

F P R

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

**LEIS DO JOGO
DE RUGBY**

Junho 2004

TRADUZIDO E ADAPTADO DA EDIÇÃO
“THE LAWS OF THE GAME OF RUGBY UNION”
DA *INTERNATIONAL RUGBY BOARD (I.R.B.)*

ÍNDICE

PREÂMBULO

DEFINIÇÕES

ANTES DO INÍCIO DO JOGO

Lei 1 – Campo

Lei 2 – Bola

Lei 3 – Número de Jogadores: A Equipa

Lei 4 – Equipamento dos Jogadores

Lei 5 – Tempo de Jogo

Lei 6 – Árbitro e seus Auxiliares

DURANTE O JOGO

Método do Jogo

Lei 7 – Forma de Jogar

Lei 8 – Vantagem

Lei 9 – Estabelecimento da Pontuação

Lei 10 – Jogo Ilegal/Anti-Jogo

Lei 11 – Fora-de-Jogo (*Off-side*) e Em-Jogo no Jogo Corrente

Lei 12 – Toque ou Passe para Diante (*Avant*)

No Terreno de Jogo

Lei 13 – Pontapé de Saída e Pontapés de Recomeço

Lei 14 – Bola no Solo, sem Placagem

Lei 15 – Placagem: Portador da Bola levado ao Solo

Lei 16 – Formação Espontânea (*Ruck*)

Lei 17 – Reagrupamento (Jogadores de Pé com a Bola nas Mãos -*Maul*)

Lei 18 – Encaixe-de-Balão (“Marco!”)

Recomeço do Jogo

Lei 19 – Bola Fora e Reposição em jogo por Alinhamento (*Touche*)

Lei 20 – Formação Ordenada (*Mêlée*)

Lei 21 – Pontapé de Penalidade e Pontapé Livre

Área de Validação

Lei 22 – Área de Validação

VARIAÇÕES PARA O JOGO DE SUB/19

VARIAÇÕES PARA O RUGBY DE SETE (*SEVENS*)

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS

EXTRACTO DO REGULAMENTO 12 DA *IRB*

PREÂMBULO

A finalidade do jogo é a de duas equipas de 15, 10 ou 7 jogadores cada uma, jogando lealmente, de acordo com as Leis e com espírito desportivo, poderem marcar o maior número de pontos possível transportando, passando, pontapeando e fazendo o toque-no-solo na área de validação adversária: a equipa que marca o maior número de pontos é a vencedora do encontro.

As Leis do Jogo, incluindo as Variações para o Jogo de Sub/19, são completas e contêm tudo o que é necessário para permitir que o jogo seja praticado correcta e lealmente.

O Rugby é uma modalidade desportiva que envolve contacto físico entre os seus praticantes e como em qualquer outra modalidade envolvendo contacto físico existem perigos inerentes. É de primordial importância que os praticantes joguem de acordo com as Leis do Jogo e que tenham em atenção a sua própria segurança e a dos outros. É da responsabilidade daqueles, que treinam e ensinam o jogo, assegurar que os jogadores são preparados de uma forma segura e em conformidade com as Leis do Jogo.

É dever do árbitro aplicar lealmente as Leis do Jogo sem qualquer modificação nem omissão, salvo no caso de aplicação de uma Lei Experimental aprovada pelo Conselho da *I.R.B.*

É dever das Federações assegurarem que o jogo é praticado correcta e lealmente e com desportivismo em todos os níveis etários. Este princípio não depende apenas da acção do árbitro, mas sim do apoio e ajuda das Federações, Associações e Clubes.

DEFINIÇÕES

“Além de/Atrás de/À frente de”, relativamente a um ponto qualquer: os termos reportam-se “aos dois pés do jogador”, salvo quando o contexto torna a situação inapropriada.

Alinhamento (*Touche*): consultar a Lei 19.

A Planta: consultar a Lei 1.

Árbitro: consultar a Lei 6A.

Árbitro Auxiliar: consultar a Lei 6B.

Área de Jogo: consultar a Lei 1.

Área de Validação: consultar a Lei 22.

Área de 22 metros: consultar a Lei 1.

***Avant* (Toque para Diante):** consultar a Lei 12.

Bola jogada: significa que a bola é tocada por um jogador.

Bola morta: significa que a bola, num dado momento, não pode ser jogada. Isto verifica-se quando a bola tenha saído da área de jogo e tenha lá permanecido, ou quando o árbitro apita para interromper o jogo ou após uma tentativa de transformação a seguir a um ensaio.

Capitão: o capitão de equipa é um jogador designado pela equipa. Apenas o capitão está autorizado a consultar o árbitro durante o jogo e é o único jogador responsável pela escolha de opções, sempre que previsto nas Leis do Jogo.

“Carga de Cavalaria”: consultar a Lei 10.4(n).

Cartão Amarelo: um cartão de cor amarela que é utilizado para indicar que um jogador foi advertido e temporariamente suspenso do jogo por um período de dez (10) minutos de “tempo de jogo efectivo”.

NOTA: *Sin bin* é uma expressão inglesa que designa uma área onde um jogador que é temporariamente suspenso do jogo deve permanecer no cumprimento do seu castigo de dez (10) minutos de “tempo de jogo efectivo”.

Cartão Vermelho: um cartão de cor vermelha que é utilizado para indicar que um jogador foi expulso do jogo por infracção à Lei 10 e à Lei 4.5(c).

Colocador: um jogador que coloca a bola no solo para um companheiro de equipa poder pontapeá-la.

Companheiro de Equipa: outro jogador da mesma equipa.

“Cunha Voadora”: consultar a Lei 10.4(n).

Dentro do Terreno de Jogo: um ponto qualquer afastado das linhas laterais, em direcção ao centro do terreno.

Em-Jogo: consultar a Lei 11.

Encaixe-de-Balão: consultar a Lei 18.

Ensaio: consultar a Lei 9A.1 e Lei 22.3.

Ensaio de Penalidade: consultar a Lei 9A. 1 e Lei 10.

Ensaio por Arrastamento: consultar a Lei 22.4(c).

Equipa Atacante: designa os adversários da equipa defensora na metade do terreno onde o jogo está a ser disputado.

Equipa Defensora: designa a equipa que se encontra a disputar o jogo na metade do terreno mais próximo da sua linha de meta. A equipa adversária é a **equipa atacante**.

Federação: significa o organismo sob a jurisdição do qual um jogo é disputado e, no caso dum jogo internacional, indica a *International Rugby Board (I.R.B.)* ou uma comissão dela emanada.

Ferida Aberta ou a Sangrar: consultar a Lei 3.10.

Flanqueador/“Asa”: jogador avançado que normalmente veste a camisola N.º 6 ou N.º 7.

Fora do Terreno de Jogo: significa que a bola ou o jogador que a transporta saiu pela linha lateral ou linha lateral de meta, ou tocou ou ultrapassou a linha de bola morta.

Fora (pela Linha Lateral): consultar a Lei 19.

Fora-de-Jogo no Jogo Corrente: consultar a Lei 11.

Fora-de-Jogo sob a Lei dos 10 metros: consultar a Lei 11.4-5.

Formação Espontânea (*Ruck*): consultar a Lei 16.

Formação Ordenada (*Mêlée*): designa uma situação de jogo em que jogadores de cada equipa se agrupam ordenadamente numa formação, de modo a que o jogo possa recomeçar com a introdução da bola nessa formação. Consultar a Lei 20.

Formação Ordenada (*Mêlée*) Não Disputada: consultar a Lei 3.14(d).

Golo: Um golo é marcado quando a bola, pontapeada dum ponto qualquer do terreno de jogo, por meio dum pontapé colocado ou de um pontapé de ressalto, exceptuando no pontapé de saída, nos pontapés de recomeço (“pontapé de 22” e pontapé de centro) ou num pontapé livre, passa por cima da barra transversal e entre os postes da baliza do adversário.

Golo proveniente dum Pontapé de Penalidade: consultar a Lei 9A.1.

Golo proveniente dum Pontapé de Ressalto: consultar a Lei 9A.1.

Infracções Repetidas: consultar a Lei 10.3.

Intervalo: intervalo entre os dois meios-tempos do jogo.

Introdução da Bola: significa a acção de um jogador que introduz a bola numa formação ordenada ou num alinhamento.

Jogadores da 1ª Linha: designa os jogadores avançados que jogam nas posições do pilar esquerdo, talonador e pilar direito. Consultar a Lei 20.

Jogo Ilegal: consultar a Lei 10.

Jogo Perigoso: consultar a Lei 10.

Juiz de Linha: consultar a Lei 6B.

Lançamento Comprido: consultar a Excepção 1 da Lei 19.10.

Lifting (Levantar): consultar a Lei 19.9(g).

Ligação: agarrar firmemente o corpo (entre o ombro e a cintura) de um jogador, com todo o braço em contacto, da mão ao ombro, inclusive.

Linha de Bola Morta: consultar a Lei 1.3(a).

Linha de Fora-de-Jogo: designa uma linha imaginariamente traçada no terreno de jogo, paralela à linha de meta e estendendo-se de uma linha lateral a outra. A posição da linha varia consoante Lei.

Linha de Meta: consultar a Lei 1.3(a).

Linha de Reposição: designa uma linha imaginariamente traçada no terreno de jogo, formando ângulo recto com a linha lateral e passando pelo ponto onde a bola está para ser lançada. Consultar a Lei 19.

Linha Lateral: consultar a Lei 1.3(a).

Linha Lateral de Meta: consultar a Lei 1.3(a).

Linha passando pela Marca ou por um Ponto: salvo indicação contrária, designa sempre uma linha paralela às linhas laterais.

“Marco!”: consultar a Lei 18.

Maul: consultar a Lei 17.

Médio de Formação: o jogador que introduz a bola numa formação ordenada.

Mêlée: designa uma situação de jogo em que jogadores de cada equipa se agrupam ordenadamente numa formação, de modo a que o jogo possa recomeçar com a introdução da bola nessa formação. Consultar a Lei 20.

Obstrução: consultar a Lei 10.1.

Organizador do Jogo: significa a Federação ou um conjunto de Federações, ou um organismo filiado da *I.R.B.* responsável pela realização do jogo.

Passe: é o acto de um jogador que atira a bola a outro jogador. Se um jogador entrega a bola a outro jogador sem a lançar, tal acto constitui um “passe”.

Passe para Diante: consultar a Lei 12.

Peeling Off: consultar a Lei 19.11.

Perto: consultar a Lei 14.2.

Pilar: um jogador da 1ª linha situado à esquerda ou à direita do talonador numa formação ordenada. Consultar a Lei 20.

Pilar Direito: o jogador do lado direito dum 1ª linha na formação ordenada. Consultar a Lei 20.

Pilar Esquerdo: o jogador do lado esquerdo dum 1ª linha na formação ordenada. Consultar a Lei 20.

Placagem: consultar a Lei 15.

Pontapé: um “pontapé” consiste no impelir da bola com a perna ou o pé, desde o joelho aos dedos dos pés, com excepção do joelho e do calcanhar. Se o jogador tem a bola nas mãos, deve projectá-la para fora das mãos; se a bola se encontra no solo, deve ser impelida a uma distância visível.

Pontapé Colocado: designa um pontapé dado na bola após esta haver sido previamente colocada no solo para o efeito.

Pontapé-de-Balão: este tipo de pontapé tem lugar quando o jogador que detém a bola a deixa cair da mão (ou das mãos) e a pontapeia antes que ela toque no solo.

Pontapé de Centro: consultar a Lei 13.

Pontapé de Penalidade: é um pontapé de que beneficia a equipa não faltosa após uma infracção cometida pelos adversários, e é executado no ponto da falta, salvo indicação contrária. Consultar a Lei 21.

Pontapé de Ressalto (*Drop*): este tipo de pontapé tem lugar quando o jogador que detém a bola a deixa cair da mão (ou das mãos) para o solo e a pontapeia, ao primeiro ressalto, logo que ela se eleva.

Pontapé de Saída: consultar a Lei 13.

Pontapé de Transformação: consultar a Lei 9B.

“Pontapé de 22”: consultar a Lei 13.11.

Pontapé Livre: é um pontapé de que beneficia a equipa não faltosa após uma infracção cometida pelos adversários, e é executado no ponto da falta, salvo indicação em contrário. Consultar a Lei 21.

Pontapés de Recomeço: consultar a Lei 13.

Portador da Bola: um jogador que transporta a bola.

Posse da Bola: significa que a bola está a ser transportada por um jogador ou, que uma equipa tem a bola controlada na sua posse. Por exemplo; se a bola, numa formação ordenada (*mêlée*) ou numa formação espontânea (*ruck*), se encontra do lado de uma das equipas nessa formação, considera-se que essa equipa está “de posse da bola”.

***Pre-gripping*:** significa agarrar um companheiro da sua equipa participante do alinhamento antes da introdução da bola. Consultar a Lei 19.9(j).

Receptor: consultar a Lei 19.

Recinto de Jogo: consultar a Lei 1.

***Ruck*:** consultar a Lei 16.

***Sin Bin*:** consultar a Definição do “Cartão Amarelo”.

Substitutos: consultar a Lei 3.

Suplentes: consultar a Lei 3.

Suspensão Temporária: consultar a Lei 10.

Talonador: o jogador no meio da 1ª linha da formação ordenada. Consultar a Lei 20.

Tempo de Jogo Efectivo: significa o período de tempo de jogo aproveitado para jogar, excluindo qualquer “tempo perdido”, tal como definido na Lei 5.

Tempo Total: significa o tempo total decorrido, incluindo qualquer “tempo perdido”, por qualquer razão.

Terreno de Jogo: consultar a Lei 1.

Toque-de-Meta: consultar a Lei 22.

Toque-no-Solo: consultar a Lei 22.

Toque para Diante (*Avant*): consultar a Lei 12.

Transformação: designa um Pontapé de Transformação válido.

Último Pé: designa o último pé do jogador de uma equipa que está incorporado numa formação ordenada (*mêlée*), numa formação espontânea (*ruck*) ou num *maul*, e que se encontra mais perto da sua linha de meta.

Ultrapassar: significa o acto de um jogador colocar um dos seus pés (ou ambos os pés) em cima ou para além de uma linha. Esta linha pode ser real, como a linha lateral ou a linha de meta, ou pode ser imaginária, como a linha de fora-de-jogo.

Vantagem: consultar a Lei 8.

Outras definições estão incluídas no texto como parte integrante das Leis do Jogo.

O Rugby é uma modalidade desportiva que envolve contacto físico entre os praticantes e como em qualquer outra modalidade envolvendo contacto físico existem perigos inerentes. É de primordial importância que os praticantes joguem de acordo com as Leis do Jogo e que tenham em atenção a sua própria segurança e a dos outros. É da responsabilidade daqueles que treinam e ensinam o jogo assegurar que os jogadores são preparados de uma forma segura e em conformidade com as Leis do Jogo.

F P R

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

ANTES DO INÍCIO DO JOGO

Lei 1 – Campo

Lei 2 – Bola

Lei 3 – Número de Jogadores: A Equipa

Lei 4 – Equipamento dos Jogadores

Lei 5 – Tempo de Jogo

Lei 6 – Árbitro e seus Auxiliares

LEI 1 – CAMPO

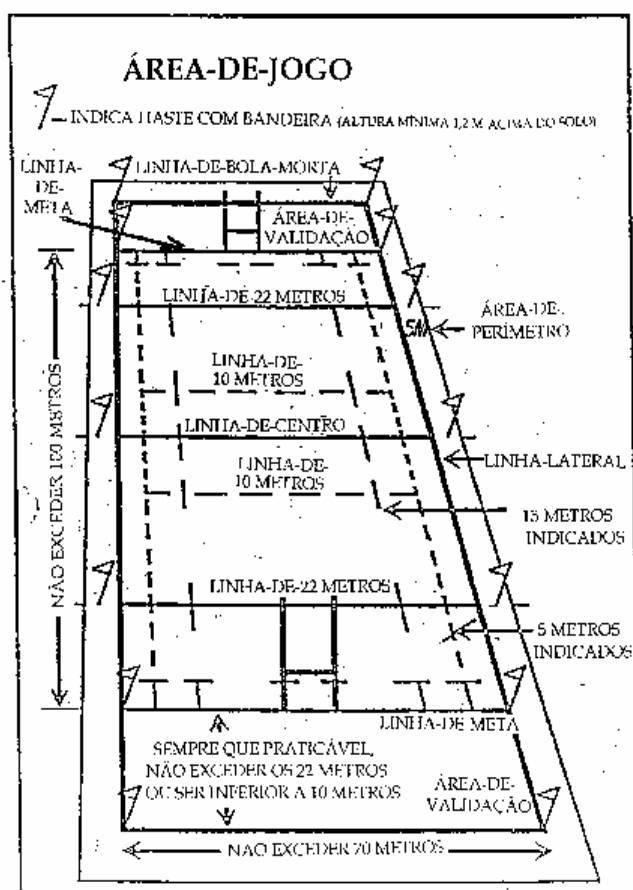
Definições:

O **campo** é toda a área indicada na Planta. O campo inclui:

O **terreno de jogo** que é a área que, tal como na Planta, é delimitada pelas linhas de meta e as linhas laterais, com exclusão de qualquer uma destas linhas.

A **área de jogo** compreende o terreno de jogo e as áreas de validação, tal como apresentados na Planta. As linhas laterais, as linhas laterais de meta e as linhas de bola morta não pertencem à área de jogo.

O **recinto de jogo** compreende a área de jogo e uma razoável superfície do terreno que a rodeia e que, quando praticável, não deve ser inferior a 5 metros, sendo conhecida essa superfície como **área de perímetro**.



A **área de validação** é a superfície do terreno limitada pelas linhas de meta, linhas laterais de meta e linhas de bola morta. As linhas de meta e os postes fazem parte da área de validação, mas as linhas laterais de meta e as linhas de bola morta não fazem parte.

A **área de 22 metros** é a superfície do terreno limitada pelas linhas de 22 metros e as linhas de meta. As linhas de 22 metros fazem parte desta área, mas as linhas de meta não fazem parte.

A **Planta**, incluindo todas as palavras e símbolos nela representados, faz parte integrante das Leis do Jogo.

1.1. PISO DO RECINTO DE JOGO

- (a) **Requisito:** O piso deve apresentar sempre condições de segurança para o jogo.
- (b) **Tipo de piso:** O piso deve ser de relva mas também pode ser areia, saibro, neve ou relva artificial. O jogo pode ser praticado em neve, desde que a mesma e o piso que a sustenta apresentem condições de segurança para o jogo. O piso não deve ser duro, como os de cimento ou asfalto.
- (c) **Relva artificial:** No caso de pisos de relva artificial, até nova deliberação, devem apenas ser permitidas se o material que os constitui tiver sido aprovado pela *IRB*.

1.2. AS DIMENSÕES DO RECINTO DE JOGO

- (a) **Dimensões:** O terreno de jogo não deve exceder os 100 metros em comprimento e os 70 metros em largura. Cada área de validação não deve exceder os 22 metros em comprimento e os 70 metros em largura.
- (b) O comprimento e largura da área de jogo deve estar tão próximo quanto possível às dimensões indicadas. Todas as áreas são rectangulares.
- (c) Sempre que for praticável, a distância entre a linha de meta e a linha de bola morta não deve ser inferior a 10 metros.

1.3. AS LINHAS DO RECINTO DE JOGO

(a) **Linhas contínuas (*solid lines*):**

- as linhas de bola morta e as linhas laterais de meta não pertencem às áreas de validação;
- as linhas de meta pertencem às áreas de validação mas não fazem parte do terreno de jogo;
- as linhas de 22 metros são linhas paralelas às linhas de meta;
- a linha de centro é uma linha paralela às linhas de meta;

- as linhas laterais estão fora do terreno de jogo.

(b) Linhas tracejadas (*broken lines*):

- **as linhas de 10 metros:** Estas linhas de tracejado largo, (de acordo com a Planta), percorrem o campo de uma linha lateral à outra, paralelas e a 10 metros de distância de cada lado da linha de centro;

- **as linhas de 5 metros:** Estas linhas de tracejado curto percorrem o campo paralelamente às linhas laterais e a 5 metros de distância destas, terminando a 5 metros das linhas de meta. (Consultar a Planta)

(c) Linhas específicas (*dash lines*):

(i)- **seis linhas específicas**, com dimensão de 1 metro cada, a 5 metros de distância e paralelas a cada linha de meta, posicionadas a 5 e 15 metros de cada linha lateral, e em frente de cada poste das balizas;

(ii)- **cinco linhas específicas**, com dimensão de 5 metros cada, a 15 metros de distância e paralelas a cada linha lateral, intersectando as linhas de 22 metros, as linhas de 10 metros e a linha de centro;

(iii)- **duas linhas específicas**, com dimensão de 5 metros cada, situadas a 15 metros de cada linha lateral, partindo da linha de meta e terminando a 5 metros desta;

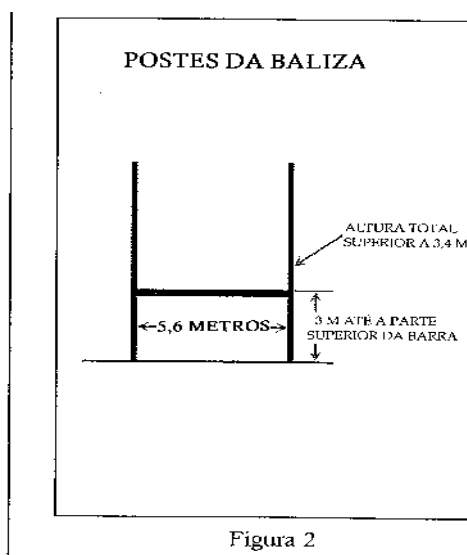
(iv)- **uma linha específica** de 0,5 metros intersectando o centro da linha de centro.

Todas as linhas representadas na Planta devem estar convenientemente marcadas.

1.4. DIMENSÕES PARA OS POSTES E BARRAS TRANSVERSAIS DAS BALIZAS

(a) A distância entre os postes de uma baliza é de 5,60 metros.

(b) A barra transversal é colocada entre os dois postes de cada baliza, de modo a que a distância entre o solo e a parte superior da barra seja de 3 metros.



- (c) A altura mínima dos postes das balizas é de 3,40 metros.
- (d) Quando os postes das balizas se encontram protegidos, a distância entre a linha de meta e a parte exterior da protecção não deve exceder os 300 mm.

1.5. BANDEIROLAS

- (a) Existem catorze (14) bandeirolas, cada uma com altura mínima de 1,20 metros acima do solo. Uma bandeirola consiste de uma haste e da bandeira.
- (b) As bandeirolas devem estar colocadas nos pontos de intersecção das linhas laterais de meta com as linhas de meta e nos pontos de intersecção das linhas laterais de meta com as linhas de bola morta. Estas oito (8) bandeirolas estão fora da área de validação e não pertencem à área de jogo.
- (c) As outras seis (6) bandeirolas devem estar colocadas em linha com as linhas de 22 metros e a linha de centro, a 2 metros de distância das linhas laterais e dentro do recinto de jogo.

1.6. PROTESTOS RELATIVAMENTE AO TERRENO

- (a) Se qualquer uma das equipas tem qualquer protesto a apresentar relativamente ao terreno ou ao modo como está marcado, tal protesto deve ser formulado ao árbitro antes do início do jogo.
 - (b) O árbitro tentará resolver a situação (ou as situações) mas não deve dar início ao jogo se qualquer parte do terreno é considerada perigosa.
-

LEI 2 – BOLA

2.1. A FORMA DA BOLA

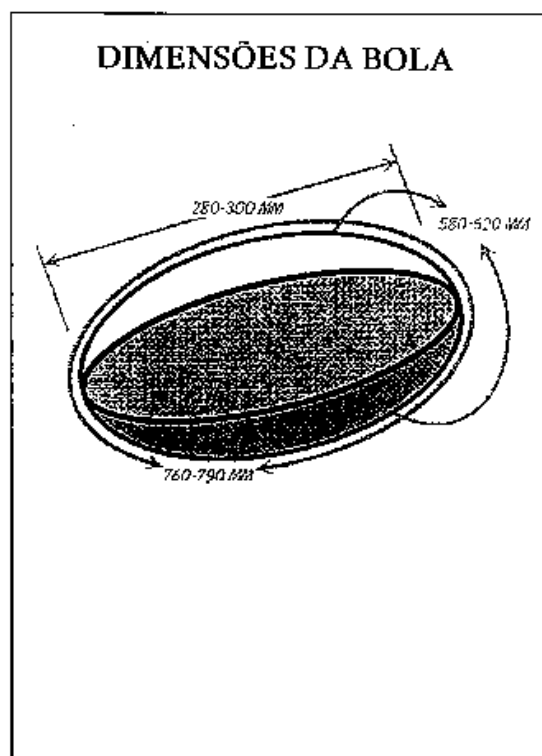
A bola deve ter forma oval e quatro gomos.

2.2. AS DIMENSÕES DA BOLA

Comprimento do eixo maior: 280 a 300 mm.

Perímetro maior (comprimento): 740 a 770 mm.

Perímetro menor (largura): 580 a 620 mm.



2.3. MATERIAIS

A superfície exterior da bola deve ser de couro ou de outro material sintético adequado. As bolas podem ser preparadas a fim de se tornarem resistentes à acção da água e mais fáceis de segurar nas mãos.

2.4. PESO

410 a 460 gramas.

2.5. PRESSÃO DA BOLA NO INÍCIO DO JOGO

65.71 – 68.75 kilopascals, ou 9.5 – 10.0 lb/ polegada quadrada, ou 0.67 – 0.70 kg/cm².

2.6. BOLAS SUPLEMENTARES

É permitida a utilização de bolas suplementares durante o jogo mas nenhuma das equipas deverá tirar vantagem desleal através do seu emprego ou efectuando a sua troca.

2.7. BOLAS MAIS PEQUENAS

Podem ser utilizadas bolas de dimensões diferentes para o caso de jogos entre jogadores mais jovens.

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES: A EQUIPA

Definições:

A equipa: uma equipa é constituída por quinze (15) jogadores que dão início ao jogo, mais um número de jogadores suplentes/substitutos tal como autorizado pelas Leis do Jogo.

Suplente: um jogador que substitui um companheiro de equipa lesionado.

Substituto: um jogador que substitui um companheiro de equipa por opção táctica.

3.1. NÚMERO MÁXIMO DE JOGADORES NA ÁREA DE JOGO

Máximo: cada equipa não deve ter mais de quinze (15) jogadores na área de jogo.

3.2. EQUIPA COM NÚMERO DE JOGADORES SUPERIOR AO PERMITIDO POR LEI

Reclamação: Qualquer reclamação de qualquer das equipas relativamente ao número de jogadores da outra equipa, poderá ser feita ao árbitro em qualquer altura antes ou durante o jogo. Logo que o árbitro tiver conhecimento desta situação, deve obrigar o capitão da equipa faltosa a reduzir o número de jogadores da sua equipa de acordo com a Lei. O resultado na altura da reclamação não sofrerá alteração. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade no local onde o jogo teria recomeçado.

3.3. EQUIPA COM MENOS DE QUINZE JOGADORES

Uma Federação pode autorizar a realização de jogos com menos de quinze (15) jogadores em cada equipa. Nestas situações, todas as Leis do Jogo devem ser totalmente aplicadas excepto no caso de uma formação ordenada em que o número mínimo de jogadores será sempre de cinco (5).

Exceção: Os jogos de *Sevens* são uma exceção. Esta variante do Jogo de Rugby está coberta pelos regulamentos específicos adoptados para este tipo de jogo.

3.4. NOMEAÇÃO DE JOGADORES SUPLENTE/SUBSTITUTOS

Para os jogos internacionais uma Federação não pode designar mais de **sete (7)** suplentes/substitutos. Para todos os outros jogos, o número de suplentes/substitutos é da responsabilidade da Federação com jurisdição sobre o jogo.

3.5. JOGADORES DEVIDAMENTE TREINADOS E EXPERIENTES PARA JOGAREM NA 1ª LINHA

- (a) Sempre que as equipas designarem os seus jogadores para um jogo, devem incluir jogadores devidamente treinados e experientes, distribuídos da seguinte forma:
- se uma equipa apresentar 15 ou menos jogadores, deverá ter três (3) jogadores que possam jogar na posição de 1ª linha;
 - se uma equipa apresentar 16, 17 ou 18 jogadores, deverá ter quatro (4) jogadores que possam jogar na posição de 1ª linha;
 - se uma equipa apresentar 19, 20, 21 ou 22 jogadores, deverá ter cinco (5) jogadores que possam jogar na posição de 1ª linha.
- (b) Cada jogador da 1ª linha e seu potencial suplente/substituto deve estar devidamente treinado e ter experiência naquela posição.
- (c) Quando uma equipa apresentar 19, 20, 21 ou 22 jogadores, deverá ter cinco (5) jogadores que possam jogar nas posições da 1ª linha, de forma a assegurar que, tanto na primeira substituição de um talonador, como na primeira substituição de um pilar, essa equipa continua com capacidade para disputar as formações ordenadas normais com segurança.
- (d) O jogador devidamente treinado e experiente que substitui um companheiro de equipa da 1ª linha deve ser um dos quinze jogadores que iniciou o jogo, ou então um dos jogadores nomeados como suplentes/substitutos.

3.6. JOGADOR EXPULSO POR JOGO ILEGAL

Um jogador expulso por Jogo Ilegal não deve ser substituído. Como exceção a esta Lei, consultar a Lei 3.14.

3.7. SUBSTITUIÇÃO DEFINITIVA

Um jogador lesionado pode ser substituído. Se o jogador for substituído de forma definitiva, não deverá voltar a tomar parte no jogo. A substituição de um jogador lesionado só deve ser feita com autorização do árbitro e quando a bola está morta.

3.8. DECISÃO PARA UMA SUBSTITUIÇÃO DEFINITIVA

- (a) Nos jogos disputados por uma equipa em representação nacional, a substituição de um jogador proceder-se-á apenas por conselho de um médico, se este considerar que o jogador se encontra de tal modo lesionado que a sua continuação em jogo se tornaria perigosa para o jogador.
- (b) Em quaisquer outros jogos, e quando a Federação com jurisdição sobre o jogo tenha dado autorização explícita nesse sentido, um jogador pode ser substituído por conselho de uma pessoa competente no domínio médico. Se esta pessoa não estiver presente, um jogador poderá ser substituído se o árbitro assim concordar.

3.9. PODER DO ÁRBITRO EM IMPEDIR A CONTINUAÇÃO EM JOGO DE UM JOGADOR LESIONADO

Se o árbitro decidir, com ou sem o conselho de um médico ou de uma pessoa competente nesse domínio, que um jogador está de tal modo lesionado que este deverá parar de tomar parte no jogo, o árbitro pode exigir que o jogador abandone a área de jogo. O árbitro também tem poder para exigir que um jogador abandone o terreno de jogo para ser examinado por um médico.

3.10. SUBSTITUIÇÃO TEMPORÁRIA

- (a) Quando um jogador, por apresentar uma ferida aberta e/ou a sangrar abandona a área de jogo, pode ser substituído temporariamente até que a hemorragia esteja controlada e a ferida tapada ou ligada. Se o jogador temporariamente substituído não voltar ao terreno de jogo no período de quinze (15) minutos de tempo total depois de ter abandonado a área de jogo, a substituição torna-se definitiva e o jogador substituído não deverá voltar ao terreno de jogo.
- (b) Se um jogador suplente que entrou em jogo temporariamente se lesionar, também poderá ser substituído.
- (c) Se um jogador suplente que entrou em jogo temporariamente for expulso por Jogo Ilegal, o jogador que foi substituído não poderá voltar ao terreno de jogo.
- (d) Se um jogador suplente que entrou em jogo temporariamente for advertido e temporariamente suspenso do jogo, o jogador que foi substituído só poderá voltar ao terreno de jogo após a conclusão do período de suspensão daquele.

3.11. JOGADOR À ESPERA DE RETOMAR PARTE NO JOGO

- (a) Um jogador apresentando uma ferida aberta e/ou a sangrar deve abandonar a área de jogo. Este jogador não poderá voltar ao jogo até que a hemorragia esteja controlada e a ferida tapada ou ligada.
- (b) Um jogador que abandona a área de jogo por lesão ou por qualquer outro motivo só poderá retomar parte no jogo com autorização do árbitro. Este só deve autorizar a (re)entrada em campo de um jogador quando a bola está morta.
- (c) Se um jogador (re)começar a jogar sem autorização do árbitro, este deverá impor uma penalidade por Incorreção se considerar que tal foi premeditado e com propósito de auxiliar a sua equipa ou de obstrução aos adversários.
- (d) Se o árbitro considerar que não houve Incorreção premeditada mas que a equipa desse jogador tirou qualquer vantagem, o árbitro deverá ordenar

uma formação no local onde esse jogador (re)começou a jogar sem autorização, e a equipa adversária introduzirá a bola.

3.12. NÚMERO DE SUBSTITUIÇÕES

Uma equipa poderá substituir, por qualquer razão, no máximo dois (2) jogadores de 1ª linha e cinco (5) de qualquer outra posição, mas só quando a bola está morta e com autorização do árbitro.

3.13. JOGADORES SUBSTITUÍDOS QUE REENTRAM EM JOGO

Um jogador que tenha sido substituído não pode reentrar em jogo, nem mesmo para substituir um jogador lesionado.

Exceção 1: um jogador que tenha sido substituído por razões táticas poderá reentrar no jogo para substituir um jogador apresentando uma ferida aberta ou a sangrar.

Exceção 2: um jogador que tenha sido substituído por razões táticas poderá reentrar no jogo para substituir um jogador de 1ª linha que se encontra lesionado, ou que se encontra temporariamente suspenso ou definitivamente expulso.

3.14. JOGADOR DA 1ª LINHA EXPULSO DEFINITIVAMENTE OU SUSPENSO TEMPORARIAMENTE OU LESIONADO

- (a) No caso de um jogador da 1ª linha ser expulso definitivamente ou, se durante o período de suspensão temporária de um jogador da 1ª linha, a equipa não tiver outro jogador disponível para ocupar aquela posição, o jogo prosseguirá com formações ordenadas não disputadas. Não é da responsabilidade do árbitro determinar a disponibilidade e/ou capacidade dos jogadores suplentes/substitutos para a 1ª linha, visto que esta é uma responsabilidade de cada equipa.
- (b) Terminado o período de suspensão temporária, o jogador substituto sai do terreno de jogo. **O jogador suspenso e o outro jogador escolhido** podem regressar ao jogo.

- (c) Quando uma equipa estiver impossibilitada de apresentar um número suficiente de jogadores capazmente treinados para ocupar a posição da 1ª linha, devido a uma sequência de jogadores expulsos, lesionados ou ambos, então o jogo prosseguirá com formações ordenadas não disputadas. [Consultar a Lei 3.14(d).]
- (d) Uma formação ordenada não disputada é idêntica a uma formação ordenada normal excepto que não há disputa de bola, a equipa que introduz a bola é quem a ganha, e não é permitido empurrar a nenhuma das equipas.
-

LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

Definição

O equipamento dos jogadores consiste em todos os artigos que eles usam.

Um jogador usa uma camisola, calção e roupa interior, meias e botas.

O Regulamento 12 da *IRB* contém informação detalhada sobre as especificações permitidas para o equipamento dos jogadores e pitões.

4.1. ARTIGOS DE VESTUÁRIO PERMITIDOS POR LEI

A um jogador é permitido usar:

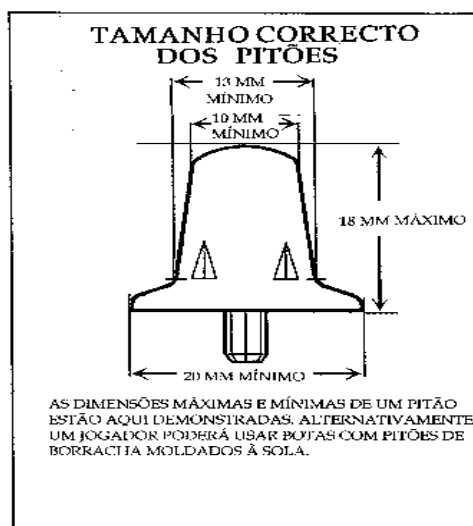
- (a) protecções de material flexível ou esponjoso que possam ser lavadas;
- (b) caneleiras: As caneleiras devem estar em conformidade com as especificações da *IRB* (consultar o Regulamento 12 da *IRB*);
- (c) protecções para os tornozelos que podem ser de material rígido, excepto metal. Tal protecção só pode ser usada no caso de ser usada por baixo das meias e desde que o seu comprimento não ultrapassa 1/3 do comprimento da canela;
- (d) luvas sem dedos, desde que estejam em conformidade com as especificações da *IRB* (consultar o Regulamento 12 da *IRB*);
- (e) protecções para os ombros, desde que ostentem o Selo de Aprovação da *IRB* (consultar o Regulamento 12 da *IRB*);
- (f) protecção para os dentes;
- (g) capacete, desde que ostente o Selo de Aprovação da *IRB* (consultar o Regulamento 12 da *IRB*);
- (h) ligaduras e/ou pensos para cobrir ou proteger qualquer tipo de ferida ou lesão;
- (i) fita adesiva ou qualquer outro material semelhante para proteger e/ou evitar qualquer ferida ou lesão.

4.2. ARTIGO DE VESTUÁRIO ESPECIAL PARA MULHERES

No caso exclusivo de mulheres, também é permitido usar – para além dos artigos acima mencionados – uma protecção para o peito, desde que esta ostente o Selo de Aprovação da *IRB* (consultar o Regulamento 12 da *IRB*).

4.3. PITÕES

- (a) Os pitões das botas usadas pelos jogadores devem estar em conformidade com as especificações da *IRB* (consultar o Regulamento 12 da *IRB*).
- (b) É permitido o uso de botas com pitões de borracha moldados à sola, desde que não tenham arestas afiadas.



4.4. ARTIGOS DE VESTUÁRIO PROIBIDOS POR LEI

É proibido a um jogador usar :

- (a) qualquer artigo manchado de sangue;
- (b) qualquer artigo ou acessório abrasivo ou com arestas afiadas;
- (c) qualquer artigo com fivelas, grampos, anéis, argolas, dobradiças, fechos de correr, parafusos, ferrolhos, ou qualquer outro material rígido ou saliência não permitida por esta Lei;
- (d) jóias, como brincos e anéis;
- (e) luvas;
- (f) calções almofadados;
- (g) qualquer outro artigo que não esteja em conformidade com as especificações da *IRB* para estes artigos (consultar o Regulamento 12 da *IRB*);

- (h) qualquer artigo, mesmo sendo permitido por esta Lei, mas que, na opinião do árbitro, poderá causar uma lesão a qualquer jogador.
- (i) É proibida a utilização de um único pitão na parte anterior da bota.
- (j) É proibido a qualquer jogador usar aparelhos de comunicação incorporados ao seu equipamento ou fixados ao corpo.

4.5. INSPECÇÃO DO EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- (a) O árbitro ou os árbitros auxiliares nomeados pela Federação com jurisdição sobre o jogo ou por um organismo por ela indicada, devem inspeccionar o equipamento e os pitões das botas dos jogadores para verificar que está tudo conforme esta Lei.
- (b) O árbitro tem plenos poderes para decidir em qualquer altura, seja antes ou durante o jogo, que parte do equipamento dum jogador é perigosa ou ilegal. Se o árbitro assim o entender, ele deve exigir que o jogador retire o artigo proibido ou perigoso, e este não deve reentrar no jogo enquanto o seu equipamento não estiver de acordo com esta Lei.
- (c) Se, numa inspecção ao equipamento dos jogadores antes do início do jogo, o árbitro ou um árbitro auxiliar avisar um jogador que este tem um artigo não permitido por esta Lei, e esse mesmo jogador é observado na área de jogo a usar o artigo proibido, este jogador deve ser expulso por Incorreção.
(P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade no ponto de recomeço do jogo.

4.6. UTILIZAÇÃO DE OUTROS ARTIGOS DE VESTUÁRIO

Qualquer jogador necessitando ou querendo usar qualquer forma de protecção ou apoio, ou outro artigo similar não permitido por esta Lei, **não deverá** participar no jogo.

O árbitro não deve permitir que um jogador abandone a área de jogo para mudar de equipamento, a menos que este esteja manchado de sangue, caso em que deve ser substituído.

LEI 5 – TEMPO DE JOGO

5.1. DURAÇÃO DO JOGO

A duração do jogo terá um limite máximo de oitenta (80) minutos excluindo o tempo perdido, prolongamento e quaisquer condições especiais. Um jogo é dividido em dois meios-tempos de não mais de quarenta (40) minutos de tempo de jogo efectivo cada.

5.2. INTERVALO

No fim do primeiro meio-tempo as equipas trocarão de campo para jogar a segunda metade do jogo, havendo um intervalo com duração máxima de dez (10) minutos. A duração do intervalo será indicada pela Federação respectiva, ou um organismo reconhecido, com jurisdição sobre o jogo. Durante o intervalo as equipas, o árbitro e seus auxiliares podem abandonar o recinto de jogo.

5.3. CRONOMETRAGEM

O árbitro anotará o tempo de jogo mas pode delegar esta responsabilidade a qualquer um ou a ambos os auxiliares, e/ou ao Delegado responsável pelo controlo de tempo de jogo. Neste caso, sempre que o árbitro conceder tempo por qualquer paragem no jogo ou por tempo perdido, ele indicará esta situação a estas pessoas. Num jogo em que não existir um Delegado responsável pelo controlo do tempo de jogo, e se o árbitro tem dúvidas sobre o tempo exacto de jogo, consultará um ou ambos os árbitros auxiliares. Só pode consultar qualquer outra pessoa se a informação por eles dada for insuficiente.

5.4. TEMPO PERDIDO

O “tempo perdido” compreende as seguintes situações:

- (a) **Lesão:** O árbitro poderá autorizar uma paragem de jogo para prestar assistência a um jogador lesionado ou por qualquer outro motivo, durante um tempo máximo de um (1) minuto.

O árbitro permitirá a continuação do jogo mesmo havendo uma pessoa com formação médica atendendo um jogador lesionado na área de jogo, ou quando este se dirige para a linha lateral para receber assistência.

Se o árbitro tem motivo para acreditar que um jogador está a fingir-se magoado, ele mandará retirar imediatamente o jogador da área de jogo e ordenará o recomeço imediato do jogo. Por outro lado, o árbitro permitirá a continuação do jogo enquanto uma pessoa com formação médica examina o jogador na área de jogo.

No caso de um jogador se encontrar gravemente lesionado e for necessário removê-lo do terreno de jogo, o árbitro tem a discricção (latitude) de permitir o tempo necessário para poder remover o jogador lesionado do terreno de jogo.

- (b) **Substituição de equipamento:** O árbitro concederá tempo para um jogador substituir ou reparar uma camisola, ou um calção, ou umas botas rasgadas, mas apenas quando a bola estiver morta. Nas mesmas condições, o árbitro concederá tempo para um jogador apertar os atacadores das botas.
- (c) **Substituição de jogadores:** O árbitro concederá tempo para a substituição de qualquer jogador.
- (d) **Intervenção do árbitro auxiliar relacionado com Jogo Ilegal:** O árbitro concederá tempo para um seu árbitro auxiliar o informar sobre qualquer incidente referente a Jogo Ilegal.

5.5. COMPENSAÇÃO DO TEMPO PERDIDO

Quando o árbitro prolonga o tempo de jogo compensando qualquer tempo perdido, esse tempo perdido deve ser compensado na metade do jogo em que tal ocorreu.

5.6. PROLONGAMENTO

A frase “um limite máximo de oitenta (80) minutos” não inclui qualquer tempo suplementar (prolongamento) que os Regulamentos de uma Federação possam autorizar para desempate num encontro de uma Competição por Eliminatórias.

5.7. CASOS ESPECIAIS

- (a) Nos jogos internacionais, o tempo de jogo é sempre de oitenta (80) minutos, mais o tempo perdido.
 - (b) Em jogos não internacionais, é a Federação (ou o organismo) com jurisdição sobre o jogo quem decide sobre a sua duração.
 - (c) Na ausência de quaisquer directivas, a duração do jogo será acordada entre as duas equipas interessadas ou, no caso de não haver acordo, será fixada pelo árbitro.
 - (d) O árbitro tem plenos poderes para terminar o jogo antes do tempo expirar se, na sua opinião, a continuação do jogo seria perigosa.
 - (e) Se o tempo de jogo expirar antes da bola estar morta ou antes de uma formação ordenada ou de um alinhamento ter terminado, o árbitro permitirá o prosseguimento do jogo até que a bola fique morta. Se o tempo de jogo expirar e se for concedido um encaixe-de-balão (“marco!”), um pontapé livre ou um pontapé de penalidade, o árbitro permitirá o prosseguimento do jogo.
 - (f) Se o tempo de jogo expirar após a marcação de um ensaio, o árbitro permitirá a respectiva tentativa de transformação.
 - (g) Em condições climatéricas de especial calor e/ou humidade, o árbitro – se assim entender – poderá, em cada meio-tempo, permitir uma pausa extraordinária para os jogadores beberem água. Esta pausa para beber água não deverá durar mais do que um (1) minuto. O tempo perdido deverá ser compensado no final de cada meio-tempo. A pausa deverá ocorrer, sempre que possível, após a obtenção de pontos ou então numa situação de bola morta perto da linha de centro.
-

LEI 6 – ÁRBITRO E SEUS AUXILIARES

Definição

Cada jogo estará sob o controlo do **Árbitro** e os seus dois **Árbitros Auxiliares**. Os organizadores do jogo podem autorizar a presença de “**Pessoas Adicionais**”, tais como o Árbitro e/ou Árbitro Auxiliar Suplente (**4º Árbitro**), um **5º Árbitro/Vídeo-árbitro** utilizando meios tecnológicos para assistir o árbitro nas suas decisões, o Delegado responsável pelo controlo do tempo de jogo, o Médico Oficial do jogo, os Médicos das equipas, os Membros Não-Participantes no jogo das duas equipas, e os “Apanha-bolas”.

6A. ÁRBITRO

ANTES DO INÍCIO DO JOGO

6A.1. DESIGNAÇÃO DO ÁRBITRO

O árbitro é designado pela Federação ou sob a sua autoridade. No caso em que o árbitro não tenha sido designado, as duas equipas acordarão na escolha de um árbitro. Se as duas equipas não chegarem a acordo, cabe à equipa visitada designar o árbitro.

6A.2. SUBSTITUIÇÃO DO ÁRBITRO

Se o árbitro ficar, por qualquer motivo, impossibilitado de arbitrar o jogo até final, aplicar-se-á o disposto no Regulamento Geral de Competições da F.P.R. No caso da inexistência dessa disposição será o árbitro a indicar o seu substituto ou no caso de ele se encontrar impossibilitado de o fazer, o árbitro substituto será indicado pela equipa visitada.

6A.3. DEVERES DO ÁRBITRO ANTES DO JOGO

(a) **Sorteio:** O árbitro dirige o sorteio. Um dos capitães das equipas atira uma moeda ao ar enquanto que o outro capitão escolhe a face da moeda. O vencedor do sorteio tem o direito de escolha entre o pontapé de saída e o

lado do terreno a ocupar no primeiro meio-tempo. Se o vencedor do sorteio optar pelo lado do terreno a ocupar, a equipa adversária dará o pontapé de saída, e vice-versa.

- (b) **Inspecção ao equipamento dos jogadores:** O árbitro deve inspeccionar o equipamento dos jogadores para verificar se está tudo em conformidade com a Lei 4. O árbitro pode delegar nos árbitros auxiliares a responsabilidade de inspeccionar os equipamentos dos jogadores.

6A.4. RESTRICÇÕES AOS ÁRBITROS

O árbitro não deve dar conselhos a qualquer das equipas antes do início do jogo.

DURANTE O JOGO

6A.5. DEVERES DO ÁRBITRO DURANTE O JOGO

- (a) Durante o jogo, o árbitro é o único juiz das questões de facto e da aplicação das Leis e deve, em todos os jogos, aplicar lealmente as Leis do Jogo.
- (b) No caso da Federação com jurisdição sobre o jogo ter autorizado a aplicação de uma *Lei Experimental* aprovada pela *I.R.B.*, o árbitro deve aplicá-la nos jogos previamente determinados.
- (c) O árbitro deverá anotar o tempo de jogo.
- (d) O árbitro deverá anotar a marcha do marcador.
- (e) O árbitro autorizará a saída de um jogador da área de jogo.
- (f) O árbitro autorizará a entrada na área de jogo de um jogador suplente/substituto.
- (g) O árbitro autorizará a entrada na área de jogo dos médicos das equipas, ou das pessoas com formação médica, ou dos seus auxiliares, conforme a Lei.
- (h) No fim do primeiro meio-tempo, o árbitro autorizará a entrada dos treinadores das equipas na área de jogo para aconselhar as suas equipas.

6A.6. JOGADORES CONTESTANDO AS DECISÕES DO ÁRBITRO

Todos os jogadores devem respeitar a autoridade do árbitro e não devem discutir as suas decisões. Devem também, salvo no pontapé de saída, interromper o jogo logo que o árbitro tenha apitado. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade no local da infracção, ou no local onde o jogo iria recomeçar.

6A.7. ÁRBITRO ALTERANDO A SUA DECISÃO

O árbitro pode alterar uma decisão sua quando se aperceber que um árbitro auxiliar tem a sua bandeira levantada indicando que a bola, ou o jogador que a transportava, saiu pela linha lateral, ou então um incidente por Jogo Ilegal.

6A.8. ÁRBITRO CONSULTANDO OUTRAS PESSOAS

- (a) O árbitro poderá consultar os árbitros auxiliares sobre um facto relacionado com as suas funções ou sobre a Lei relacionada com Jogo Ilegal, ou sobre uma questão de cronometragem do jogo.
- (b) A Federação ou o organismo com jurisdição sobre o jogo poderá nomear um Vídeo-árbitro/5º Árbitro utilizando aparelhos tecnológicos. Sempre que o árbitro tiver dúvidas nas suas decisões dentro da área de validação relacionadas com a marcação de um ensaio ou com a realização de um toque-de-meta, ele poderá consultar aquela pessoa.
- (c) O Vídeo-árbitro/5º Árbitro também poderá ser consultado pelo árbitro sempre que este tiver dúvidas nas suas decisões na área de validação relacionadas com a marcação de um ensaio ou com a realização de um toque-de-meta, quando tenha ocorrido um acto de Jogo Ilegal/Anti-Jogo na área de validação.
- (d) O Vídeo-árbitro/5º Árbitro também poderá ser consultado sobre o resultado de um pontapé aos postes.
- (e) No caso do árbitro ou árbitro auxiliar ter dúvidas se um jogador estava ou não fora (por uma lateral) na tentativa de marcação de um ensaio, o Vídeo-árbitro/5º Árbitro também poderá ser consultado.

- (f) O Vídeo-árbitro/5º Árbitro poderá ser consultado sempre que o árbitro ou os seus auxiliares tiverem dúvidas nas suas decisões relacionadas com a bola ter ficado morta pela linha lateral de meta, aquando de uma tentativa de marcação de ensaio.
- (g) Um Delegado poderá ser nomeado pela Federação ou pelo organizador do jogo para anotar o tempo de jogo e indicar o fim de cada meio-tempo.
- (h) O árbitro não deverá consultar mais ninguém.

6A.9. O APITO DO ÁRBITRO

- (a) O árbitro deve ser portador de um apito e deve apitar para indicar o início e fim de cada meio-tempo.
- (b) O árbitro tem poderes para interromper o jogo em qualquer altura.
- (c) O árbitro deve apitar para indicar a marcação de um ensaio, de um golo e quando é feito um toque-de-meta.
- (d) O árbitro deve apitar para interromper o jogo sempre que tenha ocorrido uma infracção ou um incidente por Jogo Ilegal. Quando o árbitro avisar, suspender ou expulsar o jogador infractor, deve apitar uma segunda vez para indicar a marcação de um pontapé de penalidade ou de um ensaio de penalidade.
- (e) O árbitro deve apitar sempre que a bola tenha saído para fora da área de jogo ou quando ela tenha ficado injogável ou então quando é assinalada uma penalidade.
- (f) O árbitro deve apitar quando a bola ou o jogador que a transporta o toca e, por esse facto, uma das equipas obtém vantagem.
- (g) O árbitro deve apitar quando a continuação do jogo se torna perigosa. Isto inclui a derrocada de uma formação ordenada ou quando um jogador da 1ª linha é levantado de tal modo que já não tem os pés assentes no chão ou, quando este é empurrado para cima e para fora da formação ou, quando é provável que um jogador se tenha lesionado gravemente.
- (h) O árbitro pode apitar para interromper o jogo por qualquer outro motivo previsto nas Leis do Jogo.

6A.10. O ÁRBITRO E AS LESÕES DOS JOGADORES

- (a) O árbitro deve apitar imediatamente quando um jogador está lesionado e a continuação do jogo se tornaria perigosa.
- (b) Se o árbitro decidir interromper o jogo por lesão de um jogador sem que tenha ocorrida uma infracção ou sem que a bola tenha ficado morta, o jogo recomeçará com uma formação ordenada. A introdução da bola pertencerá à equipa que estava de posse da bola em último lugar. Se nenhuma equipa estava de posse da bola, a introdução pertencerá à equipa atacante.
- (c) O árbitro deve apitar se, por qualquer razão, a continuação do jogo se tornaria perigosa.

6A.11. BOLA QUE TOCA NO ÁRBITRO

- (a) Se a bola ou o jogador que a transporta toca no árbitro e nenhuma equipa ganha vantagem, o jogo continua.
- (b) No caso de qualquer uma das equipas obter vantagem no terreno de jogo, o árbitro ordenará uma formação com introdução pela equipa que jogou a bola em último lugar.
- (c) No caso de qualquer uma das equipas obter vantagem na área de validação e a bola estar na posse de um jogador atacante, será assinalado um ensaio no local de contacto com o árbitro.
- (d) No caso de qualquer uma das equipas obter vantagem na área de validação e a bola estar na posse de um jogador defensor, será assinalado um toque-de-meta no local de contacto com o árbitro.

6A.12. BOLA TOCADA POR OUTRA PESSOA NA ÁREA DE VALIDAÇÃO

O árbitro deve julgar o que provavelmente teria acontecido a seguir, se não ocorresse esse contacto, e assinalar no local de contacto um ensaio ou um toque-de-meta.

NO FIM DO JOGO

6A.13. RESULTADO FINAL DO JOGO

O árbitro deve informar as equipas e o organizador do jogo (a Federação) do resultado final do jogo.

6A.14. JOGADOR EXPULSO

No caso do árbitro expulsar um jogador, ele deve entregar o mais rápido possível, na Federação ou no organismo com jurisdição sobre o jogo, um relatório escrito descrevendo os incidentes relacionados com Jogo Ilegal.

6B. ÁRBITROS AUXILIARES OU JUÍZES DE LINHA

ANTES DO INÍCIO DO JOGO

6B.1. DESIGNAÇÃO DOS ÁRBITROS AUXILIARES OU JUÍZES DE LINHA

Haverá dois **árbitros auxiliares** para cada jogo. A não ser que os árbitros auxiliares tenham sido nomeados pela Federação ou sob a sua autoridade, será da responsabilidade de cada equipa a indicação de um **juiz de linha**.

6B.2. SUBSTITUIÇÃO DOS ÁRBITROS AUXILIARES

A Federação ou os organizadores do jogo poderão nomear um árbitro auxiliar suplente. Esta pessoa é o **4º Árbitro** e permanece na área de perímetro.

6B.3. CONTROLO SOBRE OS ÁRBITROS AUXILIARES OU JUÍZES DE LINHA

Um árbitro auxiliar, ou juiz de linha, está subordinado à autoridade do árbitro que lhe pode indicar as suas obrigações e pode não atender a qualquer uma das suas indicações. O árbitro pode exigir a substituição dum árbitro auxiliar ou juiz de linha ineficaz, e tem poderes para expulsar um árbitro auxiliar ou juiz de

linha que, segundo o seu critério, seja culpado de Incorreção. Este facto deve ser assinalado no Boletim do Jogo e entregue na Federação.

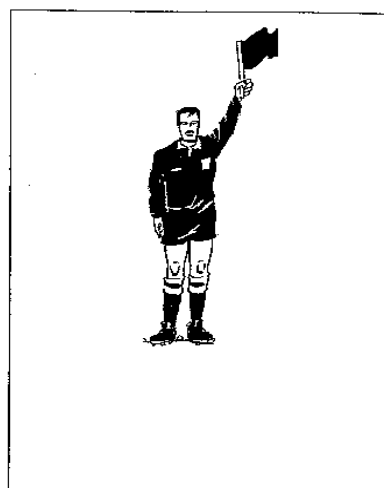
DURANTE O JOGO

6B.4. COLOCAÇÃO DOS ÁRBITROS AUXILIARES OU JUÍZES DE LINHA

- (a) Haverá um árbitro auxiliar, ou juiz de linha, em cada lado do campo, devendo permanecer junto da linha lateral, salvo quando tenha que julgar uma tentativa de golo, caso em que cada um se deve colocar na área de validação e por detrás dos postes da baliza.
- (b) Um árbitro auxiliar poderá entrar na área de jogo para comunicar ao árbitro um incidente relacionado com Jogo Ilegal e/ou Incorreção, mas deve fazê-lo apenas na próxima paragem de jogo.

6B.5. SINALÉTICA DOS ÁRBITROS AUXILIARES OU JUÍZES DE LINHA

- (a) Cada árbitro auxiliar, ou juiz de linha, deve ser portador de uma bandeira ou qualquer outro objecto similar para assinalar as suas decisões.
- (b) **Assinalando o resultado de um pontapé aos postes:** Quando tem lugar uma tentativa de transformação após um ensaio ou de um pontapé de penalidade aos postes, os dois árbitros auxiliares, ou juizes de linha, devem auxiliar o árbitro, indicando-lhe o resultado desse pontapé. Cada árbitro auxiliar, ou juiz de linha, colocar-se-á junto de ou atrás de um dos postes da baliza e levantará a sua bandeira se a bola passar sobre a barra transversal e por entre os postes.



- (c) **Assinalando bola fora:** O árbitro auxiliar, ou juiz de linha, deve levantar a sua bandeira quando a bola, ou o jogador que a transporta, ultrapassa ou toca na linha lateral, e deve indicar o ponto onde a bola deve ser reposta em jogo e qual a equipa a quem pertence o lançamento. Deve também assinalar ao árbitro a saída da bola, ou do jogador que a transporta, pela linha lateral de meta.



- (d) **Quando baixar a bandeira:** O árbitro auxiliar, ou juiz de linha, baixará a sua bandeira depois da bola ter sido lançada, salvo nos casos indicados a seguir, em que deve conservar a bandeira levantada:

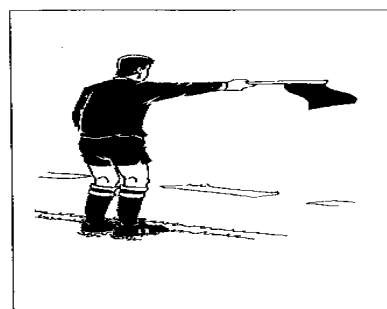
Exceção 1: quando o jogador que lança a bola coloca uma parte qualquer de um dos seus pés no interior do terreno de jogo;

Exceção 2: quando a bola não tiver sido lançada pela equipa a quem competia fazer esse lançamento;

Exceção 3: quando, numa reposição rápida em jogo, a bola que saiu do terreno de jogo é substituída por outra ou é tocada por outra pessoa que não seja o jogador que a vai repor em jogo.

- (e) É da competência do árbitro decidir se a bola foi ou não lançada do local correcto.

- (f) **Assinalando Jogo Ilegal:** O árbitro auxiliar assinala ao árbitro que ocorreu um incidente por Jogo Ilegal ou Incorreção colocando a sua bandeira numa posição horizontal e perpendicular à linha lateral.



6B.6. DEPOIS DE ASSINALAR JOGO ILEGAL

A Federação ou organizador do jogo poderá autorizar os árbitros auxiliares a assinalarem ao árbitro a ocorrência de Jogo Ilegal. Se um árbitro auxiliar assinalar Jogo Ilegal, deve permanecer junto da linha lateral e continuar a exercer as suas funções até à próxima paragem de jogo, altura em que poderá entrar na área de jogo e informar o árbitro do incidente. O árbitro pode então

tomar a decisão que lhe parecer apropriada, e qualquer penalidade consequente deverá ser aplicada de acordo com o previsto na Lei 10.

NO FIM DO JOGO

6B.7. JOGADOR EXPULSO

No caso de um jogador ser expulso no seguimento da informação dada ao árbitro pelo árbitro auxiliar, este deve entregar ao árbitro, o mais rápido possível após o jogo, um relatório escrito descrevendo pormenorizadamente o incidente. Este relatório também deve ser entregue na Federação ou no organismo com jurisdição sobre o jogo.

6C. OUTRAS PESSOAS

6C.1. ÁRBITRO AUXILIAR SUPLENTE (4º ÁRBITRO)

Quando tenha sido nomeado um árbitro auxiliar suplente (4º árbitro), a responsabilidade do árbitro no que diz respeito às substituições poderá ser-lhe entregue.

6C.2. QUEM PODERÁ ENTRAR NA ÁREA DE JOGO

O Médico Oficial do jogo e os membros não-participantes no jogo de cada equipa poderão entrar na área de jogo, mas só com o acordo do árbitro.

6C.3. RESTRIÇÕES À ENTRADA NA ÁREA DE JOGO

No caso de um jogador lesionado, aquelas pessoas poderão entrar na área de jogo com o jogo a decorrer, mas apenas com a autorização do árbitro. Caso contrário, só poderão entrar na área de jogo numa situação de bola morta.

F P R

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

DURANTE O JOGO

Método do Jogo

Lei 7 – Forma de Jogar

Lei 8 – Vantagem

Lei 9 – Estabelecimento da Pontuação

Lei 10 – Jogo Ilegal/Anti-Jogo

Lei 11 – Fora-de-Jogo (*Off-side*) e Em-Jogo (*On-side*) no Jogo Corrente

Lei 12 – Toque ou Passe para Diante (*Avant*)

LEI 7 – FORMA DE JOGAR

DISPUTANDO O JOGO

O jogo começa com um pontapé de saída.

Após o pontapé de saída, qualquer jogador em-jogo pode:

- agarrar ou apanhar a bola e correr transportando-a;
- atirar ou pontapear a bola;
- passar a bola a outro jogador;
- placar, agarrar ou empurrar um adversário portador da bola;
- cair sobre a bola;
- tomar parte numa formação ordenada (*mêlée*), numa formação espontânea (*ruck*), num *maul* ou num alinhamento (*touche*);
- fazer um toque-no-solo na área de validação.

Qualquer acção levada a cabo por um jogador deve ser feita de acordo com as Leis do Jogo.

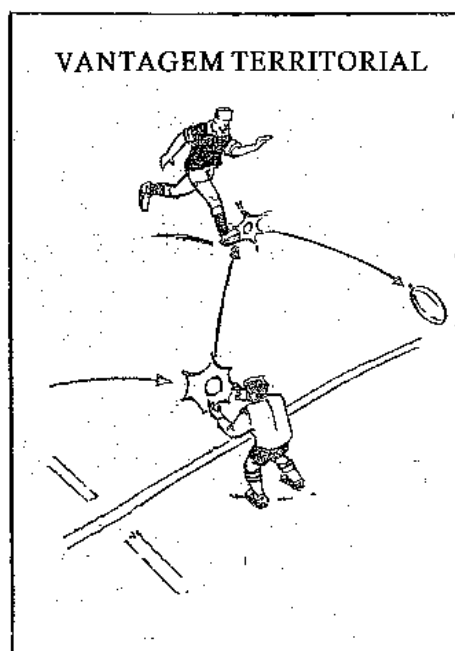
LEI 8 – VANTAGEM

Definição

A Lei da Vantagem sobrepõe-se à maioria das outras Leis, e a sua função é a de tornar o jogo mais contínuo e dinâmico e com o menor número possível de interrupções de jogo devido a infracções cometidas. Os jogadores são encorajados a jogar até o árbitro apitar, independentemente de ter sido cometida uma infracção pela equipa adversária. Quando em resultado de uma infracção cometida por uma equipa, a equipa adversária possa obter vantagem, o árbitro não deve apitar imediatamente para assinalar essa infracção.

8.1. A VANTAGEM NA PRÁTICA

- (a) O árbitro é o único a julgar se uma equipa obteve ou não vantagem. Ao árbitro é dada toda a latitude para determinar o que constitui uma vantagem.
- (b) A vantagem pode ser territorial **ou** táctica.
- (c) Uma vantagem territorial significa um ganho de terreno.
- (d) Uma vantagem táctica significa que a equipa não faltosa se encontra numa situação tal que lhe é possível jogar a bola de uma forma que constitui uma vantagem evidente.



8.2. VANTAGEM NÃO CONCRETIZADA

Uma vantagem deve ser clara e inequívoca. A mera possibilidade de obter uma vantagem não é suficiente. Se a equipa não faltosa não obtém vantagem, o árbitro deverá apitar e recomeçar o jogo no ponto da falta.

8.3. SITUAÇÕES EM QUE NÃO DEVE SER APLICADA A LEI DA VANTAGEM

- (a) **Contacto com o árbitro:** Não deve ser aplicada vantagem sempre que a bola, ou o jogador que a transporta, toca no árbitro.
- (b) **Bola fora pelo túnel:** Não deve ser aplicada vantagem quando, numa formação ordenada, a bola sai por uma das extremidades do túnel sem ter sido jogada.
- (c) **Rotação da Formação Ordenada:** Não deve ser aplicada vantagem quando uma formação ordenada é rodada mais de 90° (de tal forma que a linha média ultrapasse a posição paralela à linha lateral).
- (d) **Derrocada da Formação Ordenada:** Não deve ser aplicada a vantagem quando uma formação ordenada se desmorone. O árbitro deverá então apitar imediatamente.
- (e) **Jogador empurrado/levantado para fora da Formação Ordenada:** Não deve ser aplicada a vantagem quando, numa formação ordenada, um jogador da 1ª linha é empurrado para cima e/ou para fora da formação. O árbitro deverá apitar imediatamente.

8.4. APITAR IMEDIATAMENTE QUANDO NÃO HOVER VANTAGEM

O árbitro deverá apitar imediatamente quando decidir que uma vantagem não será obtida pela equipa não infractora.

8.5. MAIS QUE UMA INFRACÇÃO

- (a) A Lei da Vantagem é aplicada quando uma equipa cometer mais do que uma infracção.
- (b) Quando após uma infracção cometida por uma das equipas, o árbitro aplica a vantagem, mas a equipa adversária comete ela uma infracção, o árbitro deverá apitar e aplicar as sanções relacionadas com a primeira infracção cometida.

LEI 9 – ESTABELECIMENTO DA PONTUAÇÃO

9A. MARCAÇÃO DE PONTOS

9A.1. VALOR DOS PONTOS

Ensaio: Um ensaio é marcado quando um jogador atacante faz, em primeiro lugar, um toque-no-solo na área de validação adversária. **(5 pontos)**

Ensaio de Penalidade: Um ensaio de penalidade deve ser assinalado se o árbitro entender que um ensaio teria sido provavelmente marcado sem Jogo Ilegal cometido pela equipa adversária. **(5 pontos)**

Golo proveniente de um Pontapé de Transformação: Após a marcação de um ensaio por um jogador, a sua equipa tem direito a tentar um golo, pontapeando a bola aos postes. Isto também se aplica quando for assinalado um ensaio de penalidade. Este pontapé é o **pontapé de transformação**, o qual é executado através de um pontapé colocado ou de um pontapé de ressalto. **(2 pontos)**

Golo proveniente de um Pontapé de Penalidade: É marcado um golo proveniente de um pontapé de penalidade quando um jogador pontapeia a bola através de um pontapé de penalidade e obtém um golo. **(3 pontos)**

Golo proveniente de um Pontapé de Ressalto (*dropped goal*): É obtido um golo proveniente de um pontapé de ressalto quando um jogador, numa situação de jogo corrente, pontapeia a bola através de um pontapé de ressalto e obtém um golo. A equipa a quem foi concedido um pontapé livre não pode pontuar através da transformação dum pontapé de ressalto até que a bola fique morta a seguir, até que a bola tenha sido jogada ou tocada por um adversário, ou até que o portador da bola tenha sido placado por um adversário. Esta restrição aplica-se igualmente na sequência de uma formação ordenada que tenha tido lugar como opção ao pontapé livre. **(3 pontos)**

9A.2. PONTAPÉ AOS POSTES – CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

- (a) Um golo não pode ser marcado quando a bola, depois de pontapeada, toca no solo ou num jogador pertencente à equipa do pontapeador.

- (b) Um golo é marcado se a bola transpuser a barra transversal, mesmo que, posteriormente, o vento a possa ter feito recuar para o terreno de jogo.
- (c) Um golo é marcado se a bola transpuser a barra transversal mesmo que, durante a execução do pontapé, uma falta tenha sido cometida pela equipa adversária.
- (d) Numa tentativa de transformação de um pontapé de penalidade aos postes, qualquer jogador que tocar na bola com a intenção de evitar a transformação do pontapé está a tocar ilegalmente na bola. **(P.P.)**

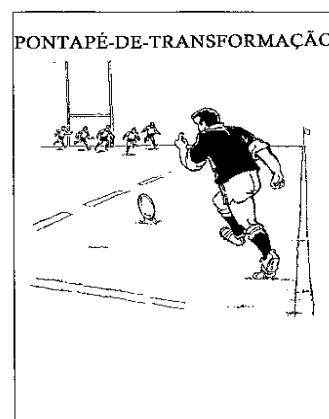
PENALIDADE:

Pontapé de penalidade no local do contacto com a bola.

9B. PONTAPÉ DE TRANSFORMAÇÃO

Definição

Após a marcação de um ensaio por um jogador, a sua equipa tem direito a tentar um golo, pontapeando a bola aos postes. Isto também se aplica quando for assinalado um ensaio de penalidade. Este pontapé é o **pontapé de transformação**, o qual é executado através de um pontapé colocado ou de um pontapé de ressalto.



9B.1. EXECUÇÃO DO PONTAPÉ DE TRANSFORMAÇÃO

- (a) O jogador executante do pontapé deve utilizar a bola que estava em jogo, a não ser que o árbitro considere que a mesma está defeituosa.
- (b) O pontapé deve ser dado de qualquer ponto da linha passando pelo ponto onde foi marcado o ensaio.
- (c) Um colocador da bola é um companheiro de equipa do pontapeador que segura na bola para que ela possa ser pontapeada.
- (d) O pontapeador poderá colocar a bola directamente no solo, sobre areia ou

serradura, ou em cima de um suporte especial (“base”), desde que este tenha sido aprovado pela Federação com jurisdição sobre o jogo.

- (e) O pontapé deve ser executado dentro de um minuto, a partir do momento em que o pontapeador dá indicação ao árbitro da sua intenção de tentar a transformação do pontapé. Esta intenção é demonstrada pela chegada da “base” ou de areia para colocação da bola, ou assim que o jogador assinalar a marca no solo. O jogador deve executar o pontapé no período máximo de um minuto, mesmo que a bola rebole e que seja necessário colocá-la outra vez.

PENALIDADE:

No caso do pontapeador demorar mais tempo que o permitido por Lei, o pontapé será anulado.

9B.2. A EQUIPA DO PONTAPEADOR

- (a) A equipa do pontapeador, com excepção de um eventual colocador, deve estar atrás da bola no momento do pontapé.
- (b) Nem o pontapeador nem o colocador farão intencionalmente qualquer coisa que possa induzir a equipa adversária a carregar prematuramente.
- (c) Se, antes do pontapeador ter iniciado a sua corrida, a bola rebola, o árbitro permitirá que o pontapeador recolque a bola sem demoras excessivas. Durante a recolocação da bola a equipa adversária deve permanecer atrás da sua linha de meta.

Se, depois do pontapeador ter iniciado a sua corrida, a bola rebola, o pontapeador pode pontapeá-la ou apanhá-la e tentar um golo através de um pontapé de ressalto.

Se a bola rebola e se afasta da linha que passa pelo ponto onde o ensaio foi marcado, mas é pontapeada e passa sobre a barra transversal, o golo deverá ser assinalado.

Se, depois do pontapeador ter iniciado a sua corrida, a bola rebola e sai para fora pela linha lateral, o pontapé será anulado.

PENALIDADE:

Se a equipa do pontapeador infringir as Secções 2(a)-(c), o pontapé será anulado.

9B.3. A EQUIPA ADVERSÁRIA

- (a) Toda a equipa adversária deve recuar para trás da sua linha de meta e aí permanecer até que o pontapeador inicia a sua corrida ou faça menção de executar o pontapé. Nesse momento é permitido à equipa adversária carregar ou saltar para tentar impedir o golo mas nenhum jogador pode ser suportado por outro nestas acções.
- (b) Quando a bola, depois do pontapeador ter iniciado a sua corrida, rebola, a equipa adversária pode continuar a sua carga.
- (c) A equipa defensora não deve gritar durante a tentativa de obtenção de um golo.

PENALIDADE:

Por infracção às Secções 3(a)-(c) pela equipa adversária, e se entretanto o pontapé tiver sido executado com êxito, o golo será assinalado.

- **Se o pontapé for tentado sem êxito, o pontapeador terá direito a outro pontapé, mas isento de carga pela equipa adversária.**
 - **No caso de ser concedido outro pontapé, é permitido ao pontapeador repetir todos os preliminares originais, bem como alterar o tipo de pontapé.**
-

LEI 10 – JOGO ILEGAL/ANTI-JOGO

Definição

Jogo Ilegal é qualquer acção cometida por um jogador contrária à letra e ao espírito das Leis do Jogo, e inclui Obstrução, Jogo Desleal, Faltas Repetidas, Jogo Perigoso e Incorreções.

10.1. OBSTRUÇÃO

- (a) **Carregar ou empurrar:** É ilegal para qualquer jogador que corre para a bola, carregar ou empurrar um adversário que corre, como ele, para a bola, excepto se a carga for ombro contra ombro. **(P.P.)**



PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (b) **Correr diante do portador da bola:** É ilegal para qualquer jogador correr ou colocar-se, intencionalmente, diante de um outro jogador da própria equipa que transporta a bola, impedindo os adversários de placar o portador da bola ou a oportunidade de placagem a outros potenciais portadores da bola quando estiver na sua posse. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (c) **Obstruindo o placador:** É ilegal para qualquer jogador colocar-se, intencionalmente, numa posição tal que o adversário é impedido de placar o portador da bola. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (d) **Tapando a bola:** É ilegal para qualquer jogador colocar-se, intencionalmente, numa posição tal que o adversário é impedido de jogar a bola. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (e) **Nas situações de jogo estático, o portador da bola tentar forçar o caminho por entre companheiros da sua equipa:** É ilegal para qualquer jogador portador da bola, após esta ter saído de uma formação ordenada (*mêlée*), de uma formação espontânea (*ruck*), de um *maul* ou de um alinhamento (*touche*), tentar forçar o seu caminho por entre jogadores da sua própria equipa situados à sua frente. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (f) **Jogador flanqueador obstruindo o médio de formação adversário:** É ilegal para qualquer jogador encontrando-se numa posição exterior numa formação ordenada (normalmente o flanqueador), impedir um adversário (normalmente o médio de formação) de avançar rodeando essa formação. **(P.P.)**



PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (g) O jogador portador da bola não poderá, em circunstância alguma, ser penalizado por obstrução.

10.2. JOGO DESLEAL

- (a) **Infracções intencionais:** É ilegal para qualquer jogador cometer deliberadamente um acto desleal ou infringir intencionalmente qualquer Lei do Jogo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- Deve ser assinalado um ensaio de penalidade se a infracção evita um ensaio que seria provavelmente marcado. O jogador que infringir intencionalmente deve ser advertido, ou avisado que será expulso do jogo se reincidir ou cometer outra falta similar, ou então será mesmo expulso do jogo. Após uma advertência, o jogador é temporariamente suspenso do jogo por um período de dez minutos de tempo de jogo efectivo. Em caso de reincidência numa falta similar após advertência, o jogador reincidente deve ser expulso do jogo.

- (b) **Perda de tempo:** É ilegal para qualquer jogador perder tempo intencionalmente. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- (c) **Lançar a bola para fora (por uma lateral, ...):** É ilegal para qualquer jogador bater ou lançar a bola, com o braço ou a mão, da área de jogo para além da linha lateral, da linha lateral de meta ou da linha de bola morta de uma forma intencional. (P.P.)

PENALIDADE:

- Se a infracção for cometida no terreno de jogo, entre a linha lateral e a linha de 15 metros, será assinalado um pontapé de penalidade sobre a linha de 15 metros.
- Se a infracção for cometida noutra parte sobre o terreno de jogo, será assinalado um pontapé de penalidade no local da falta, e nunca a menos de 5 metros da linha de meta.
- Se a infracção for cometida na área de validação, a marca para o pontapé de penalidade será no terreno de jogo, a 5 metros da linha de meta, e a pelo menos 15 metros da linha lateral.
- Deve ser mesmo assinalado um ensaio da penalidade se a infracção evita um ensaio que seria provavelmente marcado.

10.3. FALTAS REPETIDAS

- (a) **Infracções repetidas:** É ilegal para qualquer jogador infringir repetidamente qualquer das Leis do Jogo. Faltas repetidas são uma questão de facto e não uma questão do jogador culpado ter ou não ter intenção de cometer a falta. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- Caso seja necessário, o jogador culpado será advertido. Se este reincidir na infracção, será expulso do jogo.
- (b) **Faltas repetidas:** O problema das faltas repetidas surge normalmente nas Leis relacionadas com a Formação Ordenada, a Reposição da bola em

jogo por Alinhamento, o Fora-de-Jogo, a Formação Espontânea, o *Maul* e a Placagem. Um jogador penalizado por repetidas infracções a qualquer Lei do Jogo será advertido e temporariamente suspenso do jogo por um período de dez minutos de tempo de jogo efectivo. No caso do jogador reincidir na falta, ele deve ser expulso do jogo.

- (c) **Faltas repetidas cometidas pela equipa:** É da competência do árbitro decidir se uma série de faltas idênticas cometidas por vários jogadores de uma equipa constituem, ou não, faltas repetidas. Se as considerar como tal, deverá dar um aviso geral à equipa e, se a falta for repetida, deverá advertir e suspender temporariamente o(s) jogador(es) faltoso(s) por um período de dez minutos de tempo de jogo efectivo. Se a falta for novamente repetida pela mesma equipa, o jogador ou os jogadores culpados devem ser expulsos do jogo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- Deve ser mesmo assinalado um ensaio de penalidade se a infracção evita um ensaio que seria provavelmente marcado.

- (d) **Faltas repetidas – critério aplicado pelo árbitro:** Ao decidir o número de faltas que devem constituir “faltas repetidas”, o árbitro deverá aplicar sempre um critério rígido em jogos de representação nacional e nos jogos do escalão Sénior. À terceira falta deve ser feita uma advertência ao jogador infractor.

- No caso dos jogos do escalão Júnior e de idades inferiores, onde a ignorância das Leis do Jogo e a falta de técnica individual podem provocar muitas infracções, o critério a aplicar pode ser menos rígido.

10.4. JOGO PERIGOSO E INCORRECÇÃO

- (a) **Agressão:** É ilegal para qualquer jogador agredir um adversário com o punho ou o braço, incluindo o cotovelo, o ombro, a cabeça e o joelho (ou os joelhos). **(P.P.)**

- (b) **Pisar:** É ilegal para qualquer jogador pisar um adversário. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 4(a),(b): pontapé de penalidade.

- (c) **Pontapear:** É ilegal para qualquer jogador pontapear um adversário.(P.P.)
- (d) **Rasteirar:** É ilegal para qualquer jogador rasteirar um adversário com o pé ou a perna. (P.P.)
- (e) **Placar de forma perigosa:** É ilegal para qualquer jogador placar um adversário prematura ou retardadamente, ou fazê-lo de forma perigosa.(P.P.)

- É ilegal para qualquer jogador placar (ou tentar placar) um adversário acima da linha dos ombros (“gravata”). Uma placagem à volta do pescoço ou da cabeça dum adversário é considerada Jogo Perigoso. (P.P.)



- Uma placagem de braço esticado é considerada Jogo Perigoso. “Uma placagem de braço esticado” ocorre quando um jogador atinge o adversário com o braço esticado. (P.P.)

- “Ir ao homem sem bola” ou placar um jogador não portador da bola é Jogo Perigoso. (P.P.)

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 4(c)-(e): pontapé de penalidade.

- É o árbitro que compete decidir o que constitui uma placagem perigosa, tendo em atenção as circunstâncias; por exemplo: as intenções evidenciadas pelo placador, ou a natureza da placagem, ou a posição vulnerável do jogador placado ou carregado, as quais podem ser motivo de lesão séria.
- Todas as formas de placagens perigosas devem ser severamente punidas. Os jogadores que pratiquem este tipo de Jogo Ilegal devem ser expulsos do terreno de jogo. Deve jogar-se a vantagem, mas um ensaio de penalidade deve ser assinalado se uma placagem perigosa evita um ensaio que teria sido provavelmente marcado.

- Um jogador não deve placar um adversário cujos pés não estão em contacto com o solo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

Excepção: É permitido a um jogador tentar placar um adversário de posse da bola e que está mergulhando para tentar marcar um ensaio.

- (f) **Placar o adversário sem bola:** É ilegal para qualquer jogador segurar, empurrar, carregar, obstruir ou agarrar um adversário não portador da bola, salvo numa formação ordenada, numa formação espontânea ou num *maul*. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (g) **Carregar perigosamente:** É ilegal para qualquer jogador carregar ou atirar ao solo um adversário portador da bola sem tentar agarrá-lo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (h) **Placar um jogador no ar:** É ilegal para qualquer jogador placar, tocar, segurar, empurrar ou puxar o pé (ou os pés) de um adversário que salta para agarrar a bola num alinhamento ou no jogo corrente. **(P.P.)**



PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (i) **Jogo Perigoso numa formação ordenada (*mêlée*), numa formação espontânea (*ruck*) ou num *maul*:** É ilegal para qualquer jogador das 1^{as} linhas de uma formação ordenada arrojarse contra o seu adversário. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- É ilegal para qualquer jogador das 1^{as} linhas de uma *mêlée*, intencionalmente, levantar o seu adversário de tal modo que ele deixa de ter os pés em contacto com o solo, ou empurrá-lo para cima e para fora da formação. **(P.P.)**

- É ilegal para qualquer jogador causar, intencionalmente, a derrocada de uma formação ordenada, de uma formação espontânea ou de um *maul*. **(P.P.)**
- É ilegal para qualquer jogador carregar sobre uma formação espontânea ou um *maul* sem estar ligado a outro jogador integrado na formação espontânea ou *maul*. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para estas infracções: pontapé de penalidade.

- (j) **Retaliação:** É ilegal para qualquer jogador retaliar. Um jogador não deve agir de forma perigosa sobre um adversário, mesmo que este esteja a infringir as Leis do Jogo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (k) **Acções contrárias à boa conduta desportiva:** É ilegal para qualquer jogador cometer, na área de jogo, qualquer acção prejudicial ao espírito de boa conduta desportiva. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- Um jogador responsável por Jogo Perigoso ou por Incorreção deverá ser advertido ou avisado que será expulso do jogo se reincidir ou cometer outra falta similar, ou então será mesmo expulso do jogo. Após uma advertência, o jogador é temporariamente suspenso do jogo por um período de dez minutos de tempo de jogo efectivo.
- Em caso de reincidência numa falta similar após advertência, o jogador reincidente deve ser expulso do jogo. Além da advertência ou expulsão, deve ser assinalado um ensaio de penalidade se a infracção evita um ensaio que seria provavelmente marcado.

- (l) **Incorreção enquanto a bola está fora:** É ilegal para qualquer jogador – não estando a bola em jogo – estorvar, obstruir, ou por qualquer forma, intrometer-se com um adversário ou tornar-se culpado de qualquer outro acto de Incorreção. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

A penalidade é a mesma para as infracções à Lei 10.4(a)-(k), excepto que a marca ou ponto de execução do pontapé de penalidade será no ponto onde o jogo teria recomeçado ou onde a bola teria sido repostada em jogo se a falta não tivesse sido praticada. Se este ponto se situa sobre a linha lateral ou no terreno de jogo, a menos de 15 metros desta linha, a marca do pontapé de penalidade será sobre a linha de 15 metros numa linha perpendicular passando por este ponto.

Se o jogo recomeçasse com uma formação ordenada a 5 metros da linha de meta, a marca do pontapé de penalidade seria nesse ponto e sobre uma linha que passa pelo menos a 15 metros da linha lateral.

Se o jogo recomeçasse com um “pontapé de 22 metros”, a equipa não faltosa poderia optar por um pontapé de penalidade num ponto qualquer sobre a linha de 22 metros.

- Se for assinalado um pontapé de penalidade e, antes da sua execução, a equipa infractora comete outro acto de Incorreção, o árbitro deverá advertir e suspender temporariamente por um período de dez minutos de tempo de jogo efectivo, ou expulsar o jogador culpado da Incorreção. O árbitro deve, adicionalmente, avançar a marca da penalidade 10 metros abrangendo assim a falta inicial e a infracção posterior.
- Se for assinalado um pontapé de penalidade e, antes da sua execução, um jogador da equipa não infractora cometer um acto de Incorreção, o árbitro deverá adverti-lo e suspendê-lo temporariamente por um período de dez minutos de tempo de jogo efectivo, ou expulsá-lo. O pontapé de penalidade será anulado e assinalado um pontapé de penalidade contra a equipa do jogador que cometeu a última infracção.
- Por infracções cometidas fora da área de jogo mas com a bola ainda em jogo, e que não se encontram abrangidas pelas alíneas anteriores, o pontapé de penalidade deve ser assinalado na área de jogo a 15 metros da linha lateral em face do local da falta.
- Para uma falta relatada pelo árbitro auxiliar, poderá ser assinalado um pontapé de penalidade no ponto onde ocorreu a falta ou poderá ser jogada a vantagem.

- (m) **Carregar tardiamente o pontapeador:** É ilegal para qualquer jogador, intencionalmente, carregar ou obstruir um adversário que acaba de pontapear a bola. (P.P.)

PENALIDADE:

A equipa não infractora poderá escolher entre um pontapé de penalidade no ponto da falta ou no ponto de queda da bola.

Ponto da falta:- Se a falta for cometida dentro da área de validação da equipa do pontapeador, a marca para o pontapé de penalidade será a 5 metros da linha de meta e nunca a menos de 15 metros da linha lateral, em face do ponto da falta. A equipa não infractora pode optar por escolher executar o pontapé no ponto de queda da bola ou onde esta é jogada em seguida, e nunca a menos de 15 metros da linha lateral.

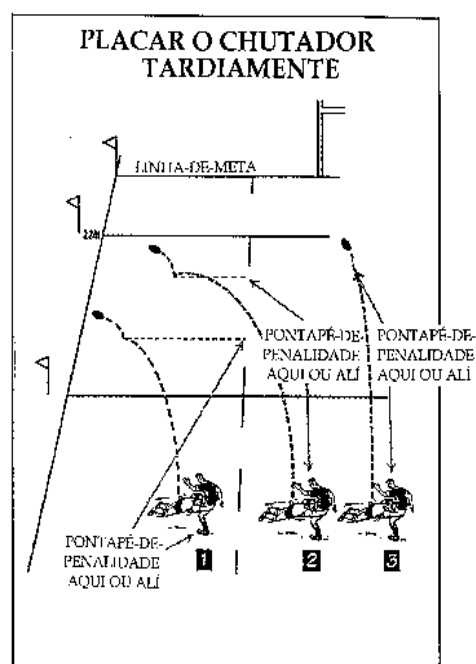
- Se a falta tiver sido cometida para além da linha lateral, a marca para o pontapé de penalidade situa-se a 15 metros desta linha em face do ponto da falta.

- Se a falta tiver sido cometida para além da linha lateral de meta, a marca para o pontapé de penalidade situa-se no terreno de jogo a 5 metros da linha de meta e a 15 metros da linha lateral.

Ponto de queda da bola:- Se este ponto se situa fora (pela linha lateral), a marca para o pontapé de penalidade situar-se-á a 15 metros desta linha, sobre uma linha paralela às linhas de meta e que passa pelo ponto onde a bola cruzou a linha lateral.

- Se o ponto de queda da bola se situa a menos de 15 metros da linha lateral, a marca situar-se-á a 15 metros da linha lateral, sobre uma linha paralela às linhas de meta e que passa pelo ponto de queda da bola.

- Quando o ponto de queda da bola se situa na área de validação, ou fora pela linha lateral de meta, ou sobre ou para além da linha de bola morta, a marca para efeito de opção no pontapé de penalidade situa-se a 5 metros da linha de meta, sobre uma linha paralela às linhas laterais e que passa pelo ponto onde a bola ultrapassou a linha de meta e a pelo menos 15 metros da linha lateral.



- Se um jogador sofre obstrução depois de ter pontapeado a bola e esta bate num poste ou na barra transversal de qualquer uma das balizas, o pontapé de penalidade por opção deverá ser assinalado no sítio onde a bola toca no terreno depois de ressaltar do poste ou barra transversal da baliza.
- (n) **“Cunha Voadora” e “Carga de Cavalaria”**: É ilegal para qualquer uma das equipas adoptar tácticas de jogo conhecidas como a “Cunha Voadora” e a “Carga de Cavalaria”. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade no ponto da falta original.

- **“Cunha Voadora”**: Este movimento ocorre geralmente perto da área de validação adversária quando um pontapé de penalidade ou um pontapé livre é concedido à equipa atacante. O movimento é iniciado por um jogador que toca a bola com o pé ou a “canela” e recebe ele próprio a bola ou efectua um passe curto. O portador da bola dirige-se em carga em direcção à linha de meta adversária com os seus companheiros de equipa a ele ligados em cada um dos seus lados numa formação em “V”. Frequentemente um ou mais dos companheiros de equipa estão colocados à frente do portador da bola. Este movimento é ilegal. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade no ponto da falta original.

- **“Carga de Cavalaria”**: Este tipo de movimento ocorre quando um pontapé livre ou um pontapé de penalidade é concedido à equipa atacante perto da área de validação adversária. Os jogadores da equipa atacante alinham-se atrás do jogador executante do pontapé, espaçando-se no terreno de jogo em intervalos de um metro ou dois. A um sinal deste jogador começam a correr para a frente, e só quando este toca a bola é que a passa a um dos seus companheiros de equipa já lançado em corrida. A equipa defensora tem que permanecer atrás de uma linha a 10 metros da marca em que foi assinalado o pontapé, ou atrás da sua linha de meta se esta estiver mais perto da marca, até que a bola seja jogada. Este movimento é ilegal. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade no ponto da falta original.

10.5. SANÇÕES

- (a) Qualquer jogador responsável por uma infracção à Lei 10 deve ser avisado, ou advertido e suspenso temporariamente do jogo por um período de dez minutos de tempo de jogo efectivo, ou será expulso definitivamente.
- (b) Se um jogador, que tenha sido advertido e suspenso temporariamente do jogo (cartão amarelo), cometer outra infracção punível com o mesmo tipo de sanção, deverá ser expulso definitivamente.

10.6. CARTÕES AMARELO E VERMELHO

- (a) Quando num jogo internacional um jogador é advertido e suspenso temporariamente do jogo por um período de dez minutos de tempo de jogo efectivo, o árbitro mostrará a esse jogador o cartão amarelo.
- (b) No caso de um jogador ser expulso definitivamente durante um jogo internacional, ser-lhe-á mostrado o cartão vermelho.
- (c) Cabe a cada Federação deliberar sobre o uso de cartões amarelo e vermelho nos jogos das suas competições.

10.7. JOGADOR EXPULSO

Um jogador expulso não poderá voltar a tomar parte no jogo.

LEI 11 – FORA-DE-JOGO E EM-JOGO NO JOGO CORRENTE

Definição

No início do jogo todos os jogadores estão **em-jogo**. À medida que o jogo se desenrola, os jogadores poderão encontrar-se em posição de fora-de-jogo. Tais jogadores estão sujeitos a ser penalizados até que se coloquem novamente em-jogo.

No jogo corrente, um jogador está em posição de **fora-de-jogo** se se encontra à frente de um outro jogador da sua equipa que transporta a bola, ou se se encontra à frente de um outro companheiro de equipa que jogou a bola em último lugar.

“**Fora-de-jogo**” significa que um jogador se encontra numa posição tal que não lhe é permitido participar momentaneamente no jogo. Está sujeito a ser penalizado se o fizer.

Qualquer jogador que está em posição de fora-de-jogo no jogo corrente é repostado em-jogo por acção de um companheiro de equipa ou por acção de um adversário. Contudo, um jogador em posição de fora-de-jogo não poderá ser repostado em-jogo se interferir – de uma forma ou de outra – no jogo, se avançar em direcção à bola, ou se não se retirar para uma posição distando 10 metros do ponto de queda da bola.

11.1. JOGADOR FORA-DE-JOGO NO JOGO CORRENTE

(a) No jogo corrente, um jogador em posição de fora-de-jogo está sujeito a ser penalizado se cometer qualquer uma das três (3) infracções seguintes:

- interferir, de uma forma ou de outra, no jogo
- avançar em direcção à bola
- não agir em conformidade com a Lei dos 10 metros [Lei 11.4].

Um jogador em posição de fora-de-jogo não é automaticamente penalizado.

Um jogador que recebe um passe ou lançamento para diante (*avant*) não intencional, não está fora-de-jogo.

Um jogador pode estar fora-de-jogo na área de validação.

- (b) **Interferir no jogo estando em fora-de-jogo:** Um jogador em fora-de-jogo não deverá participar no jogo. Isto significa que não deverá jogar a bola nem obstruir um adversário.
- (c) **Avançar no terreno estando em fora-de-jogo:** Quando o companheiro de equipa de um jogador fora-de-jogo acaba de pontapear a bola, este último jogador não deve avançar em direcção aos adversários à espera para jogar a bola ou aproximar-se do local onde a bola toca no solo, até que ele tenha sido posto em-jogo.

11.2. JOGADOR COLOCADO EM-JOGO POR ACÇÃO DE UM COMPANHEIRO DE EQUIPA

Qualquer jogador que está em posição de fora-de-jogo no jogo corrente é repostado em-jogo por qualquer uma das seguintes acções dele ou dos seus companheiros de equipa:

- (a) **Acção do próprio jogador:** Quando o jogador fora-de-jogo se retira para trás do seu companheiro de equipa que em último lugar pontapeou, tocou, ou transportou a bola, aquele é repostado em-jogo.

- (b) **Acção do portador da bola:** Quando um companheiro de equipa transportando a bola ultrapassa o jogador fora-de-jogo, este é repostado em-jogo.

- (c) **Acção do pontapeador ou outro companheiro de equipa em-jogo:** Quando o pontapeador ou um dos seus companheiros de equipa, partindo do ponto, ou atrás, de onde a bola foi pontapeada, ultrapassa o jogador em fora-de-jogo, este é repostado em-jogo.



- (d) Para repor em-jogo o seu companheiro de equipa que estava fora-de-jogo, um jogador deve estar dentro da área de jogo, mas não lhe é proibido ter corrido por fora da linha lateral ou da linha lateral de meta.

11.3. JOGADOR REPOSTO EM-JOGO POR ACÇÃO DE UM ADVERSÁRIO

Qualquer jogador que está em posição de fora-de-jogo no jogo corrente, excluindo um jogador fora-de-jogo como descrito na Lei dos 10 metros [Lei 11.4], é repostado em-jogo por qualquer uma das seguintes acções de um adversário:

- (a) **Correr 5 metros com a bola:**
Quando um adversário transportando a bola percorre 5 metros, o jogador fora-de-jogo é repostado em-jogo.

- (b) **Pontapear ou passar a bola:**
Quando um adversário pontapeia ou passa a bola, o jogador fora-de-jogo é repostado em-jogo.

- (c) **Tocar intencionalmente na bola:** Quando um adversário toca intencionalmente na bola e não a consegue agarrar ou apanhar, o jogador fora-de-jogo é repostado em-jogo.



11.4. JOGADOR FORA-DE-JOGO SUJEITO À LEI DOS 10 METROS

- (a) Um jogador fora-de-jogo quando um companheiro da sua equipa pontapeia a bola, é considerado tomar parte no jogo se se encontrar à frente de uma linha imaginariamente traçada de uma linha lateral a outra, e situada a 10 metros de distância do adversário que está à espera da bola para a jogar, ou do local onde a bola toca ou pode vir a tocar no solo. O jogador fora-de-jogo deve imediatamente recuar para detrás desta linha imaginária e,

enquanto o faz, não deverá fazer obstrução a qualquer adversário. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (b) Enquanto o jogador fora-de-jogo está a recuar, ele não pode ser repostado em-jogo por qualquer acção da equipa adversária. Mesmo assim, este jogador poderá ser repostado em-jogo se, antes de ter recuado completamente para os 10 metros, um companheiro de equipa que está em-jogo o ultrapassa.
- (c) Quando um jogador fora-de-jogo de acordo com a Lei dos 10 metros [Lei 11.4] carrega um adversário que está à espera de agarrar a bola, o árbitro deverá apitar imediatamente e penalizar o jogador fora-de-jogo. Uma demora pode resultar perigosa para o adversário. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (d) Quando a bola é jogada por um jogador que não consegue agarrá-la e ela é então jogada por um adversário em fora-de-jogo de acordo com a Lei dos 10 metros, este deverá ser penalizado. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (e) Esta Lei dos 10 metros também se aplica quando a bola bate num dos postes ou barra transversal da baliza. O que interessa é o ponto de queda da bola. Um jogador fora-de-jogo não deve colocar-se adiante da linha imaginariamente traçada no campo.
- (f) Quando um jogador pontapeia a bola e ela é carregada por um adversário, e depois um companheiro de equipa do pontapeador e que está à frente da imaginária linha de 10 metros, joga a bola, a Lei dos 10 metros não se aplica. O adversário que carregou o pontapé não estava à espera da bola para a jogar e o outro jogador está, por conseguinte, em-jogo.

PENALIDADE:

No caso de um jogador ser penalizado por fora-de-jogo no jogo corrente, a equipa adversária poderá escolher entre um pontapé de penalidade assinalado no ponto da falta ou uma formação ordenada no ponto onde a bola foi jogada em último lugar pela equipa infractora. Se este ponto se situar na área de validação, a formação ordenada terá lugar a 5 metros da linha de meta, sobre uma linha passando pelo ponto onde a bola foi jogada em último lugar pela equipa infractora.

- (g) No caso de haver vários jogadores em posição de fora-de-jogo que avançam após um companheiro de equipa ter pontapeado a bola, o local da falta será onde se encontrava o jogador em posição irregular situado mais próximo do adversário à espera para jogar a bola, ou do local onde a bola toca no solo.

11.5. JOGADOR COLOCADO EM-JOGO SUJEITO À LEI DOS 10 METROS

- (a) O jogador em fora-de-jogo deve recuar para trás da linha imaginária de 10 metros traçada no terreno de jogo, caso contrário, este jogador estará sujeito a ser penalizado.
- (b) Enquanto o jogador em fora-de-jogo se está retirando, e antes de ter atingido a imaginária linha de 10 metros, poderá ser repostado em-jogo por qualquer uma das três acções dos seus companheiros de equipa, tal como estipulado na Secção 2 desta Lei. No entanto, este jogador não poderá ser colocado em-jogo por qualquer acção dum adversário.

11.6. FORA-DE-JOGO NÃO INTENCIONAL

- (a) Quando um jogador em posição de fora-de-jogo não pode evitar ser tocado pela bola ou pelo companheiro de equipa que a transporta, ele está **“acidentalmente em fora-de-jogo”**. Permitir-se-á que o jogo continue a não ser que a sua equipa (a equipa infractora) obtenha uma vantagem, caso em que será ordenada uma formação nesse ponto, com introdução da bola pela equipa adversária.
- (b) Se um jogador entrega a bola a um dos seus companheiros de equipa que está colocado à sua frente, este último jogador está em fora-de-jogo. Uma formação ordenada por **“fora-de-jogo não intencional”** deve ser assinalada com introdução da bola pela equipa não infractora. Se o árbitro considerar que o jogador estava intencionalmente numa posição de fora-de-jogo, será assinalado um pontapé de penalidade.

11.7. FORA-DE-JOGO APÓS UM TOQUE PARA DIANTE (*AVANT*)

Quando um jogador faz um toque para diante (*avant*) e, seguidamente, um jogador da sua equipa em posição de fora-de-jogo joga a bola, deverá ser assinalado um pontapé de penalidade por fora-de-jogo, se a acção deste jogador privar a equipa adversária (a equipa não infractora) de uma situação de vantagem. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

11.8. FORA-DE-JOGO NA FORMAÇÃO ORDENADA (*MÊLÉE*), FORMAÇÃO ESPONTÂNEA (*RUCK*), *MAUL* E ALINHAMENTO (*TOUCHE*)

Numa formação ordenada (*mêlée*), formação espontânea (*ruck*), *maul* e alinhamento (*touche*), um jogador está fora-de-jogo se se encontra à frente da linha de fora-de-jogo como descrito nas Secções relevantes das Leis do Jogo.

11.9. COLOCAÇÃO EM-JOGO DE UM JOGADOR QUE SE ESTÁ A RETIRAR QUANDO DE UMA FORMAÇÃO ORDENADA, DE UMA FORMAÇÃO ESPONTÂNEA, DE UM *MAUL* OU DE UM ALINHAMENTO (*TOUCHE*)

Um jogador em posição de fora-de-jogo quando uma formação ordenada, uma formação espontânea, um *maul* ou um alinhamento se está a constituir ou está tendo lugar, e que se está a retirar conforme o prescrito nas Leis, não é repostado em-jogo quando a equipa adversária ganha a posse da bola e a formação ordenada, a formação espontânea, o *maul* ou o alinhamento termina. Este jogador só estará em-jogo quando recuar para trás da sua linha de fora-de-jogo. Nenhuma outra acção sua ou dos seus companheiros de equipa poderão colocá-lo em-jogo.

Se este jogador continuar em posição de fora-de-jogo, só poderá ser repostado em-jogo pelas duas seguintes acções da equipa adversária:

- **Adversário percorre 5 metros com a bola:** Quando um adversário transportando a bola tenha percorrido 5 metros, o jogador em fora-de-jogo é recolocado em-jogo. Se um jogador da equipa adversária passa a bola, ou se

essa equipa inicia uma jogada por meio de vários passes, sem no entanto avançar os 5 metros, o jogador em posição de fora-de-jogo não é repostado em-jogo por estas acções.

- **Adversário pontapeia a bola:** Quando um adversário pontapeia a bola, o jogador em fora-de-jogo é repostado em-jogo.

11.10. PERMANECER EM POSIÇÃO DE FORA-DE-JOGO

Um jogador que permanece em posição de fora-de-jogo sem tentar recuar para se recolocar em-jogo, e deste modo impede a equipa adversária de jogar a bola, está a tomar parte no jogo e, por isso, deverá ser penalizado. O árbitro deve certificar-se que nenhum jogador nestas condições beneficia de ser repostado em-jogo por acção da equipa adversária. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

LEI 12 – TOQUE OU PASSE PARA DIANTE (*AVANT*)

Definição

Toque para diante (*en-avant*): Há toque para diante quando a bola segue para diante após um jogador ter perdido a sua posse ou, após um jogador a ter impulsionado ou batido com a mão ou braço, ou após ela ter batido na mão ou braço de um jogador e ter tocado o solo ou outro jogador antes de ser controlada pelo mesmo jogador.



“Segue para diante”: significa na direcção da linha de bola morta adversária.

Excepção:

Carregar um pontapé: Se um jogador carrega um pontapé adversário no momento do pontapé ou imediatamente a seguir e a bola segue para diante, tal não é considerado “toque para diante” e o jogo deve continuar.



Definição

Passe para diante (*passe en-avant*): Há passe para diante quando um jogador que transporta a bola, a lança ou passa para diante.

“Para diante”: significa na direcção da linha de bola morta adversária.

Excepção:

Ressaltar para diante: No caso de a bola não ter sido lançada ou passada para diante, mas ressaltar para a frente depois de ter tocado num outro jogador ou no solo, isto não constitui um passe para diante.

12.1. CONSEQUÊNCIAS DE UM TOQUE OU PASSE PARA DIANTE

- (a) **Toque ou passe para diante não intencional:** Deverá ser assinalada uma formação ordenada no local da falta.

- (b) **Toque ou passe para diante não intencional num alinhamento (*touche*):** Deverá ser assinalada uma formação ordenada a 15 metros da linha lateral.
- (c) **Toque ou passe para diante perto da área de validação:** Se um jogador atacante faz um toque ou passe para diante no terreno de jogo e a bola segue para a área de validação adversária, e aí ela fica morta, a formação ordenada deverá ser assinalada no local onde foi feito o toque ou passe para diante.
- (d) **Toque ou passe para diante na área de validação:** Quando um jogador de qualquer uma das equipas faz um toque ou um passe para diante na área de validação, deverá ser assinalada uma formação ordenada a 5 metros da linha de meta em frente ao local onde ocorreu a falta, mas nunca a menos de 5 metros da linha lateral.
- (e) **Tocar, passar ou lançar para diante intencionalmente:** Um jogador não deve tocar, passar ou lançar a bola para diante com a mão ou braço de uma forma intencional. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade. Pode ser mesmo assinalado um ensaio de penalidade se a infracção evita um ensaio que seria provavelmente marcado.

- (f) Se um jogador, numa tentativa de agarrar a bola, a toca para diante como num toque ou passe para diante, mas antes de tocar no solo ou noutro jogador, a bola é agarrada pelo mesmo jogador, o jogo deve prosseguir.
-

F P R

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

DURANTE O JOGO

No terreno de jogo

Lei 13 – Pontapé de Saída e Pontapés de Recomeço

Lei 14 – Bola no Solo, sem Placagem

Lei 15 – Placagem: Portador da Bola levado ao Solo

Lei 16 – Formação Espontânea (*Ruck*)

Lei 17 – Reagrupamento (Jogadores de Pé com a Bola nas Mãos - *Maul*)

Lei 18 – Encaixe-de-Balão (“Marco!”)

LEI 13 – PONTAPÉ DE SAÍDA E PONTAPÉS DE RECOMEÇO

Definição

O **pontapé de saída** ocorre no início do jogo e no reinício do jogo após o intervalo.

Existem dois tipos de **pontapés de recomeço**: o pontapé de centro e o “pontapé de 22”.

- O **pontapé de centro** ocorre após a obtenção de pontos por uma equipa e de acordo com a Lei 13.1-9.
- O “**pontapé de 22**” ocorre nas condições assinaladas na Lei 13.10-17.

13.1. LOCAL E MODO DE EXECUTAR O PONTAPÉ DE SAÍDA E O PONTAPÉ DE CENTRO

- (a) Uma equipa executa o pontapé de saída e o pontapé de centro através de um pontapé de ressalto dado ao meio da linha de centro (“**no centro do terreno**”) ou atrás desse ponto.
- (b) Se a bola é pontapeada de modo incorrecto, ou do local incorrecto, a equipa adversária tem duas opções à sua escolha:
 - mandar repetir o pontapé
 - beneficiar duma formação ordenada no centro do terreno.

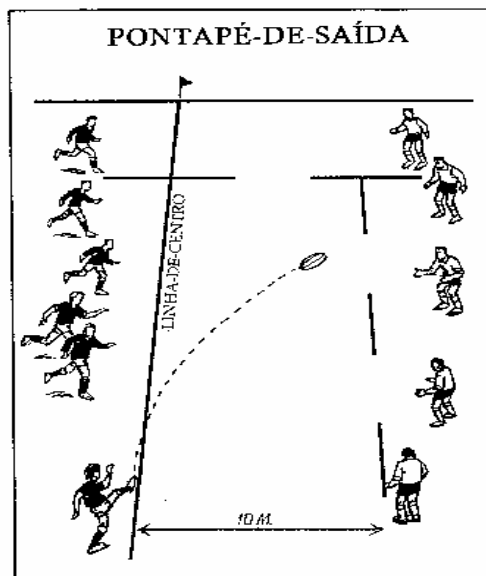
13.2. QUEM EXECUTA O PONTAPÉ DE SAÍDA E O PONTAPÉ DE CENTRO

- (a) No início do jogo, a equipa a quem compete dar o pontapé de saída é aquela cujo capitão escolheu esta opção no sorteio, ou a equipa adversária do capitão que, no sorteio, escolheu o lado do campo a ocupar durante o primeiro meio-tempo.
- (b) No início do segundo meio-tempo, após o intervalo, compete à equipa adversária daquela que deu o pontapé de saída no início do jogo efectuar o pontapé de reinício de jogo.

- (c) Após uma equipa ter marcado pontos, a equipa adversária efectua o pontapé de centro.

13.3. COLOCAÇÃO DA EQUIPA DO PONTAPEADOR NO PONTAPÉ DE SAÍDA E NO PONTAPÉ DE CENTRO

Toda a equipa do pontapeador deve estar atrás da bola quando esta é pontapeada, caso contrário, será assinalada uma formação ordenada no centro do terreno e com introdução da bola pela equipa adversária.



13.4. COLOCAÇÃO DA EQUIPA ADVERSÁRIA NO PONTAPÉ DE SAÍDA E NO PONTAPÉ DE CENTRO

Toda a equipa adversária deve colocar-se atrás da sua linha de 10 metros. Se qualquer jogador se encontrar à frente dessa linha, ou carregar antes que a bola tenha sido pontapeada, o pontapé será repetido.

13.5. BOLA QUE PERCORRE 10 METROS

Se a bola, num pontapé de saída ou pontapé de centro atingir a linha de 10 metros adversária, ainda que depois o vento a faça retroceder, o jogo deve continuar.

13.6. BOLA QUE NÃO ATINGE A LINHA DE 10 METROS E É JOGADA POR UM ADVERSÁRIO

Se a bola, num pontapé de saída ou pontapé de centro não atingir a linha de 10 metros adversária, mas entretanto é jogada por um adversário, o jogo continuará.

13.7. BOLA QUE NÃO ATINGE A LINHA DE 10 METROS E NÃO É JOGADA POR UM ADVERSÁRIO

Num pontapé de saída ou pontapé de centro, a bola deve atingir a linha de 10 metros adversária, caso contrário a equipa adversária tem duas opções à sua escolha:

- mandar repetir o pontapé
- beneficiar duma formação ordenada no centro do terreno.

13.8. BOLA PONTAPEADA DIRECTAMENTE PARA FORA

Quando é executado um pontapé de saída ou um pontapé de centro, a bola deve tocar primeiro no terreno de jogo. No caso da bola ser pontapeada directamente para fora por uma lateral, a equipa adversária tem três opções à sua escolha:

- aceitar o pontapé
- pedir a sua repetição
- beneficiar duma formação ordenada no centro do terreno.

No caso da equipa adversária escolher aceitar o pontapé, a reposição da bola em jogo deve ser feita no cruzamento da linha lateral com a linha de centro. Se a bola, devido ao efeito do vento, vem para trás da linha de centro e, aí sai directamente para fora, a reposição da bola em jogo deve ser feita no ponto onde a bola ultrapassou a linha lateral.

13.9. BOLA PONTAPEADA PARA A ÁREA DE VALIDAÇÃO ADVERSÁRIA

(a) Se a bola é pontapeada para a área de validação adversária sem tocar ou ser tocada por um jogador, a equipa adversária tem três opções à sua escolha:

- fazer um toque-de-meta
- deixar morrer a bola
- jogá-la.

(b) Se a equipa adversária faz um toque-de-meta, faz com que a bola fique morta, ou esta fica morta por atravessar a linha lateral de meta ou a linha de bola morta, aquela equipa tem duas opções:

- pedir uma formação ordenada no centro do terreno beneficiando da introdução
- mandar repetir o pontapé de saída ou o pontapé de centro.

(c) Se a equipa adversária escolhe fazer um toque-de-meta, ou se faz com que a bola fique morta, esta opção deve ser tomada sem demora. Qualquer outra acção tomada por um jogador defensor com a bola será considerada como opção de jogar a bola.

13.10. “PONTAPÉ DE 22”

Definição

É efectuado um “pontapé de 22” após um jogador atacante colocar ou transportar a bola para a área de validação adversária e aí, sem que tenha ocorrido qualquer infracção, um jogador defensor fizer com que a bola fique morta, ou esta fica morta por tocar ou ultrapassar a linha de bola morta ou a linha lateral de meta.

O “pontapé de 22” é um pontapé de ressalto concedido à equipa defensora. Este pontapé deve ser dado dum ponto qualquer sobre ou atrás da linha de 22 metros.

13.11. DEMORA NA EXECUÇÃO DO “PONTAPÉ DE 22”

O “pontapé de 22” deve ser dado sem demora. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre na linha de 22 metros.

13.12. “PONTAPÉ DE 22” MAL EXECUTADO

Se a bola é pontapeada do local errado ou de um modo que não aquele descrito nesta Lei, a equipa adversária tem duas opções à sua escolha:

- pedir a sua repetição
- beneficiar de uma formação ordenada no meio da linha de 22 metros.

13.13. A BOLA DEVE ULTRAPASSAR A LINHA DE 22 METROS

- (a) A bola deve ultrapassar a linha de 22 metros, caso contrário, a equipa adversária tem duas opções à sua escolha:
- mandar repetir o pontapé
 - beneficiar de uma formação ordenada no meio da linha de 22 metros.
- (b) Se a bola ultrapassa a linha de 22 metros e é em seguida repelida pelo vento, o jogo prosseguirá.
- (c) Quando da execução de um “pontapé de 22”, poderá ser aplicada a Lei da Vantagem quando a bola não alcança a linha de 22 metros. Se um adversário jogar a bola, poderá marcar um ensaio.

13.14. BOLA PONTAPEADA DIRECTAMENTE PARA FORA NO “PONTAPÉ DE 22”

A bola deve tocar primeiro no terreno de jogo. Se a bola é pontapeada directamente para fora por uma lateral, a equipa adversária tem três opções à sua escolha:

- aceitar o pontapé
- pedir a sua repetição
- escolher uma formação ordenada no meio da linha de 22 metros, beneficiando da introdução da bola.

Se o pontapé for aceite, o ponto para a reposição da bola em jogo será no cruzamento da linha lateral com a linha de 22 metros.

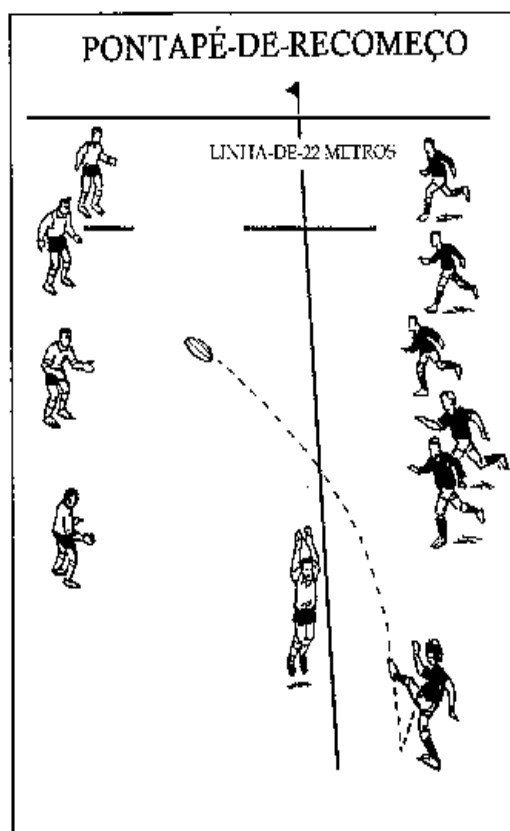
13.15. BOLA PONTAPEADA PARA A ÁREA DE VALIDAÇÃO NO “PONTAPÉ DE 22”

- (a) Se a bola for pontapeada para a área de validação adversária sem tocar ou ser tocada por um jogador, a equipa adversária tem três opções à sua escolha:
- fazer um toque-de-meta
 - deixar morrer a bola
 - jogá-la.

- (b) Se a equipa adversária faz um toque-de-meta, faz com que a bola fique morta, ou esta fica morta por tocar ou atravessar a linha lateral de meta ou a linha de bola morta, aquela equipa tem duas opções à sua escolha:
- pedir uma formação ordenada no centro da linha de 22 metros de onde foi executado o pontapé, beneficiando da introdução
 - mandar repetir o “pontapé de 22”.
- (c) Se a equipa adversária escolhe fazer um toque-de-meta, ou se faz com que a bola fique morta, esta opção deve ser tomada sem demora. Qualquer outra acção tomada por um jogador defensor com a bola será considerada como opção de a jogar.

13.16. COLOCAÇÃO DA EQUIPA DO PONTAPEADOR NO “PONTAPÉ DE 22”

- (a) Toda a equipa do pontapeador deve encontrar-se atrás da bola no momento em que ela é pontapeada, caso contrário, será ordenada uma formação no centro da linha de 22 metros e a equipa adversária beneficiará da introdução da bola.
- (b) No entanto, os jogadores da equipa do pontapeador que se encontram à frente da bola no momento do pontapé e que se estão retirando, não serão penalizados, se o seu atraso na colocação em jogo for devido à rapidez de execução do pontapé, mas aqueles jogadores não devem deixar de se retirar e só poderão participar no jogo quando forem postos em-jogo por acção dos seus companheiros de equipa.

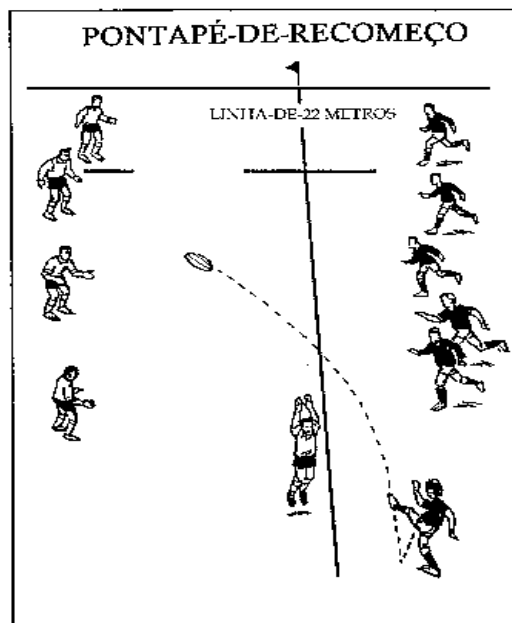


PENALIDADE:

Formação ordenada no centro da linha de 22 metros com introdução da bola pela equipa adversária.

13.17. COLOCAÇÃO DA EQUIPA ADVERSÁRIA NO “PONTAPÉ DE 22”

- (a) A equipa adversária não deve carregar atravessando a linha de 22 metros antes da bola ser pontapeada, caso contrário, o pontapé será executado de novo.
- (b) Se um jogador da equipa adversária permanece para além da linha de 22 metros ou atravessa esta linha com o propósito de fazer perder tempo ou interferir com o jogador que vai executar o “pontapé de 22”, será assinalada uma penalidade por Incorreção. (P.P.)



PENALIDADE:

Pontapé de penalidade na linha de 22 metros.

LEI 14 – BOLA NO SOLO, SEM PLACAGEM

Definição

“**Bola no solo, sem placagem**”: Esta situação verifica-se quando a bola está disponível no solo e um jogador “vai ao solo” para apanhar a bola, excepto imediatamente após uma formação ordenada (*mêlée*) ou uma formação espontânea (*ruck*).

Esta situação também se verifica quando um jogador que não tenha sido placado, está no solo de posse da bola.

O jogo é jogado por jogadores que se encontrem de pé. É proibido a qualquer jogador cair perto da bola e torná-la injogável. “**Injogável**” significa que a bola se encontra numa situação tal, que não é possível, a qualquer uma das equipas, poder jogá-la de modo a que o jogo prossiga de imediato.

Qualquer jogador que torne a bola injogável ou que, caindo no solo, faz obstrução à equipa adversária, contraria o propósito e espírito do jogo e deve por isso ser penalizado.

Um jogador portador da bola que não é placado, mas que cai no solo, ou um jogador que vai ao solo para apanhar a bola, deve agir imediatamente.

14.1. JOGADOR NO SOLO

O jogador deve imediatamente fazer uma das três acções seguintes:

- levantar-se com a bola
- passar a bola
- largar a bola.

Um jogador que passa ou larga a bola deve também levantar-se ou afastar-se imediatamente da bola. A vantagem só deverá ser jogada se ocorrer de imediato. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

14.2. ACCÇÕES INTERDITAS AO JOGADOR

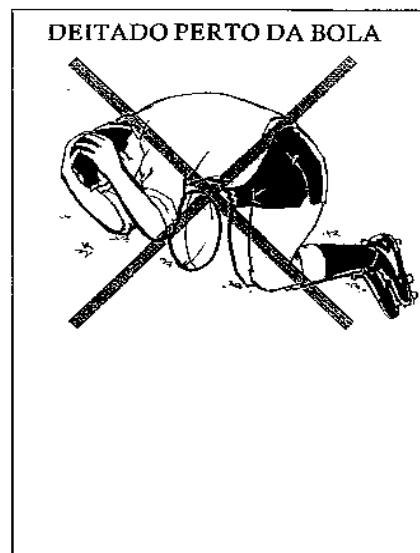
Definição

“**Perto**”: refere-se a uma distância até 1 metro.

(a) **Deitar-se sobre ou perto da bola:** Um jogador não deve deitar-se sobre ou perto da bola impedindo os adversários de ganhar a sua posse. **(P.P.)**

(b) **Cair sobre ou para além do jogador no solo de posse da bola:** É proibido a qualquer jogador cair intencionalmente sobre ou para além de um jogador deitado no solo e de posse da bola. **(P.P.)**

(c) **Cair sobre ou para além de jogadores no solo perto da bola:** Não é permitido a qualquer jogador cair intencionalmente sobre ou para além dos jogadores deitados no solo e com a bola entre eles ou perto deles. **(P.P.)**



PENALIDADE:

Para infracções às Secções 2(a)-(c): pontapé de penalidade.

LEI 15 – PLACAGEM: PORTADOR DA BOLA ATIRADO AO SOLO

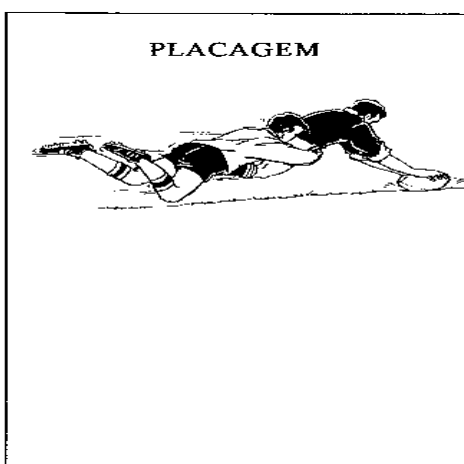
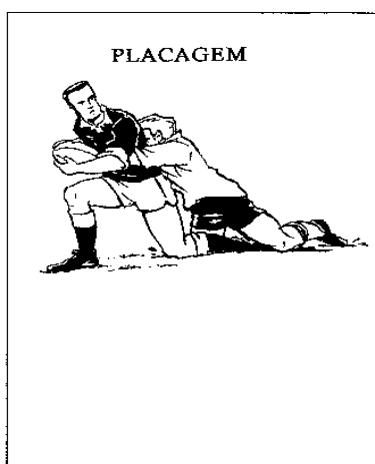
Definição

Uma “**placagem**” tem lugar quando o jogador portador da bola, e que se encontra de pé, é agarrado por um ou mais adversários e é atirado ao chão.

O portador da bola que não é agarrado, não é designado como o “**jogador placado**”, porque não houve lugar a nenhuma placagem.

Os jogadores adversários que agarram o portador da bola e o atiram ao chão, e que também vão ao chão, são designados como os “**jogadores placadores**”.

Os jogadores adversários que agarram o portador da bola e que não vão ao chão, não são designados como os “jogadores placadores”.



15.1. LOCAL DA PLACAGEM

Uma placagem só poderá verificar-se dentro do terreno de jogo.

15.2. QUANDO UMA PLACAGEM NÃO SE PODE VERIFICAR

Se o jogador portador da bola é agarrado por um adversário, e um companheiro de equipa se liga ao portador da bola, constitui-se um *maul* sendo então proibido efectuar uma placagem.

15.3. DEFINIÇÃO DE “ATIRAR AO CHÃO”

- (a) Se o portador da bola está com um ou ambos os joelhos no solo, considera-se que este jogador foi “**atirado ao chão**”.
- (b) Quando o portador da bola está sentado no solo ou está em cima de qualquer jogador que está no solo, considera-se que aquele jogador foi “**atirado ao chão**”.

15.4. LEVANTAR DO SOLO O PORTADOR DA BOLA

O facto do portador da bola ser levantado por um adversário de forma que ambos os seus pés deixem de estar em contacto com o solo, não é considerado uma placagem e por tanto o jogo deve continuar.

15.5. JOGADOR PLACADOR

- (a) Se um jogador placa um adversário e, ao fazê-lo, vai também ao solo, o jogador placador deve imediatamente largar o jogador placado. **(P.P.)**
- (b) O jogador placador deve imediatamente levantar-se ou afastar-se da bola e do jogador placado. **(P.P.)**
- (c) O jogador placador não deve jogar a bola enquanto não estiver de pé. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 5(a)-(c): pontapé de penalidade.

15.6. JOGADOR PLACADO

- (a) O jogador placado não deve deitar-se sobre ou perto da bola impedindo os adversários de ganhar a sua posse. Deve tentar colocar a bola disponível imediatamente de modo a que o jogo possa continuar. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (b) O jogador placado deve imediatamente passar ou largar a bola e deve também levantar-se ou afastar-se dela de imediato. **(P.P.)**
- (c) O jogador placado poderá largar a bola, colocando-a em qualquer direcção no solo, mas desde que o faça imediatamente. **(P.P.)**
- (d) O jogador placado poderá largar a bola, empurrando-a imediatamente em qualquer direcção sobre o solo, excepto para diante. **(P.P.)**
- (e) Se jogadores adversários, que se encontrem de pé, tentam jogar a bola, o jogador placado deve imediatamente largar a bola. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 6(b)-(e): pontapé de penalidade.

- (f) Pode ser marcado um ensaio ou feito um toque-de-meta se o balanço de um jogador placado o leva a entrar na área de validação.
- (g) Se os jogadores forem placados perto da linha de meta, podem imediatamente estender o braço para colocarem a bola sobre ou para além desta linha e fazer um toque-no-solo. Assim, poderão tentar marcar um ensaio ou fazer um toque-de-meta.
- (h) O jogador placado não deve colocar nem arrastar intencionalmente a bola para fora pela linha lateral. **(P.P.)**

PENALIDADE:

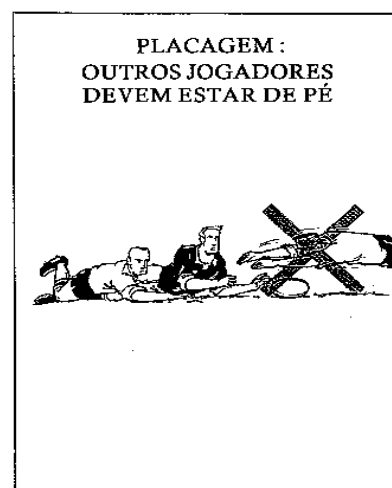
Pontapé de penalidade sobre a linha de 15 metros.

15.7. OUTROS JOGADORES

- (a) Após uma placagem, qualquer outro jogador deve estar de pé quando joga a bola. Um jogador encontra-se de pé quando não tem nenhuma outra parte do seu corpo – para além dos seus pés – apoiada no solo ou em jogadores deitados no solo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.



- (b) Após uma placagem, qualquer jogador de pé pode tentar apoderar-se da bola tirando-a da posse do(s) portador(es) da mesma.
- (c) Quaisquer outros jogadores que tentem jogar a bola numa placagem ou perto dela, devem fazê-lo por detrás da bola e do jogador placado ou do jogador placador mais perto da sua área de validação. **(P.P.)**
- (d) Qualquer jogador que ganhe a posse da bola na zona da placagem deve jogá-la imediatamente passando-a ou pontapeando-a, ou afastando-se da zona da placagem. **(P.P.)**
- (e) O jogador que primeiramente ganha a posse da bola não deve ir ao chão na zona de placagem ou perto dela, excepto se for placado por um jogador adversário. **(P.P.)**
- (f) O jogador que primeiramente ganha a posse da bola na zona de placagem ou perto dela pode ser placado por um adversário, desde que este o faça por detrás da bola e por detrás do jogador placado ou do placador que estiver mais perto da área de validação daquele jogador. **(P.P.)**
- (g) É ilegal para qualquer jogador, enquanto deitado no solo após uma placagem, impedir um adversário de tomar a posse da bola. **(P.P.)**
- (h) Não é permitido a qualquer jogador, enquanto deitado no solo após uma placagem, placar ou tentar placar um adversário. **(P.P.)**
- (i) **Após uma placagem:** Quando um jogador placado tenta fazer um toque-no-solo sobre ou para além da linha de meta para marcar um ensaio, é permitido a um adversário arrancar/tirar a bola da sua posse, mas não deverá pontapeá-la. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 7(c)-(i): pontapé de penalidade.

Excepção: Bola que entra na área de validação: Se uma placagem tiver lugar perto da linha de meta e a bola, depois de ter sido largada, entra na área de validação, qualquer jogador pode fazer um toque-no-solo, sem que para isso tenha de estar de pé.

15.8. ACÇÕES INTERDITAS

- (a) É ilegal para qualquer jogador impedir o jogador placado de passar a bola. **(P.P.)**
- (b) É ilegal para qualquer jogador impedir o jogador placado de largar a bola e de se levantar ou de se afastar dela. **(P.P.)**
- (c) É ilegal para qualquer jogador cair sobre ou para além do jogador placado. **(P.P.)**
- (d) É ilegal para qualquer jogador cair sobre ou para além de jogadores deitados no solo e com a bola entre eles ou perto deles. **(P.P.)**
- (e) É proibido a um jogador, enquanto de pé, carregar ou obstruir um adversário que não está perto da bola. **(P.P.)**
- (f) Pode surgir perigo se um jogador placado não larga ou não se afasta da bola imediatamente ou se é impedido de assim o fazer. Em tais situações, o árbitro deverá imediatamente assinalar um pontapé de penalidade. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 8(a)-(f): pontapé de penalidade.

15.9. DÚVIDAS NO INCUMPRIMENTO DA LEI

Se numa placagem a bola se torna injogável e o árbitro está em dúvida relativamente ao jogador que não agiu de acordo com as Leis, deverá ordenar imediatamente uma formação com introdução da bola pela equipa que progredia antes da paragem do jogo. Se nenhuma equipa progredia, a introdução pertencerá à equipa atacante.

LEI 16 – FORMAÇÃO ESPONTÂNEA (*RUCK*)

Definições

Uma **formação espontânea (*ruck*)** é constituída estando a bola no solo por um ou mais jogadores de cada equipa que se encontrem de pé e em contacto físico rodeando cerradamente a bola que se encontra no meio deles. Quando tem lugar uma formação espontânea, o jogo corrente termina.

Rucking: É a acção de um jogador que, participando numa formação espontânea, utiliza os pés para recuperar ou reter a bola sem ser culpado de Jogo Ilegal.

16.1. CONSTITUIÇÃO DA FORMAÇÃO ESPONTÂNEA (*RUCK*)

- (a) **Local**: Uma formação espontânea só poderá ter lugar dentro do terreno de jogo.
- (b) **Como**: Os jogadores encontram-se de pé. Pelo menos um jogador deve estar em contacto físico com um adversário. A bola está no solo.



16.2. ENTRANDO NA FORMAÇÃO ESPONTÂNEA (*RUCK*)

- (a) Qualquer jogador formando, juntando-se ou participando numa formação espontânea não deve ter a cabeça nem os ombros mais baixos que as ancas. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- (b) Qualquer jogador agrupado num *ruck* deverá estar ligado pelo menos por um braço – da mão ao ombro – passado em volta do corpo dum seu companheiro de equipa na formação espontânea. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (c) O colocar de uma mão num outro jogador da formação espontânea não constitui ligação. **(P.P.)**
- (d) Qualquer jogador formando, juntando-se ou participando num *ruck* tem que estar de pé. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 2(c),(d): pontapé de penalidade.

16.3. RUCKING

- (a) Qualquer jogador participando numa formação espontânea deve manter-se de pé. **(P.P.)**
- (b) É ilegal para qualquer jogador cair ou ajoelhar-se intencionalmente numa formação espontânea. Isto constitui Jogo Perigoso. **(P.P.)**
- (c) É proibido a qualquer jogador provocar intencionalmente a derrocada de um *ruck*. Isto constitui Jogo Perigoso. **(P.P.)**
- (d) É proibido a qualquer jogador saltar para cima de outros jogadores participando na formação espontânea. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 3(a)-(d): pontapé de penalidade.

- (e) Os jogadores participantes num *ruck* não devem ter a cabeça nem os ombros mais baixos que as ancas. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- (f) Os jogadores participando na formação espontânea devem usar os seus pés para jogarem a bola – acção de *rucking* – e não para atingir os seus adversários no solo. Os jogadores efectuando o *rucking* com intenção de jogar a bola, devem tentar passar sobre os jogadores caídos no solo e não devem pisá-los intencionalmente. Os jogadores efectuando o *rucking* devem fazê-lo perto da bola. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade por Jogo Perigoso.

16.4. OUTRAS INFRACÇÕES NA FORMAÇÃO ESPONTÂNEA

(a) Um jogador não deve fazer reentrar a bola no *ruck*. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre.

(b) É proibido a qualquer jogador jogar a bola com a mão na formação espontânea. (P.P.)

(c) É ilegal para qualquer jogador apanhar, na formação espontânea, a bola com as pernas. (P.P.)

(d) Qualquer jogador caído no solo numa formação espontânea ou perto desta não deve ocupar-se de qualquer modo com a bola, esteja esta na formação ou a sair dela e deve fazer todo o possível para se afastar. (P.P.)

(e) É proibido a qualquer jogador cair sobre ou para além da bola que está a sair do *ruck*. (P.P.)

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 4(b)-(e): pontapé de penalidade.

(f) Enquanto a bola ainda permanece na formação, um jogador não deve agir de uma forma que leve os seus adversários a julgar que a bola está fora da formação (ex: simulação de passe). (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre.

16.5. FORA-DE-JOGO NA FORMAÇÃO ESPONTÂNEA

(a) **Linha de fora-de-jogo:** Existem duas linhas de fora-de-jogo, uma para cada equipa. A expressão “**linha de fora-de-jogo**” designa, para qualquer jogador de uma equipa, uma linha paralela à linha de meta e que passa pelo último pé do último jogador da sua equipa incorporado no *ruck*. Se este pé está sobre ou atrás da linha de meta, a linha de fora-de-jogo para a equipa defensora será a linha de meta.

(b) Os jogadores devem juntar-se ao *ruck*, ou recuar imediatamente para trás da linha de fora-de-jogo. Se qualquer jogador permanecer ao lado de uma

formação espontânea sem estar devidamente ligado a ela, está fora-de-jogo. (P.P.)

- (c) **Jogadores incorporando-se no *ruck*:** Os jogadores que se incorporam no *ruck* devem fazê-lo por detrás do último pé do jogador da sua equipa ligado na formação, podendo ligar-se, ou juntar-se a ela ao lado do último jogador. Se um jogador se incorpora na formação pelo lado do adversário ou à frente do seu companheiro de equipa cujos pés são os últimos da formação, está fora-de-jogo. (P.P.)

- (d) **Jogadores que não se incorporam numa formação espontânea:** Se um jogador se encontra à frente da linha de fora-de-jogo e não se incorpora na formação espontânea, deve recuar imediatamente para trás desta linha. Se um jogador avança qualquer dos seus pés para além da linha de fora-de-jogo sem se incorporar no *ruck*, está fora-de-jogo. (P.P.)



- (e) **Jogadores desligando-se ou reincorporando-se na formação espontânea:** Se um jogador se desliga da formação, deve recuar imediatamente para trás da linha de fora-de-jogo, senão está fora-de-jogo. Este jogador só poderá reincorporar-se no *ruck* depois de se ter recolocado em-jogo, mas se se incorporar na formação em frente do seu companheiro de equipa cujos pés são os últimos do *ruck*, está fora-de-jogo. Aquele jogador poderá incorporar-se ao lado do seu companheiro de equipa cujos pés são os últimos da formação. (P.P.)

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 5(b)-(e): pontapé de penalidade na linha de fora-de-jogo da equipa infractora.

16.6. CONCLUSÃO BEM SUCEDIDA DA FORMAÇÃO ESPONTÂNEA

Quando a bola sai de uma formação espontânea ou, se a bola numa formação espontânea atinge ou ultrapassa a linha de meta, a formação termina de forma bem sucedida.

16.7. CONCLUSÃO MAL SUCEDIDA DA FORMAÇÃO ESPONTÂNEA

- (a) Uma formação espontânea (*ruck*) termina sem sucesso quando a bola se torna injogável e é assinalada uma formação ordenada (*mêlée*).

A equipa que progredia imediatamente antes da bola se tornar injogável será aquela que introduzirá a bola na formação ordenada.

Se nenhuma das equipas progredia ou se o árbitro não puder determinar qual das equipas estava em progressão antes da bola se tornar injogável no *ruck*, a introdução da bola na *mêlée* pertencerá à equipa que estava em progressão antes da constituição da formação espontânea (*ruck*).

Se nenhuma das equipas estava em progressão, a equipa atacante introduzirá a bola na formação ordenada (*mêlée*).

- (b) Antes de apitar para assinalar uma formação ordenada, o árbitro deve conceder um tempo razoável para que a bola saia da formação espontânea, especialmente se alguma das equipas está a progredir. Se o *ruck* se torna estacionário ou, se na opinião do árbitro, a bola não irá sair sem demora, será assinalada uma formação ordenada (*mêlée*).
-

LEI 17 – REAGRUPAMENTO (JOGADORES DE PÉ COM A BOLA NAS MÃOS - *MAUL*)

Definição

Um *maul* é formado por um ou mais jogadores de cada equipa em contacto físico, rodeando cerradamente um jogador portador da bola. Ou seja, um *maul* é constituído por pelo menos três jogadores; o portador da bola e mais um jogador de cada equipa, todos eles de pé. Todos os jogadores envolvidos se encontram de pé deslocando-se em direcção a uma linha de meta. O jogo corrente terminou.



17.1. CONSTITUIÇÃO DE UM *MAUL*

(a) **Local:** Um *maul* só poderá ter lugar dentro do terreno de jogo.

17.2. JUNTANDO-SE A UM *MAUL*

(a) Um jogador juntando-se a um *maul* não deve ter a cabeça nem os ombros mais baixos que as ancas. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre.

(b) Um jogador deve estar efectivamente ligado ou incorporado no *maul* e não deve apenas permanecer a seu lado. (P.P.)

(c) O colocar de uma mão num outro jogador do *maul* não constitui ligação. (P.P.)

(d) **Jogadores de pé:** Todos os jogadores participando no *maul* devem permanecer de pé. O portador da bola no *maul* pode ir ao solo desde que a bola esteja imediatamente disponível para que o jogo prossiga. (P.P.)

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 2(b)-(d): pontapé de penalidade.

- (e) É proibido a qualquer jogador provocar intencionalmente a derrocada de um *maul*. Isto é Jogo Perigoso. **(P.P.)**
- (f) Um jogador não deve saltar para cima de outros jogadores participantes no *maul*. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 2(e),(f): pontapé de penalidade.

17.3. OUTRAS INFRACÇÕES NO MAUL

- (a) É proibido a qualquer jogador tentar puxar um adversário para fora do *maul*. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (b) Um jogador não deve agir de tal forma, enquanto a bola ainda permanece no *maul*, que leve os adversários a julgar que a bola está fora. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

17.4. FORA-DE-JOGO NO MAUL

- (a) **Linha de fora-de-jogo:** Existem duas linhas de fora-de-jogo, uma para cada equipa. A expressão “**linha de fora-de-jogo**” designa, para qualquer jogador, uma linha paralela à linha de meta e que passa pelo último pé do último jogador da sua equipa incorporado no *maul*. Se este pé está sobre ou atrás da linha de meta, a linha de fora-de-jogo para a equipa defensora será a linha de meta.
- (b) Os jogadores devem juntar-se ao *maul* ou recuar imediatamente para trás da linha de fora-de-jogo. Se qualquer jogador permanece ao lado do *maul* sem estar devidamente ligado ou incorporado nele, está fora-de-jogo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade na linha de fora-de-jogo da equipa infractora.

- (c) **Jogadores juntando-se ao *maul*:** Todos os jogadores juntando-se ao *maul* devem fazê-lo por detrás do último pé do jogador da sua equipa incorporado no *maul*, podendo ligar-se ou juntar-se ao *maul* ao lado deste jogador. Se um jogador se incorpora no *maul* pelo lado do adversário ou à frente do seu companheiro de equipa cujos pés são os últimos do *maul*, está fora-de-jogo. (P.P.)

PENALIDADE:

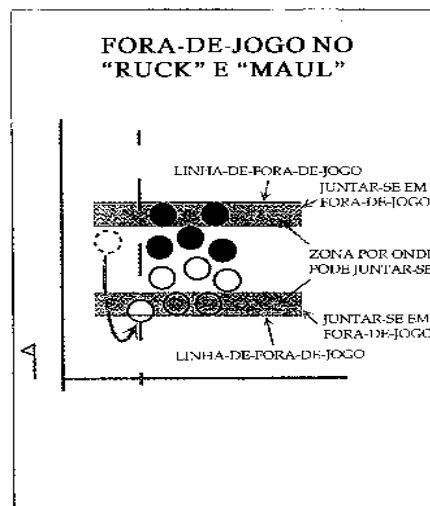
Pontapé de penalidade na linha de fora-de-jogo da equipa infractora.

- (d) **Jogadores que não se incorporam no *maul*:** Se um jogador se encontra à frente da linha de fora-de-jogo e não se incorpora no *maul*, deve recuar imediatamente para trás desta linha, senão está fora-de-jogo. Se um jogador avança qualquer dos seus pés para além da linha de fora-de-jogo sem se incorporar no *maul*, está fora-de-jogo. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade na linha de fora-de-jogo da equipa infractora.

- (e) **Jogadores abandonando ou reincorporando-se no *maul*:** Se um jogador se desligar do *maul*, deve recuar imediatamente para trás da linha de fora-de-jogo, senão está fora-de-jogo. Se um jogador se reincorpora no *maul* à frente do seu companheiro de equipa cujos pés são os últimos do *maul*, está fora-de-jogo. Aquele jogador poderá reincorporar-se no *maul* ao lado do seu companheiro de equipa cujos pés são os últimos do *maul*. (P.P.)



PENALIDADE:

Pontapé de penalidade na linha de fora-de-jogo da equipa infractora.

17.5. CONCLUSÃO BEM SUCEDIDA DE UM MAUL

O *maul* termina com sucesso quando a bola ou o portador da bola abandona o *maul*. O *maul* termina com sucesso quando a bola está em contacto com o solo, ou está sobre ou para além da linha de meta.

17.6. CONCLUSÃO MAL SUCEDIDA DE UM MAUL

- (a) O *maul* termina sem sucesso quando se torna estático ou deixa de avançar por um período superior a cinco segundos. Será assinalada uma formação ordenada (*mêlée*).
- (b) O *maul* termina sem sucesso se a bola se torna injogável ou se o *maul*, sem Jogo Ilegal, for derrocado. Deverá ser então assinalada uma formação ordenada (*mêlée*).
- (c) **Formação ordenada a seguir a um *maul*:** A introdução da bola na *mêlée* é feita pela equipa não de posse da bola no início do *maul*. No caso do árbitro não poder determinar qual a equipa que então estava de posse da bola, a introdução pertencerá à equipa que estava em progressão antes do *maul* se tornar estático ou, se nenhuma das equipas estava em progressão, a introdução pertencerá à equipa atacante.
- (d) Se um *maul* se mantiver estacionário ou deixar de avançar por um período superior a cinco segundos mas a bola estiver a circular no *maul* sendo visível pelo árbitro, este deve conceder um tempo razoável para que a bola possa sair. No caso da bola não sair após algum tempo, deverá ser assinalada uma *mêlée*.
- (e) Se um *maul* deixar de avançar, poderá reiniciar este movimento uma segunda vez, desde que o período de paragem não seja superior a cinco segundos. Se o *maul* deixar de avançar uma segunda vez e se a bola estiver a circular no *maul* sendo visível pelo árbitro, deverá ser concedido um tempo razoável para que a bola possa sair. No caso de a bola não sair após algum tempo, deverá ser assinalada uma formação ordenada (*mêlée*). Não será permitido um terceiro reinício do movimento do *maul*.
- (f) Quando a bola num *maul* se torna injogável, o árbitro não deve permitir que se prolongue a luta pela posse da bola. Será assinalada uma formação ordenada.
- (g) Se o portador da bola incorporado num *maul* vai ao solo, incluindo colocar um ou ambos os joelhos no chão ou sentar-se no solo, o árbitro deve apitar para ordenar uma *mêlée*, a não ser que a bola esteja imediatamente disponível para que o jogo prossiga.

- (h) **Formação ordenada a seguir a um *maul* quando o jogador que apanha a bola é agarrado:** Se um jogador apanha a bola vinda directamente de um pontapé de um adversário, à excepção de um pontapé de saída ou de um “pontapé de 22”, e é imediatamente agarrado por um adversário, poderá formar-se um *maul*, respeitando a definição do *maul*. Se em seguida, o *maul* se tornar estático ou parar de avançar por um período superior a cinco segundos, ou se a bola no *maul* se tornar injogável, a equipa do jogador que apanhou a bola beneficiará da introdução da bola na *mêlée* que for assinalada em seguida.

“Directamente de um pontapé”: significa que a bola, antes de ser apanhada, não tocou no solo nem em nenhum outro jogador.

No caso de um *maul* entrar na área de validação e aí a bola se tornar injogável ou ser feito um toque-de-meta, será assinalada uma formação a 5 metros. A equipa atacante introduzirá a bola na *mêlée*.

LEI 18 – ENCAIXE-DE-BALÃO (“MARCO!”)

Definição

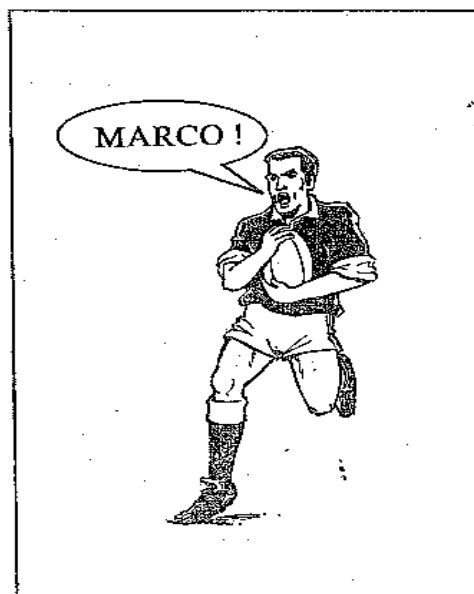
Para fazer um **encaixe-de-balão**, um jogador deve encontrar-se sobre ou atrás da sua linha de 22 metros. Se um jogador tem um pé sobre ou atrás da sua linha de 22 metros, está dentro da sua área de 22 metros. O jogador deve encaixar com firmeza a bola vinda directamente de um pontapé adversário e ao mesmo tempo gritar “Marco!”. Um encaixe-de-balão pode ser obtido mesmo que o jogador defensor, dentro da sua área de 22 ou área de validação, encaixe a bola com os dois pés no ar ou em movimento.

Um encaixe-de-balão não pode ser obtido de um pontapé de saída.

De um encaixe-de-balão resultará um pontapé. A marca para este pontapé será o local da obtenção do encaixe-de-balão.

Um encaixe-de-balão pode ser obtido mesmo que a bola, na sua trajectória, tenha tocado num dos postes ou na barra transversal da baliza.

Um encaixe-de-balão pode ser obtido mesmo que o jogador defensor esteja dentro da área de validação.



18.1. DEPOIS DO ENCAIXE-DE-BALÃO

O árbitro deve apitar imediatamente e assinalar um pontapé ao jogador que fez o encaixe-de-balão.

18.2. ASSINALAR O PONTAPÉ

A marca para o pontapé é assinalado no local onde foi feito o encaixe-de-balão.

18.3. LOCAL DO PONTAPÉ

O pontapé é executado sobre ou atrás da marca, numa linha que por ela passa.

18.4. QUEM EXECUTA O PONTAPÉ

O pontapé será executado pelo jogador que fez o encaixe-de-balão. Se este jogador não estiver em condições de o executar dentro de um (1) minuto, será ordenada uma *mêlée* na marca, com introdução da bola pela equipa deste jogador. Se a marca estiver situada na área de validação, a *mêlée* será constituída a 5 metros da linha de meta sobre uma linha passando pela marca.

18.5. TIPO DE PONTAPÉ

O tipo de pontapé a ser executado após a obtenção de um encaixe-de-balão será conforme o previsto na Lei 21.2-3 (Pontapé Livre).

18.6. FORMAÇÃO ORDENADA COMO OPÇÃO

- (a) A equipa do jogador que fez o encaixe-de-balão poderá optar por uma formação ordenada na marca.
- (b) **Local da formação ordenada:** Se a marca se situar no terreno de jogo, o local da formação ordenada será nesse ponto, mas nunca a menos de 5 metros da linha lateral. Se a marca estiver situada na área de validação, qualquer formação ordenada como sua consequência, será constituída a pelo menos 5 metros da linha lateral e a 5 metros da linha de meta sobre uma linha passando pela marca.
- (c) **Introdução da bola:** A equipa do jogador que obteve o encaixe-de-balão introduzirá a bola na formação.

18.7. PONTAPÉ DE PENALIDADE

- (a) É ilegal para qualquer jogador, quer esteja em-jogo quer esteja fora-de-jogo, carregar um adversário executante de um encaixe-de-balão depois de

o árbitro ter apitado. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (b) **Local da execução do pontapé de penalidade:** No caso do jogador infractor estar em-jogo, a marca para o pontapé de penalidade será no ponto da falta. No caso deste jogador estar numa posição de fora-de-jogo, a marca para o pontapé de penalidade será no ponto da linha de fora-de-jogo. (Consultar a Lei 11.)
- (c) **Pontapé de penalidade:** Qualquer jogador da equipa não infractora poderá executar o pontapé de penalidade.
-

F P R

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

DURANTE O JOGO

Recomeçando o jogo

Lei 19 – Bola fora e Reposição em jogo por Alinhamento (*Touche*)

Lei 20 – Formação Ordenada (*Mêlée*)

Lei 21 – Pontapé de penalidade e Pontapé livre

LEI 19 – BOLA FORA E REPOSIÇÃO EM JOGO POR ALINHAMENTO (*TOUCHE*)

Definições

“**Pontapeada directamente para fora**”: significa que a bola, em seguida a um pontapé, saiu directamente para fora por uma lateral sem tocar na área de jogo, em qualquer jogador ou no árbitro.

A área de 22: compreende a área entre a linha de meta e a linha de 22 metros, incluindo a linha de 22 metros mas excluindo a linha de meta.

A linha de reposição da bola em jogo: é uma linha imaginariamente traçada no terreno de jogo formando um ângulo recto com a linha lateral e passando pelo ponto onde a bola está para ser lançada.

A bola está “**fora**” quando, não sendo transportada por um jogador, toca numa linha lateral, ou no solo, ou numa pessoa ou num objecto sobre ou para além da linha lateral.

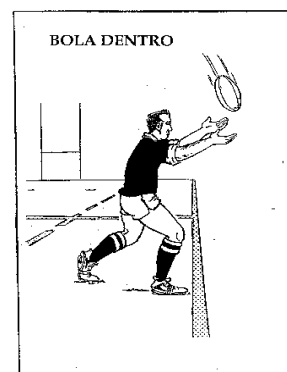
A bola está “**fora**” quando, transportada por um jogador, a bola ou o jogador que a transporta toca numa linha lateral ou no solo para além desta linha.

O ponto onde a bola, ou o jogador que a transportava, tocou ou ultrapassou a linha lateral é o ponto onde a bola “**foi para fora**”.

A bola está “**fora**” quando o jogador que a agarra tem um dos seus pés sobre ou para além da linha lateral.

Se um jogador tem um pé no terreno de jogo e o outro fora pela linha lateral e aí agarra a bola, a bola é considerada “**fora**”.

A bola não é considerada “**fora**” pela linha lateral ou pela linha lateral de meta quando um jogador, com os dois pés dentro da área de jogo, agarra a bola mesmo que esta antes de ter sido agarrada, tenha cruzado a linha lateral ou a linha lateral de meta. Este jogador pode desviar ou bater a bola para a área de jogo. Se um jogador salta e agarra a bola, os seus pés devem, ao cair, ficar dentro da área de jogo; caso contrário, a bola está fora pela linha lateral ou linha lateral de meta.



Um jogador que está fora pode pontapear ou bater a bola mas não pode agarrá-la, e desde que ela não tenha ultrapassado o plano da linha lateral. **O plano da linha lateral** é o espaço vertical imediatamente acima desta linha.

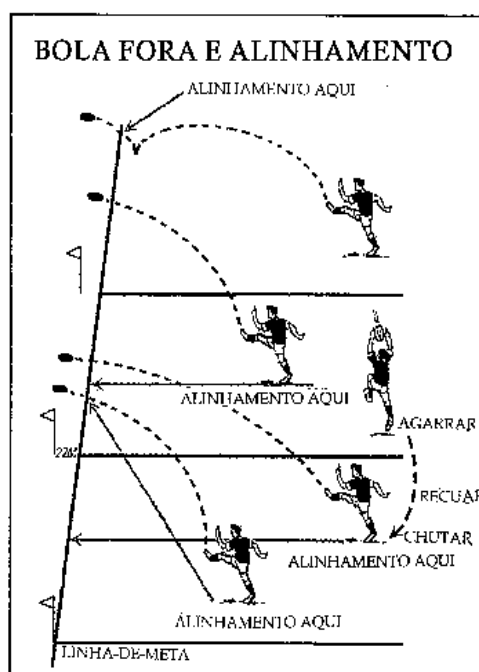
19.1. REPOSIÇÃO DA BOLA EM JOGO

- Sem ganhar terreno

- (a) **Pontapé directamente para fora por um jogador situado fora da sua área de 22:** Uma equipa não ganha qualquer terreno com um pontapé, (excepto de um pontapé de penalidade), quando um jogador no terreno de jogo mas fora da sua área de 22, pontapeia a bola directamente para fora. A reposição da bola em jogo será feita no ponto de cruzamento da linha lateral com uma linha paralela à linha de meta e que passa pelo ponto onde se situam os pés do pontapeador na altura do pontapé, ou será executado no ponto onde a bola tocou ou cruzou a linha lateral, se este ponto estiver mais próximo da linha de meta do pontapeador.
- (b) **Jogador transporta a bola para a sua área de 22:** Quando um jogador defensor, tendo recebido a bola fora da sua área de 22 depois recua para trás desta linha transportando a bola e aí, pontapeia a bola directamente para fora, a equipa deste jogador não ganha terreno através deste pontapé.

- Ganhar terreno

- (c) **Jogador dentro da sua área de 22:** Quando um jogador defensor recebe a bola já dentro da sua área de 22 ou área de validação e aí pontapeia a bola directamente para fora, a reposição da bola em jogo será feita no ponto onde a bola tocou ou cruzou a linha lateral.
- (d) **Bola indirectamente para fora:** Se um jogador, situado em qualquer ponto na área de jogo, pontapeia a bola indirectamente para fora, de modo a que ela bata no terreno de jogo, a reposição da bola em jogo deve ser feita no ponto onde a bola tocou ou cruzou a linha lateral.



Se um jogador, situado em qualquer ponto da área de jogo, pontapeia a bola e esta toca ou é tocada por um jogador adversário, e sai indirectamente para fora, ou seja, ainda toca no terreno de jogo antes de sair, a reposição da bola em jogo deve ser feita no ponto onde a bola tocou ou cruzou a linha lateral.

Se um jogador, situado em qualquer ponto da área de jogo, pontapeia a bola e esta toca ou é tocada por um jogador adversário, e sai directamente para fora, a reposição da bola em jogo deve ser feita na direcção do ponto onde o adversário tocou na bola, ou no ponto onde a bola tocou ou cruzou a linha lateral, se este ponto estiver mais próximo da linha de meta deste jogador.

- Pontapé de penalidade

- (e) **Pontapé de penalidade:** Se a bola sai pela linha lateral em consequência de um pontapé de penalidade executado por um jogador na área de jogo, a reposição da bola em jogo será feita no ponto onde a bola tocou ou cruzou a linha lateral.

- Pontapé livre

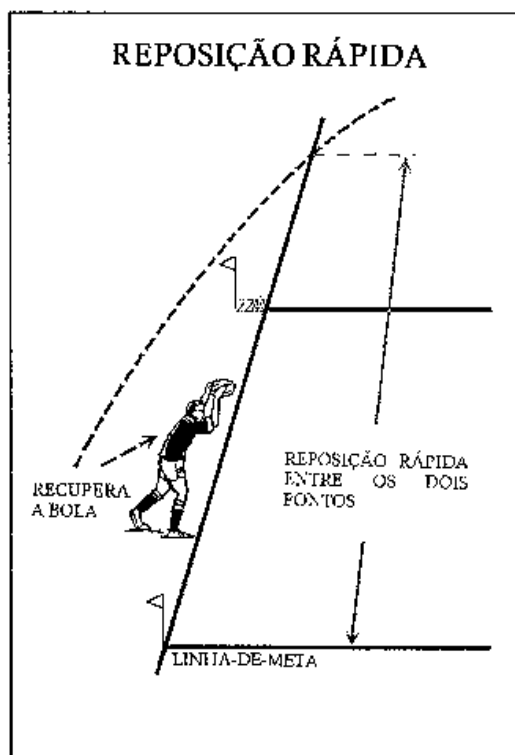
- (f) **Pontapeador fora da sua área de 22 metros – sem ganhar terreno:** No caso de um pontapé livre assinalado fora da área de 22, se a bola for pontapeada directamente para fora, a reposição da bola em jogo será no ponto onde se situam os pés do pontapeador no momento da execução do pontapé ou no ponto onde a bola tocou ou cruzou uma lateral, se este ponto estiver mais próximo da linha de meta do pontapeador.
- (g) **Pontapeador dentro da sua área de 22 metros ou área de validação – ganhar terreno:** No caso de um pontapé livre assinalado dentro da área de 22 ou área de validação do pontapeador, se a bola for pontapeada directamente para fora por uma lateral, a reposição da bola em jogo será no ponto onde a bola tocou ou cruzou esta linha.

19.2. REPOSIÇÃO RÁPIDA DA BOLA EM JOGO

- (a) Um jogador pode efectuar uma reposição rápida da bola em jogo sem ter de esperar que se constitua o alinhamento.
- (b) Quando tiver lugar uma reposição rápida da bola em jogo, o lançador da bola deve colocar-se fora do terreno de jogo num ponto qualquer ao longo da linha lateral entre o ponto onde a bola saiu e a linha de meta da sua equipa.

(c) Um jogador não deve executar uma reposição rápida da bola em jogo com o alinhamento já formado, caso contrário, ela será anulada e a reposição da bola em jogo far-se-á pela mesma equipa no local do alinhamento já formado.

(d) No caso de uma reposição rápida da bola em jogo, só a bola que saiu pela lateral é que deve ser utilizada. Se esta bola, depois de ter saído pela lateral e ter ficado morta, é substituída por outra bola ou se ela foi tocada por outra pessoa que não o jogador que vai repor a bola em jogo, a reposição rápida deve ser anulada. A mesma equipa introduzirá a bola num novo alinhamento.



(e) Numa reposição rápida, se o lançador da bola não introduzir a bola ao longo da linha de reposição, de modo que toque primeiro no solo ou toque ou seja tocada por um jogador pelo menos a 5 metros da linha lateral, ou se o lançador da bola colocar qualquer parte dos seus pés dentro do terreno de jogo, a reposição rápida será anulada. A equipa adversária tem a opção entre introduzir a bola num alinhamento normal ou numa formação ordenada a 15 metros da linha lateral em face do ponto onde foi incorrectamente efectuada a reposição rápida da bola em jogo. No caso daquela equipa também introduzir mal a bola no novo alinhamento, será assinalada uma formação ordenada a 15 metros da linha lateral sobre a linha de reposição. A bola será introduzida pela equipa que tinha efectuado o lançamento em primeiro lugar.

(f) Numa reposição rápida, um jogador pode aproximar-se da linha de reposição e afastar-se dela sem ser penalizado.

(g) Numa reposição rápida, um jogador não deve impedir que a bola percorra 5 metros após o lançamento. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

- (h) No momento em que um jogador sai pela linha lateral com a bola na sua posse, deve libertá-la para permitir que um adversário possa efectuar uma reposição rápida da bola em jogo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

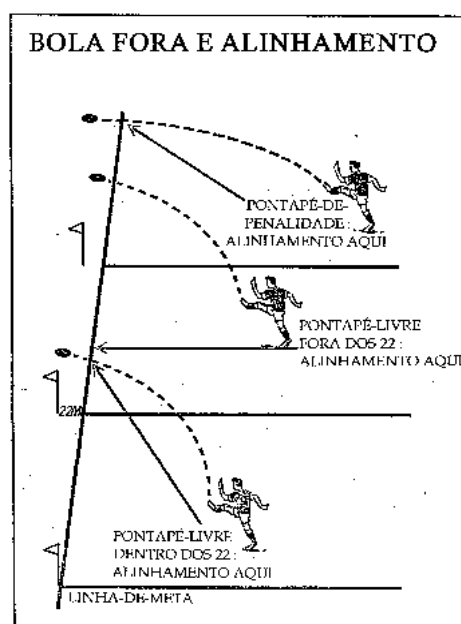
19.3. OUTROS LANÇAMENTOS

Em todas as outras situações, a reposição da bola em jogo será feita no ponto onde ela tocou ou cruzou a linha lateral.

19.4. QUEM REPÕE A BOLA EM JOGO

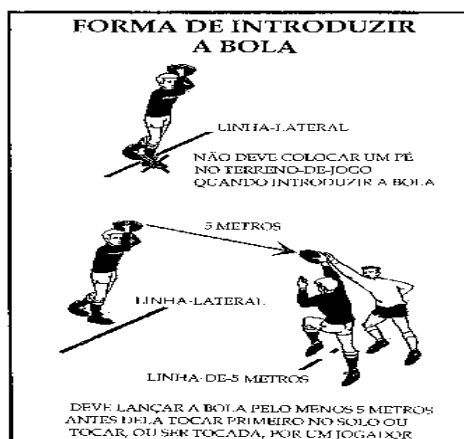
A reposição da bola em jogo é efectuado por um adversário do jogador que tocou a bola em último lugar ou do jogador que a transportava antes da sua saída pela linha lateral. Em caso de dúvida, é a equipa atacante que beneficia da introdução.

Excepção: Se a bola é pontapeada em consequência de um pontapé de penalidade pela linha lateral, quer directa quer indirectamente, a reposição da bola pertencerá à equipa do pontapeador.



19.5. FORMA DE INTRODUIR A BOLA

O jogador responsável pela reposição da bola em jogo por um alinhamento deve colocar-se no local correcto e não deve colocar no terreno de jogo qualquer parte dos seus pés.



Quando da reposição da bola em jogo, aquele jogador deve lançar a bola ao longo da linha de reposição, de modo que ela toque primeiro no solo ou toque ou seja tocada por um jogador situado pelo menos a 5 metros da linha lateral.

19.6. INTRODUÇÃO INCORRECTA

- (a) No caso da reposição da bola em jogo por alinhamento ser incorrecta, a equipa adversária terá o direito de escolher entre um novo alinhamento, repondo ela própria a bola em jogo, ou beneficiar de uma formação ordenada a 15 metros da linha lateral. Se a equipa adversária escolher um novo alinhamento e a bola for incorrectamente reposta em jogo, será ordenada uma *mêlée* e a bola será introduzida pela equipa que tinha efectuado o lançamento em primeiro lugar.
- (b) A reposição da bola em jogo por alinhamento deve ser feita sem demora e o jogador responsável pela introdução da bola não deve simular o seu lançamento. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre a 15 metros da linha lateral sobre a linha de reposição.

- (c) Um jogador não deve, intencional ou repetidamente, lançar a bola torta. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade a 15 metros da linha lateral sobre a linha de reposição da bola.

O ALINHAMENTO

Definições

A finalidade do alinhamento é de recomeçar o jogo numa forma rápida, segura e justa, e com a bola a ser lançada para o meio das duas filas de jogadores após a sua saída por uma lateral.

Jogadores do alinhamento: Os jogadores do alinhamento são aqueles que formem as duas simples filas que constituem um alinhamento.

Receptor da bola (“médio de formação”): Este jogador é aquele que se coloca numa posição tal que lhe é permitido receber a bola depois de passada ou batida para trás pelos jogadores do alinhamento. Qualquer jogador pode desempenhar as funções de receptor da bola, mas é apenas permitido um receptor por equipa em cada alinhamento.

Jogadores do alinhamento conhecidos por “participantes no alinhamento”: A expressão “participante no alinhamento” aplica-se ao jogador que faz o lançamento da bola e ao seu opositor directo, aos jogadores do alinhamento e ao jogador receptor da bola de cada uma das equipas.

Outros jogadores: Todos os outros jogadores (designados “jogadores não participantes no alinhamento”) devem colocar-se, até que o alinhamento acabe, atrás duma linha imaginária situada a 10 metros da linha de reposição (e paralela às linhas de meta,) ou atrás da sua linha de meta se esta se situar a menos de 10 metros da linha de reposição.

Linha de 15 metros: É uma linha situada dentro do terreno de jogo a 15 metros e paralela à linha lateral.

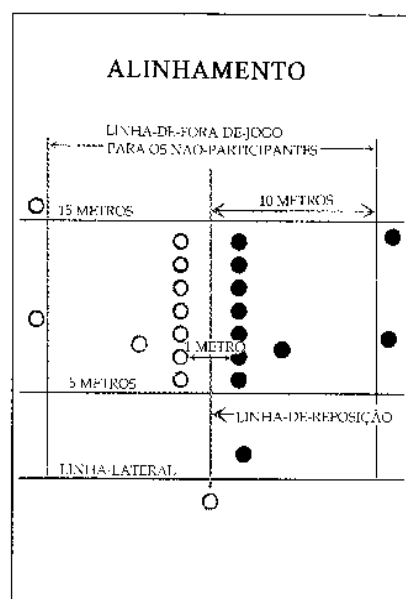
Formação ordenada após alinhamento: Qualquer *mêlée* escolhida ou ordenada (ao abrigo da presente Lei) como consequência de qualquer paragem no jogo ou falta cometida num alinhamento, será formada na linha de 15 metros e sobre a linha de reposição.

19.7. CONSTITUIÇÃO DO ALINHAMENTO

- (a) **Mínimo:** O alinhamento é constituído por pelo menos dois (2) jogadores de cada equipa. **(P.L.)**
- (b) **Máximo:** A equipa introdutora determinará o número máximo de jogadores que, tanto duma como doutra equipa, podem participar no alinhamento. **(P.L.)**
- (c) A equipa adversária pode optar por um número de jogadores inferior àquele apresentado pela equipa introdutora da bola, mas não poderá apresentar um número de jogadores superior à desta equipa. **(P.L.)**

- (d) Quando a bola sai por uma lateral, é sempre de presumir que os jogadores que se aproximam da linha de reposição o fazem para tomar parte no alinhamento. Os jogadores que se aproximam da linha de reposição devem fazê-lo sem demora. Depois de terem tomado posição no alinhamento, os jogadores não devem afastar-se do mesmo até este terminar. **(P.L.)**
- (e) Se a equipa introdutora da bola apresenta, num alinhamento, um número de jogadores inferior ao normal, deve ser concedido aos adversários um tempo razoável para retirarem os jogadores em falta. **(P.L.)**
- (f) Os jogadores adversários que se retiram do alinhamento com este propósito devem fazê-lo directamente e sem demora para uma linha 10 metros atrás da linha de reposição. No entanto, quando a jogada do alinhamento acaba, estando esses jogadores a retirar-se daquela maneira, podem retomar parte no jogo mesmo que ainda não tenham atingido a linha de 10 metros. **(P.L.)**
- (g) **Não constituir o alinhamento:** Uma equipa não deve, intencionalmente, recusar-se a formar o alinhamento. **(P.L.)**

- (h) **Colocação dos jogadores no alinhamento:** A frente do alinhamento situa-se num ponto a não menos de 5 metros da linha lateral e a parte posterior do alinhamento encontra-se num ponto até 15 metros da linha lateral. Todos os jogadores do alinhamento devem situar-se entre estes dois pontos. **(P.L.)**



- (i) **Duas simples filas:** Os jogadores do alinhamento devem alinhar-se em duas simples filas paralelas à linha de reposição formando um ângulo recto com a linha lateral. **(P.L.)**
- (j) Os jogadores que constituem o alinhamento devem manter um corredor bem nítido entre as duas equipas. Este corredor refere-se à distância entre os ombros dos jogadores de cada equipa quando de pé e com o tronco direito. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 7(a)-(j): pontapé livre a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

(k) **Corredor de 1 metro:** Cada equipa deve colocar-se a 0,5 metros da linha de reposição. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

(l) A **linha de reposição** não deve situar-se a menos de 5 metros da linha de meta.

(m) É interdito a qualquer jogador agarrar, empurrar, carregar ou obstruir um adversário desde a constituição do alinhamento até ao lançamento da bola.(P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

19.8. INÍCIO E FIM DO ALINHAMENTO

(a) **Início:** A jogada do alinhamento inicia-se quando a bola sai das mãos do lançador.

(b) **Fim:** A jogada do alinhamento termina quando a bola ou o jogador portador da bola abandona o alinhamento.

Isto inclui as situações seguintes:

- a jogada do alinhamento termina quando a bola é introduzida, tocada ou pontapeada para fora do alinhamento;
- quando a bola ou o portador da mesma se deslocar para o espaço entre a linha lateral e a linha de 5 metros (“corredor de 5 metros”), a jogada do alinhamento termina;
- quando um jogador do alinhamento entrega a bola a outro jogador que está a fazer um movimento de *peeling-off*, a jogada do alinhamento termina;
- se a bola é lançada para além da linha de 15 metros ou se um jogador portador da bola ultrapassa esta linha, a jogada do alinhamento termina;
- a jogada do alinhamento termina quando se constitui um *ruck* ou um *maul* e todos os pés dos jogadores que o constituem se deslocam para além da linha de reposição;

- se a bola se tornar injogável num alinhamento, esta jogada termina. O jogo recomeçará com uma formação ordenada.

19.9. OPÇÕES À DISPOSIÇÃO NUM ALINHAMENTO

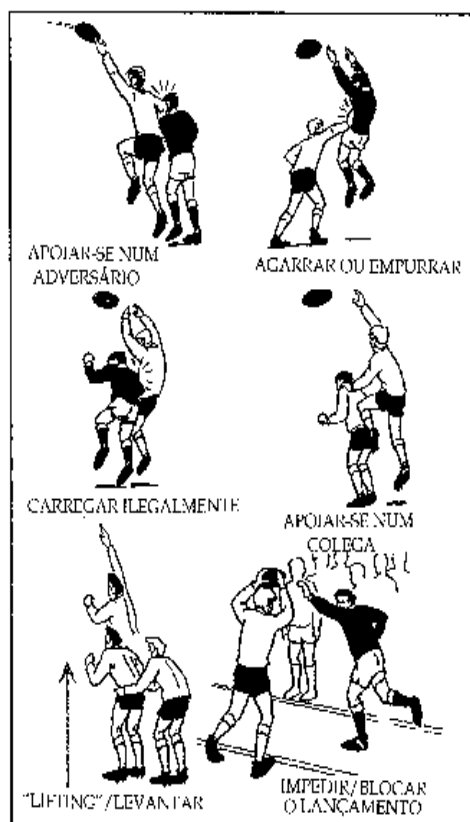
(a) **Fora-de-jogo:** Um jogador do alinhamento não deve estar fora-de-jogo. Até ao momento da introdução da bola no alinhamento, a linha de fora-de-jogo é a linha de reposição. A partir do momento em que a bola toca num jogador do alinhamento ou no solo, a linha de fora-de-jogo é uma linha que passa pela posição da bola. **(P.P.)**

(b) Qualquer jogador saltando para apanhar a bola no alinhamento pode dar um passo em qualquer direcção, desde que não coloque qualquer parte dos seus pés sobre ou para além da linha de reposição. **(P.P.)**

(c) **Apoiar-se num adversário:** É ilegal para qualquer jogador do alinhamento servir-se de um adversário como apoio para facilitar o seu salto para a bola. **(P.P.)**

(d) **Agarrar ou empurrar:** Não é permitido a qualquer jogador do alinhamento segurar, empurrar, carregar, obstruir ou agarrar um adversário não portador da bola, excepto numa jogada de *maul* ou num *ruck*. **(P.P.)**

(e) **Carregar ilegalmente:** É ilegal para um jogador do alinhamento carregar um adversário excepto numa tentativa de placagem ou numa tentativa de jogar a bola. **(P.P.)**



PENALIDADE:

Para as infracções às Secções 9(a)-(e): pontapé de penalidade a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

- (f) **Apoiar-se num companheiro de equipa:** No alinhamento, qualquer jogador saltando para apanhar a bola não deve servir-se de um qualquer jogador da sua equipa como apoio para facilitar o seu salto para a bola. **(P.L.)**
- (g) **Lifting (Levantar):** Não é permitido a qualquer jogador do alinhamento levantar do solo um companheiro da sua equipa. **(P.L.)**
- (h) **Apoio antes do salto:** É ilegal para qualquer jogador do alinhamento apoiar um companheiro de equipa antes deste ter iniciado o seu salto. **(P.L.)**
- (i) **Saltar ou apoiar antes da introdução da bola:** Não é permitido a qualquer jogador do alinhamento saltar para a bola ou apoiar um outro jogador antes da bola sair das mãos do lançador. **(P.L.)**
- (j) **Pre-gripping (Agarrar previamente) abaixo da cintura:** É ilegal para qualquer jogador do alinhamento agarrar previamente, abaixo da cintura, qualquer companheiro da sua equipa. **(P.L.)**

PENALIDADES:

Para as infracções às Secções 9(f)-(j): pontapé livre a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

- (k) **Apoio:** É ilegal para qualquer jogador do alinhamento apoiar um companheiro da sua equipa por detrás abaixo dos calções, ou à frente abaixo das coxas. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

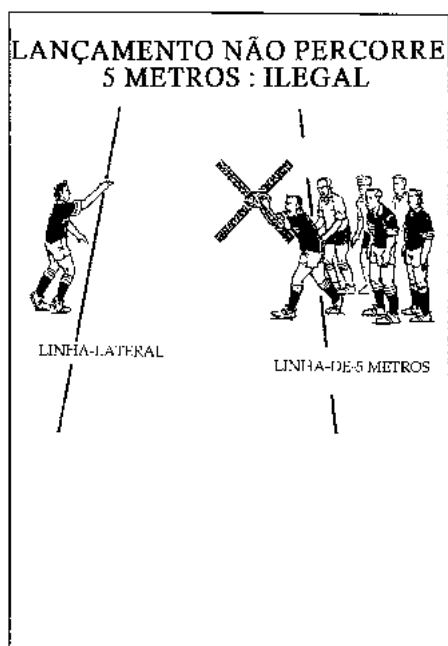
- (l) **Baixar um jogador:** Os jogadores que apoiam um saltador da sua equipa devem trazê-lo para o chão (continuando a acção de apoio mas no sentido descendente) logo que a bola tenha sido conquistada por um jogador de qualquer uma das equipas. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

(m) **Impedir o lançamento:** Nenhum jogador do alinhamento deve colocar-se numa posição a menos de 5 metros da linha lateral ou impedir que a bola seja lançada 5 metros. **(P.L.)**

(n) Um jogador do alinhamento só pode deslocar-se para o espaço entre a linha lateral e a linha de 5 metros depois da bola o ter ultrapassado. Se assim o fizer, não deve deslocar-se em direcção à sua linha de meta antes de terminada a jogada do alinhamento, excepto numa jogada de *peeling-off*. **(P.L.)**



(o) **Agarrar ou Desviar a bola:** Ao saltar para a bola, um jogador deve usar ambas as mãos ou o seu braço interior para agarrar ou desviar a bola. Este jogador não deve usar apenas o braço exterior para agarrar ou desviar a bola. **(P.L.)**

Quando o saltador tem ambas as mãos acima da sua cabeça, é-lhe permitido usar qualquer uma das mãos para jogar a bola.

PENALIDADES:

Para infracções às Secções 9(m)-(o): pontapé livre a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

19.10. OPÇÕES À DISPOSIÇÃO DOS JOGADORES NÃO PARTICIPANTES NO ALINHAMENTO

Regra geral, os jogadores de qualquer uma das equipas que não estão no alinhamento devem permanecer, até ao fim do alinhamento, 10 metros atrás da linha de reposição ou sobre ou para além da sua linha de meta se esta se situa a menos de 10 metros da linha de reposição. **(P.P.)**

Existem duas excepções ao que acima se diz:

Excepção 1: Lançamento comprido: Se o jogador responsável pela introdução da bola no alinhamento lança a bola para além da linha de 15 metros, um companheiro da sua equipa (não

participante no alinhamento) pode avançar para agarrá-la. Se o fizer, o seu adversário pode avançar ao seu encontro. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo da equipa infractora em frente do ponto da falta, mas nunca a menos de 15 metros da linha lateral.

Excepção 2: Receptor da bola (médio de formação) introduz-se numa brecha: Um jogador receptor da bola pode introduzir-se numa brecha do alinhamento e executar qualquer uma das acções permitidas aos outros jogadores participantes no alinhamento. O receptor da bola está sujeito a penalidade por qualquer infracção cometida no alinhamento, da mesma forma como os outros jogadores participantes no alinhamento.

19.11. PEELING OFF

Definição

A jogada de *peeling off* ocorre quando um jogador deixa a posição que ocupava no alinhamento com o objectivo de agarrar a bola que foi passada ou batida para trás por um companheiro de equipa no alinhamento.

- (a) **Quando:** um jogador não deve fazer o *peeling off* até que a bola saia das mãos do lançador. **(P.L.)**
- (b) **Onde:** Um jogador tomando parte numa jogada de *peeling off* deve manter-se, até ao termo do alinhamento, sempre em movimento no espaço compreendido entre a sua linha de reposição e uma linha 10 metros atrás daquela linha. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre a 15 metros da linha lateral sobre a linha de reposição.

- (c) Antes da bola sair das mãos do lançador, os jogadores do alinhamento podem trocar as suas posições.

19.12. FORA-DE-JOGO NO ALINHAMENTO

- (a) A partir do momento em que o alinhamento está constituído, existem duas linhas de fora-de-jogo para as duas equipas. Estas linhas são paralelas às linhas de meta.
- (b) **Jogadores participantes:** Uma das linhas de fora-de-jogo aplica-se aos jogadores participantes no alinhamento, normalmente alguns ou todos os avançados, os dois receptores da bola (médios de formação) e o lançador da bola. Até que a bola saia das mãos do lançador e toque num jogador ou no solo, a linha de fora-de-jogo passa pela linha de reposição da bola em jogo. A partir desse momento, a linha de fora-de-jogo passa pelo ponto da bola.
- (c) **Jogadores não participantes no alinhamento:** A outra linha de fora-de-jogo aplica-se aos jogadores não participantes no alinhamento (normalmente todos os jogadores “três quartos”). Para estes jogadores, a linha de fora-de-jogo designa uma linha situada 10 metros atrás da linha de reposição, ou a linha de meta, se esta se situa a menos de 10 metros da linha de reposição.

A Lei do Fora-de-Jogo no Alinhamento difere no caso de um lançamento comprido ou no caso de constituição de uma formação espontânea (*ruck*) ou *maul* no alinhamento.

19.13. FORA-DE-JOGO PARA OS PARTICIPANTES NO ALINHAMENTO

- (a) **Antes de a bola tocar num jogador ou no solo, um jogador não deve avançar qualquer dos seus pés para além da linha de reposição:** Um jogador participante no alinhamento está fora-de-jogo se, antes que a bola tenha tocado num jogador ou no terreno, ele permanece ou avança qualquer dos seus pés para além da linha de reposição, a menos que avance enquanto salta para alcançar a bola, desde que ele parta para o salto do seu lado da linha de reposição. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

- (b) Um jogador que salta para a bola sem êxito e ultrapassa a linha de reposição deve imediatamente recolocar-se em-jogo sob pena de ser penalizado.

- (c) **Após a bola ter tocado num jogador ou no terreno:** Um jogador participante no alinhamento está fora-de-jogo se, após a bola ter tocado num jogador ou no terreno e, não sendo ele mesmo o portador da bola, coloca qualquer dos seus pés adiante da bola, a menos que esteja placando ou tentando placar regularmente um adversário. O ponto de partida para esta placagem ou tentativa de placagem deve, no entanto, situar-se no terreno do seu lado relativamente à posição da bola. **(P.P.)**
- (d) O árbitro deverá ser rigoroso na penalização dos jogadores que, não estando a disputar a bola ou placando um adversário no alinhamento, avançam para uma posição de fora-de-jogo, quer seja intencionalmente quer não. **(P.P.)**
- (e) É proibido a qualquer jogador participante no alinhamento, abandoná-lo até este terminar. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Por infracção às Secções 13(c)-(e): pontapé de penalidade a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

19.14. JOGADOR LANÇADOR DA BOLA

O lançador e o seu opositor directo têm quatro opções à sua escolha :

- (a) O lançador pode permanecer a menos de 5 metros da linha lateral.
- (b) O lançador pode retirar-se para trás da linha de fora-de-jogo 10 metros da linha de reposição.
- (c) O lançador pode integrar-se no alinhamento depois da bola ter sido lançada.
- (d) O lançador pode movimentar-se para a posição do receptor da bola (médio de formação), desde que esta posição esteja vaga. No caso do lançador se colocar em qualquer outra posição, esse jogador estará em posição de fora-de-jogo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

19.15. FORA-DE-JOGO PARA OS NÃO PARTICIPANTES NO ALINHAMENTO

- (a) **Antes de terminar o alinhamento:** A linha de fora-de-jogo designa uma linha situada 10 metros atrás da linha de reposição, ou a linha de meta, se esta se situa a menos de 10 metros da linha de reposição.

Um jogador não participante no alinhamento está fora-de-jogo se avança ou permanece com qualquer dos seus pés adiante da linha de fora-de-jogo. **(P.P.)**

- (b) **Bola lançada antes dos jogadores se colocarem numa posição em-jogo:** O lançador pode repor a bola em jogo mesmo que um companheiro da sua equipa ainda não tenha atingido a linha de fora-de-jogo. Todavia, se este jogador não tentar, sem demora, colocar-se numa posição em-jogo, ele está em fora-de-jogo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 15(a),(b): pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo da equipa infractora, em frente do ponto da falta, mas nunca a menos de 15 metros da linha lateral.

Excepção: Lançamento comprido: Existe uma excepção à Lei do Fora-de-Jogo no Alinhamento. Esta excepção aplica-se no caso da bola ser lançada para além da linha de 15 metros. Logo que a bola tenha saído das mãos do lançador, qualquer jogador da sua equipa pode correr para apanhar a bola.

Isto significa que qualquer jogador companheiro de equipa do lançador e que participa no alinhamento pode correr para uma posição além da linha de 15 metros, e qualquer companheiro de equipa não participante no alinhamento pode avançar para além da linha de fora-de-jogo.

Neste caso, um adversário pode segui-lo, correndo para além da linha de 15 metros ou avançando para além da linha de fora-de-jogo.

Se o jogador corre para além da linha de 15 metros ou se avança para além da linha de fora-de-jogo para um lançamento comprido a ele destinado, e a bola não é lançada para ele, deve o mesmo ser castigado por fora-de-jogo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

Para uma infracção cometida pelo jogador participante no alinhamento: um pontapé de penalidade a 15 metros da linha lateral sobre a linha de reposição

Para uma infracção cometida pelo jogador não participante no alinhamento: um pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo da equipa infractora no ponto da falta, mas nunca a menos de 15 metros da linha lateral.

19.16. FORA-DE-JOGO NA FORMAÇÃO ESPONTÂNEA (*RUCK*) OU *MAUL* INTEGRADOS NO ALINHAMENTO

- (a) Quando se constitui uma formação espontânea (*ruck*) ou *maul* num alinhamento, a linha de fora-de-jogo para um jogador participante no alinhamento já não é a linha que passa pela bola, mas uma linha que passa pelo último pé dos jogadores da sua equipa incorporados na formação espontânea (*ruck*) ou *maul*.
- (b) A linha de fora-de-jogo para os jogadores não participantes no alinhamento mantém-se como a linha situada 10 metros atrás da linha de reposição. Para estes jogadores, o alinhamento não termina quando tenha sido constituída uma formação espontânea ou *maul* no alinhamento.
- (c) Para os jogadores não participantes no alinhamento, a jogada do alinhamento termina quando a formação espontânea (*ruck*) ou *maul* abandona a linha de reposição. Para esta situação se verificar, todos os pés dos jogadores que constituem o *ruck* ou *maul* devem deslocar-se para além da linha de reposição.
- (d) Um jogador participante no alinhamento deve ou integrar-se na formação espontânea ou no *maul* ou, se não o fizer, retirar-se para trás da linha de fora-de-jogo e permanecer nesse ponto. Caso contrário, esse jogador está fora-de-jogo. **(P.P.)**
- (e) Aplicam-se as restantes restrições referentes às Leis da Formação Espontânea (*Ruck*) ou *Maul* – Leis 16 e 17.

Um jogador não deve incorporar-se na formação espontânea (*ruck*) ou *maul* pelo lado do adversário. **(P.P.)**

Nenhum jogador deve incorporar-se no *ruck* ou *maul* à frente da linha de fora-de-jogo. Se o fizer, está fora-de-jogo. (P.P.)

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 16(d),(e): pontapé de penalidade a 15 metros da linha lateral, sobre a linha de reposição.

- (f) **Jogadores não participantes no alinhamento:** Quando se constitui um *ruck* ou *maul* num alinhamento, a jogada do alinhamento só termina quando todos os pés dos jogadores que constituem o *ruck* ou *maul* se deslocam para além da linha de reposição. (P.P.)

Até esta situação se verificar, a linha de fora-de-jogo para os jogadores não participantes no alinhamento continua a ser uma linha 10 metros atrás da linha de reposição; ou, se a linha de meta se situa a menos de 10 metros da linha de reposição, será ela mesma considerada como a linha de fora-de-jogo.

Qualquer jogador que avança um pé para diante desta linha está fora-de-jogo. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo mas nunca a menos de 15 metros da linha lateral.

LEI 20 – FORMAÇÃO ORDENADA (*MÊLÉE*)

Definições

A finalidade de uma formação ordenada (*mêlée*) é a de recomeçar o jogo de uma forma rápida, segura e justa após uma infracção menos grave ou após uma paragem no jogo.

Uma *mêlée*, a qual só poderá ter lugar no terreno de jogo, é constituída por oito jogadores de cada equipa ligados entre si, agrupados em três filas por equipa. **As primeiras filas (“1^{as} linhas”)** de cada equipa encaixam uma na outra de modo a que as cabeças dos jogadores estejam alternadas. Esta forma de se encaixarem uma na outra cria um túnel no qual será lançada a bola pelo jogador médio de formação, permitindo a qualquer jogador de ambas as 1^{as} linhas poder disputar a sua posse, tentando talonar a bola com qualquer pé.

A **linha média** da formação ordenada não deve estar nunca a menos de 5 metros da linha de meta. Uma formação ordenada não pode ter lugar a menos de 5 metros da linha lateral.

O **túnel** é o espaço entre as duas 1^{as} linhas.

O jogador **médio de formação** é o jogador de cada equipa que introduz a bola na formação ordenada (*mêlée*).

A **linha média** designa uma linha imaginariamente traçada no solo dentro do túnel, segundo a projecção da linha formada pela junção dos ombros das duas 1^{as} linhas.

O jogador colocado no meio de cada 1^a linha é o **talonador**.

Os jogadores que estão de um e de outro lado do talonador são os **pilares**. O pilar do lado da introdução da equipa que introduz a bola, é o **pilar esquerdo**. O pilar do lado contrário da introdução é o **pilar direito**.

Os dois jogadores da segunda fila que se apoiam e empurram os pilares e o talonador são os **saltadores ou “2^{as} linhas”**.

Os jogadores exteriores que se ligam na 2^a linha ou na 3^a linha são os **flanqueadores ou “asas”**.

O jogador na 3ª linha é o jogador “N.º 8”. Este jogador normalmente empurra os dois 2ª linhas, mas poderá alternar e empurrar um flankeador e um jogador 2ª linha.

20.1. CONSTITUIÇÃO DE UMA FORMAÇÃO ORDENADA (*MÊLÉE*)

- (a) **Local de constituição da formação ordenada (*mêlée*):** Qualquer *mêlée* será constituída dentro do terreno de jogo no ponto da falta ou tão próximo dele quanto possível, salvo indicação contrária nas Leis do Jogo.
- (b) Se o ponto da falta for a menos de 5 metros da linha lateral, a formação ordenada será constituída a 5 metros dessa linha. Uma formação ordenada só poderá ter lugar dentro do terreno de jogo. Quando a formação ordenada se constitui, a linha média da formação não deve estar nunca a menos de 5 metros da linha de meta.
- (c) Verificando-se uma infracção ou se ocorrer uma paragem de jogo dentro da área de validação, a respectiva *mêlée* será constituída a 5 metros da linha de meta.
- (d) A formação ordenada é constituída sobre a linha que passa pelo ponto da falta ou da paragem de jogo.
- (e) **Sem demora:** Uma equipa não deve retardar intencionalmente a constituição de uma formação ordenada. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- (f) **Número de jogadores – oito:** São necessários oito (8) jogadores de cada equipa para se constituir uma *mêlée*. Enquanto a *mêlée* tem lugar, este número não pode ser alterado e todos os jogadores devem permanecer ligados na *mêlée* até que esta termine. Cada uma das 1ªs linhas será em todas as ocasiões composta por três (3) jogadores. Cada uma das 2ªs linhas será composta por dois (2) jogadores. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

Excepção: Quando por qualquer razão o número de jogadores de uma equipa é reduzida a menos de quinze, o número de jogadores de cada equipa na formação ordenada pode ser igualmente reduzido. Neste caso,

quando uma equipa procede a redução permitida por Lei, nada obriga a que a outra equipa proceda de igual modo. Qualquer redução não deve porém levar a que o número de jogadores de qualquer das equipas na formação seja inferior a cinco (5). **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

(g) **Encaixe das 1^{as} linhas:** Inicialmente, o árbitro deve assinalar com o pé, o local da constituição da formação ordenada. Antes de as duas 1^{as} linhas entrarem em contacto, os jogadores de cada 1^a linha devem encontrar-se de pé e separados dos seus adversários por uma distância não superior ao comprimento de um braço esticado. A bola encontra-se nas mãos do médio de formação, pronta para ser introduzida na *mêlée*. As duas 1^{as} linhas devem agachar-se com as cabeças e os ombros não mais baixos que as suas ancas. As 1^{as} linhas devem encaixar-se uma na outra de modo a que a cabeça dum jogador da 1^a linha não esteja nunca em contacto com a cabeça dum outro jogador da própria equipa. **(P.L.)**

(h) As 1^{as} linhas devem encaixar-se na sequência:- agachar-se / pausa, e só encaixar à voz de “formem” dada pelo árbitro. Esta indicação dada pelo árbitro não é uma ordem mas uma indicação de que as 1^{as} linhas podem encaixar logo que estejam prontas. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 1(g),(h): pontapé livre.

(i) A posição agachada é conseguida dobrando suficientemente os joelhos de modo que a entrada em contacto se faça sem qualquer carga.

(j) **Arrojar-se:** Uma 1^a linha não deve formar baixando-se a certa distância e arrojando-se contra os adversários. Isto é Jogo Perigoso. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

(k) **Estacionária e paralela:** Qualquer formação ordenada deverá manter-se estacionária e a sua linha média paralela às linhas de meta até que a bola saia das mãos do lançador (médio de formação). É interdito a qualquer das equipas empurrar a equipa adversária antes da introdução da bola na formação. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

20.2. POSICIONAMENTO DOS JOGADORES DA 1ª LINHA

- (a) Os jogadores de cada 1ª linha devem estar numa posição que lhes permita um efectivo empurrão para a frente. Enquanto uma formação ordenada tem lugar, o corpo e os pés de cada jogador da 1ª linha devem estar numa posição normal que lhe permita empurrar para a frente. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- (b) Isto significa que cada jogador da 1ª linha deve estar com ambos os pés em contacto com o solo, suportando firmemente o seu peso em pelo menos um dos seus pés. Os jogadores, individualmente, não devem cruzar os seus pés mas o pé de um jogador pode cruzar com o pé de um companheiro da sua equipa. Os ombros de cada jogador não devem estar mais baixos que as suas ancas. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- (c) **Talonador em posição de talonar:** Até que a bola seja introduzida na formação, o talonador deve manter-se numa posição que lhe permita tentar talonar a bola. Os talonadores devem manter ambos os pés em contacto com o solo, suportando firmemente o seu peso sobre pelo menos um dos seus pés. Nenhum pé do talonador deve estar à frente do pé mais avançado dos seus pilares. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

20.3. LIGAÇÕES NA FORMAÇÃO ORDENADA (*MÊLÉE*)

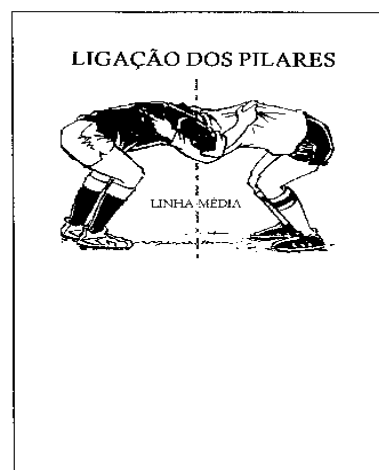
Definição

A **ligação** de um jogador a um companheiro da sua equipa é feita com todo o braço, da mão ao ombro, passado em volta do corpo do seu companheiro de equipa, ao nível (ou abaixo) das axilas. O colocar de uma mão num outro jogador não constitui ligação.

- (a) **Ligação dos jogadores da 1ª linha:** Enquanto a formação ordenada (*mêlée*) tem lugar, os jogadores de cada 1ª linha devem manter-se firmes e continuamente ligados. **(P.P.)**

(b) **Ligação dos talonadores:** O talonador deve ligar-se aos seus pilares, quer por cima, quer por baixo dos braços destes. O talonador não deve estar apoiado pelos pilares de modo que o seu peso não esteja sendo suportado por um dos seus pés. (P.P.)

(c) **Ligação do pilar esquerdo (do lado da introdução da equipa introdutora):** O pilar esquerdo (do lado da introdução da equipa introdutora), deve ligar-se ao seu opositor directo com o seu braço esquerdo por dentro do braço direito deste, agarrando-se na camisola do seu adversário na zona das costas ou na zona lateral do dorso. É proibido ao pilar esquerdo agarrar-se à camisola do seu adversário directo na zona do peito, braço, manga ou colarinho e também lhe é proibido puxar para baixo. (P.P.)



(d) **Ligação do pilar direito (do lado oposto à introdução da equipa introdutora):** O pilar direito da equipa introdutora deve ligar-se com o seu braço direito por fora da parte superior do braço esquerdo do seu opositor directo (pilar esquerdo adversário). Deve segurar-se na camisola do seu adversário com a sua mão direita, apenas na zona das costas ou na zona lateral do dorso; mas não deve segurar-se na camisola deste na zona do peito, braço, manga ou colarinho, sendo-lhe também proibido puxar para baixo. (P.P.)

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 3(a)-(d): pontapé de penalidade.

(e) É permitido aos pilares alterarem a forma de se agarrarem às camisolas dos seus adversários directos, desde que o façam de acordo com esta Lei.

(f) **Ligações dos outros jogadores:** Qualquer jogador numa formação ordenada que não seja da 1ª linha deve ligar-se com pelo menos um braço ao corpo de um dos jogadores da 2ª linha da sua equipa. Cada jogador da 2ª linha deve ligar-se ao pilar da sua equipa que se encontra imediatamente à sua frente. Nenhum outro jogador, além dos pilares, poderá agarrar um adversário. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (g) **Jogador flanqueador/“asa” obstruindo o médio de formação adversário:** Um jogador flanqueador pode formar com um certo ângulo desde que esteja correctamente ligado, mas não deve abrir o ângulo (não deve movimentar-se para fora) impedindo o médio de formação adversário de avançar. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (h) **Derrocada de uma formação ordenada:** Quando uma formação se desmorona, o árbitro deve apitar imediatamente impedindo que os jogadores continuem a empurrar.
- (i) **Jogador empurrado para cima (levantado):** Se qualquer jogador da formação é levantado de tal modo que deixe de ter os pés em contacto com o solo ou é empurrado para cima e para fora da formação, o árbitro deve apitar imediatamente impedindo que os jogadores continuem a empurrar.

20.4. EQUIPA INTRODUTORA DA BOLA NA FORMAÇÃO ORDENADA (MÊLÉE)

- (a) Após uma falta, a equipa não infractora introduzirá a bola na formação ordenada (*mêlée*).
- (b) **Formação ordenada após uma formação espontânea (*ruck*):** consultar a Lei 16.7.
- (c) **Formação ordenada após um *maul*:** consultar a Lei 17.6.
- (d) **Formação ordenada após outras paragens:** Noutras circunstâncias, após uma paragem de jogo ou após qualquer outra irregularidade não prevista nas Leis do Jogo, a introdução da bola na formação ordenada será feita pela equipa que estava progredindo imediatamente antes da paragem do jogo. Se nenhuma das equipas estava em progressão, a introdução pertencerá à equipa atacante.
- (e) Quando uma formação ordenada permanece estacionária e a bola não sai sem demora, o árbitro assinalará uma nova formação no ponto da paragem. A introdução da bola na nova formação pertencerá à equipa que não tinha a posse da bola na formação no momento da paragem do jogo.

- (f) Quando uma formação ordenada fica estacionária e não recomeça a movimentar-se sem demora, a bola deve sair imediatamente. Caso contrário, o árbitro ordenará uma nova formação no ponto da paragem. A bola será introduzida na nova formação pela equipa não de posse da bola na altura da paragem do jogo.
- (g) Se uma formação ordenada se desmoronar ou se os jogadores se levantarem sem que tenha ocorrido qualquer infracção, será ordenada outra formação com a introdução pela equipa que inicialmente introduzira a bola.

Se uma formação ordenada tiver que ser refeita por qualquer outro motivo não previsto nesta Lei, a introdução será feita pela equipa que inicialmente introduzira a bola.

20.5. INTRODUÇÃO DA BOLA NA FORMAÇÃO ORDENADA (MÊLÉE)

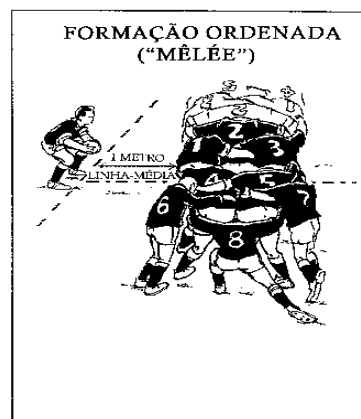
- (a) **Sem demora:** Logo que as 1^{as} linhas se tenham encaixado uma na outra, o médio de formação responsável pela introdução da bola deve fazê-la sem demora. O médio de formação deve introduzir a bola logo que o árbitro lhe dê essa indicação. A introdução da bola deve ser feita do lado escolhido na primeira formação de cada equipa. (P.L.)
- (b) Se a demora na introdução da bola na formação for considerada intencional, deve ser penalizada. (P.L.)

PENALIDADE:

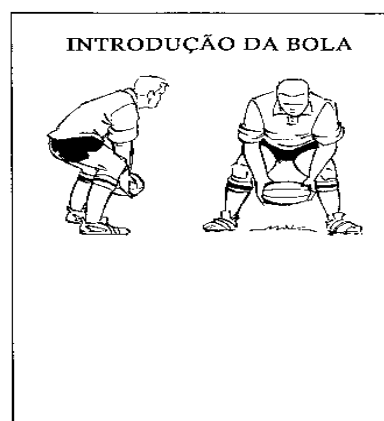
Para infracções às Secções 5(a), (b): pontapé livre.

20.6. MODO DE INTRODUÇÃO DA BOLA PELO MÉDIO DE FORMAÇÃO

- (a) O médio de formação responsável pela introdução da bola deve estar pelo menos a 1 metro da marca e sobre a linha média da formação ordenada de maneira a que a sua cabeça não toque nos jogadores participantes na *mêlée* ou ultrapasse o jogador da 1^a linha mais próximo dele. (P.L.)



- (b) O médio de formação deve segurar a bola com as duas mãos e, com o seu eixo superior paralelo ao solo e à linha lateral, no meio das duas 1^{as} linhas e sobre a linha média, a meia altura entre os seus joelhos e tornozelos. **(P.L.)**
- (c) A bola deve ser introduzida de uma forma rápida. A bola deve ser largada das mãos do médio de formação ainda fora do túnel. **(P.L.)**
- (d) O médio de formação deve introduzir a bola ao longo da linha média, de forma que ela toque no terreno imediatamente a seguir ao ombro interno do pilar mais próximo. **(P.L.)**
- (e) A introdução da bola pelo médio de formação deve ser feita sem finta e sem movimento de recuo; isto é, de um só movimento para a frente. **(P.L.)**



PENALIDADE:

Para infracções às Secções 6(a)-(e): pontapé livre.

20.7. INÍCIO DA FORMAÇÃO ORDENADA

- (a) O jogo numa formação ordenada começa quando a bola sai das mãos do seu introdutor.
- (b) Se a bola, depois de introduzida pelo médio de formação, sai por qualquer uma das extremidades do túnel, será introduzida de novo, a menos que tenha sido assinalado um pontapé livre ou um pontapé de penalidade.
- (c) Se a bola estiver prestes a sair do túnel da formação e um pilar do lado contrário ao da introdução avança um pé para que a bola passe atrás desse pé, a bola deve ser novamente introduzida na formação, a não ser que tenha sido legalmente jogada por um jogador da 1^a linha.
- (d) Se a bola sair pelo túnel da formação depois de ter sido jogada por um jogador da 1^a linha, aplicar-se-á a Lei da Vantagem.

20.8. JOGADORES DA 1ª LINHA

- (a) **Levantar o pé antes da introdução:** Todos os jogadores das 1ªs linhas deverão dispor os seus pés de modo a formar um túnel bem nítido. Nenhum jogador da 1ª linha pode levantar ou avançar um pé até que a bola tenha saído das mãos do introdutor. Nenhum jogador da 1ª linha deve impedir a bola de ser correctamente introduzida na formação ou de tocar no solo no sítio correcto. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- (b) **Jogar a bola após a introdução:** Logo que a bola toque no solo no túnel, qualquer jogador das 1ªs linhas pode servir-se de qualquer um dos seus pés para tentar apoderar-se da bola.
- (c) **Pontapear a bola para fora:** Os jogadores das 1ªs linhas não devem pontapear a bola para fora do túnel na direcção do lado da introdução, de uma forma intencional. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- (d) Se a bola for pontapeada para fora do túnel de forma não intencional, será novamente introduzida pela mesma equipa.
- (e) Repetidos pontapés para fora do túnel devem ser considerados como intencionais e o árbitro deve penalizar o jogador infractor. **(P.P.)**
- (f) **Bascular:** Um jogador da 1ª linha não deve tentar apoderar-se da bola com os dois pés em simultâneo. Os jogadores das 1ªs linhas não devem nunca, enquanto uma formação ordenada tem lugar, intencionalmente levantar ambos os pés do solo ao mesmo tempo. **(P.P.)**
- (g) **Torcendo-se, abaixando-se ou desmoronando:** É interdito a qualquer jogador das 1ª linhas, enquanto uma *mêlée* tem lugar, tomar qualquer posição ou exercer qualquer acção – torcendo-se, abaixando-se ou puxando pelo equipamento do seu adversário – susceptível de provocar a derrocada da formação. **(P.P.)**

PENALIDADES:

Para infracções às Secções 8(e)-(g): pontapé de penalidade.

- (h) Os árbitros devem ser severos na penalização da derrocada intencional da formação. Isso é Jogo Perigoso. **(P.P.)**
- (i) **Levantar ou empurrar para cima um adversário:** Enquanto uma *mêlée* tem lugar, é proibido a qualquer dos jogadores das 1ª linhas levantar, ou empurrar para cima e para fora da formação, um seu adversário. Isso é Jogo Perigoso. **(P.P.)**

PENALIDADES:

Para infracções às Secções 8(h), (i): pontapé de penalidade.

20.9. FORMAÇÃO ORDENADA – RESTRIÇÕES

- (a) **Todos os jogadores – derrocada da formação:** Um jogador não deve provocar a derrocada da formação, nem deve cair ou ajoelhar-se, de forma intencional, na formação. Isso é Jogo Perigoso. **(P.P.)**
- (b) **Todos os jogadores – apanhar a bola na formação com a mão:** Um jogador não deve apanhar, na formação, a bola com as mãos ou com as pernas. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 9(a), (b): pontapé de penalidade.

- (c) **Todos os jogadores – outras restrições na tentativa de ganharem a bola:** Os jogadores não devem tentar ganhar a bola na formação com qualquer parte do corpo que não seja com o pé ou a parte inferior da perna, do joelho para baixo. **(P.L.)**
- (d) **Todos os jogadores – quando a bola sair, deixá-la fora:** Quando a bola sai da formação, um jogador não deve fazer reentrar a bola nessa formação. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 9(c), (d): pontapé livre.

- (e) **Todos os jogadores – não cair sobre a bola:** É proibido a um jogador cair sobre ou por cima da bola que emerge de uma *mêlée*. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (f) **Segundas linhas e flanqueadores/“asas” – manter-se fora do túnel:** Um jogador que não faz parte de qualquer das 1^{as} linhas não deve jogar a bola enquanto esta se encontra no túnel. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- (g) **Médio de formação – pontapear a bola na formação:** O jogador que introduz a bola e o seu opositor directo não devem pontapear a bola enquanto esta permanece na formação. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (h) **Médio de formação – fintar:** O jogador que introduz a bola não deve tomar qualquer acção, enquanto a bola permanece na formação, que leve os seus adversários a julgar que a bola está fora da formação. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- (i) **Médio de formação – agarrar um flanqueador adversário:** Um médio de formação não deve agarrar-se a um flanqueador adversário a fim de se servir de apoio ou por qualquer outro motivo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

20.10. FIM DA FORMAÇÃO ORDENADA

- (a) **Saída da bola:** Quando a bola sai da formação ordenada, excepto pelo túnel, a formação termina.
- (b) **Formação ordenada na área de validação:** Uma formação ordenada não pode ter lugar na área de validação. Quando a bola numa formação ordenada atinge ou ultrapassa a linha de meta, essa formação termina e qualquer jogador, quer atacante, quer defensor pode legalmente fazer um toque-no-solo para obter um ensaio ou um toque-de-meta, respectivamente.

(c) **Último jogador desliga-se da formação:**

O último jogador numa formação é aquele cujos pés são os últimos da formação e se encontram mais perto da linha de meta da sua equipa. Quando o último jogador da formação, tendo a bola entre os seus pés, se desliga e agarra a bola, a formação termina.



20.11. ROTAÇÃO DA FORMAÇÃO ORDENADA

(a) Quando uma formação ordenada roda para além de uma posição em que a linha média fique paralela à linha lateral, (i.e.: a formação roda mais do que 90°), o árbitro deverá parar o jogo e ordenar uma nova formação.

Lei Experimental

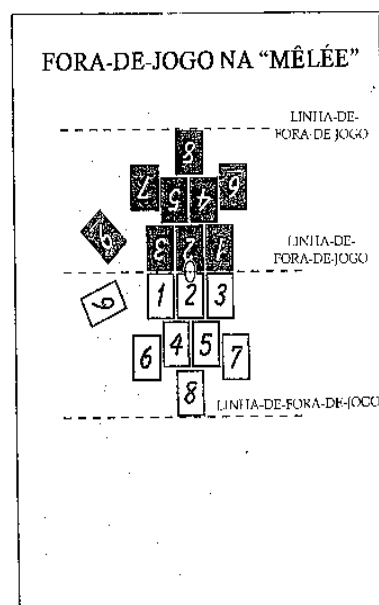
(b) A nova formação terá lugar no ponto de paragem do jogo, e a bola será introduzida pela equipa não de posse da bola na altura da paragem do jogo. Se nenhuma equipa estava de posse da bola, a introdução pertencerá à equipa que inicialmente introduziu a bola na formação.

20.12. FORA-DE-JOGO NA FORMAÇÃO ORDENADA

Definição

Numa formação ordenada, **a linha de fora-de-jogo** designa, para os médios de formação, uma linha que passa pela linha da bola enquanto ela permanece dentro da formação.

Para qualquer outro jogador, **a linha de fora-de-jogo** designa uma linha que passa pelo último pé dos jogadores da sua equipa incorporados na formação ordenada. Se o último pé do jogador de uma das equipas se encontra sobre ou para além da sua linha de meta, essa linha passa a ser **a linha de fora-de-jogo**. **As linhas de fora-de-jogo** são linhas paralelas às linhas de meta.



A finalidade da Lei do Fora-de-Jogo na Formação Ordenada é de assegurar que, até que a formação termine, a equipa que ganha a posse de bola tem espaço livre para poder jogar a bola.

- (a) Quando a formação estiver formada, o médio de formação não introdutor da bola deve colocar-se do mesmo lado da formação do seu opositor directo (do lado da introdução) ou, em alternativa, colocar-se atrás da linha de fora-de-jogo dos jogadores não participantes na formação ordenada. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo.

- (b) **Fora-de-jogo para os médios de formação:** O jogador médio de formação da equipa que ganhou a posse de bola na formação está fora-de-jogo se coloca os dois pés a frente da bola enquanto esta permanece na formação. Se este jogador coloca apenas um dos seus pés à frente da bola, não está fora-de-jogo. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo.

- (c) Um jogador está fora-de-jogo se, sendo o adversário directo do médio de formação da equipa que ganhou a posse da bola na formação, coloca qualquer um dos seus pés à frente da bola enquanto esta permanece na formação. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo.

- (d) O médio de formação da equipa que não ganhou a posse da bola na formação não deve deslocar-se para o lado oposto da formação e colocar qualquer um dos seus pés à frente da linha de fora-de-jogo que passa pelo último pé do jogador dessa equipa. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo.

- (e) Um jogador está fora-de-jogo se, sendo o médio de formação da equipa que não ganhou a posse da bola na formação, se afasta da formação permanecendo depois à frente da linha de fora-de-jogo que passa pelo último pé do jogador dessa formação. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo.

- (f) Qualquer jogador das duas equipas poderá ocupar a posição de médio de formação, mas cada equipa só pode apresentar um médio de formação em cada formação ordenada. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo.

- (g) **Fora-de-jogo para os jogadores não incorporados na formação ordenada:** Um jogador não incorporado na formação ordenada, e não sendo o jogador de uma ou doutra equipa encarregado da introdução da bola na formação, está fora-de-jogo se coloca qualquer um dos seus pés à frente da linha de fora-de-jogo, ou se permanece à frente desta linha. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo.

- (h) **Jogadores retardatários:** Enquanto uma formação ordenada se constitui, os jogadores que não fazem parte da formação devem retirar-se imediatamente para trás da sua linha de fora-de-jogo, caso contrário permanecem fora-de-jogo e devem ser penalizados. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade sobre a linha de fora-de-jogo.

LEI 21 – PONTAPÉ DE PENALIDADE E PONTAPÉ LIVRE

Definição

O **pontapé de penalidade** e o **pontapé livre** são pontapés de que beneficia a equipa não faltosa após uma infracção cometida pelos adversários.

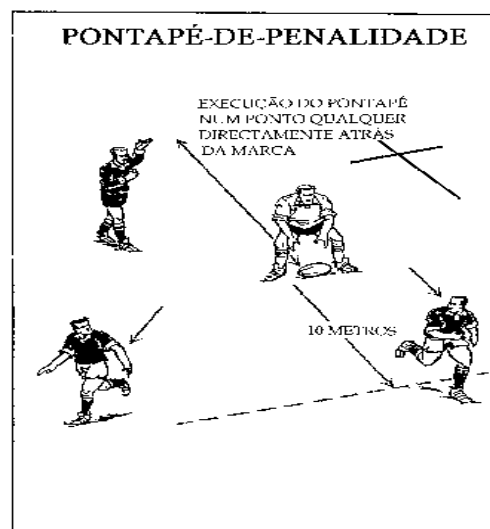
21.1. LOCAL DE EXECUÇÃO DO PONTAPÉ DE PENALIDADE E DO PONTAPÉ LIVRE

A marca para execução de um pontapé de penalidade ou de um pontapé livre é no ponto da infracção, salvo indicação contrária nas Leis do Jogo.

21.2. EXECUÇÃO DO PONTAPÉ DE PENALIDADE E DO PONTAPÉ LIVRE

- (a) O jogador que executa o pontapé de penalidade ou o pontapé livre deve fazê-lo sobre ou atrás da marca, numa linha que por ela passa.

Se a marca para um pontapé de penalidade ou um pontapé livre se encontra a menos de 5 metros da linha de meta do adversário, o ponto para a execução do pontapé situar-se-á a 5 metros da linha de meta, sobre uma linha passando pelo ponto da falta.



- (b) Quando é assinalado um pontapé de penalidade ou um pontapé livre por uma infracção cometida dentro da área de validação, a marca para o pontapé situar-se-á dentro do terreno de jogo a 5 metros da linha de meta, sobre uma linha passando pelo ponto da infracção.

PENALIDADE:

Por infracção cometida pela equipa do pontapeador: será assinalada uma formação ordenada na marca. A introdução da bola pertencerá à equipa adversária.

21.3. FORMA DE EXECUTAR O PONTAPÉ DE PENALIDADE E O PONTAPÉ LIVRE

- (a) Um pontapé de penalidade ou um pontapé livre podem ser executados por qualquer jogador da equipa não infractora, e dum modo qualquer: pontapé colocado, pontapé de ressaltar ou pontapé-de-balão. O pontapé pode ser dado com qualquer parte da perna, desde o joelho aos dedos do pé, com exclusão do joelho e calcanhar.
- (b) Ao executar o pontapé, um jogador não deve fazer ressaltar a bola no joelho. Isto não constitui um pontapé.

PENALIDADE:

Por infracção cometida pela equipa do pontapeador: o árbitro assinalará uma formação ordenada na marca, com introdução da bola pela equipa adversária.

- (c) O pontapé deve ser dado com a bola que estava em jogo a não ser que o árbitro decida que ela está defeituosa.

PENALIDADE:

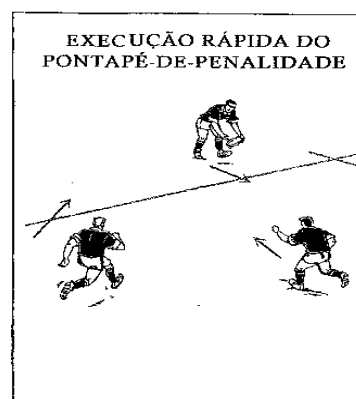
Por infracção cometida pela equipa do pontapeador: o árbitro assinalará uma formação ordenada na marca, com introdução da bola pela equipa adversária.

21.4. OPÇÕES E CONDIÇÕES NO PONTAPÉ DE PENALIDADE E NO PONTAPÉ LIVRE

- (a) **Formação ordenada como opção:** Quando é assinalado um pontapé de penalidade ou um pontapé livre, a equipa não infractora pode optar por uma formação ordenada na marca e procederá à introdução da bola.
- (b) **Sem demora:** Quando da execução de um pontapé de penalidade, o pontapé deve ser executado no prazo de um minuto, desde o momento em que o jogador pontapeador dá indicação ao árbitro da sua intenção de tentar a transformação do pontapé. Esta intenção é demonstrada pela chegada da “base” ou areia para colocação da bola, ou assim que o jogador assinalar a marca no solo. O jogador deve executar o pontapé no período máximo de um minuto, mesmo que a bola rebole e seja necessário colocá-la outra vez. Caso contrário, o pontapé será anulado e ordenada uma formação na marca

com introdução da bola pela equipa adversária. Para qualquer outro tipo de pontapé, este deve ser executado sem demora desnecessária.

- (c) **Pontapé evidente:** O jogador executante deve projectar a bola a uma distância visível da marca. O pontapeador, sendo ele mesmo o portador da bola, deve projectá-la para fora das mãos ou, estando a bola no solo, deve projectá-la a uma visível distância da marca.
- (d) **Colocar a bola no solo para a pontapear para fora:** O jogador executante do pontapé pode pontapear a bola para fora por uma lateral através de um pontapé de ressalto ou de um pontapé-de-balão, mas não deve fazê-lo através de um pontapé colocado.
- (e) **Liberdade de acção do pontapeador:** O jogador executante do pontapé pode pontapear a bola em qualquer direcção e pode jogá-la de novo sem restrições.
- (f) **Pontapé executado dentro da área de validação:** Quando um pontapé de penalidade ou um pontapé livre é executado dentro da área de validação, pode ser assinalado um ensaio de penalidade se um jogador defensor, por Jogo Ilegal, impede um adversário de marcar um ensaio.
- (g) **Bola fora pela área de validação:** Se, dum pontapé de penalidade ou dum pontapé livre executado dentro da área de validação, a bola sai pela linha lateral de meta ou toca ou ultrapassa a linha de bola morta, ou um jogador defensor faz com que a bola fique morta antes desta ultrapassar a linha de meta, deverá ser ordenada uma formação a 5 metros. A bola será introduzida pela equipa atacante.
- (h) **Atrás da bola:** Quando da execução dum pontapé de penalidade ou dum pontapé livre, toda a equipa do pontapeador, com excepção do colocador da bola para execução dum pontapé colocado, deve estar atrás da bola até ao momento em que esta é pontapeada.
- (i) **Pontapé executado rapidamente:** Os jogadores da equipa do pontapeador que estão à frente da bola não serão penalizados por fora-de-jogo se o facto de não se terem retirado for devido à rapidez da execução do pontapé. Mesmo assim, devem retirar-se imediatamente e não devem interromper a sua retirada ou interferir no jogo até que tenham sido postos em-jogo.



Isto aplica-se a todos os jogadores da equipa do pontapeador, quer estejam dentro quer fora da área de jogo.

- (j) Nesta situação, os jogadores são repostos em-jogo quando se retirarem para trás do seu companheiro de equipa que executou o pontapé de penalidade ou o pontapé livre ou quando um dos seus companheiros de equipa, que transporta a bola, os ultrapassa ou quando um dos seus companheiros de equipa, partindo do ponto, ou detrás do ponto onde a bola foi pontapeada, os ultrapassa.
- (k) Um jogador em posição de fora-de-jogo não pode ser colocado em-jogo por qualquer acção dos seus adversários.

PENALIDADE:

Por infracção cometida pela equipa do pontapeador: será assinalada uma formação ordenada na marca, salvo indicações contrárias nas Leis de Jogo. A equipa adversária introduzirá a bola na formação.

21.5. OBTENDO UM GOLO ATRAVÉS DE UM PONTAPÉ DE PENALIDADE

- (a) Um golo pode ser obtido na execução dum pontapé de penalidade.
- (b) Se o pontapeador indicar ao árbitro a sua intenção de tentar um golo, ele não deve executar o pontapé de outra maneira. A partir do momento em que o pontapeador torna clara a sua intenção, esta é irrevogável. O árbitro pode pedir ao pontapeador que clarifique a sua intenção.
- (c) Se o pontapeador indicar ao árbitro que vai tentar um golo, todos os jogadores adversários devem permanecer passivos, com os seus braços ao longo do corpo, desde o momento em que o pontapeador começa a correr até pontapear a bola.
- (d) Se o pontapé de penalidade é executado por meio de um pontapé de ressalto e daí resulta um golo, o golo mantém-se mesmo que o jogador não tenha indicado ao árbitro a intenção de tentar o golo.
- (e) Se, apesar de uma nova falta entretanto cometida pela equipa adversária, um golo é obtido dum pontapé de penalidade, o golo deve ser assinalado. Não deverá ser assinalada uma nova penalidade para a segunda infracção.

- (f) O pontapeador pode colocar a bola sobre areia, serradura ou uma “base” para colocação, desde que esta tenha sido aprovada pela Federação.

21.6. OBTENÇÃO DE PONTOS ATRAVÉS DE UM PONTAPÉ LIVRE

- (a) Um golo não pode ser obtido directamente dum pontapé livre.
- (b) A equipa a quem foi concedido um pontapé livre não pode pontuar através da conversão de um pontapé de ressalto (*drop*) até que a bola fique morta a seguir, ou até que a bola tenha sido jogada ou tocada por um jogador adversário ou até que este tenha placado o portador da bola. Esta restrição aplica-se similarmente na sequência duma formação ordenada (*mêlée*) que tenha tido lugar como opção ao pontapé livre.

21.7. ACÇÕES A TOMAR PELA EQUIPA ADVERSÁRIA DURANTE A EXECUÇÃO DO PONTAPÉ DE PENALIDADE

- (a) **Devem afastar-se rapidamente da marca:** A equipa adversária deve recuar sem demora até, ou para trás de, uma linha paralela às linhas de meta, situada a 10 metros da marca do pontapé de penalidade ou até à sua linha de meta se esta estiver mais perto da marca.
- (b) **Continuar a correr:** A equipa adversária deve recuar sem demora em direcção à sua área de validação e deve continuar a fazê-lo enquanto o pontapé de penalidade está a ser executado, e enquanto a bola está a ser jogada pela equipa do pontapeador. Não deve interferir no jogo até terem atingido a linha de fora-de-jogo.
- (c) **Execução rápida do pontapé:** Os jogadores da equipa adversária em retirada não serão castigados se o facto de não se terem retirado para 10 metros for devido à rapidez de execução do pontapé. Mesmo assim, não devem interromper a sua retirada, de acordo com a Lei 21.7(b), e não devem interferir no jogo até se terem retirado para uma linha a 10 metros atrás do ponto em que foi concedido o pontapé, ou até que um dos seus companheiros de equipa, que estava pelo menos a 10 metros da marca do pontapé, lhes passe à frente.

- (d) **Interferir na execução do pontapé:** A equipa adversária não deve tomar qualquer acção para retardar a execução do pontapé ou obstruir o jogador que o executa. Esta disposição visa acções intencionais como levar a bola, atirá-la ou pontapeá-la fora do alcance de qualquer jogador da equipa que vai executar o pontapé.

PENALIDADE:

Por infracção cometida pela equipa adversária: pontapé de penalidade 10 metros à frente da marca ou a 5 metros da linha de meta, conforme o que estiver mais perto da marca primitiva. Qualquer jogador da equipa não infractora pode executar o pontapé, podendo alterar o tipo de pontapé e até escolher tentar obter um golo. Se o árbitro assinalar um segundo pontapé de penalidade, não deverá permitir a sua execução até que tenha indicado a nova marca para a execução do pontapé.

21.8. OPÇÕES DA EQUIPA ADVERSÁRIA NUM PONTAPÉ LIVRE

- (a) **Deve afastar-se rapidamente da marca:** A equipa adversária deve recuar sem demora até, ou para trás de, uma linha paralela às linhas de meta situada a 10 metros da marca do pontapé livre, ou até à sua linha de meta se esta estiver mais perto da marca. Se a marca do pontapé livre se encontrar dentro da área de validação da equipa não infractora, a equipa adversária deve recuar imediatamente em direcção à sua área de validação até, ou para trás, de uma linha paralela às linhas de meta situada a 10 metros da marca do pontapé, mas esta linha não deve nunca estar a menos de 5 metros da linha de meta.
- (b) **Continuar a correr:** A equipa adversária deve recuar em direcção à sua área de validação e continuar a fazê-lo mesmo que o pontapé livre já tenha sido executado e a bola esteja a ser jogada pela equipa do pontapeador. Não deve interferir no jogo até ter recuado a distância necessária.
- (c) **Execução rápida do pontapé:** Os jogadores da equipa adversária em retirada não serão castigados se o facto de não se terem retirado para 10 metros for devido à rapidez de execução do pontapé. Mesmo assim, não devem interromper a sua retirada, de acordo com a Lei 21.8(b), e não devem interferir no jogo até se terem retirado para uma linha a 10 metros atrás do ponto em que foi concedido o pontapé ou, até que um dos seus companheiros de equipa, que estava pelo menos a 10 metros da marca do pontapé, lhes passe à frente.

- (d) **Interferir na execução do pontapé:** A equipa adversária não deve tomar qualquer acção para retardar a execução do pontapé ou obstruir o jogador que o executa. Esta disposição visa acções intencionais como levar a bola, atirá-la ou pontapeá-la fora do alcance de qualquer jogador da equipa que vai executar o pontapé.
- (e) **Carregar o pontapé livre:** Os jogadores da equipa adversária podem carregar sobre o pontapé com o fim de impedir a sua execução apenas depois de se terem retirado para a distância exigida por Lei.
- (f) **Impedir legalmente o pontapé livre:** Se os jogadores adversários, carregando em condições regulares, impedem a execução do pontapé, este é anulado. O jogo recomeçará com uma formação ordenada na marca e a introdução da bola pertencerá à equipa adversária.
- (g) **Pontapé livre executado dentro da área de validação:** Se um pontapé livre é assinalado dentro da área de validação ou se o pontapé é assinalado no terreno de jogo mas o executante recua para dentro da sua área de validação para o executar e, se aí, os adversários carregam legalmente e impedem a execução do pontapé, deverá ser ordenada uma formação a 5 metros numa linha passando pela marca. A equipa atacante introduzirá a bola. Se um pontapé livre é executado dentro da área de validação e um adversário joga legalmente a bola, um ensaio pode ser marcado.
- (h) **Pontapé carregado:** Se os adversários carregam legalmente um pontapé livre executado na área de jogo, deverá consentir-se na continuação do jogo.

PENALIDADE:

Por infracção cometida pela equipa adversária: novo pontapé livre 10 metros à frente da marca original. Esta segunda marca não poderá situar-se a menos de 5 metros da linha de meta. Qualquer jogador da equipa não infractora pode executar o pontapé. Se o árbitro assinalar um segundo pontapé livre, não deve permitir a sua execução até que tenha indicado a nova marca para a execução do pontapé.

21.9. PROVOCAR A FALTA NO PONTAPÉ DE PENALIDADE

O árbitro não deverá assinalar um novo pontapé de penalidade se estiver convencido que a razão para tal penalidade adicional foi deliberadamente

provocada pela equipa do executante do pontapé, devendo deixar prosseguir o jogo.

21.10. PROVOCAR A FALTA NO PONTAPÉ LIVRE

- (a) O jogador executante não pode simular o pontapé e depois voltar atrás. Desde que faça qualquer movimento para pontapear, os adversários podem carregar.
 - (b) Se o árbitro estiver convencido de que a equipa do pontapeador procurou obter dele a concessão de um novo pontapé livre, o árbitro deve consentir na continuação do jogo.
-

F P R

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

DURANTE O JOGO

Área de Validação

Lei 22 – Área de Validação

LEI 22 – ÁREA DE VALIDAÇÃO

Definições

A **área de validação** é parte integrante do Campo, como definido na Lei 1, e é onde qualquer jogador de qualquer das equipas pode fazer um toque-no-solo.

Se um jogador atacante faz primeiramente um toque-no-solo dentro da área de validação adversária, é marcado um **ensaio**.

Se um jogador defensor faz primeiramente um toque-no-solo dentro da sua área de validação, é feito um **toque-de-meta**.

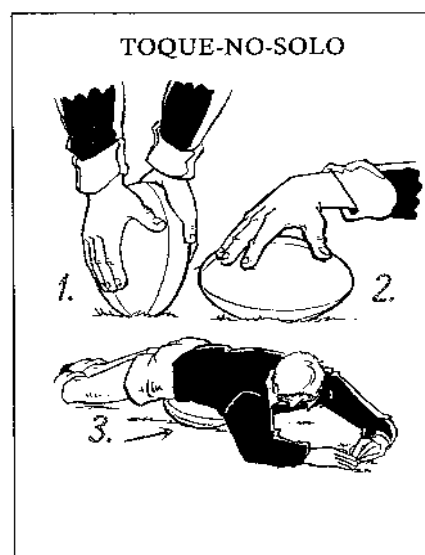
Um jogador defensor que tem qualquer dos seus pés sobre a linha de meta ou dentro da área de validação, e aí recebe a bola, é considerado como estando “**dentro da área de validação**”.

22.1. TOQUE-NO-SOLO

Um **toque-no-solo** pode ser feito de duas maneiras:

(a) **Jogador com a bola no solo:** Um toque-no-solo é o acto dum jogador que, tendo a bola na mão (ou mãos) ou num braço (ou braços), a põe em contacto com o solo dentro da área de validação. Não é necessário exercer qualquer pressão vertical de cima para baixo sobre a bola.

(b) **Jogador exerce pressão vertical de cima para baixo sobre a bola:** Um toque-no-solo é o acto dum jogador que, estando a bola no solo dentro da área de validação coloca a mão (ou mãos) ou o braço (ou braços) sobre ela, exercendo uma pressão vertical de cima para baixo, ou cai sobre a bola, de modo a que esta se encontra por baixo da parte anterior do seu corpo, da cintura ao pescoço, inclusive.



22.2. APANHAR A BOLA DO SOLO

Apanhar a bola do solo não constitui um toque-no-solo. Um jogador pode apanhar a bola do solo dentro da área de validação e fazer um toque-no-solo noutra ponto dentro desta área.

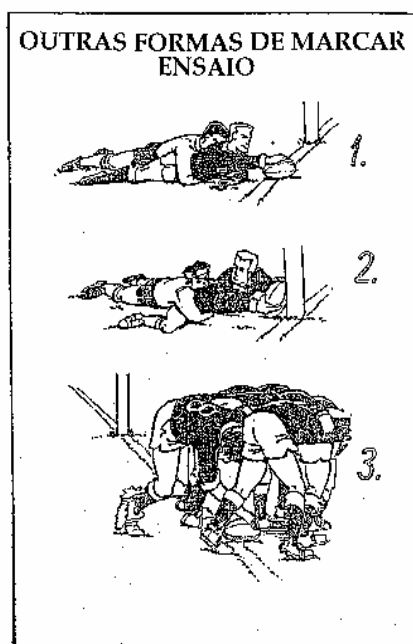
22.3. TOQUE-NO-SOLO PELO JOGADOR ATACANTE

Ensaio: Um jogador atacante marca um ensaio quando, estando em-jogo, é aquele que primeiramente faz um toque-no-solo com a bola na área de validação adversária. Isto aplica-se quer seja a equipa atacante quer a equipa defensora responsável pela entrada da bola na área de validação.

22.4. OUTRAS FORMAS DE MARCAR ENSAIO

(a) **Toque-no-solo sobre a linha de meta:** A linha de meta pertence à área de validação. Se um jogador atacante faz em primeiro lugar um toque-no-solo, estando a bola em cima da linha de meta adversária, é marcado um ensaio.

(b) **Toque-no-solo com a bola em contacto com um poste:** Os postes das balizas e suas protecções pertencem à linha de meta que, por sua vez, pertence à área de validação. Se um jogador atacante faz em primeiro lugar um toque-no-solo com a bola no solo e em contacto com um qualquer dos postes da baliza ou em contacto com as protecções dos postes, considera-se que foi marcado um ensaio.



(c) **Ensaio por arrastamento:** Uma formação ordenada (*mêlée*) ou formação espontânea (*ruck*) não poderão ter lugar na área de validação. Um ensaio pode ser marcado se, no decorrer de uma formação ordenada ou duma formação espontânea, a equipa defensora é empurrada para além da sua linha de meta e, antes que a bola saia da formação, um jogador atacante faz primeiramente um toque-no-solo na área de validação adversária.

(d) **Ensaio marcado com o balanço de um jogador:** Considera-se marcado um ensaio se o balanço de um jogador atacante portador da bola, quando placado antes da linha de meta adversária, o leva a entrar nessa área num movimento contínuo e em contacto com o solo e aí faz, em primeiro lugar, um toque-no-solo.

(e) **Placagem perto da linha de meta:** Se um jogador é placado perto da linha de meta adversária, numa posição tal que consegue, imediatamente, colocar a bola sobre ou para além da linha de meta do adversário, um ensaio é marcado.

(f) **O jogador placado não deve infringir a Lei da Placagem:** Essa Lei obriga o jogador placado a jogar a bola imediatamente. Contudo, o jogador placado poderá colocar a bola no solo e em qualquer direcção, mas terá que o fazer imediatamente.

(g) Nestas circunstâncias, é permitido a um jogador defensor que se encontra de pé tentar, legalmente, impedir a marcação do ensaio, arrancando a bola da posse do jogador placado. Não lhe é permitido pontapear a bola.



(h) **Jogador fora pela linha lateral ou linha lateral de meta:** Um ensaio pode ser marcado por um jogador atacante que, estando fora pela linha lateral ou linha lateral de meta, faz em primeiro lugar, um toque-no-solo na área de validação adversária, desde que não seja ele o portador da bola.

(i) **Ensaio de penalidade:** Será assinalado um ensaio de penalidade quando, sem Jogo Ilegal por parte da equipa defensora, um ensaio teria sido provavelmente marcado, ou um ensaio teria sido marcado numa posição mais favorável do que aquela em que foi marcado.

(j) Um ensaio de penalidade é assinalado no meio dos postes da baliza. A equipa defensora poderá carregar sobre a tentativa de transformação após um ensaio de penalidade.

22.5. TOQUE-NO-SOLO POR UM JOGADOR DEFENSOR

- (a) **Toque-de-meta:** Há toque-de-meta quando um jogador defensor faz, em primeiro lugar, um toque-no-solo dentro da sua própria área de validação.
- (b) **Jogador fora pela linha lateral ou linha lateral de meta:** Pode ser feito um toque-de-meta por um jogador defensor que, estando fora pela linha lateral ou linha lateral de meta, faz em primeiro lugar um toque-no-solo na sua própria área de validação, desde que não seja ele o portador da bola.
- (c) **Toque-no-solo com a bola em contacto com um poste da baliza:** Os postes das balizas e suas protecções pertencem à linha de meta. Se um jogador defensor faz em primeiro lugar um toque-no-solo com a bola em contacto com qualquer um dos postes da baliza ou em contacto com as protecções dos postes, considera-se que foi feito um toque-de-meta.

22.6. FORMAÇÃO ORDENADA (*MÊLÉE*) OU FORMAÇÃO ESPONTÂNEA (*RUCK*) EMPURRADA PARA A ÁREA DE VALIDAÇÃO

Uma formação ordenada (*mêlée*) ou uma formação espontânea (*ruck*) só poderão ter lugar no terreno de jogo. Se, no decorrer de uma formação ordenada ou duma formação espontânea, a equipa defensora é empurrada para além da sua linha de meta e, antes que a bola saia da formação, um jogador defensor faz um toque-no-solo dentro da sua própria área de validação, considera-se feito um toque-de-meta.

22.7. RECOMEÇAR O JOGO APÓS UM TOQUE-DE-META

- (a) Quando um jogador atacante coloca ou transporta a bola para a área de validação adversária e aí, ela fica morta, quer por acção dum jogador defensor que faz um toque-no-solo, quer por a bola tocar ou ultrapassar a linha lateral de meta ou linha de bola morta, será assinalado um “pontapé de 22”.
- (b) Se um jogador atacante faz um toque ou um passe para diante no terreno de jogo e a bola entra na área de validação adversária e aí, ela fica morta, deverá ser assinalada uma formação ordenada no local onde o toque ou o passe para diante teve lugar.

- (c) No pontapé de saída ou no pontapé de centro, se a bola entra na área de validação adversária sem tocar ou ter sido tocada por qualquer jogador e aí, um jogador defensor faz sem demora um toque-no-solo ou faz com que a bola fique morta, a equipa defensora tem duas opções à sua escolha :
- pedir uma *mêlée* no centro do terreno, beneficiando da introdução
 - mandar repetir o pontapé pela equipa adversária.
- (d) Será ordenada uma formação a 5 metros e a equipa atacante procederá à introdução da bola, quando um jogador defensor passa ou transporta a bola para dentro da sua área de validação e aí, um jogador da sua equipa faz um toque-no-solo sem que tenha ocorrido qualquer infracção. A marca para a constituição da formação será a 5 metros da linha de meta, em frente do ponto onde foi feito o toque-no-solo.

22.8. BOLA PONTAPEADA PARA A ÁREA DE VALIDAÇÃO

Quando uma equipa pontapeia a bola – que não seja um pontapé falhado aos postes ou um pontapé de ressalto (tentativa de *drop*) para obter um golo – e ela sai pela área de validação adversária, quer pela linha lateral de meta quer por tocar ou ultrapassar a linha de bola morta, a equipa defensora tem duas opções à sua escolha:

- um “pontapé de 22”
- uma formação ordenada no ponto onde a bola foi pontapeada pela equipa adversária. A introdução da bola na formação pertencerá à equipa defensora.

22.9. JOGADOR DEFENSOR DENTRO DA ÁREA DE VALIDAÇÃO

Se um jogador defensor tem qualquer parte de um pé dentro da sua área de validação, considera-se que esse jogador tem ambos os pés dentro dessa área.

22.10. BOLA “PRESA” NA ÁREA DE VALIDAÇÃO

Se um jogador que transporta a bola na área de validação é agarrado de tal modo que lhe é completamente impossível fazer um toque-no-solo, a bola é considerada “presa”. O árbitro ordenará uma formação a 5 metros, com introdução da bola pela equipa atacante. Isto aplica-se similarmente às jogadas do género *maul* que se desenrolam na área de validação.

22.11. BOLA “MORTA” NA ÁREA DE VALIDAÇÃO

- (a) Considera-se que a bola está “**morta**” quando esta toca no poste de uma bandeirola de canto, toca na linha lateral de meta ou na linha de bola morta, ou toca numa pessoa ou num objecto para além destas linhas. Se a bola, antes de entrar na área de validação, foi jogada em último lugar por um jogador da equipa atacante, será assinalado um “pontapé de 22”. Se a bola, antes de entrar na área de validação, foi jogada em último lugar por um jogador da equipa defensora, será ordenada uma formação a 5 metros com introdução da bola pela equipa atacante.
- (b) Quando um jogador portador da bola toca no poste de uma bandeirola de canto, na linha lateral de meta ou na linha de bola morta, ou toca no solo para além destas linhas, a bola fica “**morta**”. Se a bola foi transportada para a área de validação por um jogador da equipa atacante, será assinalado um “pontapé de 22”. Se a bola foi transportada para a área de validação por um jogador defensor, será assinalada uma formação ordenada a 5 metros, com introdução da bola pela equipa atacante.
- (c) Quando um jogador marca um ensaio ou faz um toque-de-meta, a bola fica “**morta**”.

22.12. FORMAÇÃO ORDENADA APÓS INFRACÇÃO PELA EQUIPA ATACANTE

Se um jogador da equipa atacante cometer qualquer infracção na área de validação adversária para qual a penalidade é uma formação ordenada, por exemplo, um toque para diante (*avant*), o jogo recomeçará com uma formação a 5 metros. A marca para a constituição da formação será em face do ponto da falta e a bola será introduzida pela equipa defensora.

22.13. FORMAÇÃO ORDENADA APÓS INFRACÇÃO PELA EQUIPA DEFENSORA

Para qualquer infracção cometida por um jogador defensor dentro da sua área de validação e para qual a penalidade é uma formação ordenada, por exemplo, um toque para diante (*avant*), o jogo recomeçará com uma formação ordenada a 5 metros. A marca para a constituição desta formação será em face do ponto da falta e a equipa atacante procederá à introdução da bola.

22.14. DÚVIDAS EM RELAÇÃO AO TOQUE-NO-SOLO

Quando há dúvidas na determinação da equipa que fez em primeiro lugar o toque-no-solo na área de validação, o jogo recomeçará com uma formação ordenada a 5 metros da linha de meta, em face do ponto onde foi efectuado o toque-no-solo. A equipa atacante introduzirá a bola na formação.

22.15. INFRACÇÕES NA ÁREA DE VALIDAÇÃO

Qualquer infracção cometida na área de validação será sancionada da mesma forma que uma falta semelhante cometida no terreno de jogo. Um toque ou passe para diante (*avant*) efectuado dentro da área de validação é sancionado com uma formação a 5 metros em face do ponto da falta.

PENALIDADE:

A marca de um pontapé de penalidade ou um pontapé livre devido a uma falta não pode situar-se dentro da área de validação.

Para uma infracção cometida dentro da área de validação e para qual a sanção é um pontapé de penalidade ou um pontapé livre, a marca para o pontapé será no terreno de jogo, a 5 metros da linha de meta em face do ponto da falta.

22.16. INCORRECÇÕES OU JOGO DESLEAL NA ÁREA DE VALIDAÇÃO

- (a) **Obstrução pela equipa atacante:** No caso de carga ou obstrução intencional na área de validação sobre o jogador defensor que acaba de pontapear a bola, a equipa não infractora poderá escolher entre um pontapé de penalidade no terreno de jogo a 5 metros da linha de meta e em face do ponto da falta, ou um pontapé de penalidade no ponto de queda da bola. Se a equipa escolher a segunda opção e o ponto de queda da bola se situar fora pela linha lateral ou perto desta linha, (dentro do terreno de jogo mas a menos de 15 metros da linha lateral), então a marca para o pontapé de penalidade situar-se-á a 15 metros da linha lateral em face do ponto onde a bola cruzou esta linha ou onde a bola tocou no terreno de jogo.

Será recusado um ensaio e assinalado um pontapé de penalidade quando, sem Jogo Ilegal da equipa atacante, o ensaio não teria sido provavelmente marcado.

- (b) **Jogo Ilegal da equipa defensora:** Será assinalado um ensaio de penalidade quando, devido a Jogo Ilegal, a equipa defensora impede um ensaio que teria sido provavelmente marcado.

O árbitro assinalará um ensaio de penalidade quando, sem Jogo Ilegal da equipa defensora, um ensaio teria sido provavelmente marcado numa posição mais favorável do que aquela em que foi marcado.

Um ensaio de penalidade é assinalado no meio dos postes da baliza. A equipa defensora poderá carregar sobre a tentativa de transformação após um ensaio de penalidade.

- (c) **Qualquer outra situação de Jogo Ilegal:** Em caso de Jogo Ilegal na área de validação enquanto a bola está morta, o pontapé de penalidade será assinalado no local onde o jogo, sem este incidente, teria recomeçado.
(P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

F P R

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

**LEIS DO JOGO
DE RUGBY**

Junho 2004

Variações para o Jogo de Sub/19 (Juniões)

Variações para o Jogo de Sub/19

Todas as disposições das Leis do Jogo de Rugby de Quinze (*Rugby Union*) aqui não contrariadas têm aplicação tal qual se encontram promulgadas. Estas Variações aplicam-se a todos os jogos no escalão Júnior (Sub/19). Para os jogos efectuados com menos de quinze jogadores por equipa ou, para os jogos dos escalões mais jovens (Juvenis: Sub/17; Iniciados: Sub/15, etc. ...), cabe a cada Federação Nacional decidir as Variações a aplicar.

As Leis afectadas pelas Variações para o Jogo de Sub/19 são:

Lei 3 – Número de jogadores: A Equipa

Lei 5 – Tempo de Jogo

Lei 20 – Formação Ordenada (*Mêlée*)

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES: A EQUIPA

- Incluir as novas Secções 3.5(e),(f):

3.5. JOGADORES DEVIDAMENTE TREINADOS E EXPERIENTES PARA JOGAREM NA 1ª LINHA

(e) Se uma equipa apresentar 22 jogadores, deverá ter seis (6) jogadores que possam jogar nas posições de 1ª linha, de modo que haja dois (2) jogadores para cada lugar nessa 1ª linha: pilar esquerdo, talonador e pilar direito.

(f) Se uma equipa apresentar mais de 22 jogadores, deverá ter seis (6) jogadores que possam jogar nas posições da 1ª linha, de modo que haja dois (2) jogadores para cada lugar na 1ª linha: pilar esquerdo, talonador e pilar direito, e três (3) jogadores que possam jogar na 2ª linha.

- Incluir uma nova Secção 3.13(b):

3.13. JOGADORES SUBSTITUÍDOS QUE REENTRAM EM JOGO

(b) Os jogadores que tenham sido substituídos sem ser por lesão podem substituir um jogador lesionado.

LEI 5 – TEMPO DE JOGO

- Modificar a Secção 5.1 como segue :

5.1. DURAÇÃO DO JOGO

Nos jogos de Sub/19, jogar-se-ão dois meios-tempos de trinta e cinco (35) minutos cada, num limite máximo de setenta (70) minutos. **Não será permitido** tempo suplementar para desempate num encontro de uma Competição por Eliminatórias, após um tempo total de jogo de setenta (70) minutos.

LEI 20 – FORMAÇÃO ORDENADA (*MÊLÉE*)

- Modificar a Secção 20.1(f) como segue :

20.1. CONSTITUIÇÃO DE UMA FORMAÇÃO ORDENADA (*MÊLÉE*)

(f) Numa formação ordenada com oito jogadores por equipa, a composição deve ser 3-4-1, com o último jogador (normalmente o “N.º 8”) formado entre os dois jogadores da 2ª linha. Os jogadores da 2ª linha devem formar com as suas cabeças de cada lado do talonador.

Exceção: Uma equipa **deverá** apresentar menos de oito jogadores numa formação ordenada quando este número for reduzido por falta de jogadores dessa equipa, **ou** devido a um ou mais jogadores expulsos por Jogo Ilegal, **ou** por ter jogadores lesionados.

Mesmo no caso desta exceção, deverá haver sempre um número mínimo de cinco (5) jogadores por equipa numa formação ordenada.

Quando uma equipa estiver reduzida a menos de quinze (15) jogadores, a composição da formação ordenada **deverá** ser:

- se uma equipa tem **menos um jogador**, então **ambas as equipas formarão 3-4** (sem o jogador “N.º 8”);
- se uma equipa tem **menos dois jogadores**, então **ambas as equipas formarão 3-2-1** (sem os jogadores flanqueadores/ “asas”);
- se uma equipa tem **menos três jogadores**, então **ambas as equipas formarão 3-2** (só com as 1ªs e 2ªs linhas).

Quando tem lugar uma formação ordenada normal, os três jogadores de cada uma das 1^{as} linhas e os dois jogadores de cada uma das 2^{as} linhas devem estar capazmente treinados para ocuparem estas posições.

Se uma equipa for incapaz de apresentar tais jogadores capazmente treinados por falta de jogadores, devido a lesão ou expulsão por Jogo Ilegal de um ou mais destes cinco jogadores, e por tal facto não os puder substituir por jogadores capazmente treinados do lote dos restantes jogadores, o árbitro deverá ordenar formações ordenadas não disputadas.

Numa formação ordenada não disputada, a qual é idêntica a uma formação ordenada normal, excepto que não há disputa de bola, a equipa que introduz a bola é quem a ganha, e não é permitido empurrar a nenhuma das equipas.

- **Encaixe das 1^{as} linhas:** Cada pilar deve tocar na parte superior do braço do seu adversário directo e fazer uma pausa antes do encaixe, na sequência:- agachar-se / tocar / pausa / encaixe (“formar”).
- **Não rodar a formação:** Uma formação ordenada não deve ser rodada intencionalmente. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- **O árbitro deverá parar o jogo se uma formação ordenada rodar 45°:** Se a rotação não for intencional, uma nova formação será constituída no local da paragem do jogo, com introdução da bola pela mesma equipa.
- **Empurrar não mais de 1,5 metros:** É ilegal para qualquer uma das equipas empurrar os adversários mais de 1,5 metros do ponto inicial em direcção à linha de meta adversária. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- **Libertação da bola na formação:** Um jogador não deve reter a bola intencionalmente na formação ordenada uma vez talonada a bola e obtido o seu controle na formação. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

F P R

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

**LEIS DO JOGO
DE RUGBY**

Junho 2004

Variações para o Rugby de Sete (*Sevens*)

Variações para o Rugby de Sete (*Sevens*)

Todas as disposições das Leis do Jogo de Rugby de Quinze (*Rugby Union*) aqui não contrariadas têm aplicação no Jogo de Rugby de Sete (*Sevens*) tal qual se encontram promulgadas.

As Leis afectadas pelas Variações para o Rugby de Sete (*Sevens*) são:

Lei 3 – Número de jogadores: A Equipa

Lei 5 – Tempo de Jogo

Lei 6 – Árbitro e seus Auxiliares

Lei 9 – Estabelecimento da Pontuação

Lei 10 – Jogo Ilegal/Anti-Jogo

Lei 13 – Pontapé de Saída e Pontapés de Recomeço

Lei 20 – Formação Ordenada (*Mêlée*)

Lei 21 – Pontapé de Penalidade e Pontapé Livre

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES: A EQUIPA

- Modificar a Secção 3.1. como segue:

3.1. NÚMERO MÁXIMO DE JOGADORES NA ÁREA DE JOGO

Máximo: cada equipa não deve ter mais de sete (7) jogadores na área de jogo.

- Modificar a Secção 3.4. como segue:

3.4. NOMEAÇÃO DE JOGADORES SUPLENTES/SUBSTITUTOS

Uma equipa não pode designar mais de **cinco (5)** suplentes/substitutos.

- Modificar a Secção 3.12. como segue:

3.12. NÚMERO DE SUBSTITUIÇÕES

Uma equipa poderá substituir, por qualquer razão, no máximo três (3) jogadores.

- Modificar a Secção 3.13. como segue:

3.13. JOGADORES SUBSTITUÍDOS QUE REENTRAM EM JOGO

Um jogador que tenha sido substituído não pode reentrar em jogo, nem mesmo para substituir um jogador lesionado.

Excepção: um jogador que tenha sido substituído por razões táticas poderá reentrar no jogo para substituir um jogador apresentando uma ferida aberta ou a sangrar.

LEI 5 – TEMPO DE JOGO

- Modificar a Secção 5.1. como segue:

5.1. DURAÇÃO DO JOGO

A duração do jogo terá um limite máximo de catorze (14) minutos excluindo o tempo perdido e prolongamento. Um jogo é dividido em dois meios-tempos de não mais de sete (7) minutos de tempo de jogo efectivo cada.

Excepção: a duração do jogo da final de uma Competição terá um limite máximo de vinte (20) minutos excluindo o tempo perdido e prolongamento. O jogo será dividido em dois meios-tempos de não mais de dez (10) minutos de tempo de jogo efectivo cada.

- Modificar a Secção 5.2. como segue:

5.2. INTERVALO

No fim do primeiro meio-tempo as equipas trocarão de campo para jogar a segunda metade do jogo, havendo um intervalo com duração máxima de um (1) minuto. No jogo da final de uma Competição, o intervalo terá uma duração máxima de dois (2) minutos.

- Modificar a Secção 5.6. como segue:

5.6. PROLONGAMENTO

Se no jogo da final de uma Competição por Eliminatórias, as duas equipas estiverem empatadas e for necessário disputar-se um prolongamento, este será

disputado em períodos de cinco (5) minutos cada. No fim da cada período, as equipas trocarão de campo para jogar o período seguinte, sem qualquer intervalo.

LEI 6 – ÁRBITRO E SEUS AUXILIARES

6A. ÁRBITRO

ANTES DO INÍCIO DO JOGO

- Incluir um novo segundo parágrafo, à Secção 6A.3(a):

6A.3. DEVERES DO ÁRBITRO ANTES DO JOGO

Prolongamento – Sorteio: Antes do início do prolongamento o árbitro dirige o sorteio. Um dos capitães das equipas atira uma moeda ao ar enquanto que o outro capitão escolhe a face da moeda. O vencedor do sorteio tem o direito de escolha entre o pontapé de saída e o lado do terreno a ocupar no primeiro meio-tempo. Se o vencedor do sorteio optar pelo lado do terreno a ocupar, a equipa adversária dará o pontapé de saída, e vice-versa.

6B. ÁRBITROS AUXILIARES OU JUÍZES DE LINHA

NO FIM DO JOGO

- Incluir uma nova Secção 6B.8:

6B.8. JUÍZES DE META

- (a) Haverá dois juízes de meta em cada jogo.
- (b) Os dois juízes de meta estão subordinados à autoridade do árbitro, tal como estão os dois árbitros auxiliares ou juízes de linha.
- (c) Existe um juiz de meta em cada área de validação ou meta.
- (d) **Assinalando o resultado de um pontapé aos postes:** Quando tem lugar uma tentativa de pontapé de transformação após um ensaio ou de um pontapé de penalidade aos postes, o juiz de meta deve auxiliar o árbitro, indicando-lhe o resultado desse pontapé. Um dos árbitros auxiliares ou juízes de linha colocar-se-á junto de ou atrás de um dos postes da baliza e o

juiz de meta colocar-se-á junto de ou atrás do outro poste. Se a bola passar sobre a barra transversal e entre os postes, o juiz de meta e o árbitro auxiliar ou juiz de linha devem levantar a sua bandeira para indicar a obtenção de um golo.

- (e) **Assinalando bola fora:** O juiz de meta deve levantar a sua bandeira quando a bola, ou o jogador que a transporta, ultrapassa ou toca na linha lateral de meta.
 - (f) **Assinalando a obtenção de um ensaio:** O juiz de meta deve auxiliar o árbitro sempre que este tiver dúvidas na marcação de um ensaio ou na obtenção de um toque-de-meta.
 - (g) **Assinalando Jogo Ilegal:** A Federação ou o organizador do jogo poderá autorizar os juizes de meta a assinalarem ao árbitro um incidente de Jogo Ilegal na área de validação ou meta.
-

LEI 9 – ESTABELECIMENTO DA PONTUAÇÃO

9B. PONTAPÉ DE TRANSFORMAÇÃO APÓS ENSAIO

- Modificar a Secção 9B.1(c) como segue:

9B.1. EXECUÇÃO DO PONTAPÉ DE TRANSFORMAÇÃO APÓS ENSAIO

- (c) Se a equipa do jogador que marcou o ensaio optar por tentar um golo através dum pontapé de transformação, o pontapé deverá ser executado por meio de um pontapé de ressalto.
- Eliminar a Secção 9B.1(d).
- Modificar a Secção 9B.1(e) como segue:
- (e) O pontapé deve ser executado até quarenta (40) segundos após a obtenção do ensaio. No caso do pontapeador demorar mais tempo do que o permitido por Lei, o pontapé será anulado.

- Modificar a Secção 9B.3(a) como segue:

9B.3. A EQUIPA ADVERSÁRIA

(a) Toda a equipa adversária deverá dirigir-se imediatamente para a sua linha de 10 metros.

- Eliminar a Secção 9B.3(b).
- Eliminar o terceiro parágrafo das PENALIDADES da Secção 9B.3(c):
“- No caso de ser concedido outro pontapé, ...”
- Incluir uma nova Secção 9B.4:

9B.4. PROLONGAMENTO - O VENCEDOR

A equipa que marcar primeiro durante o prolongamento será declarada a vencedora, dando-se por terminado o jogo.

LEI 10 – JOGO ILEGAL/ANTI-JOGO

- Para todas as referências à “Suspensão Temporária”:

Quando um jogador for temporariamente suspenso, o período de suspensão para esse jogador será de dois (2) minutos de tempo de jogo efectivo.

LEI 13 – PONTAPÉ DE SAÍDA E PONTAPÉS DE RECOMEÇO

- Modificar a Secção 13.2(c) como segue:

13.2. QUEM EXECUTA O PONTAPÉ DE SAÍDA E O PONTAPÉ DE CENTRO

(c) Após uma equipa ter marcado pontos, será essa equipa a efectuar o pontapé de centro através de um pontapé de ressalto dado no centro do terreno, ou atrás desse ponto. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre no centro do terreno.

- Modificar a Secção 13.3. como segue:

13.3. COLOCAÇÃO DA EQUIPA DO PONTAPEADOR NO PONTAPÉ DE SAÍDA E NO PONTAPÉ DE CENTRO

Toda a equipa do pontapeador deve estar atrás da bola quando esta é pontapeada, caso contrário, será assinalado um pontapé livre no centro do terreno beneficiando a equipa adversária. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre no centro do terreno.

- Modificar a Secção 13.7. como segue:

13.7. BOLA QUE NÃO ATINGE A LINHA DE 10 METROS E NÃO É JOGADA POR UM ADVERSÁRIO

Num pontapé de saída ou pontapé de centro, a bola deve atingir a linha de 10 metros adversária, caso contrário a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno.

PENALIDADE:

Pontapé livre no centro do terreno.

- Modificar a Secção 13.8. como segue:

13.8. BOLA PONTAPEADA DIRECTAMENTE PARA FORA

Quando é executado um pontapé de saída ou um pontapé de centro, a bola deve tocar primeiro no terreno de jogo. No caso da bola ser pontapeada directamente para fora por uma lateral, a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno.

PENALIDADE:

Pontapé livre no centro do terreno.

- Modificar a Secção 13.9(b) como segue:

13.9. BOLA PONTAPEADA PARA A ÁREA DE VALIDAÇÃO ADVERSÁRIA

- (b) Se a equipa adversária faz um toque-de-meta, faz com que a bola fique morta, ou esta fica morta por atravessar a linha lateral de meta ou a linha de bola morta, beneficiará de um pontapé livre no centro do terreno. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre no centro do terreno.

LEI 20 – FORMAÇÃO ORDENADA (*MÊLÉE*)

Definições

- Modificar o segundo parágrafo passando a ler-se:

Uma *mêlée*, a qual só poderá ter lugar no terreno de jogo, é constituída por três jogadores de cada equipa, agrupados numa única fila. As duas filas de jogadores encaixam uma na outra de modo a que as cabeças dos jogadores estejam alternadas. Esta forma de se encaixarem uma na outra cria um túnel no qual será lançada a bola pelo jogador médio de formação, de modo que qualquer jogador possa disputar a sua posse, talonando a bola com qualquer dos seus pés.

- Modificar o quarto parágrafo passando a ler-se:

O **túnel** é o espaço entre as duas filas de jogadores.

- Modificar o sexto parágrafo passando a ler-se:

A **linha média** designa uma linha imaginariamente traçada no solo dentro do túnel, segundo a projecção da linha formada pela junção dos ombros das duas filas de jogadores.

- Modificar o sétimo parágrafo passando a ler-se :

O jogador colocado no meio de cada fila é o **talonador**.

- Eliminar o nono parágrafo:

“Os dois jogadores da segunda fila ...os **saltadores ou “2^as linhas”**.”

- Eliminar o décimo parágrafo:

“Os jogadores exteriores... **flanqueadores ou “asas”**.”

- Eliminar o décimo primeiro parágrafo:

“O jogador na 3^a linha ...e um jogador 2^a linha.”

- Modificar a Secção 20.1(f) como segue:

20.1. CONSTITUIÇÃO DE UMA FORMAÇÃO ORDENADA (*MÊLÉE*)

- (f) **Número de jogadores – três:** São necessários três (3) jogadores de cada equipa para se constituir uma *mêlée*. Estes jogadores devem permanecer ligados na *mêlée* até que esta termine. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- Eliminar a Excepção e a respectiva Penalidade da Secção 20.1(f):

“**Excepção:** Quando por qualquer razão ... seja inferior a cinco (5). **(P.P.)**”

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.”

- Modificar a Secção 20.8(c) como segue:

20.8. JOGADORES DA 1^a LINHA

- (c) **Pontapear a bola para fora:** Os jogadores das 1^{as} linhas não devem pontapear a bola para fora do túnel ou para fora da formação na direcção da linha de meta do adversário, de uma forma intencional. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

LEI 21 – PONTAPÉ DE PENALIDADE E PONTAPÉ LIVRE

- Modificar a Secção 21.3(a) como segue:

21.3. FORMA DE EXECUTAR O PONTAPÉ DE PENALIDADE E O PONTAPÉ LIVRE

- (a) Um pontapé de penalidade ou um pontapé livre assinalado após uma infracção, pode ser executado por qualquer jogador da equipa não infractora, e dum modo qualquer: pontapé de ressalto ou pontapé-de-balão, excepto um pontapé colocado. O pontapé pode ser dado com qualquer parte da perna, desde o joelho aos dedos do pé, com exclusão do joelho e calcanhar.

- Modificar a Secção 21.4(b) como segue:

21.4. OPÇÕES E CONDIÇÕES NO PONTAPÉ DE PENALIDADE E NO PONTAPÉ LIVRE

- (b) **Sem demora:** Quando da execução de um pontapé de penalidade aos postes, o pontapé (de ressalto) deve ser executado até trinta (30) segundos a partir do momento em que a infracção é assinalada. Caso contrário, o pontapé será anulado e ordenada uma formação na marca com introdução da bola pela equipa adversária.

F P R

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

**LEIS DO JOGO
DE RUGBY**

Junho 2004

Sinalética dos Árbitros

F P R

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

**LEIS DO JOGO
DE RUGBY**

Junho 2004

Extracto do Regulamento 12 da *IRB*

