



Referência à Lei	Modificação															
3.5 SUBSTITUIÇÕES DOS JOGADORES DA PRIMEIRA LINHA	<p>Modificar 3.5:</p> <ul style="list-style-type: none">a) É responsabilidade da equipe garantir que todos os jogadores da primeira linha e potenciais substitutos estejam adequadamente treinados. Não cabe ao árbitro determinar se qualquer jogador está adequadamente treinado para jogar na primeira linha.b) A tabela abaixo indica o número mínimo de jogadores da primeira linha de acordo ao número de jogadores na súmula e as obrigações mínimas de substituição: <table border="1" data-bbox="465 603 1727 810"><thead><tr><th>Nº de jogadores na súmula</th><th>Nº mínimo de Primeiras Linhas</th><th>Deve ser capaz de substituir o seguinte na primeira vez que seja solicitado</th></tr></thead><tbody><tr><td>15 ou menos</td><td>3</td><td>-</td></tr><tr><td>16, 17 ou 18</td><td>4</td><td>Qualquer pilar ou hooker</td></tr><tr><td>19, 20, 21 ou 22</td><td>5</td><td>Qualquer pilar e hooker</td></tr><tr><td>23</td><td>6</td><td>Pilar direito, pilar esquerdo e hooker</td></tr></tbody></table> <p>Uma União pode, depois de ter tomado em consideração o bem estar do jogador, modificar o número mínimo de jogadores da primeira linha no time e pode incrementar as obrigações mínimas para substituições em determinados níveis do jogo dentro da sua jurisdição.</p> <p>Se uma União/Organizador da partida determinou o número de jogadores de um time em 23, e uma equipe só é capaz de nomear duas substituições da primeira linha, então essa equipe só poderá nomear 22 jogadores no seu time.</p> <ul style="list-style-type: none">c) Antes de cada partida, cada equipe deve informar ao árbitro quais são os seus jogadores da primeira linha e os potenciais substitutos e só estes jogadores podem jogar na primeira linha quando o scrum é disputado.d) Um jogador substituto da primeira linha pode começar o jogo em outra posição.	Nº de jogadores na súmula	Nº mínimo de Primeiras Linhas	Deve ser capaz de substituir o seguinte na primeira vez que seja solicitado	15 ou menos	3	-	16, 17 ou 18	4	Qualquer pilar ou hooker	19, 20, 21 ou 22	5	Qualquer pilar e hooker	23	6	Pilar direito, pilar esquerdo e hooker
Nº de jogadores na súmula	Nº mínimo de Primeiras Linhas	Deve ser capaz de substituir o seguinte na primeira vez que seja solicitado														
15 ou menos	3	-														
16, 17 ou 18	4	Qualquer pilar ou hooker														
19, 20, 21 ou 22	5	Qualquer pilar e hooker														
23	6	Pilar direito, pilar esquerdo e hooker														



3.6 SCRUMS SEM DISPUTA	Agregar novo 3.6: <ul style="list-style-type: none">a) Um scrum torna-se sem disputa, se alguma das equipes não possui em campo um jogador da primeira linha adequadamente treinado ou se o árbitro assim ordenar.b) Uniões/Organizadores de partidas podem determinar quando um jogo pode ou não começar ou continuar com scrums sem disputa.c) Quando um jogador da primeira linha deixa a área de jogo, seja por lesão ou suspensão temporária ou definitiva, o árbitro perguntará nesse momento se a equipe pode continuar com scrums com disputa. Se o árbitro é informado que a equipe não será capaz de disputar o scrum, o árbitro ordenará scrums sem disputa. Se o jogador retorna ou outro jogador da primeira linha ingressa ao campo, os scrums voltarão a ter disputa.d) Em um time de 23 jogadores, ou a critério da União/Organizador da partida, um jogador cuja saída causou que o árbitro ordene scrums sem disputa, não pode ser substituído.e) Se eles estiverem disponíveis, uma equipe deve ter três jogadores da primeira linha na primeira linha o tempo todo. Em um scrum sem disputa, só se permitirá que outro jogador jogue na primeira linha quando não há substituição por lesão ou substituição para primeira linha disponível.f) Se um jogador da primeira linha for suspenso temporariamente, outro jogador deve ser indicado pela equipe para deixar a área de jogo para permitir que ingresse um jogador da primeira linha disponível. O jogador indicado não pode retornar até que o período de suspensão acabe.g) Se um jogador da primeira linha for expulso, outro jogador deve ser indicado pela equipe para deixar a área de jogo para permitir que ingresse um jogador da primeira linha disponível. O jogador indicado pode atuar como substituto.
3.11 SUBSTITUIÇÃO TEMPORÁRIA – LESÃO POR SANGRAMENTO	Agregar ao título do artigo para 3.11: LESÃO POR SANGRAMENTO



**3.12
SUBSTITUIÇÃO
TEMPORÁRIA –
AVALIAÇÃO DE
CONCUSSÃO**

Confirma-se a prova de modificação à lei e reescreve-se o artigo 3.12:

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

Nas partidas de adulto de elite, que tenham sido previamente aprovadas pela World Rugby (conforme as Regulamentações 10.1.4 e 10.1.5) para o uso da avaliação de concussão e de este procedimento de substituição temporária, um jogador que vai ser submetido a avaliação de concussão:

- Deve deixar o campo de jogo; e
- Ser temporariamente substituído (mesmo se todas as substituições tenham sido feitas).

Isto é para permitir a avaliação de um jogador no caso em que não foi imediatamente constatado se o jogador tem ou suspeita-se de concussão e deve ser definitivamente removido do campo de jogo.

Quando esse jogador foi temporariamente substituído:

- a) Se esse jogador não se apresenta a um oficial da partida dentro dos dez minutos (tempo real) a partir do momento que deixa o campo de jogo para se submeter à avaliação de concussão, a substituição se tornará automaticamente definitiva e ao jogador substituído não será permitido retornar ao campo de jogo.
- b) Se a substituição temporária ocorre dentro dos dez minutos antes do intervalo, a substituição deve tornar-se definitiva, 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 definitiva, o substituto temporário não poderá efetuar chutes de pênalti ao gol ou chutes de conversão.
- d) O substituto temporário também pode ser substituído temporariamente se o jogador requer uma avaliação de concussão (mesmo que todas as substituições tenham sido utilizadas).
- e) Se o substituto temporário for expulso por jogo sujo, o jogador substituído não poderá retornar ao campo de jogo, exceto em conformidade com a Lei 3.5 (Substituições dos jogadores da Primeira Linha) e Lei 3.14 (Jogadores substituídos retornando à partida), e apenas se o jogador for clinicamente liberado para fazê-lo e se apresentar a um oficial da partida na linha da lateral dentro dos dez minutos (tempo real) de ter deixado o campo de jogo para se submeter à avaliação de concussão.
- f) Se o substituto temporário recebe cartão amarelo e é suspenso temporariamente, o jogador substituído não poderá retornar ao campo de jogo até o período de suspensão finalizar, exceto em conformidade com a Lei 3.5 (Substituições dos jogadores da Primeira Linha) e Lei 3.14 (Jogadores substituídos retornando à partida), e apenas se o jogador for clinicamente liberado para fazê-lo e se apresentar a um oficial da partida na linha da lateral dentro dos dez minutos (tempo real) de ter deixado o campo de jogo para se submeter à avaliação de concussão.



3.14 JOGADORES SUBSTITUÍDOS RETORNANDO À PARTIDA	Se um jogador é substituído, só pode retornar ao jogo para substituir: <ul style="list-style-type: none">• um jogador da primeira linha lesionado de acordo com a Lei 3.5• um jogador com uma ferida sangrenta de acordo a Lei 3.11• um jogador que sofreu uma concussão de acordo a Lei 3.12• um jogador que fica lesionado como resultado de jogo sujo (verificado pelos Oficiais da Partida)
4. VESTIMENTA DOS JOGADORES - DEFINIÇÕES	Agregar: A manga da camisa deve estender-se, pelo menos, até o ponto médio entre o ombro e o cotovelo.
5.7 OUTRAS DISPOSIÇÕES REFERENTES AO TEMPO	5.7(g) passa a ser 5.7(i). Agregar novos: (g) Uma equipe que marca um try perto do final da partida pode executar o chute de conversão ou não. Desde que se recuse a efetuar o chute ou o efetue dentro do tempo restante, o reinício será realizado e o jogo acabará na próxima interrupção conforme as Leis. O tempo se computa desde que toma contato com a bola para chutar o reinício. (h) Se houver uma pontuação no final da partida e há tempo para o chute de reinício, mas o tempo de jogo vai expirar imediatamente após o chute, e o chutador: <ul style="list-style-type: none">• Não chuta a bola além dos 10 metros• Chuta a bola diretamente para fora• Chuta a bola e resulta morta sobre ou além da linha de Lateral de In-goal ou linha de bola morta dos oponentes o árbitro oferecerá para a equipe não infratora as opções previstas na Lei 13.7, 13.8 e 13.9, respectivamente, e o jogo continua até a próxima bola morta.
6.C PESSOAS ADICIONAIS	Se juntam 6.C.2 e 6.C.3 para que fique o novo 6.C.2: Em caso de lesão, somente o médico da partida e/ou as pessoas da equipe que estejam treinadas e indicadas para tal fim (médicos ou fisioterapeutas qualificados) podem entrar a área de jogo enquanto o jogo continua. As outras pessoas -não jogadores- da equipe podem entrar na área de jogo enquanto o jogo continua, desde que tenham a permissão do árbitro. Caso contrário, eles somente podem entrar quando a bola estiver morta. Tais pessoas não devem obstruir, interferir ou fazer qualquer comentário aos árbitros.
8.3 (d), (e) e (f) QUANDO NÃO SE APLICA A LEI DA VANTAGEM	Apagar: (d); (e) passa a ser (d); (f) passa a ser (e). Modificar novo (d). (d) Jogador levantado no ar. A vantagem não deve ser aplicada quando um jogador é levantado no ar ou forçado para cima no scrum e não tem apoio no chão. O árbitro deve fazer soar o apito imediatamente.



9.B.2 DECLINANDO UM CHUTE DE CONVERSÃO	<p>(a) A decisão de recusar a conversão deve ser transmitida pelo jogador que fez o try para o árbitro, dizendo “Não chutaremos” após ser marcado o try e antes que o tempo de jogo acabe.</p> <p>(b) Uma vez tomada a decisão de recusar a conversão, o árbitro outorgará um chute de reinício. O chute de reinício será realizado independentemente de que os jogadores estejam prontos ou não quando o tempo de jogo acabe.</p>
10.2 JOGO DESLEAL	<p>Agregar:</p> <p>(d) Um jogador não deve cometer qualquer ação que possa levar os Oficiais da partida a considerar que esse jogador foi objeto de jogo sujo ou qualquer outro tipo de infração cometida por um oponente. Sanção: Pênalti.</p>
10.3 (b) INFRAÇÕES REITERADAS	<p>Modificar Lei 10.3. Apagar frase final da Lei 10.3(b) para que fique:</p> <p>(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 assim entender, 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.</p>
12. KNOCK ON OU PASSE PARA FRENTE	<p>Agregar na definição de knock-on:</p> <p>Se um jogador ao tacklear um oponente faz contato com a bola e a bola vai para frente das mãos do portador da bola, isto é um knock-on.</p> <p>Se um jogador tira a bola de um oponente ou deliberadamente bate a bola nas mãos de um oponente e a bola vai para frente das mãos do portador da bola, isto não é um knock-on.</p>
12. KNOCK ON OU PASSE PARA FRENTE	<p>Modificar na definição de Jogar para frente:</p> <p>A bola jogada para frente produz-se quando um jogador lança ou passa a bola para frente, isto é, se os braços do jogador que passa a bola se movimentam para a linha de bola morta da equipe oponente.</p>
19.4 (b) QUEM INTRODUZ	<p>Modificar:</p> <p>(b) Quando a bola sai pela lateral depois de um knock-on ou passe para frente, a equipe não infratora terá a opção de um alinhamento lateral no lugar que a bola atravessou a linha da lateral ou um scrum no lugar do knock-on ou passe para frente ou uma cobrança rápida de lateral.</p>
20.1 (d) FORMAÇÃO DE UM SCRUM	<p>Modificar:</p> <p>(d) Sem demora. Uma equipe não deve demorar intencionalmente a formação de um scrum. A equipe deve estar pronta para quando o árbitro diga “agachem” dentro dos 30 segundos desde o momento em que o árbitro fez a marca do scrum. Sanção: Free Kick</p>



20.10 (d) FIM DO SCRUM	<p>Agregar novo 20.10(d):</p> <p>(d) Quando a equipe atacante tem a bola nos pés do Número 8 e está tentando avançar, mas não está conseguindo, o árbitro dirá “jogue” desde 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.</p>
20.11 (b) SCRUM GIRADO	<p>Modificar:</p> <p>(b) Este novo scrum se formará no lugar onde terminou o scrum anterior. A bola será introduzida pela equipe que a introduziu previamente.</p>
20.12 (c) IMPEDIMENTO NO SCRUM	<p>Modificar:</p> <p>(c) Quando uma equipe ganhou a bola em um scrum, o meio scrum da equipe oponente está impedido de colocar qualquer pé na frente da bola enquanto a bola continua no scrum. Este meio scrum não pode se movimentar no espaço entre o asa e o número 8, quando segue o percurso da bola no scrum.</p>
21.2 (a) ONDE SE COBRAM OS PÊNALTIS E FREE KICKS	<p>Modificar:</p> <p>(a) O chutador deve cobrar o pênalti ou free kick na marca ou em qualquer lugar atrás dela em uma linha através da marca. Se o lugar para um pênalti ou free kick está a menos de 5m da linha de meta dos oponentes, o marca para a cobrança deve ser a 5 metros da linha de meta, em linha com o lugar da infração.</p>
VARIAÇÕES DE SEVENS 3.12 SUBSTITUIÇÃO TEMPORÁRIA – AVALIAÇÃO DE CONCUSSÃO	<p>Deletar (c).</p>
VARIAÇÕES DE SEVENS 9.B (e) CHUTE DE CONVERSÃO	<p>Modificar:</p> <p>(e) O chutador deve efetuar o chute dentro dos trinta segundos após um try ter sido marcado. O chute pode ser anulado caso o chutador não efetue o chute nesse tempo.</p>
NÃO MODIFICA MAS SUMIU DA VERSÃO 2015 (em vermelho o que desapareceu) 20.9 (g) SCRUM – RESTRIÇÕES GERAIS	<p>Na versão em português desapareceu o que estava correto na versão 2015 e não teve modificação em 2016:</p> <p>Lei 20.9 SCRUM – RESTRIÇÕES GERAIS</p> <p>(g) Meio scrum: chutar dentro do scrum. Um meio scrum não deve chutar a bola enquanto estiver dentro do scrum. Sanção: Pênalti</p>



<p>17. MAUL (não está no livro das leis e sim no site da World Rugby Laws)</p>	<p>Para implementação: 1º de janeiro de 2016 no Hemisfério Sul 1º de junho de 2016 no Hemisfério Norte</p> <p>Uma vez que o maul se formou, a bola pode ser trasladada para trás de mão em mão. Não está permitido que um jogador com a posse da bola se movimente ou se desloque até o final do maul.</p> <p>Sanção: Pênalti</p>
---	---