazo de trinta segundos uma vez o penalty tenha sido marcado. Se os 30 segundos são ultrapassados o chute será anulado, e se ordenará um scrum no local da marca e os adversários introduzem a bola.



Sinais dos Árbitros





1. Pênalti

Ombros paralelos a linha lateral. Braço para acima em angulo apontando a equipe não infratora.



2. Free kick

Ombros paralelos a linha lateral. Braço dobrado em esquadra desde do cotovelo, braço apontando a equipe não infratora.



3. Try e Try pênalti

Costas do árbitro a linha de bola morta. Braço levantado verticalmente.



4. Vantagem

Braço estendido a altura da cintura em direção a equipe não infratora por um período aproximado de cinco segundos.



5. Scrum outogado

Ombros paralelos a linha lateral. Braço horizontal apontando a equipe que introduzirá a bola.



6. Formando um scrum

Cotovelos dobrados, mãos sobre a cabeça com os dedos se tocando.



7. Forward pass / passe para frente

Gesto com as mãos como passando uma bola imaginaria para frente.



8. Knock-on

Braço esticado com a mão aberta sobre a cabeça, e movendo-se para trás e para frente.



9. Não soltar a bola imediatamente no tackle

Ambas as mãos perto do peito como retendo uma bola imaginária.



10. Tackleador não solta ao jogador tackleado

Braços juntos como abraçando a um jogador e depois abertos como soltando a um jogador.



11. Tackleador ou jogador tackleado não se afasta

Movimento circular com o dedo e o braço afastando-os do corpo.



12. Entrando ao tackle desde a direção errada

Braço mantido horizontalmente e depois fazer uma barrida com o braço formando um semicírculo.



13. Cair intencionalmente sobre um jogador

Braço arqueado em um gesto imitando a ação de um jogador caindo. Sinal feito na direção que o jogador caiu.



14. Mergulhando perto do tackle

Gesto com o braço direito apontando para abaixo imitando a ação de mergulhar.



15. Impossível jogar a bola em ruck ou tackle

Outorgar um scrum a equipe que estava avançando no momento da detenção. Ombros paralelos a linha lateral, braço horizontal aponta a equipe que introduzirá a bola, e depois aponta para linha de meta do outro time, movendo-o para trás e para frente.



16. Impossível jogar em Maul

Braço reto para outorgar um scrum a equipe que não tinha a posse no começo do maul. O outro braço apontando para fora como sinalizando vantagem e girando ao outro lado do corpo com a mão acabando no ombro oposto.



17. Incorporar-se a um ruck ou maul na frente do último pé e do lado

Mão e braço horizontais movendo-os lateralmente



18. Intencionalmente derrubar um ruck ou maul

Ambos os braços a altura dos ombros como sustentando um oponente. Leve baixada e inclinação da parte superior do corpo como derrubando um oponente que estava acima.



19. Pilar tira para baixo ao oponente

Punho fechado e braço dobrado. Gestos que imita puxar para baixo ao oponente.



20. Pilar puxa um oponente

Punho fechado e braço reto a altura do ombro. Gestos que imita trazer um oponente.



21. Scrum gira mais de 90°

Rotar o dedo índice sobre a cabeça.



22. Foot-up de um primeira linha

Levantar o pé e toca-o com a mão.



23. Introdução da bola torta no scrum

Manos a altura dos joelhos imitando a ação da introdução torta.



24. Agarramento incorreto

Um braço esticado como se estivesse agarrado. A outra mão se move acima e abaixo do braço indicando a extensão do agarramento correto.



25. Toçar a bola com a mão num ruck ou scrum

Mão no nível do solo fazendo um movimento de varredura, como manipulando a bola.



26. Bola torta num lateral

Ombros paralelos a linha do lateral. Mão sobre a cabeça indicando o percurso da bola torta.



27. Não manter o espaço entre as fileiras no lateral

Mão a altura da cara com as palmas para dentro apontando para acima. As mãos se juntam em uma ação de apertar.



28. Carregar no lateral

Braço horizontal, cotovelo apontando para fora. Braço e ombro se movem para fora como carregando um oponente.



29. Apoiar-se num jogador no lateral

Braço horizontal dobrado a altura do cotovelo com a palma da mão para abaixo. Gesto de movimento para abaixo.



30. Empurrar um oponente num lateral

Ambas as mãos a altura dos ombros com as palmas para fora fazendo o gesto de empurrar.



31. Levantar antes e levantar um jogador no lateral

Ambos os punhos fechados ao frente a altura da cintura, fazendo o gesto de levantar.



32. Impedimento num lateral

Mão e braço se movem horizontalmente na frente do peito na mesma direção que a infração.



33. Obstrução em jogo geral

Braços cruzados na frente do peito em ângulo reto entre eles, como uma tesoura aberta.



34. Impedimento num scrum, ruck ou maul

Ombros paralelos a linha lateral. Braço para abaixo se balanceando e traçando um arco ao longo da linha de impedimento.



35. Opção impedimento: pênalti ou scrum

Um braço como o sinal de pênalti. O outro braço apontando ao lugar onde poderá se formar um scrum no lugar do pênalti.



36. Impedimento pela Lei dos 10 metros ou não a 10 metros em pênaltis e free kicks

Ambas as mãos abertas sobre a altura da cabeça.



37. Tackle alto (jogo sujo)

Mão movendo-se horizontalmente na frente do pescoço.



38. Pisar (jogo sujo: uso ilegal da chuteira)

Ação de pisar o gesto similar com o pé para indicar a infração.



39. Soco (jogo sujo)

Punho fechado batendo a palma da outra mão.



40. Discutir a decisão do árbitro

Braço esticado abrindo e fechando a mão imitando o movimento de falar.



41. Saída de 22 metros

Braço apontando ao centro da linha dos 22 metros.



42. Bola não apoiada no in-goal

O espaço entre as mãos indica que a bola não foi apoiada.



43. Se requer fisioterapeuta

Um braço levantado indica que se requer a presença do fisioterapeuta para um jogador lesado.



44. Se requer médico

Ambos os braços levantados sobre a cabeça indicam que se requer a presença do médico para um jogador lesado.



45. Ferida sangrenta

Braços cruzados sobre a cabeça indicam que um jogador tem uma ferida sangrenta e pode ser substituído temporariamente.



46. Controlador do tempo que pare e arranque o relógio

Manter o braço acima no ar e fazer soar o apito quando o relógio deve ser parado o arrancado.



47. Lesão na cabeça: avaliação necessária

Braço dobrado para acima se flexe e estende tocando a cabeça.



48. Parar o relógio

Braços formam um T.



49. Árbitro consulta ao TMO

Dedos índices estendidos desenharam um retângulo que representa uma tela de televisão.



50. Decisão do TMO: não foi try

Braços cruzados e depois sem cruzar na frente do corpo.

Sinais do Juiz de Lateral e Árbitro Assistente



1. Chute ao gol com sucesso

Levanta a Bandeira para indicar que a bola tem passado sobre a trave e entre os postes.



2. Lateral e time que efetua o lançamento

Com um braço levanta a Bandeira, deslocando-se até o lugar do lançamento e fica ali apontando com o outro braço a equipe que deve efetuar o lançamento.



3. Jogo sujo

Sustenta a Bandeira horizontalmente apontando ao campo do jogo em ângulos retos com a linha de lateral.



**WORLD
RUGBY™**



World Rugby House,
8-10 Pembroke Street Lower,
Dublin 2, Ireland

Tel. +353-1-2409-200
Email. info@worldrugby.org

worldrugby.org