



F P R
FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

LEIS DO JOGO
DE RUGBY

AGOSTO 2008

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 e Em-jogo no Jogo Corrente

Lei 12 – Toque ou Passe para Diante

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 – *Ruck*

Lei 17 – *Maul*

Lei 18 – “Marco!”

Recomeço do Jogo

Lei 19 – Bola Fora e Reposição em jogo por Alinhamento

Lei 20 – *Mêlée*

Lei 21 – Pontapé de Penalidade e Pontapé Livre

Área de Ensaio

Lei 22 – Área de Ensaio

VARIAÇÕES PARA O JOGO DE SUB-19

VARIAÇÕES PARA O RUGBY DE SETE (*SEVENS*)

SINALÉTICA DO ÁRBITRO

EXTRACTO DO REGULAMENTO 12 DA *IRB*

CARTA DO JOGO

O TEXTO ASSINALADO A AMARELO INDICAM AS NOVAS VARIAÇÕES EXPERIMENTAIS ÀS LEIS (VEL) QUE ENTRAM EM VIGOR NO HEMISFÉRIO NORTE A 1 DE AGOSTO DE 2008.

O TEXTO ASSINALADO A VERDE INDICA AS ACTUALIZAÇÕES FEITAS À VERSÃO PORTUGUESA.

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 a bola e fazendo o toque-no-solo na área de ensaio adversária: a equipa que marcar 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 em todos os jogos 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.

NOTA FPR: O género masculino foi utilizado sem intenções maliciosas ou discriminatórias, apenas para simplificar a tarefa dos autores e por efeitos estéticos de impressão.

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: consultar a Lei 19.

A Planta: consultar a Lei 1.

Árbitro: consultar a Lei 6A.

Árbitro Auxiliar: consultar a Lei 6B.

Área de Ensaio: consultar a Lei 22.

Área de Jogo: consultar a Lei 1.

Área de 22 metros: consultar a Lei 1.

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 um pontapé de transformação.**

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 **definitivamente 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.

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**.

Expulsão: significa que um jogador é excluído do jogo (cartão vermelho) de forma definitiva, por infracção grave às Leis do Jogo e não poderá voltar a tomar parte no mesmo jogo. Consultar a Lei 4.5(c) e a Lei 10.

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: 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 da área de ensaio**, ou tocou ou ultrapassou a **linha de fundo**.

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.

Golo: Um golo é obtido 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.

Golo proveniente dum Pontapé de Transformação: 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 *mêlée*.

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.

Lançamento da Bola: significa a acção de um jogador que lança (introduz) a bola num alinhamento. Consultar a Lei 19.5.

Lifting: 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 Ensaio: 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 Fundo: 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 da Área de Ensaio: 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 **mêlée**.

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.

Mêlée Não Disputada/ Simulada: consultar a Lei 3.13(d).

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 mêlée**. Consultar a Lei 20.

Pilar Direito: o jogador do lado direito duma 1ª linha **na mêlée**. Consultar a Lei 20.

Pilar Esquerdo: o jogador do lado esquerdo duma 1ª linha **na mêlée**. 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

Definições

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: 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 13.10.

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 *mêlée* ou no *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 do lançamento 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: significa que um jogador foi advertido (cartão amarelo) e temporariamente suspenso do jogo por um período de dez minutos

de tempo de jogo efectivo. Consultar a Lei 10.

Talonador: o jogador no meio da **1ª linha da mêlée.** 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: 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 **mêlée, num ruck ou num mau,** e que se encontra mais perto da sua **linha de ensaio.**

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 ensaio,** 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 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.



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

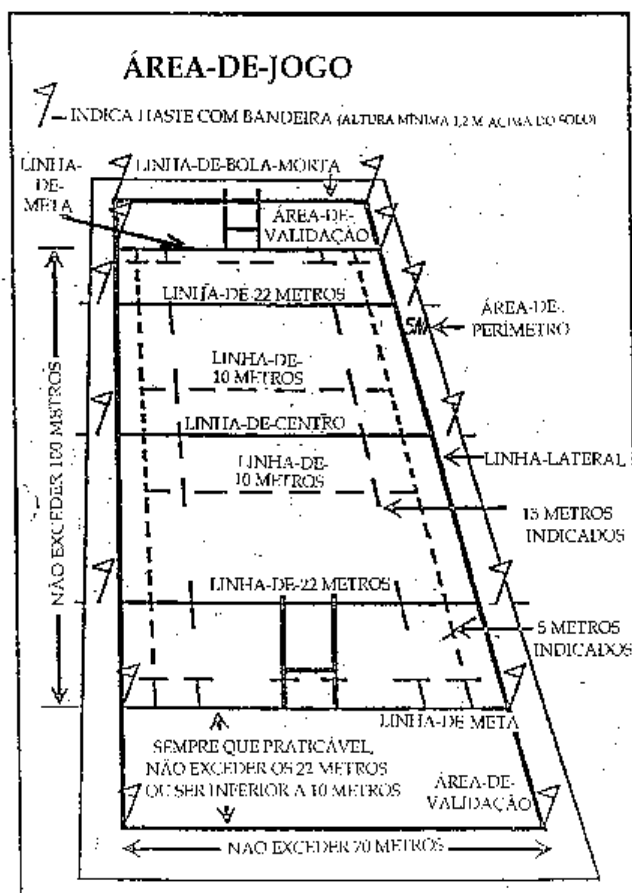
Definições:

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 ensaio** e as linhas laterais, com exclusão de qualquer uma destas linhas.

A **área de jogo** compreende o terreno de jogo e as **áreas de ensaio**, tal como apresentado na Planta. As linhas laterais, **as linhas laterais da área de ensaio** e as **linhas de fundo** 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 ensaio** é a superfície do terreno delimitada pelas **linhas de ensaio**, **linhas laterais da área de ensaio** e **linhas de fundo**. As **linhas de ensaio** e os postes fazem parte da **área de ensaio**, mas as **linhas laterais da área de ensaio** e as **linhas de fundo** não fazem parte.

A **área de 22 metros** é a superfície do terreno delimitada pelas **linhas de 22 metros** e as **linhas de ensaio**. As linhas de 22 metros fazem parte desta área, mas as **linhas de ensaio** 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. No caso de pisos de relva artificial, estes devem respeitar as condições expressas no Regulamento 22 da *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 ensaio** 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 ensaio** e a **linha de fundo** não deve ser inferior a 10 metros.

1.3. AS LINHAS DO RECINTO DE JOGO

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

- **as linhas de fundo** e **as linhas laterais da área de ensaio** não pertencem às **áreas de ensaio**;
- **as linhas de ensaio** pertencem às **áreas de ensaio** mas não fazem parte do terreno de jogo;
- **as linhas de 22 metros** são linhas paralelas às **linhas de ensaio**;
- a **linha de meio-campo** é uma linha paralela às **linhas de ensaio**;
- **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 meio-campo**;
- **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 ensaio**;
- **as linhas de 15 metros:** Estas linhas de tracejado largo, percorrem o campo paralelamente às linhas laterais e a 15 metros de distância destas, terminando a 5 metros das **linhas de ensaio com ligação na perpendicular com a *dash line***. (Consultar a Planta.)

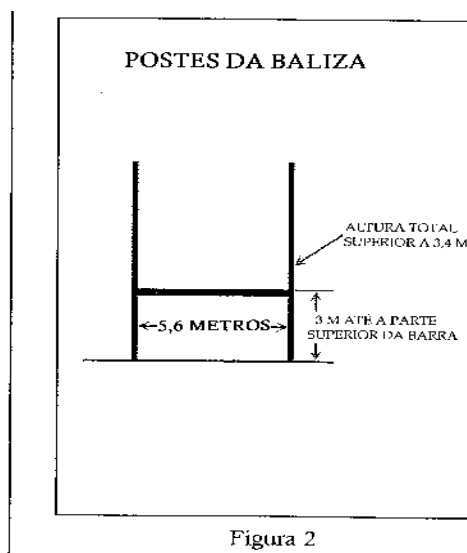
(c) **Linhas específicas (*dash lines*):**

- (i)- **seis linhas específicas**, com dimensão de 1 metro cada, a 5 metros de distância e paralelas a cada **linha de ensaio**, posicionadas a 5 e 15 metros de cada linha lateral, e em frente de cada poste das balizas;
- (ii)- **duas linhas específicas**, com dimensão de 5 metros cada, situadas a 15 metros de cada linha lateral, partindo da **linha de ensaio** e terminando a 5 metros desta;
- (iii)- **uma linha específica** de 0,5 metros intersectando o centro da **linha de meio-campo**.

Todas as linhas representadas na Planta devem estar convenientemente marcadas.

1.4. DIMENSÕES PARA OS POSTES E BARRA TRANSVERSAL 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 ensaio** e a parte exterior da protecção não deve exceder os 300mm.

1.5. BANDEIROLAS

- (a) Existem catorze (14) bandeiras, cada uma com altura mínima de 1,20 metros acima do solo. Uma bandeira consiste de uma haste e da bandeira.
- (b) As bandeiras devem estar colocadas nos pontos de intersecção das **linhas laterais da área de ensaio** com as **linhas de ensaio** e nos pontos de intersecção das **linhas laterais da área de ensaio** com as **linhas de fundo**. Estas oito (8) bandeiras estão fora da **área de ensaio** e não pertencem à área de jogo.
- (c) As outras seis (6) bandeiras devem estar colocadas em linha com as linhas de 22 metros e a **linha de meio-campo**, 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

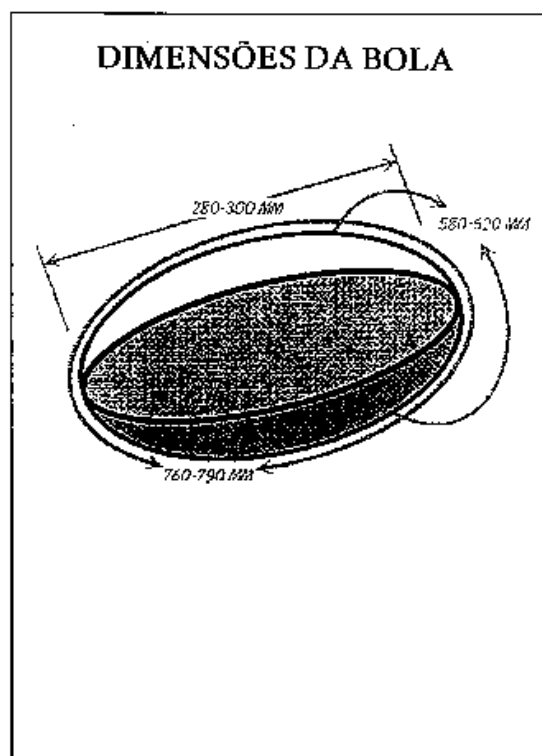
A bola deve ter forma oval e quatro gomos.

2.2. AS DIMENSÕES DA BOLA

Comprimento do eixo maior: 280 a 300mm.

Perímetro maior (comprimento): 740 a 770mm.

Perímetro menor (largura): 580 a 620mm.



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 **mêlée** 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.

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

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 1ª linha;**
 - se uma equipa apresentar 16, 17 ou 18 jogadores, deverá ter quatro (4) jogadores que possam jogar **na 1ª linha;**
 - se uma equipa apresentar 19, 20, 21 ou 22 jogadores, deverá ter cinco (5) jogadores que possam jogar **na 1ª linha.**
- (b) Cada jogador da 1ª linha e seu potencial suplente/substituto deve estar devidamente treinado e ter experiência naquela posição.
- (c) **Para** uma equipa **poder** apresentar 19, 20, 21 ou 22 jogadores, deverá ter cinco (5) jogadores que possam jogar **na 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 **mêlées** 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 3.13.

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 **no jogo** temporariamente se lesionar, também poderá ser substituído.
- (c) Se um jogador suplente que entrou **no 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 **no 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 **intencional** e com propósito de **beneficiar** a sua equipa ou de obstrução aos adversários.
(P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade no ponto de recomeço do jogo.

3.12. JOGADORES SUBSTITUÍDOS QUE REENTRAM NO JOGO

Um jogador que tenha sido substituído não pode reentrar **no 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 **da 1ª linha** que se encontra lesionado, ou que se encontra temporariamente suspenso ou expulso.

3.13. JOGADOR DA 1ª LINHA EXPULSO OU SUSPENSO TEMPORARIAMENTE OU LESIONADO

- (a) No caso de um jogador da 1ª linha ser expulso 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 **mêlés não disputadas/ simuladas**. 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 **mêlés não disputadas/ simuladas**. [Consultar a Lei 3.13(d).]

- (d) Uma **mêlée não disputada/ simulada** é idêntica a uma **mêlée** 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:

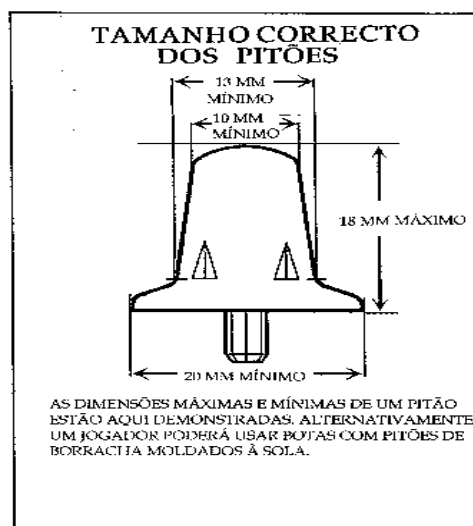
- (a) protecções de material flexível ou esponjoso que possam ser lavadas;
- (b) caneleiras: As caneleiras devem estar em conformidade com as especificações da *IRB* (consultar o Regulamento 12 da *IRB*);
- (c) protecções para os tornozelos que podem ser de material rígido, excepto metal. Tal protecção 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.
- (k) É proibido a um jogador usar qualquer artigo de vestuário que não esteja em conformidade com o Regulamento 12 da *IRB*.

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

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.

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 do Organizador do Jogo 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 **mêlée** 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 **“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 **o respectivo pontapé 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

Lei Experimental

Cada jogo estará sob o controlo do **Árbitro** e dos seus dois **Árbitros Auxiliares** ou dos dois **Juízes de Linha**. Os organizadores do jogo (significa a Federação ou um conjunto de Federações, ou um organismo filiado da *I.R.B.* responsável pela realização do jogo) podem autorizar a presença de “**Pessoas Adicionais**”, tais como o Árbitro Suplente, o Juiz de Linha ou o Árbitro Auxiliar Suplente, um **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”.

Um juiz de linha tem a responsabilidade de assinalar a bola fora pelas linhas laterais e laterais da área de ensaio, e da validade dos pontapés aos postes.

Um árbitro auxiliar é nomeado oficialmente pelo organizador do jogo e tem a responsabilidade de assinalar a bola fora pelas linhas laterais e laterais da área de ensaio, da validade dos pontapés aos postes e da ocorrência de Jogo Perigoso/ Incorreção. Um árbitro auxiliar poderá assistir o árbitro em qualquer uma das funções deste, desde que para isso tenha sido autorizado por aquele.

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.

Lei 6A

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

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.

DURANTE O JOGO

6A.4. 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) O árbitro deverá anotar o tempo de jogo.
- (c) O árbitro deverá anotar a marcha do marcador.
- (d) O árbitro autorizará a saída de um jogador da área de jogo.
- (e) O árbitro autorizará a entrada na área de jogo de um jogador suplente/substituto.
- (f) O árbitro autorizará a entrada na área de jogo dos médicos das equipas, ou das pessoas com formação médica, ou dos seus assistentes, conforme a Lei.
- (g) No fim do primeiro meio-tempo, o árbitro autorizará a entrada dos treinadores das equipas na área de jogo para aconselhar as suas equipas.

Lei 6A

6A.5. 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.6. 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 de** Jogo Ilegal.

6A.7. 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** utilizando aparelhos tecnológicos. Sempre que o árbitro **precisar de ajuda** nas suas decisões dentro da **área de ensaio** 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** também poderá ser consultado pelo árbitro sempre que este **precisar de ajuda** nas suas decisões na **área de ensaio** 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 ensaio**.
- (d) O **Vídeo-árbitro** também poderá ser consultado sobre o resultado de um pontapé aos postes.
- (e) No caso do árbitro ou árbitro auxiliar **precisar de ajuda** a decidir se um jogador estava ou não fora (por uma lateral) na tentativa de marcação de um ensaio, o **Vídeo-árbitro** também poderá ser consultado.

- (f) O **Video-árbitro** poderá ser consultado sempre que o árbitro ou os seus auxiliares **precisarem de ajuda** nas suas decisões relacionadas com a bola ter ficado morta pela **linha lateral de ensaio**, 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.8. 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, **a obtenção** 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 de** 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 **mêlée** 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 **mêlée** 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.

Lei 6A

6A.9. 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 ocorrido uma infracção ou sem que a bola tenha ficado morta, o jogo recomeçará com uma **mêlée**. 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.10. 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 **assinalará** uma **mêlée** com introdução pela equipa que jogou a bola em último lugar.
- (c) No caso de qualquer uma das equipas obter vantagem na **área de ensaio** 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 ensaio** e a bola estar na posse de um jogador defensor, será assinalado um toque-de-meta no local de contacto com o árbitro.

6A.11. BOLA TOCADA POR OUTRA PESSOA **NA ÁREA DE ENSAIO**

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.12. RESULTADO FINAL DO JOGO

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

6A.13. 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

Lei 6B

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 ensaio** 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 um **pontapé de transformação ou um pontapé de penalidade aos postes**, os dois árbitros auxiliares, ou juizes de linha, devem **assistir** o árbitro, indicando-lhe o resultado desse pontapé. Cada árbitro auxiliar, ou juiz de linha, colocar-se-á junto, 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 lançadora**.



Lei 6B

Deve também assinalar ao árbitro a saída da bola, ou do jogador que a transporta, pela **linha lateral da área de ensaio**.

- (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:

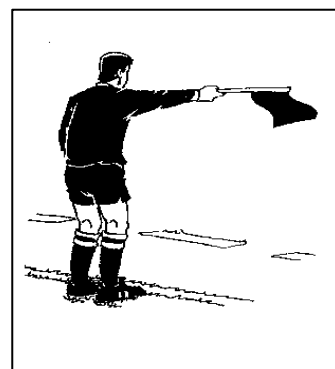
Exceção 1: quando o jogador que lança a bola coloca uma parte qualquer de um dos seus pés no interior do terreno de jogo;

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 de 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

Lei 6C

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 e Em-Jogo no Jogo Corrente**

Lei 12 – **Toque ou Passe para Diante**

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 **mêlée**, num **ruck**, num *maul* ou num **alinhamento**;
- fazer um toque-no-solo na **área de ensaio**.

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

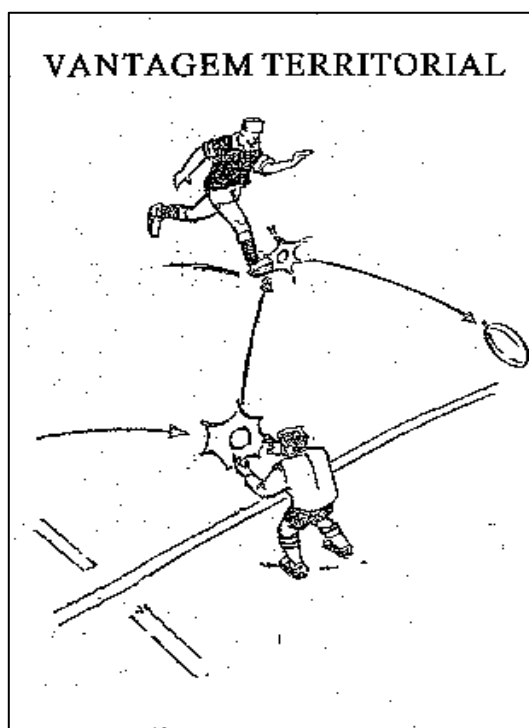
LEI 8 – VANTAGEM

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 tática.
- (c) Uma vantagem territorial significa um ganho de terreno.
- (d) Uma vantagem tática 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 recomençar 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 **mêlée**, a bola sai por uma das extremidades do túnel sem ter sido jogada.
- (c) **Rotação da Mêlée:** Não deve ser aplicada vantagem quando uma **mêlée** é rodada mais de 90° (de tal forma que a linha média ultrapasse a posição paralela à linha lateral).
- (d) **Derrocada da Mêlée:** Não deve ser aplicada a vantagem quando uma **mêlée** se desmorona. O árbitro deverá então apitar imediatamente.
- (e) **Jogador empurrado/levantado para fora da Mêlée:** Não deve ser aplicada a vantagem quando, numa **mêlée**, um jogador da 1ª linha é empurrado para cima e/ou para fora da **mêlée**. 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 INFRAÇÃO

- (a) A Lei da Vantagem é aplicada quando uma equipa cometer mais do que uma infração.
 - (b) Quando após uma infração cometida por uma das equipas, o árbitro aplica a vantagem, mas a equipa adversária comete ela uma infração, o árbitro deverá apitar e aplicar as sanções relacionadas com a primeira infração 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 ensaio** 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 **obtido** 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: 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 **mêlée** que tenha tido lugar como opção ao pontapé livre. **(3 pontos)**

9A.2. PONTAPÉ AOS POSTES – CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

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

- (b) Um golo é **obtido** 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 **obtido** 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.

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 exceção 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 recolha 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 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 ensaio** 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 contrário ao disposto e ao espírito das Leis do Jogo, e inclui acções tais como Obstrução, Jogo Desleal, Faltas Repetidas, Jogo Perigoso e Incorreções, que são acções prejudiciais ao jogo.

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 **mêlée**, de um **ruck**, de um **maul** ou de um **alinhamento**, 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 **mêlée** (normalmente o flanqueador), impedir um adversário (normalmente o médio de formação) de avançar rodeando essa **mêlée**. (P.P.)



PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

10.2. JOGO DESLEAL

- (a) **Infracções intencionais:** É ilegal para qualquer jogador cometer deliberadamente um acto desleal ou infringir intencionalmente qualquer Lei do Jogo. 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**. (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, por cometer uma acção de Jogo Ilegal, evita a marcação de um ensaio, deve ser avisado e temporariamente suspenso do jogo **por um período de dez minutos de tempo de jogo efectivo**, ou será 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, colocar, empurrar, arrastar ou lançar a bola, com o braço ou a mão, da área de jogo para além da linha lateral, da **linha lateral da área de ensaio** ou da **linha de fundo** 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 noutro ponto 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 ensaio**.
- Se a infracção for cometida na **área de ensaio**, a marca para o pontapé de penalidade será no terreno de jogo, a 5 metros da **linha de ensaio**, 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.

- Um jogador penalizado por cometer infracções repetidas deve ser advertido e temporariamente suspenso do jogo **por um período de dez minutos de tempo de jogo efectivo**. Se este jogador cometer outra falta

merecedora de nova/ outra advertência, ou se repetir a mesma falta, será expulso **do jogo**.

- (b) **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.

- (c) **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 **o fraco conhecimento** 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.)

- (c) **Pontapear:** É ilegal para qualquer jogador pontapear um adversário.(P.P.)

PENALIDADE:

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

- (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 considerado Jogo Perigoso. (P.P.)

- Uma placagem de braço esticado é considerado 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.)

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

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

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.

- (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 **mêlée**, num **ruck** ou num **maul**. (P.P.)
- (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:

Para infracções às Secções 4(d)-(g): 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 *mêlée*, num *ruck* ou *maul*:** É ilegal para qualquer jogador das 1^{as} linhas de uma *mêlée* 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 *mêlée*, de um *ruck* ou de um *maul*. (P.P.)
 - É ilegal para qualquer jogador carregar sobre um *ruck* ou um *maul* sem estar ligado a outro jogador integrado *nessa mesma formação*. (P.P.)
- (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.)
- (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:

Para infracções às Secções 4(h)-(k): pontapé de penalidade.

- Em caso de reincidência numa falta similar após advertência, o jogador reincidente deve ser expulso *do jogo*. Além da advertência ou expulsão, deve ser expulso. Além da advertência ou da expulsão, deve ser assinalado um ensaio de penalidade se a infracção evita um ensaio que seria provavelmente marcado.

- (l) **Incorreção enquanto a bola está morta**: 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 **fosse recomeçar** com uma **mêlée** a 5 metros da **linha de ensaio**, a marca do pontapé de penalidade será **naquele ponto**.

Se o jogo **fosse recomeçar** com um “pontapé de 22 metros”, a equipa não faltosa poderá 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.

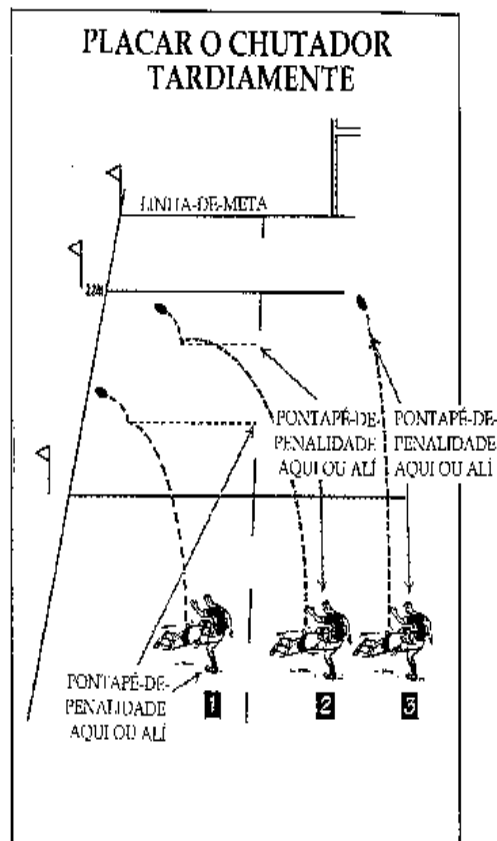
- (m) **Carregar tardiamente o pontapeador:** É ilegal para qualquer jogador, intencionalmente, carregar ou obstruir um adversário que acaba de pontapear a bola. (P.P.)

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 ensaio** da equipa do pontapeador, a marca para o pontapé de penalidade será a 5 metros da **linha de ensaio** 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 da área de ensaio**, a marca para o pontapé de penalidade situa-se no terreno de jogo a 5 metros da **linha de ensaio** 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 ensaio** 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 ensaio** e que passa pelo ponto de queda da bola.
- Quando o ponto de queda da bola se situa na **área de ensaio**, ou fora pela **linha lateral de ensaio**, ou sobre ou para além da **linha de fundo**, a marca para efeito de opção no pontapé de penalidade situa-se a 5 metros da **linha de ensaio**, sobre uma linha paralela às linhas laterais e que passa pelo ponto onde a bola ultrapassou a **linha de ensaio** 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 táticas 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 ensaio** 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 ensaio** 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 ensaio** 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 ensaio** 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 do jogo 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 (cartão vermelho).

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 DEFINITIVAMENTE DO JOGO

Um jogador expulso definitivamente do jogo não poderá voltar a tomar parte no mesmo 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 **passé ou lançamento para diante** não intencional, não está fora-de-jogo.

Um jogador pode estar fora-de-jogo na **área de ensaio**.

- (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 ensaio**.

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 **mêlée no ponto onde a bola foi jogada em último lugar pela equipa infractora. Se este ponto se situar na **área de ensaio**, a **mêlée** terá lugar a 5 metros da **linha de ensaio**, 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 ACIDENTAL

- (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 assinalada uma *mêlée* 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 *mêlée* por “**fora-de-jogo acidental**” 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

Quando um jogador faz um toque para diante 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 (equipa não infractora) de uma situação de vantagem. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

11.8. COLOCAÇÃO EM-JOGO DE UM JOGADOR QUE SE ESTÁ A RETIRAR QUANDO DE UMA *MÊLÉE*, DE *UM RUCK*, DE UM *MAUL* OU DE *UM ALINHAMENTO*

Um jogador em posição de fora-de-jogo quando *uma mêlée, um ruck, 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 *mêlée, o ruck, 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.

11.9. 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

Definição

Toque para diante: 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 fundo** 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: 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 fundo** adversária.

Excepção:

Ressaltar para diante: No caso de a bola não ter sido lançada ou passada para diante, mas ressalta 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 **mêlée** no local da falta.

- (b) **Toque ou passe para diante não intencional num alinhamento:** Deverá ser assinalada uma *mêlée* a 15 metros da linha lateral.
- (c) **Toque ou passe para diante perto da área de ensaio:** Se um jogador atacante faz um toque ou passe para diante no terreno de jogo e a bola segue para a área de ensaio adversária, e aí ela fica morta, a *mêlée* deverá ser assinalada no local onde foi feito o toque ou passe para diante, mas nunca a menos de 5 metros da linha de ensaio e da linha lateral.
- (d) **Toque ou passe para diante na área de ensaio:** Quando um jogador de qualquer uma das equipas faz um toque ou um passe para diante na área de ensaio, deverá ser assinalada uma *mêlée* a 5 metros da linha de ensaio 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 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 – **Ruck**

Lei 17 – **Maul**

Lei 18 – **“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

- 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.
- 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 **mêlée** no centro do terreno.

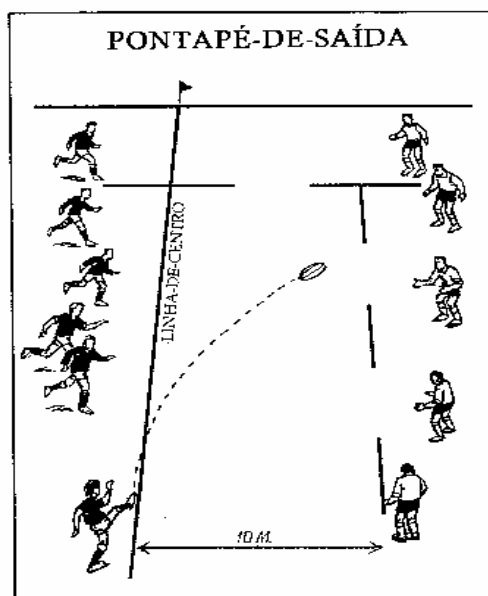
13.2. QUEM EXECUTA O PONTAPÉ DE SAÍDA E O PONTAPÉ DE CENTRO

- 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.
- 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 **mêlée** 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 **mêlée** 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 **mêlée** no centro do terreno.

No caso da equipa adversária escolher aceitar o pontapé, **o alinhamento terá lugar** 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, **o alinhamento terá lugar** no **ponto** onde a bola ultrapassou a linha lateral.

13.9. BOLA PONTAPEADA PARA A **ÁREA DE ENSAIO** ADVERSÁRIA

(a) Se a bola é pontapeada para a **área de ensaio** 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 ensaio** ou a **linha de fundo**, aquela equipa tem duas opções:

- pedir uma **mêlée** 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 ensaio** 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 fundo** ou a **linha lateral de ensaio**.

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 **mêlée** 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 **mêlée** 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
- beneficiar de uma **mêlée** no meio da linha de 22 metros.

Se o pontapé for aceite, o **local** para **o alinhamento** será no cruzamento da linha lateral com a linha de 22 metros. Se a bola, devido ao efeito do vento ou por qualquer outro motivo, sai directamente pela linha lateral, quer a bola tenha ou não ultrapassado a linha de 22 metros, o alinhamento terá lugar no ponto onde a bola ultrapassou a linha lateral.

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

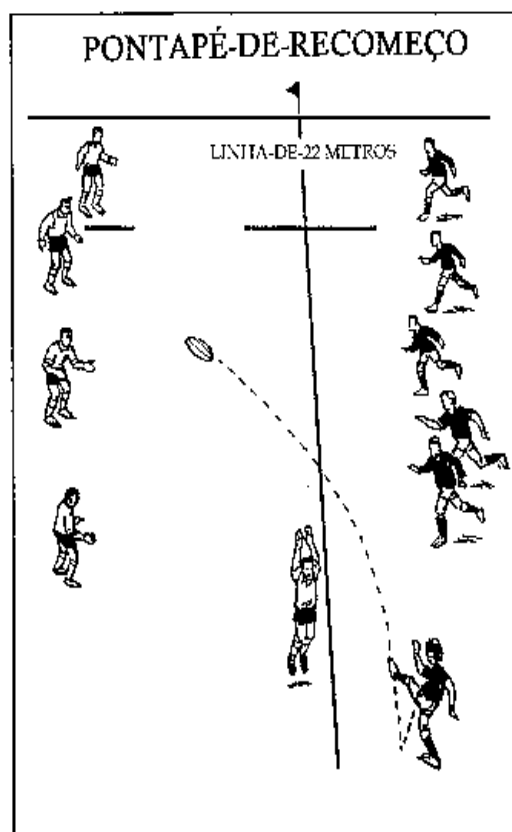
- (a) Se a bola for pontapeada para a **área de ensaio** adversária sem tocar ou ser tocada por um jogador, a equipa adversária tem três opções à sua escolha:
- fazer um toque-de-meta
 - deixar morrer a bola
 - jogá-la.
- (b) Se a equipa adversária faz um toque-de-meta, faz com que a bola fique morta, ou esta fica morta por tocar ou atravessar a **linha lateral de ensaio** ou a **linha de fundo**, aquela equipa tem duas opções à sua escolha:

- pedir uma **mêlée** 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 **assinalada** uma **mêlée** 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:

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

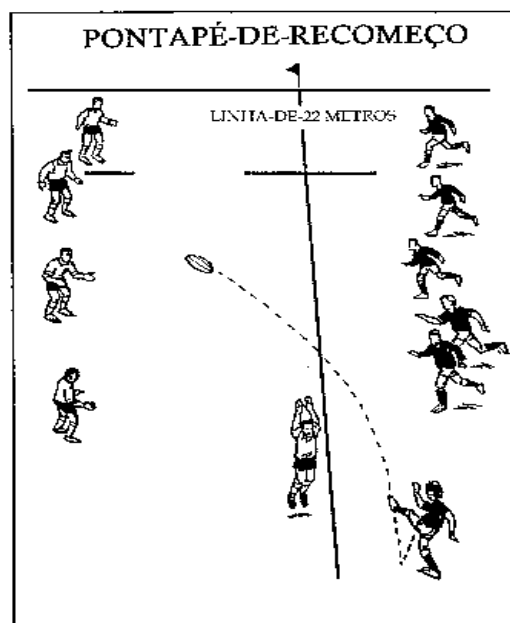
13.17. COLOCAÇÃO DA EQUIPA ADVERSÁRIA NO “PONTAPÉ DE 22”

- (a) A equipa adversária não deve carregar atravessando a linha de 22 metros antes da bola ser pontapeada. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre no local da infracção.

- (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 **mêlée** ou um **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

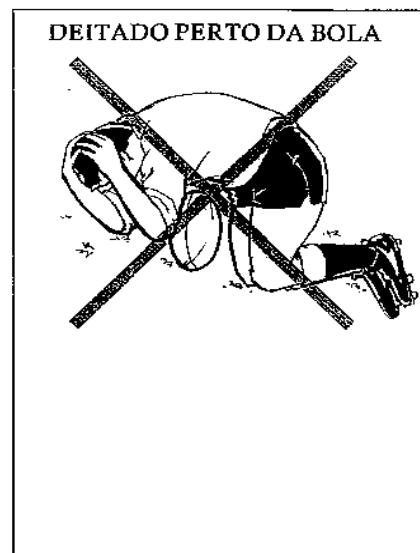
Definição

“**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

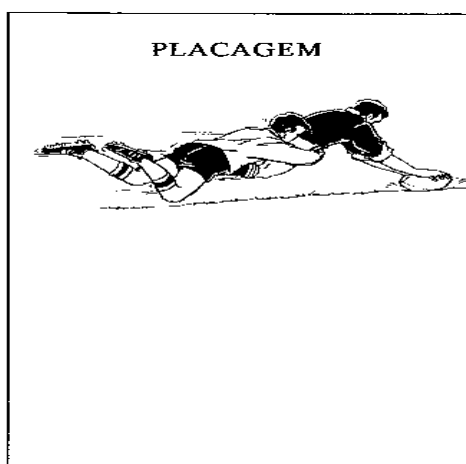
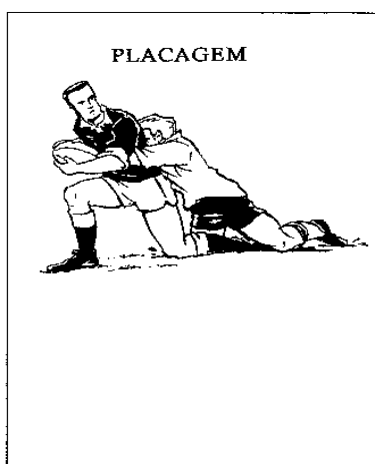
Definição

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 **solo**.

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 **solo**, e que também vão ao **solo**, são designados como os “**jogadores placadores**”.

Os jogadores adversários que agarram o portador da bola e que não vão ao **solo**, 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 SOLO”

- (a) Se o portador da bola está com um ou ambos os joelhos no solo, considera-se que este jogador foi “**atirado ao solo**”.
- (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 solo**”.

15.4. 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 4(a)-(c): pontapé de penalidade.

15.5. 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.)**
- (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.)**

PENALIDADE:

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

- (e) Se jogadores adversários, que se encontrem de pé, tentam jogar a bola, o jogador placado deve imediatamente largar a bola. **(P.P.)**

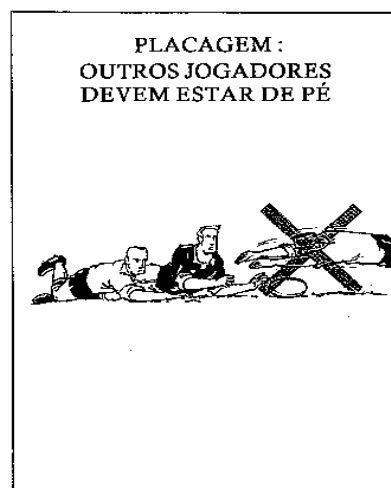
PENALIDADE:

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 ensaio**.
- (g) Se os jogadores forem placados perto da **linha de ensaio**, 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.

15.6. 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.)**



- (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 ensaio**. **(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 **solo** na zona de placagem ou perto dela, excepto se for placado por um jogador adversário. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 6(a), (c)-(e): pontapé de penalidade.

- (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 ensaio** 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) Quando um jogador placado tenta fazer um toque-no-solo sobre ou para além da **linha de ensaio** 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 6(f)-(i): pontapé de penalidade.

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

15.7. 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.)**

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 7(a)-(e): pontapé de penalidade.

- (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:

Pontapé de penalidade.

15.8. 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 assinalar imediatamente uma *mêlée* 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 – **RUCK**

Definições

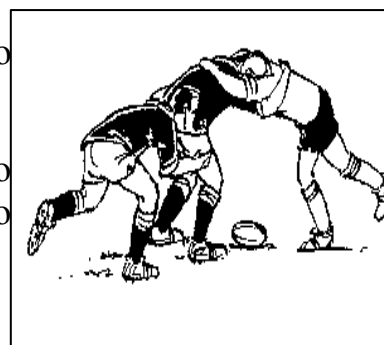
Um **ruck** é constituído estando a bola no solo por um ou mais jogadores de cada equipa que se encontrem de pé e em contacto físico rodeando cerradamente a bola que se encontra no meio deles. Quando tem lugar **um ruck**, o jogo corrente termina.

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

16.1. CONSTITUIÇÃO **DO RUCK**

- (a) **Local:** **Um ruck** 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.

RUCK



16.2. **INCORPORANDO-SE NO RUCK**

- (a) Qualquer jogador formando, **incorporando-se** ou participando **num ruck** não deve ter a cabeça nem os ombros mais baixos que as ancas. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

- (b) Qualquer jogador incorporado **no ruck** deverá estar ligado pelo menos por um braço – da mão ao ombro – passado em volta do corpo dum seu companheiro de equipa **nesse ruck**. **(P.P.)**
- (c) O colocar de uma mão num outro jogador **do ruck** não constitui ligação. **(P.P.)**

PENALIDADE:

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

- (d) Qualquer jogador formando, **incorporando-se** ou participando **num ruck** tem que estar de pé. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

16.3. RUCKING

- (a) Qualquer jogador participando **num ruck** deve manter-se de pé. (P.P.)
- (b) É ilegal para qualquer jogador cair ou ajoelhar-se intencionalmente **num ruck**. 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 **no ruck**. (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 **no ruck** 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 **NO RUCK**

- (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 **no ruck**. (P.P.)
- (c) É ilegal para qualquer jogador apanhar, **no ruck**, a bola com as pernas. (P.P.)
- (d) Qualquer jogador caído no solo **no ruck** ou perto **deste** não deve ocupar-se de qualquer modo com a bola, esteja esta **no ruck** ou a sair **dele** 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 **no ruck**, um jogador não deve agir de uma forma que leve os seus adversários a julgar que a bola está fora **do ruck** (ex: simulação de passe). (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre.

16.5. FORA-DE-JOGO **NO RUCK**

- (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 um jogador, uma linha paralela à **linha de ensaio** 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 ensaio**, a linha de fora-de-jogo para a equipa defensora será a **linha de ensaio**.
- (b) Os jogadores devem **incorporar-se ao ruck**, ou recuar imediatamente para trás da linha de fora-de-jogo. Se qualquer jogador permanecer ao lado de **um ruck** sem estar devidamente ligado a **ele**, está fora-de-jogo. (P.P.)

PENALIDADE:

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

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

(d) **Jogadores que não se incorporam num ruck:** Se um jogador se encontra à frente da linha de fora-de-jogo e não se incorpora **no ruck**, 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 ruck**, está fora-de-jogo. (P.P.)



PENALIDADE:

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

16.6. CONCLUSÃO BEM SUCEDIDA DO RUCK

Quando a bola sai de **um ruck** ou, se a bola num **ruck** atinge ou ultrapassa a **linha de ensaio**, **o ruck** termina de forma bem sucedida.

16.7. CONCLUSÃO MAL SUCEDIDA DO RUCK

(a) **Um ruck** termina sem sucesso quando a bola se torna injogável e é assinalada uma **mêlée**.

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

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 **do ruck**.

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

- (b) Antes de apitar para assinalar uma *mêlée*, o árbitro deve conceder um tempo razoável para que a bola saia *do ruck*, 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 *mêlée*.
-

LEI 17 – 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 devem estar incorporados ou efectivamente ligados ao *maul*, de pé e deslocando-se em direcção a uma linha de ensaio. O jogo corrente terminou.

MAUL



17.1. CONSTITUIÇÃO DO MAUL

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

Lei Experimental

17.2. INCORPORANDO-SE NO MAUL

- (a) Um jogador deve estar efectivamente ligado ou incorporado no *maul* e não deve apenas permanecer a seu lado. (P.P.)
- (b) O colocar de uma mão num outro jogador do *maul* não constitui ligação. (P.P.)
- (c) **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.)
- (d) É proibido a qualquer jogador provocar intencionalmente a derrocada de um *maul*. Isto é Jogo Perigoso. (P.P.)
- (e) Um jogador não deve saltar para cima de outros jogadores participantes no *maul*. (P.P.)

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 2(a)-(e): 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 um jogador, uma linha paralela à **linha de ensaio** 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 ensaio**, a linha de fora-de-jogo para a equipa defensora será a **linha de ensaio**.
- (b) Os jogadores devem **incorporar-se no** *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 incorporando-se no** *maul*: Todos os jogadores **incorporando-se no** *maul* devem fazê-lo por detrás do último pé do **último** jogador da sua equipa incorporado no *maul*, podendo ligar-se ou **incorporar-se no** *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:

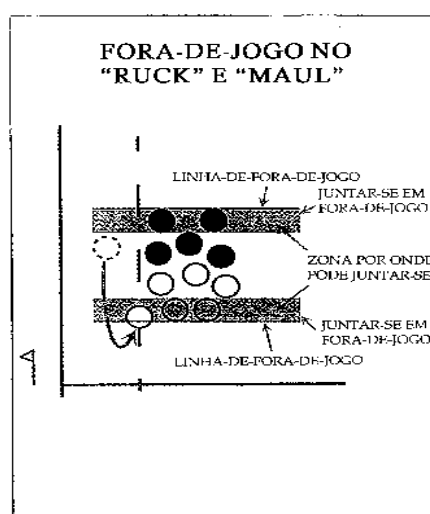
Pontapé de penalidade na linha de fora-de-jogo da equipa infractora.

- (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 reincorporar 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 DO MAUL

- (a) 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 ensaio.

Lei Experimental

- (b) É permitido a um jogador puxar o *maul* para o solo, desde que o faça agarrando um adversário (incorporado no *maul*) na zona compreendida entre os ombros e as ancas deste. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

17.6. CONCLUSÃO MAL SUCEDIDA DO MAUL

Lei Experimental

- (a) O *maul* termina sem sucesso quando a bola se torna injogável, ou quando o *maul* é derrubado ou puxado para o solo e a bola não ficar disponível. Será assinalada uma *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 *mêlée*.
- (c) **Mêlée 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 *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 *mêlée*.
- (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 assinalar uma *mêlée*, a não ser que a bola esteja imediatamente disponível para que o jogo prossiga.
- (h) **Mêlée 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 ensaio* e aí a bola se tornar injogável ou ser feito um toque-de-meta, será assinalada uma *mêlée* a 5 metros. A equipa atacante introduzirá a bola na *mêlée*.

LEI 18 – “MARCO!”

Definição

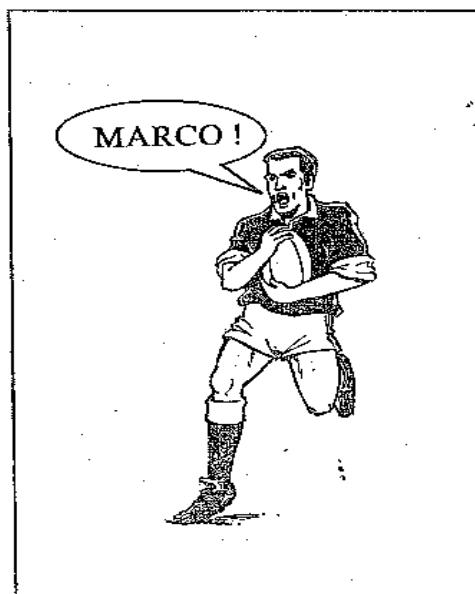
Para fazer um **encaixe-de-balão**, um jogador deve encontrar-se sobre ou atrás da sua linha de 22 metros. Se um jogador tem um pé sobre ou atrás da sua linha de 22 metros, está dentro da sua área de 22 metros. O jogador deve encaixar com firmeza a bola vinda directamente de um pontapé adversário e ao 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 ensaio**.



18.1. DEPOIS DO ENCAIXE-DE-BALÃO

O árbitro deve apitar imediatamente e assinalar um pontapé livre a favor da equipa do 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 assinalada uma **mêlée** na marca, com introdução da bola pela equipa deste jogador. Se a marca estiver situada na **área de ensaio**, a **mêlée** será constituída a 5 metros da **linha de ensaio** 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. **MÊLÉE** COMO OPÇÃO

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

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

Lei 20 – *Mêlée*

Lei 21 – Pontapé de penalidade e Pontapé livre

LEI 19 – BOLA FORA E REPOSIÇÃO EM JOGO POR ALINHAMENTO

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 ensaio** e a linha de 22 metros, incluindo a linha de 22 metros mas excluindo a **linha de ensaio**.

A **linha de reposição**: 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.

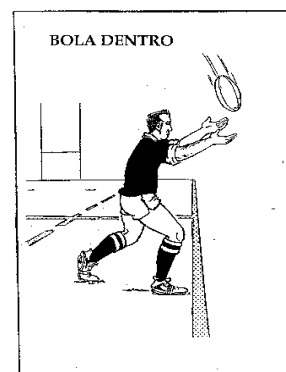
A bola está “**fora**” quando, transportada por um jogador, a bola ou o jogador que a transporta toca numa linha lateral ou no solo para além desta linha.

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 ensaio** 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 ensaio**. 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 ensaio**.



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 ensaio** 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 ensaio** do pontapeador.

Lei Experimental

- (b) **A equipa é responsável por colocar a bola dentro da sua área de 22:** Quando um jogador defensor jogar a bola fora da sua área de 22 e a faça entrar nesta ou na sua **área de ensaio** sem tocar num jogador da equipa adversária, e depois esse jogador ou outro jogador da sua equipa pontapear a bola directamente para fora, sem que esta toque num jogador da equipa adversária, ou sem que tenha havido uma placagem, ou se tenha disputado um **ruck** ou **maul**, não haverá ganho de terreno através deste pontapé.

Lei Experimental

- (c) **A equipa defensora coloca a bola dentro da sua área de 22 após um alinhamento ou uma **mêlée**:** Quando a equipa defensora introduzir a bola num alinhamento ou numa **mêlée** formada fora da sua área de 22 e posteriormente a jogar para dentro desta sem que tenha tocado num jogador da equipa adversária, todas acções imediatas de jogo ao pé da equipa defensora em que a bola saia directamente para fora antes que esta seja tocada por um jogador da equipa adversária, ou sem que tenha havido uma placagem ou se tenha disputado um **ruck** ou **maul**, não haverá ganho de terreno através deste pontapé.

- Ganhar terreno

Lei Experimental

(d) **Jogador transporta a bola para a sua área de 22:** Quando um jogador defensor jogar a bola fora da sua área de 22 e esta entrar na sua área de 22 ou **área de ensaio** e a bola depois tocar num jogador adversário, ou ocorrer uma placagem ou se formar um *ruck* ou *maul*, e depois disso a bola for pontapeada directamente para fora por um jogador da equipa defensora, a reposição da bola em jogo será feita no ponto onde a bola tocou ou cruzou a linha lateral.

Lei Experimental

(e) **Bola colocada na área de 22 pelo adversário:** Quando a bola é colocada dentro da área de 22 pela equipa adversária, sem que a bola tenha tocado num (ou ter sido tocada por um) jogador da equipa defensora antes de entrar na área de 22, e a bola for pontapeada directamente para fora pela equipa defensora, a reposição da bola em jogo será feita no ponto onde a bola tocou ou cruzou a linha lateral.

(f) **Bola pontapeada 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.

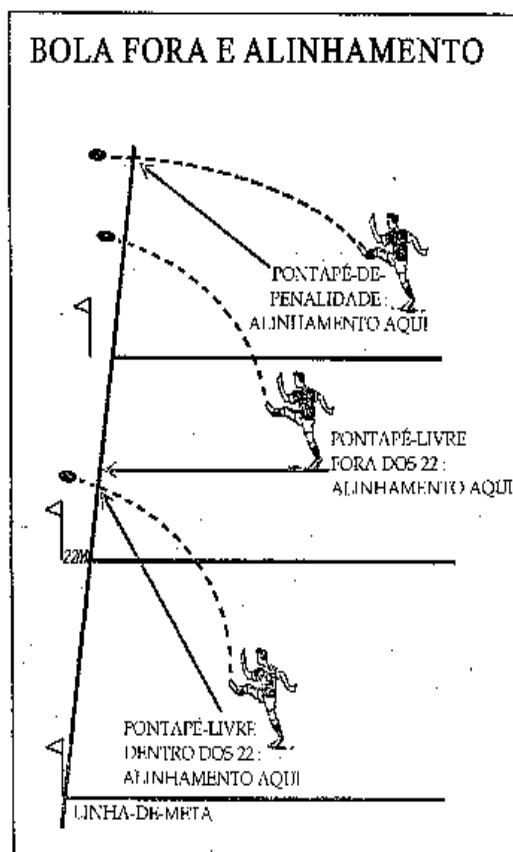
Se um jogador, situado em qualquer ponto da área de jogo, pontapeia a bola e esta toca ou é tocada por um jogador adversário, e sai directamente para fora, a reposição da bola em jogo deve ser feita na direcção do ponto onde o adversário tocou na bola, ou no ponto onde a bola tocou ou cruzou a linha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

- Pontapé de penalidade

(f) **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.

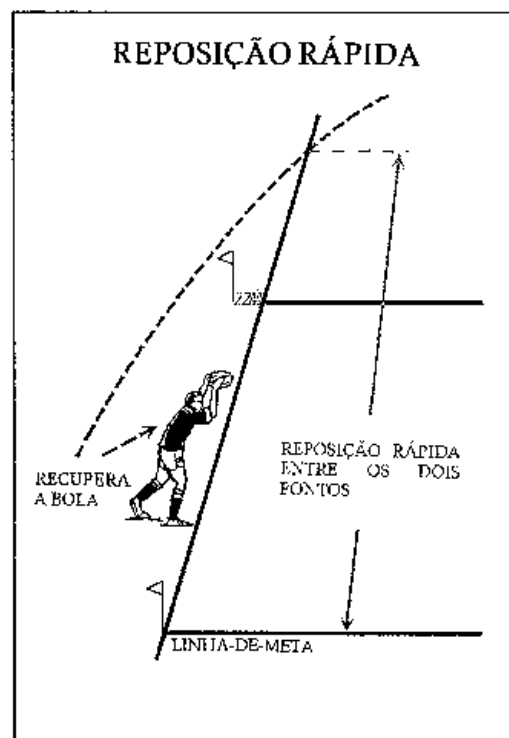
- Pontapé livre

- (g) **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 ensaio** do pontapeador.
- (h) **Pontapeador dentro da sua área de 22 metros ou área de ensaio – ganhar terreno:** No caso de um pontapé livre assinalado dentro da área de 22 ou **área de ensaio** 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 ensaio** 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.



Lei 19

- (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 **lançará** a bola num novo alinhamento.

Lei Experimental

- (e) Numa reposição rápida, se a bola for **lançada** na direcção da **linha de ensaio** da equipa adversária ou se a bola não percorrer pelo menos 5 metros sobre ou para trás 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 **lançar** a bola num alinhamento normal ou **introduzir a bola** numa **mêlée** 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 **lançar** mal a bola no novo alinhamento, será assinalada uma **mêlée** 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.

Lei Experimental

- (f) Numa reposição rápida, um jogador pode **lançar a bola sobre a linha de reposição** ou na direcção da sua **linha de ensaio**.
- (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 efectuada 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 do lançamento.

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.

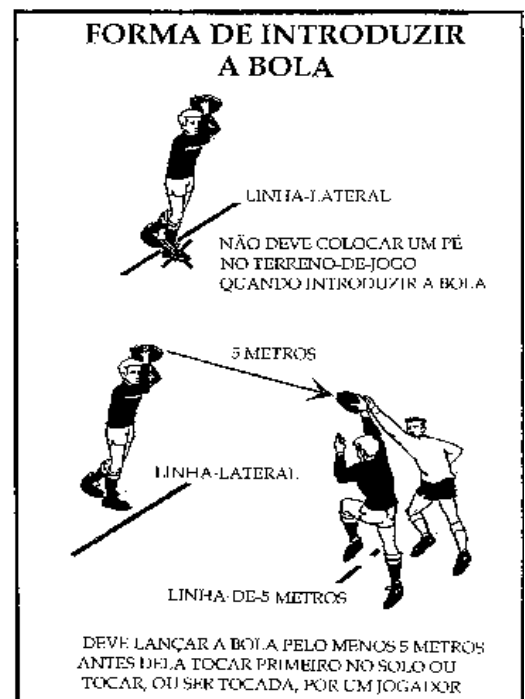
19.5. MODO DE LANÇAR A BOLA

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 lançá-la 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. LANÇAMENTO INCORRECTO

(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 *mêlée* a 15 metros da linha lateral. Se a equipa adversária escolher um novo alinhamento e a bola for incorrectamente reposta em jogo, será assinalada 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 **pelo lançamento** 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 ensaio**), ou atrás da sua **linha de ensaio** se esta estiver mais próxima.

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

Mêlée após alinhamento: Qualquer **mêlée** escolhida ou **assinalada** (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

Lei Experimental

(a) **Mínimo:** O alinhamento é constituído pelo menos por dois (2) jogadores de cada equipa. Uma equipa não se deve recusar, voluntariamente, a constituir o alinhamento. **(P.L.)**

PENALIDADE:

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

Lei Experimental

(b) **Máximo:** Não existe restrição no número de jogadores participantes no alinhamento a apresentar por cada equipa. Cabe a cada equipa escolher o número de jogadores a participar no alinhamento e não existe qualquer obrigação de o número de jogadores participantes de cada equipa ser igual.

(c) A equipa adversária pode optar por um número de jogadores inferior àquele apresentado pela equipa **lançadora** 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.)**

PENALIDADE:

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

Lei Experimental

(e) **Colocação do “receptor”:** O jogador receptor de cada equipa deve-se colocar 2 metros afastado (para trás e em direcção à sua **linha de ensaio**) dos seus companheiros de equipa participantes no alinhamento, no espaço compreendido entre as linhas de 5 e 15 metros a partir da linha lateral. (P.L.)

PENALIDADE:

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

Lei Experimental

(f) **Colocação de um jogador entre a linha lateral e a linha de 5M:** A equipa não responsável pelo lançamento da bola no alinhamento tem de colocar no início do alinhamento, um jogador do seu lado da linha de reposição e no espaço entre a linha lateral e a linha de 5M. Este jogador tem de estar pelo menos a dois metros da linha de 5M. (P.L.)

PENALIDADE:

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

(g) **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.)

(h) **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.)

(i) 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.)

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

PENALIDADE:

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

Lei 19

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

- (l) 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:** o alinhamento inicia-se quando a bola sai das mãos do lançador.
- (b) **Fim:** o alinhamento termina quando a bola ou o jogador portador da bola abandona o alinhamento.

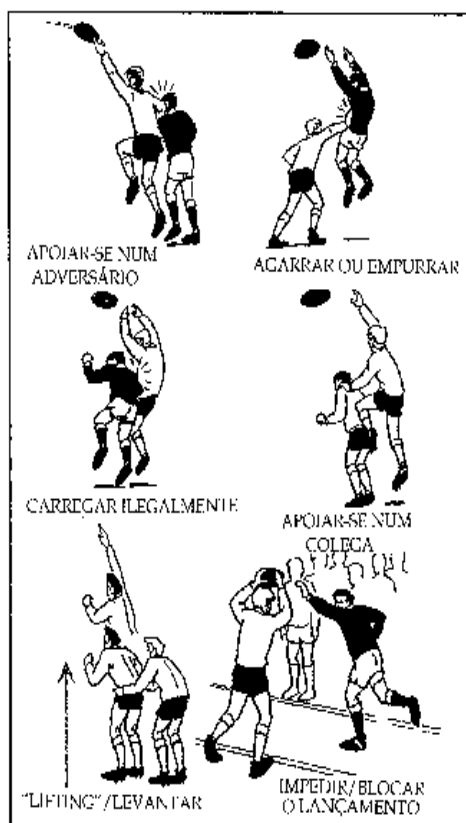
Isto inclui as situações seguintes:

- o alinhamento termina quando a bola é **lançada**, 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”), **o alinhamento** termina;
- quando um jogador do alinhamento entrega a bola a outro jogador que está a fazer um movimento de *peeling-off*, **o alinhamento** termina;
- se a bola é lançada para além da linha de 15 metros ou se um jogador portador da bola ultrapassa esta linha, **o alinhamento** termina;
- **o 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, **este** termina. O jogo recomeçará com uma **mêlée**.

Lei 19

19.9. OPÇÕES À DISPOSIÇÃO NO ALINHAMENTO

- (a) **Fora-de-jogo:** Um jogador do alinhamento não deve estar fora-de-jogo. Até ao momento do **lançamento** 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.)**

PENALIDADE:

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

Lei 19

Lei Experimental

(g) **Lifting:** É permitido a qualquer jogador do alinhamento levantar do solo (*lifting*) um companheiro da sua equipa, ou apoiá-lo no seu salto, desde que o jogador não seja agarrado por detrás abaixo dos calções ou à frente abaixo das coxas. (P.L.)

Lei Experimental

(h) **Saltar, levantar (*lifting*) ou apoiar antes do lançamento da bola:** Não é permitido a qualquer jogador do alinhamento saltar para a bola, apoiar um outro jogador e ser apoiado no seu salto, antes da bola sair das mãos do lançador. (P.L.)

Lei Experimental

(i) **Pre-gripping é permitido:** É permitido a qualquer jogador do alinhamento agarrar previamente um companheiro, desde que este salte para disputar a bola e não seja agarrado/ apoiado no salto por detrás abaixo dos calções, ou à frente abaixo das coxas. (P.L.)

PENALIDADES:

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

(j) **Apoio:** É ilegal para qualquer jogador do alinhamento **levantar ou** 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.

(k) **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.

Lei 19

(l) **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.)

(m) 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 ensaio** antes de **terminado o alinhamento**, excepto numa jogada de *peeling-off*. (P.L.)

(n) **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 ensaio** se esta **estiver mais próxima**. (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.

Existem duas excepções ao que acima se diz:

Excepção 1: Lançamento comprido: Se o jogador responsável **pelo lançamento** da bola no alinhamento **lançá-la** para além da linha de 15 metros, um companheiro da sua equipa (não participante

Lei 19

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

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 ensaio**.

Lei 19

- (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**. 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 **designa a linha de ensaio, se esta estiver mais próxima**.

A Lei do Fora-de-Jogo no Alinhamento difere no caso de um lançamento comprido ou no caso de constituição de **um 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 **legalmente** 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.)**

Lei 19

- (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 **antes deste** 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 **a** 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 **designa** a **linha de ensaio**, se esta **estiver mais próxima**.

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

Lei 19

antes de terminar o alinhamento. (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 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.

Lei 19

19.16. FORA-DE-JOGO **NO RUCK OU MAUL INTEGRADOS NO ALINHAMENTO**

- (a) Quando se constitui **um 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 **no 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 **constituído um ruck** ou *maul* no alinhamento.
- (c) Para os jogadores não participantes no alinhamento, **o alinhamento** termina quando **o 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 **no ruck** 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.)**

PENALIDADE:

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

- (e) Aplicam-se as restantes restrições referentes às Leis **do Ruck** ou *Maul* – Leis 16 e 17.

Um jogador não deve incorporar-se **no 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:

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

Lei 19

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 ensaio** 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 – **MÊLÉE**

Definições

A finalidade de uma **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 (“1ªs 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 **introduzida** a bola pelo jogador médio de formação, permitindo a qualquer jogador de ambas as 1ªs linhas poder disputar a sua posse, tentando talonar a bola com qualquer pé.

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

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

O jogador **médio de formação** é o jogador de cada equipa que introduz a bola na **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 1ªs linhas.

O jogador colocado no meio de cada 1ª 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 **“2ªs linhas”**.

Os jogadores exteriores que se ligam na 2ª linha ou na 3ª 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 flanqueador e um jogador 2ª linha.

20.1. CONSTITUIÇÃO DA MÊLÉE

- (a) **Local de constituição da *mêlée*:** Qualquer *mêlée* será constituída dentro do terreno de jogo no ponto da falta, ou ponto de paragem de jogo, ou tão próximo dele quanto possível, salvo indicação contrária nas Leis do Jogo.
- (b) Se o ponto da falta ou ponto de paragem de jogo for a menos de 5 metros da linha lateral, a *mêlée* será constituída a 5 metros dessa linha. Uma *mêlée* só poderá ter lugar dentro do terreno de jogo e depois de constituída, a sua linha média não deve estar nunca a menos de 5 metros da linha de ensaio.
- (c) Verificando-se uma infracção ou se ocorrer uma paragem de jogo dentro da área de ensaio, a respectiva *mêlée* será constituída a 5 metros da linha de ensaio.
- (d) A *mêlée* 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 *mêlée*. (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 1^{as} linhas será em todas as ocasiões composta por três (3) jogadores. Cada uma das 2^{as} 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 *mêlée* pode ser igualmente reduzido. Neste caso, quando uma equipa procede à 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 *mêlée* 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 **mêlée**. 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 / **tocar** / pausa / e só encaixar à voz de “**formar**” 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 **mêlée** deverá manter-se estacionária e a sua linha média paralela às **linhas de ensaio** até que a bola saia das mãos do **introdutor** (médio de formação). É interdito a qualquer das equipas empurrar a equipa adversária antes da introdução da bola na **mêlée**. **(P.L.)**

PENALIDADE:

Pontapé livre.

20.2. POSICIONAMENTO DOS JOGADORES DA 1^a LINHA

- (a) Os jogadores de cada 1^a linha devem estar numa posição que lhes permita um efectivo empurrão para a frente. Enquanto uma **mêlée** tem lugar, o corpo e os pés de cada jogador da 1^a 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 **mêlée**, 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 **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 **mêlée** tem lugar, os jogadores de cada 1ª linha devem manter-se firmes e continuamente ligados. **(P.P.)**

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (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:** O pilar esquerdo 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:** O pilar direito 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(b)-(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 **mêlée** 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.)
- (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:

Para infracções às Secções 3(f),(g): pontapé de penalidade.

- (h) **Derrocada de uma mêlée:** Quando uma **mêlée** se desmorona, o árbitro deve apitar imediatamente impedindo que os jogadores continuem a empurrar.
- (i) **Jogador empurrado para cima (levantado):** Se qualquer jogador da **mêlée** 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 **mêlée**, o árbitro deve apitar imediatamente impedindo que os jogadores continuem a empurrar.

20.4. EQUIPA INTRODUTORA DA BOLA NA **MÊLÉE**

- (a) Após uma falta, a equipa não infractora introduzirá a bola na **mêlée**.
- (b) **Mêlée após um ruck:** consultar a Lei 16.7.
- (c) **Mêlée após um maul:** consultar a Lei 17.6.
- (d) **Mêlée 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 **mêlée** 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 **mêlée** permanece estacionária e a bola não sai sem demora, o árbitro assinalará uma nova **mêlée** no ponto da paragem. A introdução da bola na nova **mêlée** pertencerá à equipa que não tinha a posse da bola na **mêlée** no momento da paragem do jogo.
- (f) Quando uma **mêlée** fica estacionária e não recomeça a movimentar-se sem demora, a bola deve sair imediatamente. Caso contrário, o árbitro **assinalará** uma nova **mêlée** no ponto da paragem. A bola será introduzida na nova **mêlée** pela equipa não de posse da bola na altura da paragem do jogo.
- (g) Se uma **mêlée** se desmoronar ou se os jogadores se levantarem sem que tenha ocorrido qualquer infracção, será **assinalada** outra **mêlée com introdução** pela equipa que inicialmente introduzira a bola.

Se uma **mêlée** 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 **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 **mêlée** de cada equipa. (P.L.)

PENALIDADE:

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 **mêlée** 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.)

PENALIDADE:

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

- (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:

Pontapé livre.

20.7. INÍCIO DA MÊLÉE

- (a) O jogo numa **mêlée** 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 **mêlée** 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 **mêlée**, a não ser que tenha sido legalmente jogada por um jogador da 1ª linha.
- (d) Se a bola sair pelo túnel da **mêlée** depois de ter sido jogada por um jogador da 1ª 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 **mêlée** 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 **se apoderar** 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 **se apoderar** da bola com os dois pés em simultâneo. Os jogadores das 1ªs linhas não devem nunca, enquanto uma **mêlée** tem lugar, intencionalmente levantar ambos os pés do solo ao mesmo tempo. (P.P.)
- (g) **Torcendo-se, baixando-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 **mêlée**. (P.P.)
- (h) Os árbitros devem ser severos na penalização da derrocada intencional da **mêlée**. 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 **mêlée** um seu adversário. Isso é Jogo Perigoso. (P.P.)

PENALIDADES:

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

20.9. MÊLÉE – RESTRIÇÕES

- (a) **Todos os jogadores – derrocada da mêlée:** Um jogador não deve provocar a derrocada da **mêlée**, nem deve cair ou ajoelhar-se **nela de forma intencional**. Isso é Jogo Perigoso. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (b) **Todos os jogadores – apanhar a bola na *mêlée* com a mão:** Um jogador não deve **apanhar a bola na formação** com as mãos ou com as pernas. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- (c) **Todos os jogadores – outras restrições na tentativa de ganharem a bola:** Os jogadores não devem tentar ganhar a bola na *mêlée* 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 **sair da *mêlée***, um jogador não deve fazer reentrar a bola nessa *mêlée*. (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) **2^{as} 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 *mêlée*:** O jogador que introduz a bola e o seu opositor directo não devem pontapear a bola enquanto esta permanece na *mêlée*. (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 *mêlée*, que leve os seus adversários a julgar que a bola está fora da *mêlée*. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre.

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

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

20.10. FIM DA MÊLÉE

- (a) **Saída da bola:** Quando a bola sai da **mêlée**, excepto pelo túnel, a **mêlée** termina.
- (b) **Mêlée na área de ensaio:** Uma **mêlée** não pode ter lugar na **área de ensaio**. Quando a bola numa **mêlée** atinge ou ultrapassa a **linha de ensaio**, essa **mêlée** 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 mêlée:** O último jogador numa **mêlée** é aquele cujos pés são os últimos da **mêlée** e se encontram mais perto da **linha de ensaio** da sua equipa. Quando o último jogador da **mêlée** – tendo a bola entre os seus pés – se desliga e agarra a bola, a **mêlée** termina.



20.11. ROTAÇÃO DA MÊLÉE

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

Lei Experimental

- (b) A nova **mêlée** 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 **mêlée**.

20.12. FORA-DE-JOGO NA **MÊLÉE**

Definição

Numa **mêlée**, 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 **mêlée**.

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 **mêlée**. Se o último pé do jogador de uma das equipas se encontra sobre ou para além da sua **linha de ensaio**, essa linha passa a ser a **linha de fora-de-jogo**. As **linhas de fora-de-jogo** são linhas paralelas às **linhas de ensaio**.

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

- (a) Quando a **mêlée** estiver formada, o médio de formação não introdutor da bola deve colocar-se do mesmo lado da **mêlée** 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 **mêlée**. **(P.P.)**
- (b) **Fora-de-jogo para os médios de formação:** O jogador médio de formação da equipa que ganhou a posse de bola na **mêlée** está fora-de-jogo se coloca os dois pés à frente da bola enquanto esta permanece na **mêlée**. Se este jogador coloca apenas um dos seus pés à frente da bola, não está fora-de-jogo. **(P.P.)**
- (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 **mêlée**, coloca qualquer um dos seus pés à frente da bola enquanto esta permanece na **mêlée**. **(P.P.)**

Lei Experimental

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

PENALIDADE:

Para infracções às Secções 12(a)-(d): pontapé de penalidade.

Lei Experimental

(e) O médio de formação da equipa que não ganhou a posse da bola na **mêlée** não se deve afastar **desta** devendo permanecer à frente da sua linha de fora-de-jogo, que passa pelo último pé do jogador da sua equipa na **mêlée**. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

(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 **mêlée**. (P.P.)

PENALIDADE:

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

Lei Experimental

(g) **Fora-de-jogo para os jogadores não incorporados na **mêlée**:** Um jogador não incorporado na **mêlée**, e não sendo o jogador de uma ou outra equipa encarregado da introdução da bola na mesma, está fora-de-jogo se coloca qualquer um dos seus pés à frente da linha de fora-de-jogo, ou se permanecer à frente desta linha. A linha de fora-de-jogo para os jogadores não participantes na **mêlée** é uma linha imaginária paralela às **linhas de ensaio** e distam 5 metros do último pé do jogador de cada equipa incorporado na **mêlée**. (P.P.)

PENALIDADE:

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

(h) **Jogadores retardatários:** Enquanto uma **mêlée** se constitui, os jogadores que não fazem parte da mesma, devem retirar-se imediatamente para trás da sua linha de fora-de-jogo, caso contrário permanecem **em** 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.

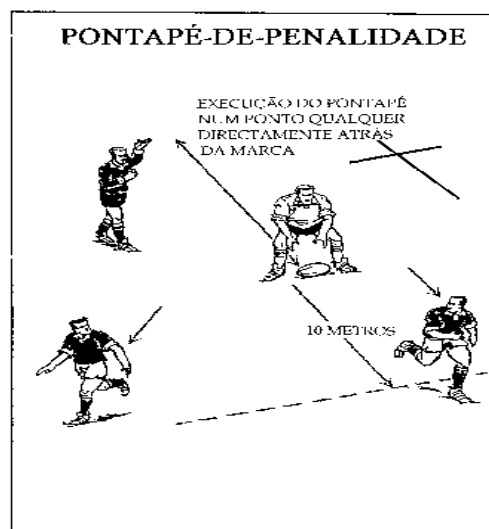
21.1. LOCAL DE EXECUÇÃO DO PONTAPÉ DE PENALIDADE E DO PONTAPÉ LIVRE

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 ensaio** do adversário, o ponto para a execução do pontapé situar-se-á a 5 metros da **linha de ensaio**, 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 ensaio**, a marca para o pontapé situar-se-á dentro do terreno de jogo a 5 metros da **linha de ensaio**, sobre uma linha passando pelo ponto da infracção.

PENALIDADE:

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

21.3. MODO 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 de um modo qualquer: pontapé colocado, pontapé de ressaltar a bola no joelho. Isto não constitui um pontapé.
- (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 mêlée 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 mêlée na marca, com introdução da bola pela equipa adversária.

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

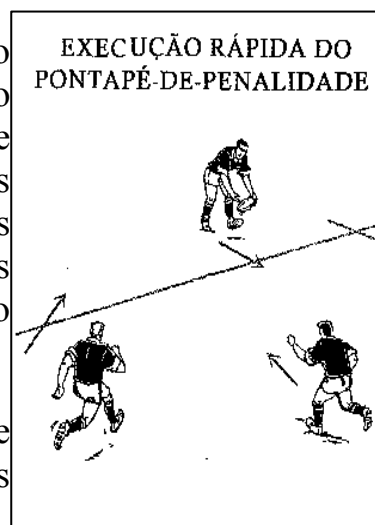
- (a) **Mêlée como opção:** Quando é assinalado um pontapé de penalidade ou um pontapé livre, a equipa não infractora pode optar por uma mêlée na marca e procederá à introdução da bola.
- (b) **Sem demora:** Quando da execução de um pontapé de penalidade aos postes, o pontapé deve ser executado no prazo de um minuto, desde o momento em que o jogador pontapeador dá indicação ao árbitro desta intenção. 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 assinalada uma mêlée 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 ensaio:** Quando um pontapé de penalidade ou um pontapé livre é executado dentro da área de ensaio, 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 ensaio:** Se, dum pontapé de penalidade ou dum pontapé livre executado dentro da área de ensaio, a bola sai pela linha lateral de ensaio ou toca ou ultrapassa a linha de fundo, ou um jogador defensor faz com que a bola fique morta antes desta ultrapassar a linha de ensaio, deverá ser assinalada uma mêlée 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 *mêlée* na marca, salvo indicações contrárias nas Leis de Jogo. A equipa adversária introduzirá a bola na *mêlée*.

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 **transformação** de um **pontapé de ressalto** 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 **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 ensaio**, situada a 10 metros da marca do pontapé de penalidade ou até à sua **linha de ensaio** se esta estiver mais perto da marca.
- (b) **Continuar a correr:** A equipa adversária deve recuar sem demora em direcção à sua **área de ensaio** 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 primitiva, mas nunca a menos de 5 metros da linha de meta. 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 ensaio situada a 10 metros da marca do pontapé livre, ou até à sua linha de ensaio se esta estiver mais perto da marca. Se a marca do pontapé livre se encontrar dentro da área de ensaio da equipa não infractora, a equipa adversária deve recuar imediatamente em direcção à sua área de ensaio 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 ensaio 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 **mêlée** na marca e a introdução da bola pertencerá à equipa adversária.
- (g) **Pontapé livre executado dentro da área de ensaio:** Se um pontapé livre é assinalado dentro da **área de ensaio** ou se o pontapé é assinalado no terreno de jogo mas o executante recua para dentro da sua **área de ensaio** para o executar e, se aí, os adversários carregam legalmente e impedem a execução do pontapé, deverá ser **assinalada** uma **mêlée** a 5 metros numa linha passando pela marca. A equipa atacante introduzirá a bola. Se um pontapé livre é executado dentro da **área de ensaio** 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 ensaio. 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 **intencionalmente**

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 Ensaio

Lei 22 – **Área de Ensaio**

LEI 22 – **ÁREA DE ENSAIO**

Definições

A **área de ensaio** 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 ensaio** adversária, é marcado um **ensaio**.

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

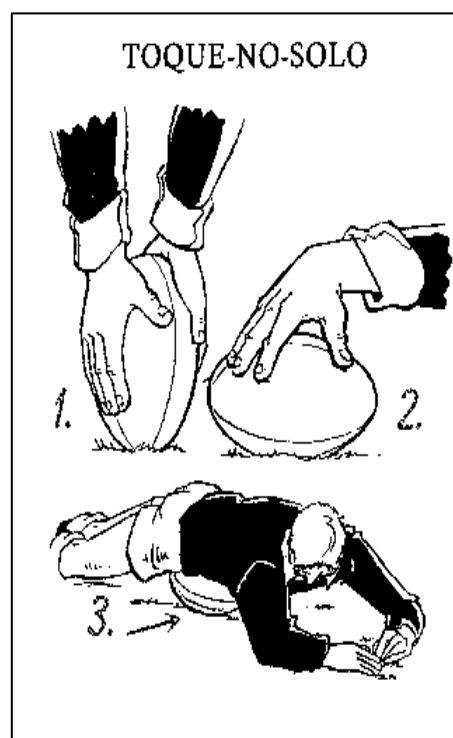
Um jogador defensor que tem qualquer dos seus pés sobre a **linha de ensaio** ou dentro da **área de ensaio**, e aí recebe a bola, é considerado como estando “dentro da **área de ensaio**”.

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 ensaio**. 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 ensaio**, 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 ensaio** e fazer um toque-no-solo noutra ponto dentro desta área.

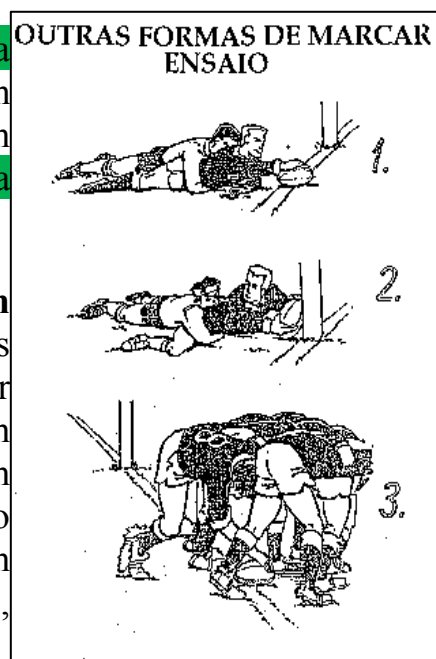
22.3. TOQUE-NO-SOLO PELO JOGADOR ATACANTE

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 ensaio** adversária. Isto aplica-se quer seja a equipa atacante quer a equipa defensora responsável pela entrada da bola na **área de ensaio**.

22.4. OUTRAS FORMAS DE MARCAR ENSAIO

(a) **Toque-no-solo sobre a linha de ensaio:** A **linha de ensaio** pertence à **área de ensaio**. Se um jogador atacante faz em primeiro lugar um toque-no-solo, estando a bola em cima da **linha de ensaio** 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 ensaio** que, por sua vez, pertence à **área de ensaio**. Se um jogador atacante faz em primeiro lugar um toque-no-solo com a bola no solo e em contacto com **qualquer um** dos postes da baliza ou em contacto com as protecções dos postes, considera-se que foi marcado um ensaio.



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

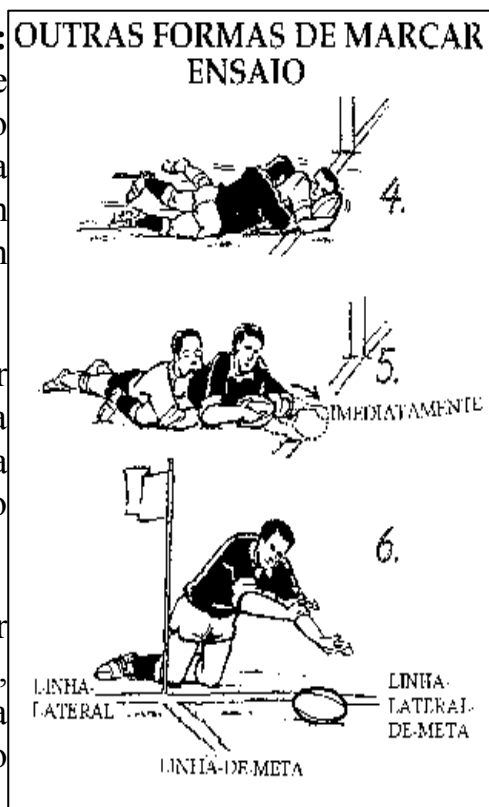
(e) **Placagem perto da linha de ensaio:** Se um jogador é placado perto da **linha de ensaio** adversária, numa posição tal que consegue, imediatamente, colocar a bola sobre ou para além da **linha de ensaio** do adversário, um ensaio é marcado.

(f) 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.

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

(h) **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.

(i) 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 ensaio**.

- (b) **Jogador fora pela linha lateral ou linha lateral de ensaio:** Pode ser feito um toque-de-meta por um jogador defensor que, estando fora pela linha lateral ou linha lateral de ensaio, faz em primeiro lugar um toque-no-solo na sua própria área de ensaio, 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 ensaio. 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. MÊLÉE OU RUCK EMPURRADO PARA A ÁREA DE ENSAIO

Uma *mêlée* ou um *ruck* só poderão ter lugar no terreno de jogo. Se, no decorrer de uma *mêlée* ou de um *ruck*, a equipa defensora é empurrada para além da sua linha de ensaio e, antes que a bola saia da formação, um jogador defensor faz um toque-no-solo dentro da sua própria área de ensaio, 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 ensaio 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 ensaio ou linha de fundo, 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 ensaio adversária e aí, ela fica morta, deverá ser assinalada uma *mêlée* 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 ensaio 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 assinalada uma **mêlée** 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 ensaio** e aí, um jogador da sua equipa faz um toque-no-solo sem que tenha ocorrido qualquer infracção. A marca para a constituição da **mêlée** será a 5 metros da **linha de ensaio**, em frente do ponto onde foi feito o toque-no-solo.

22.8. BOLA PONTAPEADA PARA A **ÁREA DE ENSAIO**

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

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

22.9. JOGADOR DEFENSOR DENTRO DA **ÁREA DE ENSAIO**

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

22.10. BOLA “PRESA” NA **ÁREA DE ENSAIO**

Se um jogador que transporta a bola na **área de ensaio** é agarrado de tal modo que lhe é completamente impossível fazer um toque-no-solo, a bola é considerada “presa”. O árbitro assinalará uma **mêlée** 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 ensaio**.

22.11. BOLA “MORTA” NA **ÁREA DE ENSAIO**

- (a) Considera-se que a bola está “morta” quando esta toca na **linha lateral de ensaio** ou na **linha de fundo**, ou toca numa pessoa ou num objecto para além destas linhas. Se a bola, antes de entrar na **área de ensaio**, 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 ensaio**, foi jogada em último lugar por um jogador da equipa defensora, será **assinalada** uma **mêlée** a 5 metros com introdução da bola pela equipa atacante.

- (b) Quando um jogador portador da bola toca na **linha lateral de ensaio** ou na **linha de fundo**, ou toca no solo para além destas linhas, a bola fica “morta”. Se a bola foi transportada para a **área de ensaio** 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 **mêlée** 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”.

Lei Experimental

22.12. BOLA OU JOGADOR PORTADOR DA BOLA TOCANDO NA BANDEIRA

Se a bola, ou o jogador portador da mesma, tocar na bandeira ou na haste da bandeira colocada na intersecção da **linha de ensaio** com a **linha lateral da área de ensaio**, ou colocada na intersecção da **linha de fundo** com a **linha lateral da área de ensaio** sem tornar a bola “morta”, considera-se que a bola continua “dentro”, excepto se a bola, enquanto na posse de um jogador, entrar em contacto com a base da bandeira e o solo em simultâneo.

22.13. **MÊLÉE APÓS INFRACÇÃO PELA EQUIPA ATACANTE**

Se um jogador da equipa atacante cometer qualquer infracção na **área de ensaio** adversária para qual a **sanção** é uma **mêlée** – por exemplo, um **toque ou passe para diante** – o jogo recomeçará com uma **mêlée** a 5 metros. A marca para a constituição da **mêlée** será em face do ponto da falta e a bola será introduzida pela equipa defensora.

22.14. **MÊLÉE APÓS INFRACÇÃO PELA EQUIPA DEFENSORA**

Para qualquer infracção cometida por um jogador defensor na sua **área de**

ensaio e para qual a **sanção** é uma **mêlée**, por exemplo, um **toque para diante**, o jogo recomeçará com uma **mêlée** a 5 metros. A marca para a constituição desta **mêlée** será em face do ponto da falta e a equipa atacante procederá à introdução da bola.

22.15. 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 ensaio**, o jogo recomeçará com uma **mêlée** a 5 metros da **linha de ensaio**, em face do ponto onde foi efectuado o toque-no-solo. A equipa atacante introduzirá a bola na **mêlée**.

22.16. INFRACÇÕES NA **ÁREA DE ENSAIO**

Qualquer infracção cometida na **área de ensaio** será sancionada da mesma forma que uma falta semelhante cometida no terreno de jogo. Um **toque ou passe para diante** efectuado dentro da **área de ensaio** é sancionado com uma **mêlée** 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 ensaio.**

Para uma infracção cometida dentro da **área de ensaio 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 ensaio** em face do ponto da falta.**

22.17. INCORRECÇÕES OU JOGO DESLEAL NA **ÁREA DE ENSAIO**

- (a) **Obstrução pela equipa atacante:** No caso de carga ou obstrução intencional na **área de ensaio** 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 ensaio** 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.

Um jogador que evita a marcação de um ensaio por cometer um acto de Jogo Ilegal deve ser advertido e temporariamente suspenso do jogo, ou então será expulso.

- (c) **Qualquer outra situação de Jogo Ilegal:** Em caso de Jogo Ilegal na área de ensaio 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

AGOSTO 2008

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 Sub-19. Para os jogos efectuados com menos de quinze jogadores por equipa ou, para os jogos dos escalões mais jovens (**Sub-18; Sub-16**, 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 – **Mêlée**

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES: A EQUIPA

- **Modificar a Secção 3.5(c) como segue:**

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

- (c) **Para** uma equipa **poder** apresentar 19, 20, **ou 21 jogadores**, deverá ter cinco (5) jogadores que possam **jogar na 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 **mêlés** normais com segurança.

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

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

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

(f) Para uma equipa poder 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 ter três (3) jogadores que possam jogar na 2ª linha.

- Incluir uma nova Secção 3.12(b):

3.12. JOGADORES SUBSTITUÍDOS QUE REENTRAM NO 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 de tempo de jogo efectivo 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 – MÊLÉE

- Modificar a Secção 20.1(f) como segue :

20.1. CONSTITUIÇÃO DA MÊLÉE

(f) Numa mêlée 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.

Excepção: Uma equipa deverá apresentar menos de oito jogadores numa

mêlée 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 excepção, deverá haver sempre um número mínimo de cinco (5) jogadores por equipa numa **mêlée**.

Quando uma equipa estiver reduzida a menos de quinze (15) jogadores, a composição da **mêlée** 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 1^{as} e 2^{as} linhas).

Quando tem lugar uma **mêlée** 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 assinalar **mêléés** não disputadas.

Numa **mêlée** não disputada, a qual é idêntica a uma **mêlée** 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 **mêlée**:** Uma **mêlée** não deve ser rodada intencionalmente. (P.P.)

PENALIDADE:

Pontapé de penalidade.

- **O árbitro deverá parar o jogo se uma *mêlée* rodar 45°:** Se a rotação não for intencional, uma nova *mêlée* 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 *mêlée*:** Um jogador não deve reter a bola intencionalmente na *mêlée* uma vez talonada a bola e obtido o seu controle na *mêlée*. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre.



F P R
FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

LEIS DO JOGO
DE RUGBY

AGOSTO 2008

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 – **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.

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

- Modificar a Secção 3.12. como segue:

3.12. JOGADORES SUBSTITUÍDOS QUE REENTRAM **NO** JOGO

Um jogador que tenha sido substituído não pode reentrar **no** 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**, as duas equipas estiverem empatadas e for necessário disputar-se um prolongamento, este será disputado em períodos

de cinco (5) minutos cada. No fim de 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.
- (d) **Assinalando o resultado de um pontapé aos postes:** Quando tem lugar um pontapé de transformação ou um pontapé de penalidade aos postes, o juiz de ensaio deve assistir 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 ensaio 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 ensaio** 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 ensaio** deve levantar a sua bandeira quando a bola, ou o jogador que a transporta, ultrapassa ou toca na **linha lateral de ensaio**.
 - (f) **Assinalando a obtenção de um ensaio:** O **juiz de ensaio** deve **assistir** 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 ensaio** a assinalarem ao árbitro um incidente de Jogo Ilegal na **área de ensaio**.
-

LEI 9 – ESTABELECIMENTO DA PONTUAÇÃO

9B. **PONTAPÉ DE TRANSFORMAÇÃO**

- Modificar a Secção 9B.1(c) como segue:

9B.1. EXECUÇÃO DO **PONTAPÉ DE TRANSFORMAÇÃO**

- (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 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 ENSAIO 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 ensaio** ou a **linha de fundo**, beneficiará de um pontapé livre no centro do terreno. (P.L.)

PENALIDADE:

Pontapé livre no centro do terreno.

LEI 20 – **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 **introduzida** 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 **“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 DA **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 Exceção e a respectiva Penalidade da Secção 20.1(f):

“**Exceção:** 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 1ª LINHA

- (c) **Pontapear a bola para fora:** Os jogadores das 1ªs linhas não devem pontapear a bola para fora do túnel ou para fora da *mêlée* 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. MODO 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 de um modo qualquer: pontapé de ressaltado 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 **assinalada** uma **mêlée** na marca com introdução da bola pela equipa adversária.
-



F P R
FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

LEIS DO JOGO
DE RUGBY

AGOSTO 2008

Sinalética do Árbitro

(ver ficheiro específico em anexo)



F P R
FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

LEIS DO JOGO
DE RUGBY

AGOSTO 2008

Extracto do Regulamento 12 da *IRB*

EXTRACTO DO REGULAMENTO 12 DA IRB

O texto que se segue é apenas um extracto do Regulamento 12 da IRB, o qual se destina às “Especificações relacionadas com o Equipamento dos Jogadores”. Para compreender este Regulamento na sua totalidade e entender a sua aplicação á Lei 4, deve consultar:- http://www.irb.com/laws_reg/index.cfm (versão original em Inglês).

1. ARTIGOS DE VESTUÁRIO PERMITIDOS POR LEI

(b) Caneleiras

A um jogador é permitido usar caneleiras por baixo das meias. As caneleiras não devem ter uma espessura superior a 0,5cm quando comprimidas e devem ser de material esponjoso integrado não-rígido.

(d) Luvas sem dedos

É permitida a cobertura dos dedos e polegares até a articulação distal dos mesmos. A zona de cobertura da luva não deverá prolongar-se para além do pulso.

O “corpo” da luva deve ser feito de um material flexível e elástico, e o material de aderência deve ser constituído de um composto de borracha mole cuja espessura não deve exceder 1mm.

Nenhuma parte da luva deve conter botões ou peças potencialmente perigosas.

(e) Protecções para os ombros

A um jogador é permitido usar uma protecção para os ombros e que pode estar incorporado nas roupas interiores ou na camisola, desde que a parte almofadada cubra **apenas** o ombro e a clavícula. Nenhuma parte da protecção deve ter uma espessura superior a 1cm quando não comprimida, e/ou uma densidade superior a 45kg/m³.

(g) Capacetes

A um jogador é permitido usar um capacete de material fino e macio, desde que nenhuma das suas partes tenha uma espessura superior a 1cm quando não comprimidas, e/ou uma densidade superior a 45kg/m³.

2. ARTIGO DE VESTUÁRIO ESPECIAL PARA MULHERES

No caso exclusivo de mulheres, também é permitido usar – para além dos artigos acima mencionados – uma protecção de material fino e macio para o peito, e que pode ser incorporada na roupa interior. Este tipo de protecção é permitida desde que cubra apenas o peito, e/ou o ombro, e/ou a clavícula. Nenhuma parte da protecção deve apresentar uma espessura superior a 1cm quando não comprimida e/ou uma densidade superior a 45kg/m³.

Todas as protecções para os Ombros, e Peito (exclusivamente para mulheres), bem como os Capacetes, devem estar em conformidade com o estabelecido nas “Especificações Padrão para o Desempenho dos Artigos Específicos do Equipamento dos Jogadores”, contidas no Apêndice 1 deste Regulamento.

3. PITÕES

Os pitões das botas usadas pelos jogadores devem estar em conformidade com os “Critérios de Avaliação da Segurança dos Pitões” promulgados pela IRB e contidos no Apêndice 2 deste Regulamento.

Extractos do Apêndice 2:

“Os pitões das botas usadas pelos jogadores devem ter as seguintes dimensões:

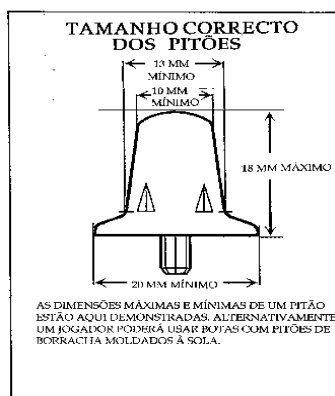
- comprimento máximo de 21mm (medido a partir da sola)
- diâmetro mínimo na ponta de 10mm
- diâmetro mínimo na base de 13mm (excluindo a anilha)
- quando fixado com uma anilha (parte integrante do pitão), o pitão deve ter um diâmetro mínimo de 20mm.”

“Os pitões devem cumprir com o formato e dimensões apresentados na Figura 1, e devem também apresentar um desempenho satisfatório.”

“Os formatos e dimensões de qualquer outro tipo de pitão não devem representar maior perigo de lesão a outro jogador do que aquele demonstrado na Figura 1.”

4. ARTIGOS DE VESTUÁRIO PROIBIDOS POR LEI

- g) É proibido a um jogador usar qualquer artigo – salvo aqueles especificados na Lei 4 e neste Regulamento – que tenha uma espessura superior a 0,5cm quando não comprimido, ou que tenha uma densidade superior a 45kg/m³.



As dimensões máximas e mínimas de um pitão estão aqui demonstradas.

Figura 1

O Selo de Aprovação da IRB.

Figura 2



F P R
FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE RUGBY

CARTA DO JOGO

AGOSTO 2008

TRADUZIDO E ADAPTADO DA EDIÇÃO
“*PLAYING CHARTER*”
DA *INTERNATIONAL RUGBY BOARD (I.R.B.)*

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

PRINCÍPIOS DO JOGO

PRINCÍPIOS DAS LEIS DO JOGO

CONCLUSÃO

INTRODUÇÃO

Um jogo que começou como um simples passatempo transformou-se num sistema global em que foram construídos vários grandes estádios, criada uma vasta estrutura administrativa e delineadas complexas estratégias. O Rugby, tal como outras actividades, que atraem o interesse e o entusiasmo de todos os tipos de pessoas, tem muitos lados e faces.

Além da área relativa ao jogo em si e ao suporte a ele relacionado, o Rugby engloba um número de conceitos sociais e emocionais, tais como a coragem, a lealdade, o espírito desportivo, a disciplina e o trabalho de equipa. Esta Carta dá ao jogo um *checklist* que permite que a forma de jogar e o comportamento possam ser avaliados. Tem como objectivo assegurar que o Rugby mantenha o seu carácter único quer dentro quer fora do campo de jogo.

A Carta cobre os princípios básicos do Rugby no que respeita ao jogo em si e ao treino, e à criação e aplicação das Leis do Jogo. Espera-se que esta Carta, que é importante complemento das Leis do Jogo, fixe um padrão para todos aqueles que estão envolvidos no Rugby, qualquer que seja o seu nível de envolvimento.

PRINCÍPIOS DO JOGO

CONDUTA

A lenda de William Webbs Ellis, que está registado na história como tendo sido o primeiro a pegar na bola e correr com ela, tem sobrevivido a imensuráveis teorias desde esse dia, em 1823, na Rugby School (Escola da cidade inglesa de Rugby). Que o jogo tenha as suas origens num acto de desafio espiritual é de algum modo apropriado.

Numa primeira observação é difícil encontrar os princípios básicos que estão atrás de um jogo que, para o observador ocasional, parece conter um largo conjunto de contradições. É perfeitamente aceitável, por exemplo, ver ser exercida uma grande pressão física sobre um adversário, mas não lhe infligir qualquer lesão por acto desleal ou malicioso.

Há fronteiras em que os jogadores e os árbitros devem operar e é da sua capacidade para fazer está fina distinção, combinada com o controlo e disciplina, quer individual quer colectiva, de que este código de conduta depende.

ESPÍRITO

O Rugby deve muito do seu atractivo ao facto de ser jogado de acordo quer com a letra quer com o espírito das Leis. A responsabilidade para que isso aconteça não cai num só individuo – envolve treinadores, capitães de equipa, jogadores e árbitros.

É através da disciplina, controlo e respeito mútuo, que o espírito do jogo se desenvolve e, no contexto de um jogo tão exigente como o Rugby, são essas qualidades que forjam a camaradagem e o sentido de *fair play* tão essenciais para o seu sucesso e a sua sobrevivência.

Tradições e virtudes antiquadas possam ser consideradas, mas elas resistiram ao tempo e, em todos os níveis a que o jogo é praticado, elas continuam a ser tão importantes para o futuro do Rugby como o foram através do seu longo e distinto passado. Os princípios do Rugby são o elemento fundamental em que o jogo se baseia e permite aos seus praticantes identificar o seu carácter, que faz dele um desporto tão distinto.

OBJECTIVO

O objectivo do jogo é que duas equipas, cada uma com quinze jogadores, jogando lealmente de acordo com as Leis e com espírito desportivo, poderem marcar o maior número de pontos possíveis transportando, passando, pontapeando a bola e fazendo o toque-no-solo.

O Rugby é jogado por homens e mulheres e por rapazes e raparigas em todo o Mundo. Mais de três milhões de pessoas com idade entre os 6 e os 60 jogam regularmente.

A vasta gama de requisitos técnicos e físicos necessários para a prática de jogo implica que haja oportunidade para a sua prática, em todos os níveis, para indivíduos de todos os tamanhos, dimensões e aptidões.

DISPUTA E CONTINUIDADE

A disputa pela posse da bola é um dos princípios chave do Rugby. Estas disputas ocorrem durante o jogo e de formas variadas:

- no contacto
- no **jogo corrente**
- quando o jogo recomeça através de **mêlés**, alinhamentos e pontapés de saída ou recomeço.

As disputas estão balanceadas de tal modo que recompensem as capacidades técnicas demonstradas nas acções anteriores. Por exemplo, a uma equipa forçada a pontapear a bola para além das linhas laterais devido à sua inabilidade para a manter em jogo, é negado o lançamento da bola para o alinhamento subsequente.

Do mesmo modo, à equipa que passa ou toca a bola **para a frente** é negado o direito de a introduzir na **mêlée** seguinte. A vantagem deve então ser concedida à equipa que lança ou introduz a bola, apesar de, e também nestas áreas de jogo, que a sua posse seja disputada de um modo leal.

É o objectivo da equipa na posse da bola manter a sua continuidade negando ao adversário a sua posse e, através de acções de boa técnica, avançar no terreno e marcar pontos. Falhar este objectivo significa dar a posse da bola ao adversário quer através de deficiências por parte da equipa que detinha a posse da bola, quer por boa qualidade da defesa adversária. Disputa e continuidade, ganhos e perdas.

Enquanto uma equipa tenta manter a continuidade da posse da bola, a equipa adversária esforça-se por disputar a sua posse. Isto origina o balanço essencial entre continuidade do jogo e continuidade de posse de bola. O **equilíbrio** entre disputa e continuidade aplica-se quer às **mêlés** quer ao **jogo corrente**.

OS PRINCÍPIOS DAS LEIS DO JOGO

Os princípios em que se baseiam as Leis do Jogo são:

UM DESPORTO PARA TODOS

As Leis do Jogo possibilitam a jogadores de diferentes estrutura física, capacidades, sexo e idade a participação no jogo de acordo com as suas capacidades de um modo controlado, competitivo e agradável. É dever de todos aqueles que jogam Rugby ter um conhecimento completo e a devida compreensão das Leis do Jogo.

MANTER A IDENTIDADE

As Leis asseguram que as características diferenciadas do Rugby sejam mantidas através de **mêlés**, alinhamentos, *mauls*, *rucks*, pontapés e recomeços do jogo. E também as situações chaves para contestar a posse da bola e a continuidade – o passe para trás e a placagem ofensiva.

DIVERSÃO E ENTRETENIMENTO

As Leis proporcionam a estrutura para um jogo agradável quer para jogador quer para o espectador. Se, em alguns casos, estes objectivos parecem ser incompatíveis, diversão e entretenimento são realçados permitindo aos jogadores assumirem as suas destrezas técnicas. Para se conseguir um **equilíbrio** correcto, as Leis estão sob revisão constante.

APLICAÇÃO

É uma obrigação dominante para os jogadores seguir as Leis e respeitar os princípios do *fair play*.

As Leis devem ser aplicadas de modo a assegurar que o jogo é jogado de acordo com os Princípios do Rugby. O árbitro e os **seus auxiliares** devem alcançar este objectivo através da imparcialidade, da consistência, da sensibilidade, e ao mais alto nível, da sua gestão. Por outro lado é responsabilidade dos treinadores, capitães e jogadores, respeitar a autoridade dos árbitros e **seus auxiliares**.

CONCLUSÃO

O Rugby é apreciado como um desporto para homens e mulheres, rapazes e raparigas. Constrói espírito de equipa, compreensão, cooperação e respeito pelos camaradas jogadores. Os seus alicerces são, como sempre foram, o prazer de participar, a coragem e a técnica que o jogo exige; o amor por um jogo de equipa que enriquece as vidas de todos nele envolvidos; e a amizade forjada através de um interesse comum pelo jogo.

É devido à, e não apesar da, intensidade física do Rugby e às suas características atléticas que tal camaradagem existe antes e depois do jogo. As longamente estabelecidas tradições de jogadores de diversas equipas adversárias, apreciarem o convívio entre eles fora do campo e num contexto social, continua a ser um aspecto essencial do jogo.

O Rugby abraçou totalmente a era profissional, mas reteve **a sua essência** e tradições de um jogo de recreação. Num tempo em que muitas qualidades tradicionais desportivas são diluídas ou mesmo contestadas, o Rugby está orgulhoso de poder reter os seus altos **padrões** de espírito desportivo, comportamento ético e *fair play*.

Espera-se que esta Carta possa reforçar estes apreciados valores.
