



Leis do jogo Rugby Union

Incorporando a cartilha do jogo

2024



**WORLD
RUGBY**

2024 Copyright © World Rugby

Todos os direitos reservados. A reprodução, distribuição ou transmissão de todo ou parte deste documento, seja por meio de cópia ou armazenamento em qualquer meio, eletrônico ou qualquer outro, sem a permissão por escrito da World Rugby (solicitação a qual deve ser feita junto à World Rugby), é proibida.

O direito da World Rugby de ser identificada como a autora deste trabalho é declarado por ela de acordo com o Copyright, Designs and Patents Act, 1988.

Publicado pela World Rugby.



World Rugby

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

Tel +353-1-240-9200

Web www.world.rugby **Email** info@worldrugby.org

Website de educação das leis da World Rugby

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano
Română • Afrikaans • Deutsch • العربية • Português • Polski



- Leia as leis do jogo e a cartilha de jogo
- Assista aos vídeos das leis na prática
- Faça o autoexame da lei e baixe seu certificado
- Baixe o arquivo em PDF do livro de leis



Obtenha o aplicativo gratuito das leis da World Rugby para iOS/Android



Prólogo	3
Cartilha do Jogo	4
Legenda para o texto e diagramas	16
Definições	17
Lei 1 O campo	26
Lei 2 Bola	30
Lei 3 Time	31
Lei 4 Vestimenta dos jogadores	36
Lei 5 Tempo	38
Lei 6 Oficiais de partida	40
Lei 7 Vantagem	47
Lei 8 Pontuação	49
Lei 9 Jogo sujo	54
Lei 10 Offside e onside em jogo aberto	59
Lei 11 Knock-on ou passe para frente	62
Lei 12 Chute de saída e chutes de reinício	63
Lei 13 Jogadores no piso em jogo aberto	67
Lei 14 Tackle	68
Lei 15 Ruck	74
Lei 16 Maul	78
Lei 17 Mark	81
Lei 18 Lateral, cobrança rápida e lineout	83
Lei 19 Scrum	99
Lei 20 Penal e free-kick	111
Lei 21 In-goal	116
Variações das leis – Menores de 19	119
Variações das leis – seven	122
Variações – ten	133
Variações – Game-on	141
Sinais do oficial de partida	147

O bjetivo do jogo é que duas equipes de quinze, dez ou sete jogadores cada uma, observando o jogo limpo, de acordo com as Leis e com espírito esportivo, ao portar, passar, chutar e apoiar a bola, marcar o maior número de pontos possível. A equipe que marcar mais pontos será a vencedora da partida.

As leis do jogo, incluindo as variações para Menores de 19, 10s e para Sevens, estão completas e contém todo o necessário para permitir que o jogo seja jogado de forma correta e leal.

O Rugby union é um esporte que envolve contato físico e, portanto, apresenta riscos inerentes. É muito importante que os jogadores joguem a partida de acordo com as Leis do Jogo e estejam atentos à sua própria segurança e à dos outros.

É responsabilidade dos jogadores assegurarem-se de estar física e tecnicamente preparados para jogar dentro das leis e estejam comprometidos em participar conforme práticas seguras e prazerosas.

É responsabilidade daqueles que treinam ou ensinam o jogo assegurar que os jogadores estejam preparados para cumprir as leis, jogar de maneira leal e praticar uma conduta segura.

É tarefa de o árbitro aplicar imparcialmente todas as leis em cada partida, incluindo os testes das leis e variações conforme autorizado pela World Rugby.

É tarefa das uniões assegurarem que o jogo em cada nível seja conduzido de acordo com um comportamento disciplinado e esportivo.

O princípio do jogo limpo não pode ser sustentado apenas pelo árbitro. A responsabilidade pela sua observância também depende das uniões, clubes, outros órgãos afiliados, treinadores e jogadores.

Cada união deve criar um programa de condução dos jovens jogadores. Através deste programa, os jovens jogadores podem ser gradualmente introduzidos nas várias fases do rugby em um momento apropriado, oferecendo-lhes mais proteção contra lesões. A idade e o conteúdo deste programa devem ser determinados por cada união, dependendo das características específicas do ambiente de jogo dentro dessa união.



Cartilha do Jogo



INTRODUÇÃO

Um jogo que se iniciou como um simples passatempo se transformou numa rede mundial ao redor da qual se construíram vários estádios, uma intrincada estrutura administrativa se criou e complexas estratégias foram desenvolvidas. O Rugby Union, assim como com qualquer atividade que atrai interesse e entusiasmo de todos os tipos de pessoas, tem diversos lados e faces.

O rugby é jogado mundialmente por pessoas de todas as idades e de uma ampla e diversificada gama de origens. Mais de 8,5 milhões de pessoas com idades entre 6 e 60 anos participam regularmente da prática do jogo. A grande variedade de habilidades e requisitos físicos necessários ao jogo significa que existe a oportunidade de indivíduos de diferentes biotipos, tamanhos e habilidades de participarem em todos os níveis.

Além do A Carta do Jogo é um documento complementar as Leis. O Rugby abarca uma série de conceitos sociais e emocionais como coragem, lealdade, espírito esportivo, disciplina e trabalho em equipe. O que esta cartilha faz é fornecer ao jogo um padrão através do qual possamos avaliar o comportamento e o modo de jogar. O objetivo é assegurar o caráter que Rugby mantenha seu caráter único tanto dentro quanto fora do campo.

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

*INTEGRIDADE • PAIXÃO •
SOLIDARIDADE DISCIPLINA • RESPEITO*

PRINCÍPIOS DO JOGO

CONDUTA

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

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

Estes são limites entre os quais atletas e árbitros devem conviver e é a capacidade de fazer esta fina distinção, combinada ao controle e disciplina, ambas individual e coletiva, sob os quais este código de conduta depende.

ESPÍRITO

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



INTEGRIDADE

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

PRINCÍPIOS DO JOGO

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

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

OBJETIVO

O objetivo do jogo é marcar a maior quantidade de pontos possível contra uma equipe adversária. Isto é feito carregando, passando, chutando e apoiando a bola, de acordo com as leis do jogo, seu espírito esportivo e jogo limpo

DISPUTA E CONTINUIDADE

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

- Em contato
- No jogo aberto
- Quando o jogo é reiniciado com scrums, alinhamentos laterais, chutes de início e de reinício.



PAIXÃO

Os praticantes do Rugby têm um apaixonado entusiasmo pelo Jogo. O Rugby gera entusiasmo, adesão emocional e senso de pertencimento à Família mundial do Rugby

PRINCÍPIOS DO JOGO

As disputas estão equilibradas de modo a recompensar a habilidade superior demonstrada na ação precedente. Por exemplo, à uma equipe forçada a chutar para a lateral por causa de sua incapacidade de manter o jogo, nega-se a reposição da bola no lateral. Do mesmo modo, à equipe que derruba a bola ou passa-a para frente nega-se a reposição no scrum subsequente. A vantagem então sempre deve estar com a equipe que introduz a bola, embora seja importante que estes reinícios possam ser disputados de forma justa.

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

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



SOLIDARIDADE

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

PRINCÍPIOS DAS LEIS

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

UM ESPORTE PARA TODOS

As Leis fornecem aos jogadores de diferentes portes, habilidades, gêneros e idades, a oportunidade de participar dentro do seu nível de capacidade, num ambiente controlado, competitivo e divertido. É necessário que todos os participantes do jogo de rugby tenham um sólido conhecimento e entendimento das Leis do Jogo.

MANUTENÇÃO DA IDENTIDADE

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

PRAZER E DIVERSÃO

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

A APLICAÇÃO

Há uma obrigação primordial para os jogadores de observar as leis e respeitar os princípios do jogo limpo. As leis devem ser aplicadas de forma a garantir que o jogo seja praticado de acordo com os princípios do rugby. Os árbitros podem conseguir isso por meio de justiça, consistência, sensibilidade e, quando apropriado, gerenciamento. Em troca, é da responsabilidade dos treinadores, capitães e jogadores respeitar a autoridade dos árbitros.



DISCIPLINA

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

CONCLUSÃO

O rugby é valorizado como um esporte para todas pessoas. . Ele constrói trabalho em equipe, compreensão, cooperação e respeito pelos colegas participantes. Seus alicerces são, como sempre foram:

- O prazer de participar
- A coragem e habilidade que o jogo demanda
- O amor de um esporte coletivo que enriquece as vidas de todos os envolvidos
- As amizades duradouras forjadas através de um interesse em comum pelo jogo.

É devido às características físicas intensas e atléticas do jogo, e não apesar delas, que existe um alto grau de camaradagem entre os praticantes, antes e depois das partidas. A tradição existente de jogadores de equipes adversárias desfrutarem da companhia uns dos outros fora do campo, num contexto social, permanecem na essência do Jogo.

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

Esta cartilha ajudará a reforçar estes estimados valores.

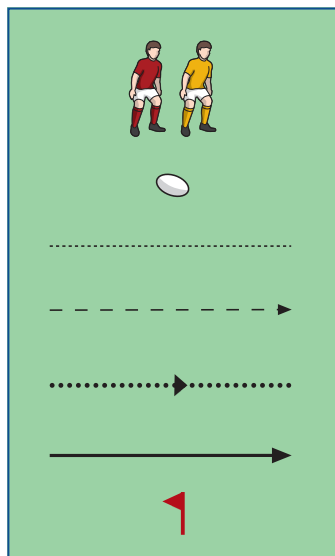


RESPEITO

O respeito pelos companheiros, adversários, oficiais de partida e aqueles envolvidos no Jogo é essencial.

DIAGRAMAS

Ao longo deste livro, os diagramas estão conforme as seguintes convenções:



Jogadores

Bola

Trajectoria da bola quando chutada

Trajectoria da bola quando lançada / passada

Trajectoria da bola quando há um knock-on / bloqueada

Trajectoria do jogador

Poste com bandeira

TEXTO

Provas de mudanças as leis em andamento estão indicadas com:

As sanções estão indicadas pelas cores da seguinte maneira:

Vermelho para uma sanção que resulta na outorga de um pênalti

Verde para uma sanção que resulta na outorga de um free-kick

Azul para uma sanção que resulta na outorga de um scrum, chute de início, lançamento rápido ou alinhamento lateral

Amarelo para uma sanção que resulta na desautorização de um chute.



Definições



0-9

22: A área entre a linha do try e a linha dos 22 metros, entre as linhas laterais. Inclui a linha dos 22 metros, mas não a linha do try ou as linhas laterais.

A

Além, atrás, ou na frente de uma posição: Com ambos os pés, exceto quando o contexto torna isso inapropriado.

área de jogo: O campo de jogo, mais as áreas de in-goal. As linhas laterais do campo de jogo, linhas laterais do in-goal, e linhas da bola morta não fazem parte do campo de jogo.

C

Camisa de jogo: Uma camisa utilizada na parte superior do corpo, que não está atrelada aos shorts ou à roupa de baixo.

Campo de jogo: A área entre as linhas de try e as linhas laterais. Essas linhas não fazem parte do campo de jogo.

Capitão: O jogador nomeado por um time para liderá-lo, consultar-se com o árbitro e fazer escolhas relativas a decisões do árbitro.

Cartão amarelo: O cartão apresentado pelo árbitro a um jogador para indicar que este está sendo advertido e temporariamente suspenso da partida.

Cartão vermelho: O cartão apresentado pelo árbitro para um jogador para indicar que o mesmo está sendo permanentemente excluído da partida.

Chutar diretamente para fora pela lateral: A bola é chutada diretamente para além da linha lateral sem antes aterrissar no campo de jogo ou tocar um dos jogadores ou o árbitro.

Chute: O ato de intencionalmente acertar a bola com qualquer parte da perna ou do pé, com exceção do calcanhar, desde o dedão até a base do joelho (excluindo-se o joelho em si). Um chute deve mover a bola em uma distância visível para além das mãos, ou pelo piso.

Chute de bola parada: A bola é chutada após ter sido posicionada no chão (ou em um suporte aprovado, um tee) para este fim.

Chute de reinício: O método para reiniciar o jogo com um drop-kick após uma equipe ter marcado pontos ou touch-down (um defensor apoia a bola dentro do in-goal).

Chute de saída: O método para iniciar cada tempo de uma partida, e cada período de prorrogação, a partir de um drop-kick.

Colega de time: Outro jogador do mesmo time.

Conversão: A bola é chutada (parada ou com um drop-kick) desde o campo de jogo por sobre a barra transversal do H do adversário.

D

De pé: Jogadores estão de pé se nenhuma outra parte do corpo estiver apoiada no piso ou em jogadores no piso.

Drop-kick: Após ser intencionalmente derrubada da(s) mão(s) ao piso, a bola é chutada no instante em que ela quica após o primeiro contato com o piso.

E

Em campo: Dentro do perímetro de jogo, distante das linhas laterais.

Expulso: Um jogador recebe um cartão vermelho e está permanentemente excluído da partida.

F

Fase de jogo: Scrum, lineout, ruck ou Maul.

Federação: Uma entidade, aprovada pela World Rugby, responsável pela organização e condução de jogos dentro de uma área geográfica específica.

Formação em flecha: Um tipo de ataque ilegal, que geralmente acontece perto da linha de gol, seja de pênalti, falta ou em jogo aberto. Os companheiros são travados em cada lado do portador da bola em uma formação de cunha antes de enfrentar o adversário. Frequentemente, um ou mais desses companheiros de equipe estão na frente do portador da bola.

Free-kick: Marcado contra um time por uma infração cometida, ou a favor de um time para uma marca.

H

Hand-off: Uma ação permitida, executada pelo portador da bola para afastar um adversário, usando a palma da mão.

I

Impedimento: Uma infração de posicionamento que faz com que o jogador implicado não possa participar do jogo sem estar suscetível a uma sanção.

In-goal: A área entre a linha do try e a linha da bola morta, e entre as linhas laterais da área do in-goal. Inclui a linha do try, mas não a linha da bola morta e as linhas laterais da área do in-goal.

J

Jogada: A bola é jogada (posta em jogo) quando é intencionalmente tocada por um jogador.

Jogador derrubado: Ver “sem o apoio dos pés”

Jogador tacleado: Um portador da bola que é segurado e levado ao piso por um ou mais tacleadores.

Jogadores no lineout: Os jogadores em cada fila de um lineout.

Jogadores participando de um lineout: Jogadores envolvidos em um lineout: um receptor de cada time (se presente), o jogador que lança a bola e um adversário imediato.

Jogo aberto: O período após um chute de saída, chute de reinício, free-kick, penal ou formação fixa, e antes da fase seguinte, ou o período entre fases do jogo, excluindo-se os momentos em que a bola estiver morta.

Jogo sujo: Qualquer ação de um jogador no campo de jogo que viole a Lei 9, que define obstruções, jogadas desleais, infrações recorrentes, jogadas perigosas e má conduta.

K

Knock-on: Quando um jogador perde o controle da bola e ela vai pra frente, ou quando um jogador acerta a bola empurrando-a pra frente com a mão ou o braço, ou quando a bola acerta a mão ou o braço de um jogador e vai pra frente, e a bola toca o piso ou outro jogador antes que o jogador que iniciou esta ação possa pegá-la.

L

Lançamento rápido: Um lançamento desde a linha lateral executado antes que o lineout se forme. A bola é arremessada pela equipe que a teria arremessado no lineout, se formado.

Lateral: A área adjacente ao campo de jogo, incluindo as linhas laterais.

Lateral do in-goal: A área adjacente à área do in-goal, que inclui as linhas laterais do in-goal.

Lesão com sangramento: Sangramento ativo fora de controle

Ligar-se: Agarrar firmemente o corpo de outro jogador entre os ombros e o quadril com o braço inteiro em contato, da mão ao ombro.

Limpeza de crocodilo: Uma ação proibida onde um jogador rola/torce/gira lateralmente ou puxa um jogador, que está de pé na área de tackle, para o chão. Geralmente o atleta cai sobre os membros inferiores do adversário.

Lineout: O lineout é uma formação fixa que consiste em duas filas de ao menos dois jogadores de cada time esperando para receber um lançamento da lateral.

Linha lateral: Ver marca de lateral.

Linha através da marca ou posição: A menos que contrariamente expreso, uma linha paralela à linha lateral.

Linha da bola morta: A linha que demarca o final do campo de jogo em cada extremidade, sem fazer parte dele.

Linha do try: A linha ao final de cada lado do campo de jogo, que não o integra.

M

Má conduta: Uma ofensa em relação à Regulamentação 18 da World Rugby ou organizador da partida.

Marca: Um método para suspender uma jogada e ganhar um free-kick, ao pegar a bola diretamente vinda de um chute do adversário dentro da área dos 22 metros ou do seu in-goal, e gritar “marca” ou “mark”.

Marca do lateral: Uma linha imaginária no campo de jogo, perpendicular à linha lateral, que a atravessa no ponto a partir do qual a bola será arremessada. A marca de toque não pode estar a menos de cinco metros da linha do in-goal.

Maul: Uma fase que consiste ao menos de um portador da bola, e um jogador e cada time, unidos e de pé.

Meio-tempo: O intervalo entre os dois tempos do jogo.

Morta: A bola está morta quando o árbitro apita para parar o jogo, ou após uma conversão mal-sucedida.

O

O campo: A área total mostrada no diagrama do campo na Lei 1.

Obstrução: Quando um jogador tentando se envolver no jogo é ilegalmente impedido de fazê-lo.

Oficiais de partida: Aqueles que controlam a partida, normalmente um grupo que consiste em um árbitro central e dois árbitros auxiliares (ou árbitros de linha), mas que também pode incluir um árbitro de vídeo e, na modalidade sevens, dois árbitros de in-goal.

Organizador da partida: Entidade administrativa responsável pela partida, que pode ser a própria World Rugby, uma federação, um grupo de federações ou qualquer organização aprovada por uma federação ou pela World Rugby.

P

Para frente: Em direção à linha da bola morta do adversário

Passo: Um jogador joga ou entrega a bola para outro jogador.

Passo para frente: Quando um jogador lança ou passa a bola pra frente, por exemplo, se os braços do jogador passando a bola moverem-se para frente.

Pé de apoio: Local onde um hooker tem um pé posicionado à frente no meio do túnel para ajudar na estabilidade, no equilíbrio e para evitar excesso de carga. Esta posição é adotada durante os comandos “AGACHEM” e “SEGUREM” da sequência de formação. O pé só deve ser retirado após o “Já” e antes da bola ser introduzida.

Pega diretamente: Uma bola pega sem antes tocar qualquer pessoa ou o piso.

Penal: Marcado contra um time em decorrência de uma infração séria.

Penal-try: Concedido quando, segundo a opinião do árbitro, um try provavelmente teria sido marcado (ou marcado em uma posição mais vantajosa) não fosse uma jogada suja do adversário.

Perímetro de jogo: área de jogo mais o espaço ao seu redor, conhecido como a **área do perímetro**

Perto: A menos de um metro.

Plano vertical a partir da linha de lateral: O plano espacial que ascende verticalmente a partir das linhas laterais do campo de jogo ou das linhas laterais do in-goal.

Pontapé: Um jogador intencionalmente derruba a bola e a chuta antes que ela toque o piso.

Portador da bola: Um jogador que está em posse da bola.

Posicionador: Um jogador segurando a bola no piso para que seu colega de equipe a chute.

Posse: Um indivíduo ou equipe em controle da bola, ou que esteja tentando colocá-la sob seu controle.

R

Receptor: O jogador em posição para receber a bola se ela for lançada ou passada para trás desde um lineout.

Roupas de baixo: Uma vestimenta utilizada sob a camisa ou shorts, que cobre o torso acima da cintura, com ou sem uma parte inferior para as pernas, que termina sobre a linha dos joelhos. É utilizada imediatamente sobre a pele, e não está atrelada à camisa ou ao shorts de jogo.

Ruck: Uma fase de jogo em que um ou mais jogadores de cada time, que estão de pé e em contato físico, aglomeram-se em torno da bola, que está no piso.

Rucking: Ato de usar legalmente o pé para ganhar ou manter a posse de bola em um ruck.

S

Sanção: O método pelo qual o jogo recomeça após uma infração ou interrupção.

Scrum: Uma formação fixa, que normalmente consiste de oito jogadores de cada time atrelados em uma formação.

Scrum sem disputa: Um scrum em que o time a introduzir a bola ganha a posse da mesma sem que haja disputa, de modo que a nenhum dos times se permite empurrar além da marca.

Segurando a bola: Estar em posse da bola em uma mão, ou ambas, ou no(s) braço(s).

Sem o apoio dos pés: Jogadores estão sem o apoio dos pés quando qualquer outra parte do corpo estiver sendo apoiada no piso ou em jogadores no piso.

Shorts: Vestimenta usada na parte inferior do corpo, que se estende da cintura até a linha acima dos joelhos, possui elástico ou um cordão de amarrar na cintura, e não está atrelada à camisa de jogo ou roupas de baixo.

Sin-bin: A área fora do perímetro de jogo designada para permanência de jogadores temporariamente suspensos.

Substituição: Um jogador que substitui um colega de equipe devido a uma lesão ou por razões táticas.

Suporte para chute (tee): Qualquer instrumento aprovado pelo organizador da partida para apoiar a bola para a realização de um chute de bola parada.

T

Tackle: O método de segurar o portador da bola e levá-lo ao piso.

Tackle com o braço rígido: Um tackle ilegal em que o tackleador mantém o braço rígido para atingir o portador da bola.

Tacleador: Um jogador adversário que segura o jogador tackleado e vai ao piso.

Tempo de jogo: Tempo corrido (ver tempo de jogo).

Tempo de jogo: Tempo transcorrido do jogo, excluindo-se o tempo perdido com interrupções (ver tempo de fato)

Temporariamente suspenso: Excluído do jogo por um período específico de tempo de jogo, normalmente 10 minutos

Time: Um grupo de jogadores que iniciam a partida, normalmente 15, mais quaisquer jogadores substitutos autorizados.

Time atacante: Time adversário do time em cuja metade do campo as ações do jogo estejam ocorrendo.

Time defensor: O time em cuja metade do campo as ações de jogo estão ocorrendo.

Tomador: O tomador é o primeiro jogador a chegar ao tackle. Eles devem permanecer em pé para competir diretamente na bola. Se anteriormente envolvidos no tackle, eles devem primeiro liberar claramente o portador da bola antes de disputar a bola.

Traje dos jogadores: Qualquer coisa trajada pelos jogadores que, para ser legal, precisa estar em conformidade com a regulamentação 12 da World Rugby.

Travada: Vinculado a um companheiro de equipe antes do contato.

U

Último: O mais próximo à sua própria linha do try

V

Vagueando: Um jogador que permanece em posição de impedimento está vagueando quando impede a equipe adversária de jogar a bola como deseja e participa do jogo. Um jogador que está vagueando não deve se beneficiar ao ser colocado em jogo pela ação da equipe adversária

Vantagem: Um benefício territorial ou tático, claro e real, concedido depois de uma infração cometida pelo adversário.

Z

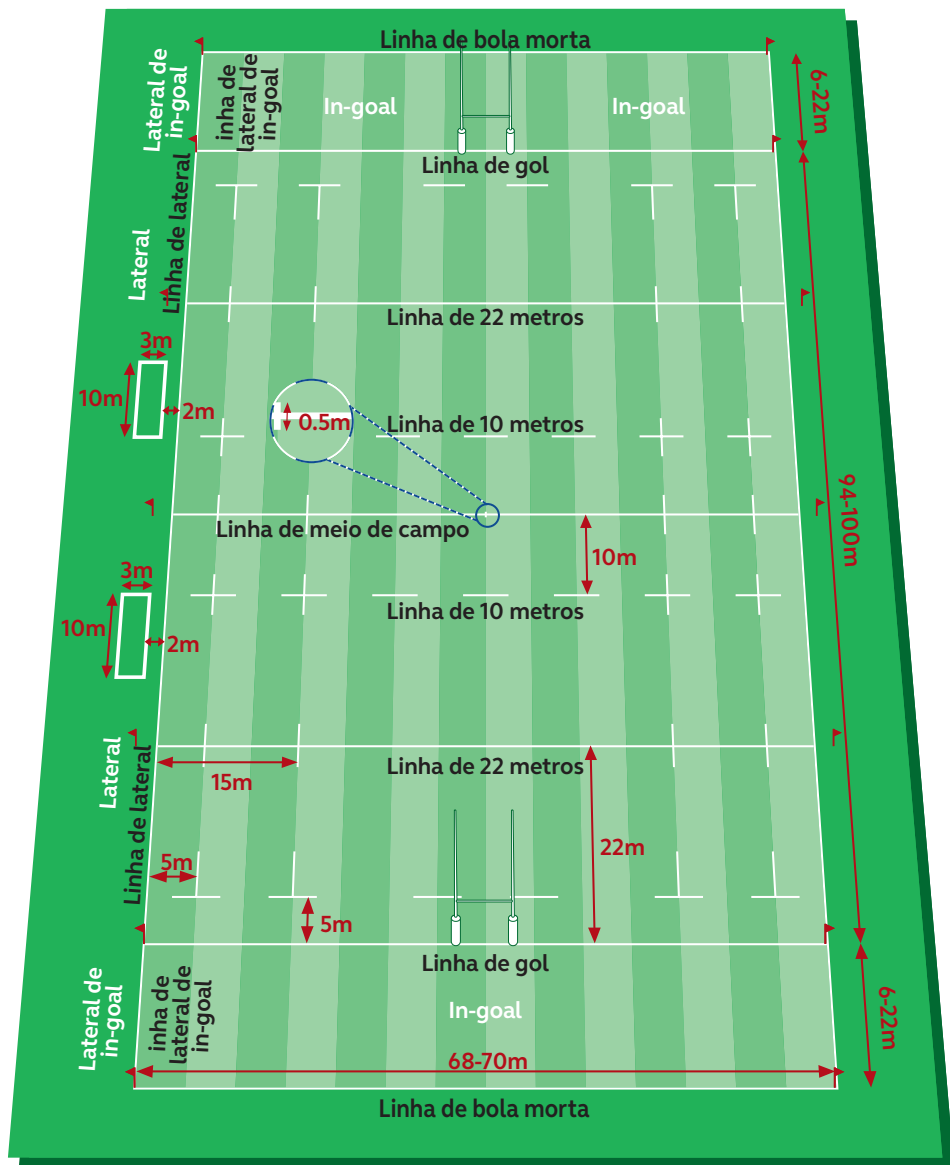
Zona do scrum: A área no campo de jogo onde um scrum pode ocorrer.

Zona/área Técnica: área designada mostrada na Lei 1, onde reservas, carregadores de água e treinadores devem permanecer até serem necessários. Em partidas com grupos de 23, apenas os carregadores de água são permitidos na zona técnica.



**Leis do
jogo**



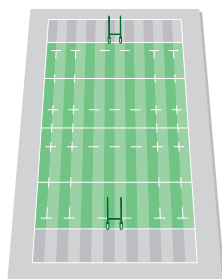


O campo

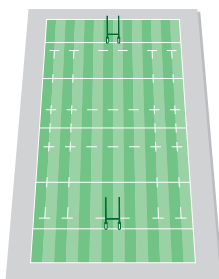
1. A superfície de jogo deve ser segura
2. Os tipos de superfície permitidos são: grama, barro, neve, ou grama sintética (que esteja em conformidade com a regra 22 da World Rugby)
3. As dimensões da área de jogo são mostradas no diagrama do campo

Dimensões	Comprimento do campo de jogo	Comprimento do in-goal	Largura
Máximo (metros)	100	22	70
Mínimo (metros)	94	6	68

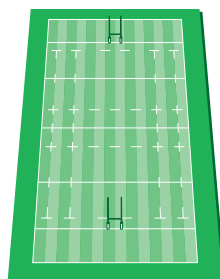
- a. A área de jogo tem formato retangular
- b. Quaisquer variações nestas dimensões devem ser aprovadas pela federação em questão para competições domésticas, ou pela World Rugby para partidas internacionais.



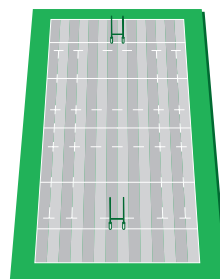
Campo de jogo



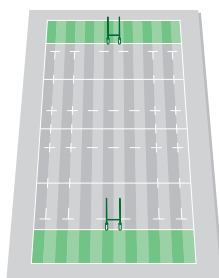
área de jogo



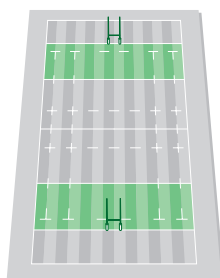
Perímetro de Jogo



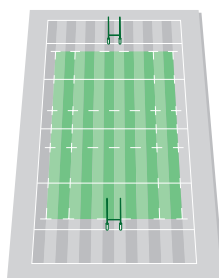
área perimetral



In-goal



As 22



Zona do scrum

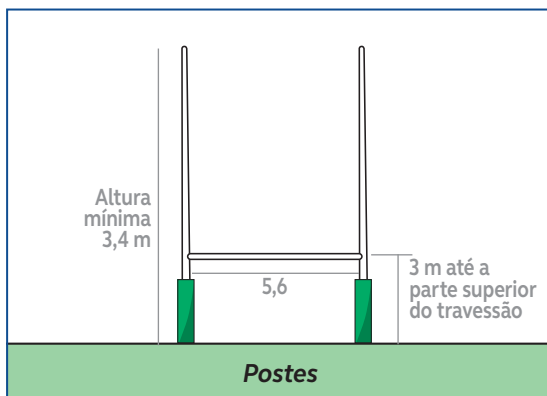
- c. Quando a largura do campo de jogo for inferior a 100 metros, a distância entre as linhas dos 10 metros e as linhas dos 22 metros é reduzida adequadamente.
- d. Quando a largura do campo for inferior a 70 metros, a distância entre as linhas dos 15 metros é reduzida adequadamente.
- e. O perímetro adjacente ao campo de jogo não deve ter menos de cinco metros de largura, quando realizável..

LINHAS

- 4. Há linhas sólidas configuradas conforme mostrado no diagrama de campo abaixo. As linhas sólidas são:
 - a. As linhas de bola morta e as linhas de lateral no in-goal.
 - b. As linhas do try.
 - c. As linhas dos 22 metros.
 - d. A linha do meio de campo.
 - e. As linhas de lateral.
- 5. Há linhas tracejadas configuradas conforme mostrado no diagrama de campo abaixo. Cada traço deve ter cinco metros de comprimento. As linhas tracejadas são:
 - a. A cinco metros, e paralelas a cada linha de lateral
 - b. A quinze metros, e paralelas a cada linha de lateral
 - c. A dez metros, e paralelas a cada lado da linha do meio de campo
 - d. A cinco metros de, e paralelas a cada linha do try
- 6. Há somente uma linha de 0,5 m que intercepta o centro da linha do meio de campo.

POSTES E TRAVESSÃO

- Quando o protetor de postes estiver colocado, a distância da linha do try à beirada externa do protetor não deve exceder 0,3m.



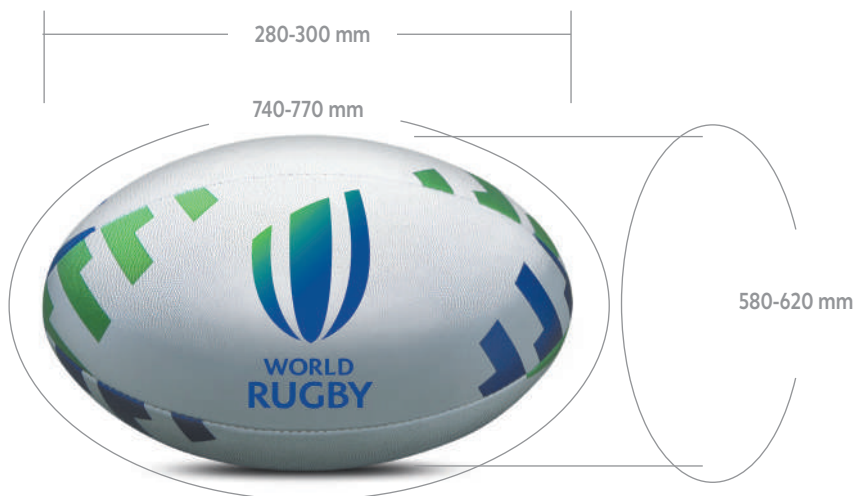
POSTES DE BANDEIRA

- Há 14 postes de bandeira com bandeiras, cada um com altura mínima de 1,2m.
- Um poste de bandeira é posicionado em cada intersecção entre as linhas do try e as linhas de lateral no in-goal, e em cada intersecção entre as linhas de bola morta e as linhas de lateral no in-goal (oito postes de bandeira ao todo).
- Um poste de bandeira é posicionado alinhado a cada linha dos 22 metros e à linha do meio de campo em cada lado do campo, a dois metros das linhas de lateral e dentro do perímetro de jogo (seis postes de bandeira ao todo).

OBJEÇÕES AO CAMPO

- Os times devem informar ao árbitro sobre quaisquer objeções antes que a partida comece.
- O árbitro irá tentar resolver as questões e não iniciará a partida se qualquer parte do campo for considerada insegura.

1. A bola é oval e composta por quatro painéis.
2. Suas dimensões são mostradas a seguir:



3. Ela pesa entre 410 e 460 gramas.
4. Bolas menores podem ser usadas para partidas entre jogadores juvenis.
5. A bola é feita de couro ou de um material sintético adequado. Pode ser tratada para que seja resistente à água e mais fácil de segurar.
6. A pressão do ar no início do jogo deve ser entre 65,71 e 68,75 quilopascal, entre 0,67 e 0,70 quilogramas por centímetro quadrado, ou entre 9,5 e 10 libras por polegada quadrada.
7. Bolas extras podem estar disponíveis para uso durante a partida.

NÚMEROS

1. Cada time deve ter não mais que 15 jogadores na área de jogo durante o jogo.
2. Um organizador de partida pode autorizar que partidas sejam jogadas com menos de 15 jogadores em cada time.
3. Um time pode fazer uma objeção ao árbitro quanto ao número de jogadores no time adversário. Se o time tiver jogadores demais, o árbitro ordena que o capitão do time em questão reduza a quantidade adequadamente. **Sanção: Pênalti**
4. Em partidas internacionais, uma federação pode nomear até oito jogadores substitutos.
5. Em outras partidas, o organizador da partida decide quantos jogadores substitutos podem ser nomeados, até um máximo de oito.
6. Substituições são feitas somente quando a bola está morta, e com a permissão do árbitro.
7. Se um jogador voltar, ou um jogador substituto entrar na partida sem a permissão do árbitro, e este acreditar que o jogador em questão o fez para ganhar alguma vantagem, o jogador será considerado culpado de má conduta. **Sanção: Pênalti**
8. A tabela indica o número mínimo de jogadores de primeira linha por tamanho de equipe, e as obrigações mínimas de substituição. Um organizador de partida pode, tendo levado em consideração questões de bem estar dos jogadores, alterar o número mínimo de jogadores de primeira linha na equipe, e as obrigações mínimas de substituição em alguns níveis do jogo.

Tamanho de equipe	Número mínimo de de primeira na equipe	Devem poder substituir no da primeira solicitação
15 ou menos	3	-
17 ou 18	4	Um pilar ou um hooker
20, 21 ou 22	5	Tanto um pilar quanto um hooker
23	6	Pilar aberto, pilar fechado e hooker

9. Quando o organizador da partida tiver determinado que as equipes tenham 23 jogadores, e um time consiga nomear somente dois substitutos de primeira linha, este time poderá nomear somente 22 jogadores na equipe.
10. Antes da partida, cada time deve informar ao oficial de partida relevante quais são seus jogadores de primeira linha e possíveis substitutos, e em que posições eles podem jogar. Somente esses jogadores podem jogar na primeira linha quando os scrums estão sendo disputados, e somente nas posições designadas.
11. Um jogador substituto de primeira linha pode iniciar o jogo em alguma outra posição.
12. É responsabilidade de cada time assegurar-se de que todos os jogadores de primeira linha, e substitutos de primeira linha sejam adequadamente treinados e experientes.

SCRUMS SEM DISPUTA

13. Scrums passarão a ser sem disputa se qualquer um dos times não puder providenciar um primeira linha devidamente treinado, ou se o árbitro assim ordenar.
14. Um organizador de partida pode estipular as condições sob as quais um jogo pode começar com scrums sem disputa.
15. Scrums sem disputa como resultado de uma expulsão, suspensão temporária ou lesão devem ser jogados com oito jogadores de cada lado.
16. Quando um jogador da primeira linha deixa a área de jogo, seja por lesão ou suspensão temporária ou permanente, o árbitro pergunta no próximo scrum se a equipe pode continuar com scrums com disputa. Se o árbitro é informado de que a equipe não poderá contestar o scrum, então o árbitro ordena scrums sem disputa. Se o jogador retornar ou outro jogador da primeira linha entrar, então os scrums com disputa podem ser retomados.
17. Em uma equipe de 23 jogadores, ou a critério do organizador da partida, um jogador cuja saída tenha sido o motivo para o árbitro determinar que os scrums passassem a ser sem disputa não poderá ser substituído.
18. Somente quando não estiver disponível nenhum substituto de primeira linha, será permitido a qualquer outro jogador jogar na primeira linha.
19. Se um jogador de primeira linha for temporariamente suspenso e seu time não puder continuar com scrums disputados com os jogadores já em campo, então

o time pode decidir que outro jogador saia para permitir que um jogador de primeira linha disponível entre. Este outro jogador não pode retornar até que o período da suspensão termine, ou para ser um substituto.

- 20.** Se um jogador de primeira linha é expulso e seu time não puder continuar com scrums disputados com os jogadores já em campo, então o time pode decidir que outro jogador saia para permitir que um jogador de primeira linha disponível entre. Este outro jogador pode atuar como um substituto.

SUBSTITUIÇÃO PERMANENTE

- 21.** Um jogador pode ser substituído quando lesionado. Um jogador lesionado não pode voltar a campo depois de substituído.
- 22.** Um jogador é considerado lesionado se:
- No nível de seleções nacionais, for a opinião de um médico que seria desaconselhável a este jogador continuar no jogo.
 - Em outras partidas, quando o organizador da partida tiver dado permissão explícita, for a opinião de uma pessoa com capacitação médica que seria desaconselhável a este jogador continuar no jogo. Não havendo nenhuma pessoa com capacitação médica presente, este jogador pode ser substituído se o árbitro estiver de acordo.
 - O árbitro decide (com ou sem aconselhamento médico) que seria desaconselhável a este jogador continuar no jogo. O árbitro neste caso demanda que o jogador saia da área de jogo.
- 23.** O árbitro também pode demandar que um jogador lesionado deixe a área de jogo para ser medicamente examinado.

SUBSTITUIÇÃO PERMANENTE - IDENTIFICAR E REMOVER

- 24.** Se em qualquer momento durante uma partida um jogador estiver com uma concussão, ou suspeita de concussão, este jogador deve ser imediata e permanentemente removido da área de jogo. Este processo é conhecido como “Identificar e Remover”

SUBSTITUIÇÃO TEMPORÁRIA - LESÃO COM SANGRAMENTO

25. Quando um jogador tem uma lesão com sangramento, este deve deixar o campo de jogo e pode ser temporariamente substituído. O jogador lesionado retorna ao jogo assim que o sangramento tiver sido controlado e/ou coberto. Se o jogador não estiver apto a retornar ao campo de jogo 15 minutos (tempo corrido) após ter saído da área de jogo, a substituição se torna permanente.
26. Em partidas internacionais, o médico da partida decide se uma lesão é uma lesão com sangramento que demanda uma substituição temporária. Em partidas em que a World Rugby tenha autorizado antecipadamente o uso do processo de Avaliação de Lesões na Cabeça (HIA), o jogo não pode reiniciar até que o jogador com a lesão com sangramento tenha sido temporariamente substituído..

SUBSTITUIÇÃO TEMPORÁRIA - AVALIAÇÃO DE LESÕES NA CABEÇA (HIA)

27. Em partidas em que a World Rugby tenha autorizado antecipadamente o uso do processo de Avaliação de Lesões na Cabeça (HIA), o jogador que necessita de uma HIA:
 - a. Sai do campo de jogo; e
 - b. É temporariamente substituído (mesmo se todas as substituições já tiverem sido usadas). O jogo não pode reiniciar até que o jogador que necessita de uma HIA tenha sido temporariamente substituído. Se o jogador não estiver apto a retornar ao campo de jogo 12 minutos (tempo corrido) após ter deixado a área de jogo, a substituição se tornará permanente..

SUBSTITUIÇÕES TEMPORÁRIAS - TODAS

28. Um substituto temporário pode ser temporariamente substituído (mesmo se todas as substituições já tiverem sido usadas).
29. Se um substituto temporário for lesionado, este jogador também pode ser substituído.
30. Se um substituto temporário for expulso, o jogador originalmente substituído não pode retornar à área de jogo, exceto se para cumprir com a Lei 3.19 ou 3.20, e somente se o jogador tiver sido medicamente liberado para fazê-lo, e o fizer dentro do intervalo de tempo exigido após sair do campo de jogo.

31. Se o substituto temporário for temporariamente suspenso, o jogador substituído não pode retornar ao campo de jogo até que o período de suspensão tenha terminado, exceto se para cumprir com a lei 3.19 ou 3.20, e somente se o jogador tiver sido medicamente liberado para fazê-lo, e o fizer dentro do intervalo de tempo exigido após sair do campo de jogo.
32. Se o tempo permitido para uma substituição temporária expirar durante o meio-tempo, a substituição deve se tornar permanente a menos que o jogador substituído retorne ao campo de jogo imediatamente no início do segundo tempo.

REEMPLAZOS TÁCTICOS QUE SE INCORPORAN AL PARTIDO

33. Jogadores taticamente substituídos podem retornar ao jogo somente quando estiverem substituindo:
 - a. Um jogador de primeira linha lesionado.
 - b. Um jogador com uma lesão com sangramento.
 - c. Um jogador com uma lesão na cabeça.
 - d. Um jogador que recém tiver se lesionado como resultado de ter sido vítima de jogo sujo (conforme verificado pelos oficiais de partida).
 - e. O jogador indicado conforme descrito na Lei 3.9 ou 3.20.

REEMPLAZOS SUCESIVOS

34. Um organizador de partida pode implementar substituições táticas rotativas em determinados níveis de jogo dentro de sua jurisdição. O número de trocas não deve exceder 12. A administração e definição de regras relacionadas a substituições rotativas são responsabilidade do organizador da partida.

1. Todos os itens de vestimenta devem estar de acordo com a Regra 12 da World Rugby.
2. Um jogador veste uma camisa, shorts e roupas de baixo, meias e chuteiras. A manga de uma camisa deve se estender ao menos até a metade do caminho entre a ponta do ombro e o cotovelo.
3. Itens adicionais são permitidos. Estes são:
 - a. Suportes laváveis feitos de materiais elásticos ou comprimíveis.
 - b. Caneleiras
 - c. Tornozeleiras usadas sob as meias, que não se estendam acima de um terço do comprimento da canela e, se rígidas, de um material que não seja metálico.
 - d. Luvas sem dedos.
 - e. Ombreiras ou almofadas de peito aprovadas.
 - f. Protetor bucal ou dental.
 - g. Acessórios para a cabeça.
 - h. Bandagens, coberturas, esparadrapo e outras fitas similares.
 - i. Óculos de proteção.
 - j. Travas, inclusive aquelas de borracha moldada, nas solas das chuteiras.
 - k. collants ou leggings de algodão puro ou de mistura e de costura única e simples na parte interior da perna, desde que usados por baixo do calção e das meias;
 - l. Lenços ou coberturas, desde que não representem perigo para o usuário ou outros jogadores.
 - m. Dispositivos de monitoramento de jogadores.
4. Um jogador não pode usar:
 - a. Qualquer item contaminado por sangue.
 - b. Qualquer item pontiagudo ou abrasivo.
 - c. Quaisquer itens contendo fivelas, cliques, anéis, zíperes, tachas, parafusos, ou qualquer material rígido ou saliente não já explicitamente permitido por esta Lei.
 - d. Jóias.
 - e. Luvas.
 - f. Shorts ou leggings com enchimento costurado neles.

1. Uma partida dura não mais que 80 minutos (divididos em dois tempos, cada um com não mais que 40 minutos mais tempo perdido com o relógio parado), a menos que um organizador de partida tenha autorizado que se jogue tempo numa partida empatada dentro da fase eliminatória de uma competição.
2. O meio-tempo consiste de um intervalo que não excede 15 minutos, conforme decidido pelo organizador da partida. Durante este tempo, os times e os oficiais de partida podem sair do perímetro de jogo.
3. Em partidas não-internacionais, o organizador de partida pode decidir reduzir a duração da partida. Se o organizador de partida não decidir, os times acordam a duração da partida. Se os times não conseguirem chegar a um acordo, o árbitro decidirá.
4. O árbitro marca o tempo, mas ele pode delegar a função tanto aos árbitros auxiliares quanto a um cronometrista oficial; nesse caso, o árbitro sinaliza a eles qualquer interrupção. Em partidas sem um cronometrista oficial, se o árbitro estiver em dúvida sobre o tempo correto, ele pode consultar um ou ambos os árbitros auxiliares, e pode até mesmo consultar outros caso os árbitros auxiliares não possam ajudar.
5. O árbitro pode parar o jogo e deixar tempo para:
 - a. Lesão de jogador por até um minuto. Se o jogador estiver seriamente lesionado, fica a critério do árbitro permitir mais de um minuto para o jogador em questão ser removido da área de jogo.
 - b. Consulta com outros oficiais.
6. Uma vez que a bola já está morta, o árbitro pode permitir tempo para:
 - a. Substituição de jogadores.
 - b. Substituição ou consertos na vestimenta dos jogadores.
 - c. Re-amarrar um cadarço.
 - d. Recuperar a bola.

7. Um tempo acaba quando a bola está morta depois que o tempo tiver se esgotado, a menos que:
 - a. Um scrum, lineout ou chute de reinício após um try ou touchdown, concedidos antes que o tempo tivesse esgotado, não tenha sido concluído e a bola não tenha retornado ao jogo aberto. Isso inclui quando o scrum, lineout ou chute de reinício são realizados de forma incorreta.
 - b. O árbitro conceda um free-kick ou penal.
 - c. Um penal é chutado direto para a lateral sem primeiramente ser habilitada e sem a bola tocar outro jogador.
 - d. Um try tenha sido marcado; nesse caso, o árbitro dá tempo para o chute de conversão.
8. Um time marcando um try pode tentar o chute de conversão, ou pode decliná-lo:
 - a. A decisão de declinar o chute de conversão deve ser transmitida pelo jogador que marcou o try para o árbitro, dizendo “sem chute” após o try ser marcado.
 - b. Havendo a tentativa de conversão, ou se a mesma for declinada antes de expirado o tempo, o árbitro concederá o chute de reinício.
 - c. Havendo a tentativa de conversão, toma-se o tempo a partir do momento que a bola é atingida.
9. Quando as condições climáticas estiverem excepcionalmente quentes ou úmidas, ficará a critério do árbitro permitir uma pausa para água. Esta pausa de um minuto deve acontecer na metade de cada tempo, depois que um time marcar pontos ou quando a bola estiver morta perto da linha do meio-campo.
10. O árbitro tem o poder para encerrar ou suspender a partida em qualquer momento se ele acreditar que seria inseguro continuar.

PRINCÍPIO

Toda partida está sob condução de oficiais de partidas, que incluem o árbitro central e dois árbitros de linha ou árbitros auxiliares. Pessoas adicionais, conforme autorizado pelos organizadores da partida, podem incluir o árbitro reserva e/ou

árbitro auxiliar reserva, o árbitro de vídeo, o cronometrista, o médico da partida, os médicos das equipes, os membros da equipe que não jogam e gandulas.

Árbitros auxiliares e juizes de linha são responsáveis por sinalizar saídas pela lateral, saídas pela lateral do in-goal, e o sucesso ou não de tentativas de chutes aos postes. Adicionalmente, árbitros auxiliares assistem o árbitro conforme dirigido pelo mesmo.

DESIGNAÇÃO DO ÁRBITRO

1. O árbitro é designado pelo organizador da partida. Se nenhum árbitro tiver sido designado, os dois times devem entrar em acordo quanto ao árbitro a ser designado. Se os times não conseguirem chegar a um acordo, o time da casa indicará um árbitro.
2. Se o árbitro não conseguir completar a partida, o árbitro reserva é designado de acordo com as instruções do organizador da partida. Se o organizador da partida não tiver deixado instruções, o árbitro indicará um substituto. Se o árbitro não puder fazê-lo, o time da casa designará um substituto.

ATRIBUIÇÕES DO ÁRBITRO ANTES DA PARTIDA

3. O árbitro organiza o sorteio. Um dos capitães joga a moeda e o outro escolhe cara ou coroa. O vencedor do sorteio decide se quer o chute de saída, ou escolher um lado do campo. Se o vencedor do sorteio decidir escolher um lado, o adversário precisa fazer o chute de saída, e vice-versa.
4. Os oficiais de partida devem inspecionar a vestimenta e as travas das chuteiras dos jogadores para garantir a conformidade com a Lei 4.

ATRIBUIÇÕES DO ÁRBITRO DURANTE UMA PARTIDA

5. Dentro do perímetro de jogo:
 - a. O árbitro é o único juiz de fato e lei durante uma partida. O árbitro deve aplicar as leis do jogo de forma justa em toda partida.
 - b. O árbitro controla o tempo de jogo. No entanto, o organizador da partida pode designar um cronometrista que irá identificar o final de cada tempo.
 - c. O árbitro cuida do placar.
6. O árbitro permite o acesso à área de jogo para jogadores e substitutos, quando seguro.
7. O árbitro dá permissão para os jogadores deixarem a área de jogo. No entanto, um jogador pode acessar a água de sua área técnica, ou atrás da linha de bola morta após um try ter sido concedido, sem necessidade de permissão.

O APITO

8. O árbitro carrega um apito e o toca:
 - a. Para indicar o começo e o final de cada tempo da partida.
 - b. Para parar o jogo. O árbitro tem o poder de parar o jogo a qualquer momento.
 - c. Para indicar a marcação de pontos ou um touchdown.
 - d. Para advertir ou expulsar um jogador infrator, e uma segunda vez quando ou penal try for concedido.
 - e. Quando a bola se torna morta, exceto se após um chute de conversão mal sucedido.
 - f. Quando a bola torna-se impossível de jogar.
 - g. Quando um penal, free-kick ou scrum é concedido.
 - h. Quando seria perigoso deixar o jogo continuar, ou quando suspeita-se que um jogador tenha se lesionado seriamente.

A BOLA TORNA-SE MORTA

9. O árbitro considerará que a bola está morta quando:
- A bola tiver saído pela lateral ou pela lateral do in-goal.
 - A bola for apoiada no in-goal.
 - Tiver havido uma tentativa de conversão.
 - Um try, conversão de penal ou drop-goal tiver sido marcado.
 - A bola ou portador da bola toca a linha de bola morta ou qualquer coisa para além da linha.
 - A bola atinge qualquer coisa acima da área de jogo.

A BOLA OU PORTADOR DA BOLA TOCA O ÁRBITRO OU UM NÃO-JOGADOR

10. Se a bola ou portador da bola tocar o árbitro ou outro não-jogador e nenhum do time ganhar vantagem, o jogo continua. Se qualquer um dos times ganhar alguma vantagem no campo de jogo, concede-se um scrum ao time que estava com a bola por último.
11. Se o portador da bola tocar o árbitro ou outro não-jogador no in-goal e qualquer um dos times levar vantagem:
- Se a bola estiver em posse de um jogador do time atacando, o árbitro concede um try onde o contato com a bola tiver ocorrido.
 - Se a bola estiver em posse de um jogador do time defendendo, o árbitro concede um touchdown onde o contato com a bola tiver ocorrido.
12. Se a bola for tocada pelo árbitro ou por outro não-jogador no in-goal, o árbitro deve julgar o que teria acontecido na sequência, e concede um try ou um touchdown no local onde o contato com a bola ocorreu.

INTERAÇÃO ENTRE O ÁRBITRO E ÁRBITROS AUXILIARES/JUÍZES DE LINHA

13. O árbitro pode se consultar com árbitros auxiliares sobre questões relacionadas às suas atribuições, à lei relacionada a jogo sujo e para checar o tempo, e pode solicitar assistência relacionada a outros aspectos das funções da arbitragem.
14. O árbitro pode alterar uma decisão após um juiz de linha ou árbitro auxiliar erguer a bandeira para sinalizar uma saída pela lateral, saída pela lateral do in-goal, ou após um árbitro auxiliar ter sinalizado a ocorrência de jogo sujo.

ÁRBITRO DE VÍDEO

15. Um organizador de partida pode designar um árbitro de vídeo (TMO), que usa dispositivos tecnológicos para esclarecer situações relacionadas:
 - a. Ao apoiar da bola no in-goal.
 - b. A possíveis saídas pela lateral ou pela lateral do in-goal no ato de apoiar a bola no in-goal, seja para marcar um try ou para matar a bola.
 - c. A dúvidas quanto a um chute aos postes ter ou não sido bem sucedido.
 - d. A infrações que os oficiais de partida acreditam que possam ter ocorrido na área de jogo, que resultaram em um try, ou impediram que um try fosse marcado.
 - e. A jogo sujo, incluindo sanções.
16. Qualquer um dos oficiais de partida, incluindo o TMO, pode recomendar uma revisão pelo TMO. As revisões acontecerão de acordo com o protocolo de TMO, disponível em: <https://www.world.rugby/the-game/Régle/law/6>

ATRIBUIÇÕES DO ÁRBITRO APÓS UMA PARTIDA

17. O árbitro comunica o placar final aos times e ao organizador da partida.
18. Se um jogador foi expulso, o árbitro apresenta ao organizador da partida um relatório escrito sobre a infração de jogo sujo assim que possível..

DESIGNAÇÃO E CONTROLE DE ÁRBITROS AUXILIARES E JUÍZES DE LINHA

19. Há dois árbitros auxiliares ou dois juízes de linha para cada partida. A menos que tenham sido designados por ou sob a autoridade do organizador da partida, cada time deve providenciar um juiz de linha.
20. O organizador da partida pode nomear uma pessoa para atuar como substituto dos árbitros auxiliares ou juízes de linha. Esta pessoa será chamada de árbitro auxiliar reserva ou juiz de linha reserva, e estará situada no perímetro adjacente à área de jogo.
21. O árbitro tem controle sobre os árbitros auxiliares ou juízes de linha. O árbitro pode passar a eles quais serão suas atribuições, e pode indeferir suas decisões. Se um juiz de linha for insatisfatório, o árbitro pode solicitar que o mesmo seja substituído. Se o árbitro acreditar que um juiz de linha seja culpado de má conduta, o árbitro tem o poder de expulsar o juiz de linha em questão, e reportar ao organizador da partida.

DURANTE A PARTIDA

22. Há um árbitro auxiliar ou juiz de linha em cada lado do campo. O árbitro auxiliar ou juiz de linha permanece fora do campo, exceto quando julgando um chute aos postes. Quando os árbitros auxiliares estão julgando um chute aos postes, eles ficam dentro do in-goal, atrás dos postes.
23. Um árbitro auxiliar pode adentrar a área de jogo para reportar um lance de jogo sujo. Isso pode ser feito somente no momento seguinte de jogo parado e quando permitido pelo árbitro.

SINAIS

24. Cada árbitro auxiliar ou juiz de linha carrega uma bandeira ou objeto similar com o qual sinaliza decisões.
25. Sinalizar o resultado de chutes aos postes: um árbitro auxiliar ou um juiz de linha fica adjacente a, ou atrás de cada poste. Se a bola passar por cima do travessão e entre os postes, eles erguem as bandeiras para indicar que o chute foi bem sucedido.
26. Sinalizado saída pela lateral:
 - a. Quando a bola ou portador da bola tiver saído pela lateral ou lateral do in-goal, o árbitro auxiliar ou juiz de linha deve erguer a bandeira.
 - b. O árbitro auxiliar ou juiz de linha fica no local de cobrança de lateral e aponta para o time que terá o direito a lançar a bola.
 - c. Quando a bola é lançada, o árbitro auxiliar ou juiz de linha abaixa a bandeira, exceto:
 - i. Se o jogador a lançar a bola colocar qualquer parte de qualquer um dos pés no campo de jogo.
 - ii. Se o time não intitulado a lançar a bola tiver efetuado o
 - iii. Quando, em uma cobrança rápida de lateral, a bola que tiver saído pela lateral for substituída por outra bola ou, após ter saído, ela tiver sido tocada por qualquer um exceto o portador da bola que a levou para fora pela lateral ou o jogador que fez o lançamento.
 - d. Cabe ao árbitro, e não o árbitro auxiliar ou juiz de linha, decidir se a bola foi lançada a partir do local correto.

27. Sinalizando jogo sujo:

- a. O organizador da partida pode dar autoridade para o árbitro auxiliar sinalizar a ocorrência de jogo sujo.
- b. Um árbitro auxiliar sinaliza ter visto jogo sujo ou má conduta segurando a bandeira horizontalmente, apontando-a para dentro do campo perpendicularmente à linha de lateral.
- c. Se um árbitro auxiliar sinaliza jogo sujo, deve permanecer fora pela lateral e continuar com suas atribuições até a próxima vez que o jogo parar.
- d. Se convidado pelo árbitro central, o árbitro auxiliar pode então adentrar o campo de jogo para reportar a infração ao árbitro. Este, então, tomará a atitude apropriada.
- e. Se o relato verbal do árbitro auxiliar ao árbitro central resultar na expulsão de um jogador, o árbitro auxiliar deve submeter um relatório escrito sobre o incidente ao árbitro o mais rápido possível após o final da partida, e o árbitro o apresenta ao organizador da partida.

PESSOAS ADICIONAIS

Qualquer pessoa adicional que não cumpra as Leis pode ser advertida ou expulsa; e denúncias de má conduta podem ser feitas pelo organizador da partida.

- ### 28. Provedores de primeiros socorros e o staff de atendimento médico à beira do campo podem entrar na área de jogo para atender jogadores lesionados ou contundidos a qualquer momento, desde que seja seguro fazê-lo.
- a. Podem haver até dois médicos, um de cada lado do campo, que podem acompanhar o jogo.
 - b. Esses médicos só podem carregar e fornecer água ao jogador que estejam tratando.
 - c. Os médicos não podem colocar em campo ou tocar uma bola enquanto ela estiver em jogo.

Sanção: Pênalti onde o jogo recomeçaria.

29. As seguintes pessoas podem entrar na área de jogo, desde que não interfiram no jogo:
- a. Os dois carregadores de água nomeados, durante uma interrupção do jogo por lesão de um jogador ou quando um try foi marcado.
(Observação: as diretrizes de clima quente podem justificar uma pausa adicional para cada tempo do jogo.).
 - i. Em partidas com um elenco de 23, os carregadores de água só podem entrar quando um try é marcado – a equipe que pontuou pode levar água próxima a área da linha de 10m em seu próprio meio-campo. O lado que não pontuou pode levar água para o in-goal ou recuperá-la atrás da linha de bola morta. Os carregadores de água devem sair quando a conversão for feita.
 - ii. Em um penalty try, nenhum carregador de água pode entrar em campo.
 - iii. Só quando não forem marcados try's é que uma parada natural, num local neutro do campo, deve ser utilizada para permitir aos jogadores receberem água. Quando isso coincidir com uma lesão, os carregadores de água devem deixar o campo assim que o médico sair.
 - iv. Os jogadores podem acessar a água na zona técnica e por trás de sua própria linha de bola morta. Se a água for deixada no in-goal, esse privilégio será removido.
 - v. Um carregador de água não pode ser um treinador ou diretor de rugby.
 - b. Uma pessoa carregando apenas um tee de chute e uma garrafa de água (somente para uso do chutador) depois que um time indicar que pretende chutar aos paus, ou um try for marcado.
 - c. Treinadores ao encontro de suas respectivas equipes no meio-tempo.
 - d. Essas pessoas adicionais devem permanecer em sua área técnica o tempo todo antes de entrar no campo de jogo, conforme permitido acima. Eles não devem colocar em campo ou tocar a bola enquanto ela estiver em jogo, inclusive enquanto estiver na área técnica..

Sanção: Pênalti onde o jogo recomeçaria.

30. Nenhuma pessoa adicional deve abordar, dirigir ou fazer comentários aos árbitros da partida, exceto para médicos em relação ao tratamento de um jogador.
31. A gestão das substituições pode ser delegada aos gerentes de lateral designados pelo organizador da partida. Informações relativas à gestão das laterais estão disponíveis em: <https://officiating.worldrugby.org>

PRINCÍPIO

Se um time ganha uma vantagem a partir de uma infração cometida por seus adversários, o árbitro pode permitir que o jogo continue em um esforço para manter a fluidez do jogo.

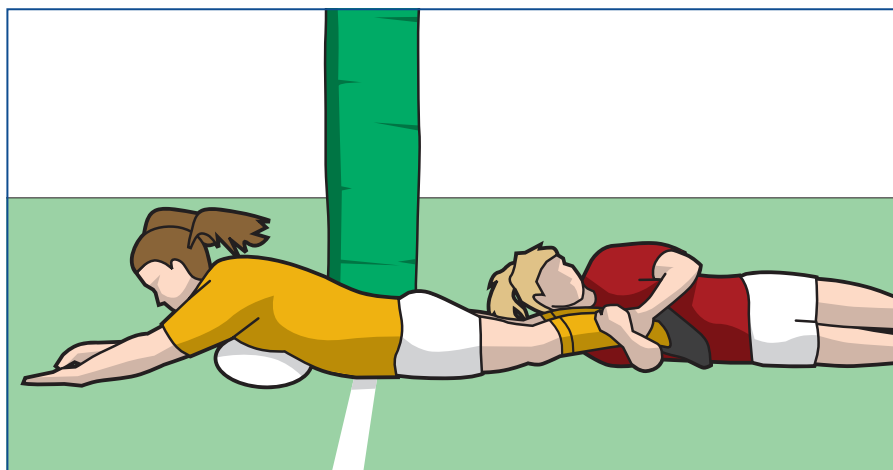
1. Vantagem:
 - a. Pode ser tática. O time não-infrator tem a liberdade de jogar a bola como quiser.
 - b. Pode ser territorial. O jogo se moveu em direção à linha da bola morta do time infrator.
 - c. Pode ser uma combinação de vantagem tática e territorial.
 - d. Precisa ser clara e real. Uma mera oportunidade de ganhar uma vantagem não é suficiente.
2. A vantagem termina quando:
 - a. O árbitro considera que o time não-infrator ganhou uma vantagem de fato. Neste caso, o árbitro permite que o jogo continue;
 - b. O árbitro considera improvável que o time não-infrator ganhe uma vantagem de fato. Neste caso, o árbitro para o jogo e aplica a sanção referente à infração a partir da qual a vantagem estava sendo jogada;
 - c. O time não-infrator cometer uma infração antes de ganhar alguma vantagem de fato. Neste caso, o árbitro para o jogo e aplica a sanção referente à primeira infração. Se uma ou ambas as infrações forem por jogo sujo, o árbitro aplicará as sanções apropriadas às infrações;
 - d. O time infrator comete uma segunda ou subsequente infração, a partir da qual não se pode ganhar nenhuma vantagem. O árbitro para o jogo e permite que o capitão do time não-infrator escolha a sanção mais vantajosa.

3. A vantagem não deve ser aplicada e o árbitro deve tocar o apito de imediato quando:
 - a. A bola ou o jogador em posse da bola toca o árbitro e isso rende uma vantagem para qualquer um dos times.
 - b. A bola sai de qualquer lado do túnel em um scrum.
 - c. Um scrum gira mais de 90 graus.
 - d. Um jogador em um scrum é levantado ou forçado para cima de modo a não estar mais em contato com o piso.
 - e. Uma cobrança rápida de lateral, free-kick ou cobrança de penal for executada incorretamente.
 - f. A bola está morta.
 - g. Seria perigoso permitir que o jogo continue.
 - h. Suspeitar-se que um jogador está seriamente lesionado.

1. Métodos de valores de pontuação:
 - a. Try. **Cinco pontos.**
 - b. Conversão. **Dois pontos.**
 - c. Penal try. **Sete pontos.**
 - d. Penal convertido. **Três pontos.**
 - e. Drop-goal. **Três pontos.**

TRY

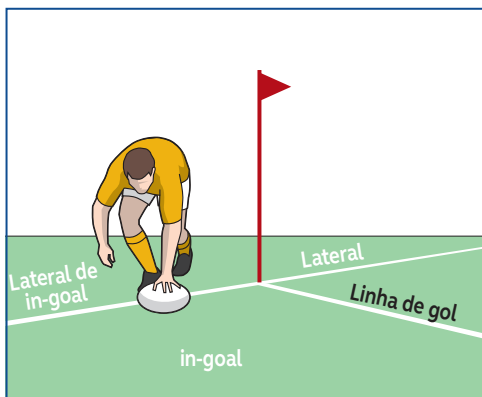
2. Um try é marcado quando um jogador do time atacando:
 - a. É o primeiro a apoiar a bola no in-goal do adversário, em um dos postes ou no protetor de postes do adversário.
 - b. É o primeiro a apoiar a bola no piso quando um scrum, ruck ou maul chega à linha do try.
 - c. Está portando a bola e é tackleado quase na linha do try, e seu movimento por inércia o leva em um movimento contínuo até o in-goal do oponente, onde ele é o primeiro a apoiar a bola no piso.
 - d. É tackleado próximo à linha do try do adversário, mas imediatamente se estende para frente e apoia a bola no piso.
 - e. Está fora pela lateral ou lateral do in-goal e apoia a bola no in-goal do adversário, desde que não a esteja segurando.



Apoiar a bola no piso



Marcando um try - quando o scrum chega à linha do try



Marcando um try - um jogador na lateral do in-goal que não está segurando a bola

PENAL TRY

3. Concede-se um penal try no meio dos postes se uma jogada suja pelo time adversário impedir que um try provável seja marcado, ou marcado em uma posição mais vantajosa. O jogador que tiver cometido esta ação deve ser advertido e temporariamente suspenso, ou expulso. Não há tentativa de conversão.

CONVERSÃO, PENAL CONVERTIDO E DROP-GOAL

4. Para qualquer conversão ser bem sucedida, a bola precisa ser chutada por sobre o travessão e entre os postes sem antes tocar um companheiro de equipe ou o piso.
5. Se ao ser chutada a bola passar sobre o travessão e acima da altura dos postes, o chute será bem sucedido se for considerado que a bola teria passado entre os postes se estes fossem mais altos.
6. Se a bola tiver passado sobre o travessão e o vento a levar de volta ao campo de jogo, a pontuação será mantida.

CONVERSÃO

7. Quando um try é marcado, concede-se ao time que o marcou o direito de tentar um chute de conversão, que pode ser um chute de bola parada ou um drop-kick.
8. O chutador:
 - a. Utiliza a bola que estava sendo usada no jogo, a menos que ela esteja com algum defeito.
 - b. Realiza o chute a partir do campo de jogo, em uma linha que atravesse o ponto onde o try foi marcado, paralela à linha de lateral.
 - c. Posiciona a bola diretamente no piso, ou na areia, serragem, ou em um tee. O chutador pode ser auxiliado por um posicionador. Nada além desses itens pode ser usado para auxiliar o chutador.
 - d. Efetua o chute dentro de 90 segundos (tempo de jogo) a partir do momento em que o try foi marcado, mesmo se a bola rolar e precisar ser posicionada novamente. **Sanção:** O chute é desautorizado.
9. O time do chutador, à parte de um colega de equipe segurando a bola, deve ficar atrás da bola quando a mesma está sendo chutada, e não pode fazer nada para induzir os adversários a avançar cedo demais. **Sanção:** O chute é desautorizado.
10. Se a bola cair para o lado antes de o chutador começar a se aproximar para chutá-la, o árbitro permite que o chutador a reposicione. Enquanto a bola está sendo reposicionada, os adversários devem se manter atrás da sua linha de try.
11. Se a bola cair para o lado após o chutador ter começado a se aproximar para chutá-la, ele pode apenas chutá-la ou fazer uma tentativa de drop-goal.
12. Se a bola cair para o lado e rolar para longe da linha que passa por onde o try foi marcado, e o chutador então chutá-la sobre o travessão, a conversão terá ido bem sucedida.
13. Se a bola cair para o lado e rolar para fora do campo após o chutador ter começado a se aproximar para chutá-la, o chute não será permitido.

O TIME ADVERSÁRIO DURANTE UMA TENTATIVA DE CONVERSÃO

14. Todos os jogadores adversários recuam para atrás de sua linha do try, e não a ultrapassam até que o chutador se mova em qualquer direção para começar a efetuar o chute. Quando o chutador inicia a movimentação, eles podem avançar ou pular para impedir que a conversão seja bem sucedida, mas não podem ser fisicamente apoiados por outros jogadores nessas ações.
15. O time não deve gritar durante uma tentativa de conversão.
Sanção: Se a equipe adversária, durante uma conversão, tenta infringir a lei, mas o chute é exitoso, o gol é válido. Se o chute não é exitoso, o chutador reexecuta a conversão e não se permite que a equipe adversária bloqueie. Quando outro chute é outorgado, o chutador pode repetir toda a preparação. O chutador pode mudar o tipo de chute.
16. Se a bola rolar para o lado após o chutador iniciar sua aproximação para chutá-la, os adversários podem continuar a avançar.
17. Se os adversários tocarem a bola e o chute for bem sucedido, a conversão se mantém.

PENAL CONVERTIDO

18. Um penal convertido precisa ser oriundo de um penal.
19. O time a chutar precisa indicar sua intenção de fazê-lo sem delongas.
20. Se o time indicar ao árbitro sua intenção de tentar um chute aos postes, eles precisam fazê-lo. A intenção de chutar pode ser comunicada ao árbitro ou sinalizada pela chegada do tee ou areia, ou quando o jogador fizer uma marca no piso.
21. O chute deve ser efetuado dentro de 60 segundos (tempo de jogo) a partir do momento em que o time indicou sua intenção de fazê-lo, mesmo que a bola tenha rolado para o lado e precise ser reposicionada.
Sanção: O chute é desautorizado e um scrum é outorgado.

22. Se o chutador indicar ao árbitro sua intenção de tentar o chute aos postes, o time adversário deve ficar parado com as mãos ao lado do corpo a partir do momento que o chutador iniciar sua aproximação para chutar a bola, até que a bola tenha sido de fato chutada.
23. Se o chutador não tiver indicado sua intenção de tentar o chute aos postes, mas efetuar um drop-kick bem sucedido, a pontuação deste chute se mantém.
24. O chutador posiciona a bola diretamente no piso, ou na areia, serragem, ou sobre um tee. O chutador pode ser auxiliado por um posicionador. Nada além desses itens pode ser usado para auxiliar o chutador. **Sanção: Scrum.**
25. Qualquer jogador que intencionalmente tocar a bola em uma tentativa de impedir que um penal seja convertido está tocando a bola de forma ilegal.
26. Um jogador defensor não pode gritar durante um chute de conversão de penal.
27. Se o time adversário cometer uma infração enquanto o chute estiver sendo efetuado mas a conversão for bem sucedida, a conversão se mantém sem que se conceda um novo penal. Se o chute não for bem sucedido, concede-se ao time não-infrator um novo penal 10 metros à frente da marca original.
Sanção: Pênalti

DROP-GOAL

28. Um jogador marca um drop-goal ao fazer um drop-kick em jogo aberto que passe sobre o travessão e entre os postes.
29. O time a quem se conceder um free-kick (inclusive quando o time optar por um scrum ou lineout em vez do free-kick) não pode marcar um drop-goal até o próximo momento em que a bola estiver morta, ou até que um adversário tenha jogado ou tocado a bola, ou tackleado o portador da bola. Qualquer chute efetuado antes disso será considerado não exitoso, e o jogo continuará.

PRINCÍPIO

Um jogador que cometer jogo sujo precisa ser advertido, ou temporariamente suspenso, ou expulso.

OBSTRUCCIÓN

1. Quando um jogador e um adversário estiverem correndo pela bola, nenhum deles pode empurrar ou trombar com o outro, exceto se ombro-a-ombro.
2. Um jogador impedido não pode intencionalmente obstruir um adversário ou interferir no jogo.
3. Um jogador não pode intencionalmente impedir que um adversário tackleie ou tente tacklear o portador da bola.
4. Um jogador não pode intencionalmente impedir que um adversário tenha a oportunidade de jogar a bola, além de competir pela posse da mesma.
5. O portador da bola não pode intencionalmente correr de encontro a um companheiro de equipe impedido de modo a obstruir o adversário.
6. Um jogador não pode obstruir, ou interferir de qualquer maneira com um adversário enquanto a bola estiver morta.

Sanção: Pênalti.

JUEGO DESLEAL

7. Um jogador não pode:
 - a. Intencionalmente infringir qualquer lei do jogo.
 - b. Intencionalmente golpear, empurrar ou jogar a bola para fora da área de jogo com o braço ou com a mão.
 - c. Fazer qualquer coisa que possa induzir os oficiais de partida a considerar que um adversário cometeu uma infração.

Sanção: Pênalti

- d. Desperdiçar tempo. **Sanção:** Free-kick.

INFRAÇÕES REITERADAS

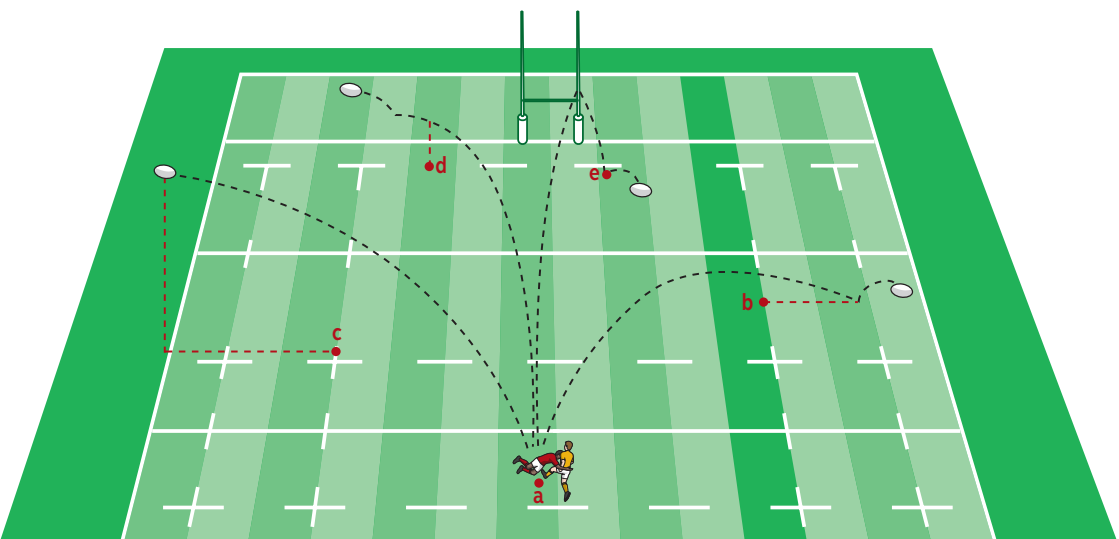
8. Um time não pode cometer a mesma infração repetidamente.
9. Um jogador não pode infringir as leis repetidamente.
Sanção: Pênalti
10. Quando jogadores diferentes de um mesmo time cometerem a mesma infração repetidamente, o árbitro dá uma advertência geral ao time e, se repetida a infração depois disso, o árbitro suspende temporariamente o(s) jogador(es) a fazê-lo.

JOGO PERIGOSO

11. Os jogadores não devem fazer nada que seja imprudente ou perigoso para os outros, incluindo entrar em contato com o cotovelo ou antebraço, ou pular em cima, ou sobre, um tackleador.
12. Um jogador não pode agredir ninguém, física ou verbalmente. Agressão física inclui, mas não se limita a: morder, socar, atingir os olhos ou área dos olhos, golpear com qualquer parte do braço, ombros, cabeça ou joelho(s), pisar, atropelar, pisotear ou chutar.
13. Um jogador não pode tacklear um adversário antecipadamente, de forma atrasada ou perigosa. Tackle perigoso inclui, mas não se limita a: tacklear ou tentar tacklear um adversário sobre a linha dos ombros, mesmo que o tackle comece abaixo desta linha.
14. Um jogador não pode tacklear um adversário que não esteja em posse da bola.
15. Exceto em um scrum, ruck ou maul, um jogador que não estiver em posse da bola não pode segurar, empurrar, atingir um obstruir um adversário que não esteja em posse da bola.
16. Um jogador não pode atingir ou derrubar um adversário carregando a bola sem que haja uma tentativa de agarrá-lo.
17. Um jogador não pode tacklear, atingir, puxar, empurrar ou agarrar um adversário cujos pés não estiverem no chão.
18. Um jogador não pode levantar um adversário do chão e derrubá-lo ou carregá-lo de modo que sua cabeça ou parte superior do corpo entre em contato com o piso.

19. Jogo perigoso em um scrum.
- A primeira linha de um scrum não pode ser formada à distância dos adversários e se precipitar em direção a eles.
 - Um jogador de primeira linha não pode puxar um adversário.
 - Um jogador de primeira linha não pode intencionalmente levantar um adversário de modo a tirar seus pés do chão, ou forçar um adversário para cima e fora do scrum.
 - Um jogador de primeira linha não pode intencionalmente derrubar um scrum.
20. Jogo perigoso em um ruck ou Maul.
- Um jogador não pode dar carga em um ruck ou Maul. Dar carga inclui qualquer contato feito sem que o jogador se ligue a outro jogador no ruck ou Maul.
 - Um jogador não pode fazer contato com um adversário sobre a linha dos ombros.
 - Um jogador não pode intencionalmente derrubar um ruck ou um Maul.
 - Um jogador pode remover o adversário da área de tackle empurrando/ carregando-o para trás, mas não deve puxar, torcer ou rolar um oponente.
 - Um jogador não deve deixar cair seu peso sobre um oponente ou seus membros inferiores.
21. Um jogador não pode retaliar.
22. As equipes não devem usar a formação em flecha.
23. Um jogador não pode tentar chutar a bola das mãos do portador da bola.
24. Permite-se ao portador da bola dar um hand-off em um adversário, desde que não seja usada força excessiva.

Sanção: Pênalti.



Carga tardia no chutador

25. Um jogador não pode intencionalmente obstruir ou dar carga em um adversário que recém tiver chutado a bola.

Sanção: Pênalti. A equipe não-infratora escolhe entre cobrar o pênalti:

- a** No local da infração; ou
- b** Onde a bola cair ou onde é jogada em seguida, mas a não menos de 15 metros da linha de lateral; ou
- c** Se a bola é chutada diretamente para a lateral, sobre a linha de 15 metros, em linha com local onde a bola cruzou a linha de lateral; ou
- d** Se a bola cai no in-goal, lateral do in-goal ou sobre ou depois da linha de bola morta, a cinco metros da linha de gol, em linha com o local onde a bola cruzou a linha de gol e a pelo menos 15 metros da linha de lateral; ou
- e** Se a bola toca um poste de gol ou travessão, onde a bola cai.

26. Em jogo aberto, qualquer jogador pode erguer ou apoiar um companheiro de equipe. Jogadores que o fizerem, devem baixar o jogador em questão de volta ao piso em segurança assim que a bola tiver sido conquistada por qualquer um dos times. **Sanção:** Free-kick.

MÁ CONDUTA

27. Um jogador não pode fazer qualquer coisa que seja contra o espírito de lealdade no esporte.
28. Jogadores precisam respeitar a autoridade do árbitro. Eles não devem contestar as decisões do árbitro. Eles devem parar de jogar imediatamente quando o árbitro tocar o apito para parar o jogo.

Sanção: Pênalti

CARTÃO AMARELO E VERMELHO

29. Quando um jogador estiver sendo advertido e suspenso por dez minutos, o árbitro mostrará a ele um cartão amarelo. Se esse jogador posteriormente cometer outra infração que renda um cartão amarelo, ele deve ser expulso.
30. Quando um jogador estiver sendo expulso, o árbitro irá mostrar a esse jogador um cartão vermelho, e este não mais participará da partida. O jogador expulso não pode ser substituído.

PRINCÍPIO

O jogo é jogado apenas por jogadores que estão onside.

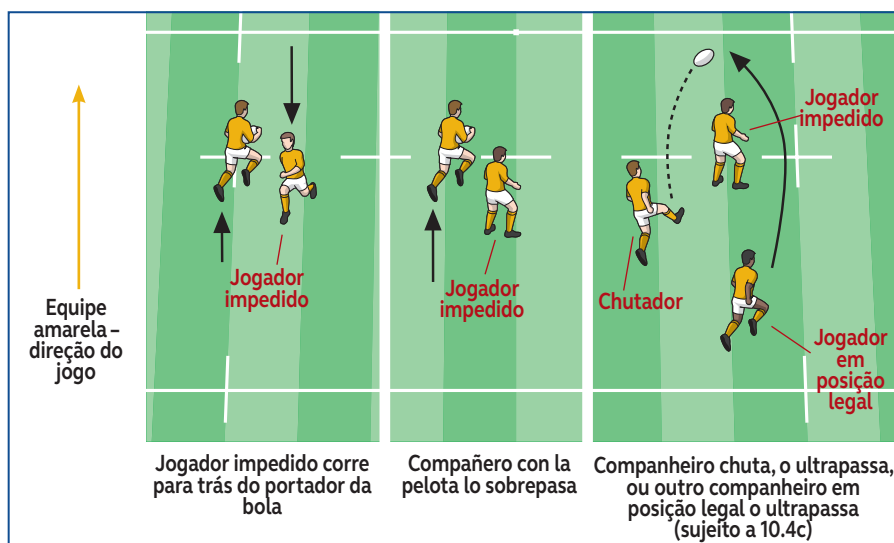
OFFSIDE Y ONSIDE EN EL JUEGO GENERAL

1. Um jogador está offside em jogo aberto se estiver em frente a um companheiro de equipe que esteja carregando a bola, ou que a tiver jogado por último. Um jogador offside não pode interferir no jogo. Isso inclui:
 - a. Jogar a bola.
 - b. Tacklear o portador da bola.
 - c. Impedir o adversário de jogar como quiser.
 - d. Estar vagueando em posição de impedimento
2. Um jogador pode estar offside em qualquer lugar na área de jogo.
3. Um jogador que receber um lançamento para frente não intencional não está offside.
4. Um jogador offside pode ser penalizado se:
 - a. Não faz esforço para recuar e interfere no jogo; ou;
 - b. Mover-se para frente em direção à bola;
 - c. Estava em frente a um companheiro de equipe que chutou a bola, e não recuou imediatamente para estar atrás de um companheiro de equipe onside, ou atrás de uma linha imaginária que atravessa o campo 10 metros atrás de onde a bola for pega ou cair, mesmo se ela bater em um dos postes ou no travessão primeiro. Se isso envolver mais de um jogador, então o jogador mais próximo de onde a bola pousar ou for pega é o jogador a ser penalizado. Isso é conhecido como a lei dos 10 metros, e ainda é aplicável se a bola tocar ou for jogada por um adversário, mas não quando o chute é derrubado. **Sanção:** A equipe não-infratora pode escolher entre:
 - i. **Pênalti no local da infração; ou**
 - ii. **Scrum onde a equipe infratora jogou a bola por último.**
5. Um jogador está acidentalmente offside se o jogador não puder evitar ser tocado pela bola por um companheiro de equipe carregando a bola. Somente

se o time infrator ganhar alguma vantagem, deve-se parar o jogo.

Sanção: Scrum.

6. Qualquer jogador offside pode ser colocado onside quando:
 - a. Este jogador se mover para trás do seu companheiro de equipe que jogou a bola por último;
 - b. Este jogador se mover para trás de um companheiro de equipe que estiver onside.



Jogador colocado onside por um companheiro

7. Além da Lei 10.4c, um jogador offside pode ser colocado onside quando:
 - a. Um companheiro de time onside se mover à frente do jogador offside e estiver dentro da área de jogo, ou a tiver adentrado novamente.
 - b. Um adversário desse jogador:
 - i. Chutar a bola;
 - ii. Intencionalmente tocar a bola, sem ganhar posse da mesma.
8. Um jogador offside sob a Lei 10.4c não pode ser colocado onside por qualquer ação do adversário, com exceção de um bloqueio.

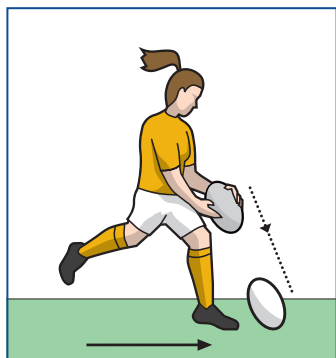
RECUANDO DE UM RUCK, MAUL, SCRUM OU LINEOUT

9. Um jogador que está offside em um ruck, maul, scrum ou lineout permanece offside mesmo depois que o ruck, maul, scrum ou lineout tiver terminado.
10. Este jogador pode ser colocado onside somente se:
 - a. Ele imediatamente recuar para trás da linha de offside aplicável;
 - b. Um jogador adversário carregar a bola por cinco metros em qualquer
 - c. Um jogador adversário chutar a bola.
11. Um jogador offside pode ser penalizado se:
 - a. Ele deixar de se retirar sem atraso indevido e se beneficiar por ser colocado onside em uma posição mais vantajosa;
 - b. Ele interferir no jogo;
 - c. Ele se mover em direção à bola.

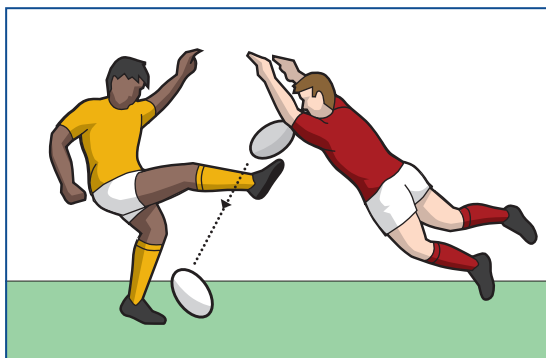
Sanção: Pênalti

KNOCK-ON

1. Um knock-on pode ocorrer em qualquer lugar na área de jogo.
2. Considera-se que houve um knock-on quando um jogador, tackleando ou tentando tacklear um adversário, faz contato com a bola e ela vai para frente.
Sanção: Scrum (se a bola sai pela lateral, a equipe não-infratora pode, ao invés, optar por um lançamento rápido ou alinhamento lateral).
3. Um jogador não pode intencionalmente golpear a bola para frente com a mão ou o braço. **Sanção:** Pênalti
4. Não se considera um knock-on intencional quando, no ato de tentar pegar a bola, o jogador a golpeia para frente e há uma expectativa razoável de que este jogador poderia ganhar posse da mesma.
5. Não houve knock-on e o jogo continua se:
 - a. Um jogador golpeia a bola para frente imediatamente após um
 - b. tê-la chutado (bloqueio).
 - c. Um jogador arranca ou golpeia a bola em posse pelo adversário, e a bola vai para frente a partir da mão ou do braço do adversário.



Knock-on



Bloqueio

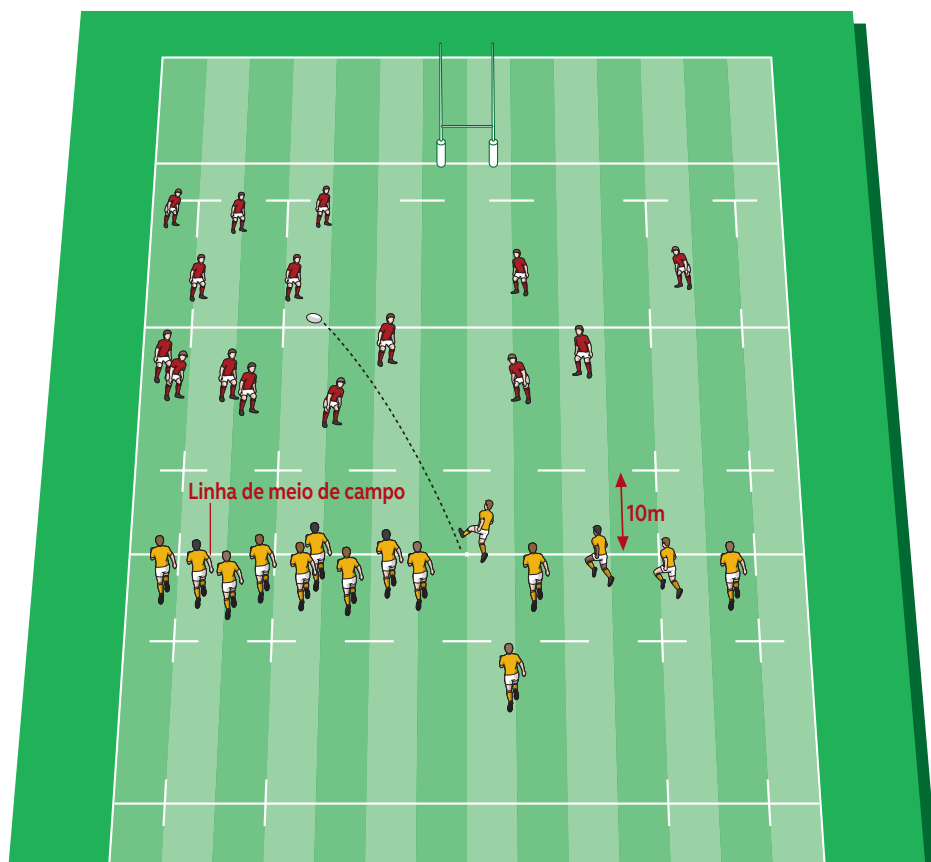
PASSE PARA FRENTE

6. Um passe para frente pode ocorrer em qualquer lugar da área de jogo. **Sanção:** Scrum.
7. Um jogador não deve intencionalmente lançar ou passar a bola para frente.
Sanção: Pênalti

PRINCÍPIO

Os chutes de saída são usados para iniciar cada metade da partida ou período de prorrogação. Os chutes de reinicialização são usados para retomar o jogo.

1. Todos os chutes de saída e chutes de reinício são drop kicks. **Sanção:** A equipe que não chutou tem a opção de o chute ser efetuado novamente ou um scrum.



Chute de saída

CHUTES DE SAÍDA E CHUTES DE REINÍCIO A PARTIR DE UMA PONTUAÇÃO

2. Chutes de saída são realizados no centro da linha do meio de campo, ou atrás dele. **Sanção:** A equipe que não chutou tem a opção de o chute ser efetuado novamente ou um scrum.
3. Os adversários do time que fez o chute de saída no início da partida iniciam o segundo tempo.
4. Após um time ter pontuado, seus adversários reiniciam o jogo no centro da linha do meio de campo, ou atrás dele. **Sanção:** A equipe que não chutou tem a opção de o chute ser efetuado novamente ou um scrum.
5. Quando a bola é chutada:
 - a. Os companheiros de equipe do chutador devem estar atrás da bola. **Sanção:** Scrum.
 - b. Os jogadores adversários devem estar na linha dos 10 metros, ou atrás dela. **Sanção:** O chute é efetuado novamente.
6. A bola deve alcançar a linha dos 10 metros. **Sanção:** A equipe que não chutou tem a opção de o chute ser efetuado novamente ou um scrum.
7. Se a bola alcançar a linha dos 10 metros mas for então soprada para trás, ou se um adversário jogar a bola antes que ela alcance a linha dos 10 metros, o jogo segue.
8. Se a bola sair diretamente pela lateral, o time que não estava chutando escolhe uma das seguintes opções:
 - a. Que o chute seja refeito.
 - b. Scrum.
 - c. Lineout.
 - d. Cobrança rápida de lateral.
9. Se a bola for chutada para dentro do in-goal adversário sem tocar nenhum jogador e um adversário apoiar a bola de imediato, ou se ela sair pela linha da bola morta, o time que não estava chutando tem a opção de que o chute seja refeito, ou um scrum.
10. Se a bola for chutada para dentro do in-goal do time que está chutando, e a bola for morta por um jogador de defesa, ou se ela sai pela linha da bola morta, concede-se ao time que não chutou um scrum na linha dos 5 metros.

OUTROS CHUTES DE REINICIALIZAÇÃO (DROP)

11. O jogo é reiniciado com um Drop de 22 metros quando um chute de penalidade é malsucedido ou na tentativa de try cai a bola e é feito no in-goal pela equipe defensora, ou a bola passa morta através do in-goal em uma dessas tentativas.
12. O jogo é reiniciado com um Drop da linha de gol quando:
 - a. A bola é jogada ou levada para o in-goal por um jogador atacante e então é presa, apoiada ou feita morta de maneira legal por um adversário.
 - b. Um chute de ataque, diferente de um chute inicial, chute de reinício após um placar, drop goal, drop ou tentativa de pênalti, é try feito pela equipe defensora ou bola morta através do in-goal pela equipe defensora.
 - c. Um jogador atacante comete uma infração menor no in-goal do adversário.

Tipo de chute de reinício: Chute de drop de 22-metros

Localização do chute: Na linha de 22 metros da equipe defensora ou atrás dela. Linha de sanção: Linha de 22-metros

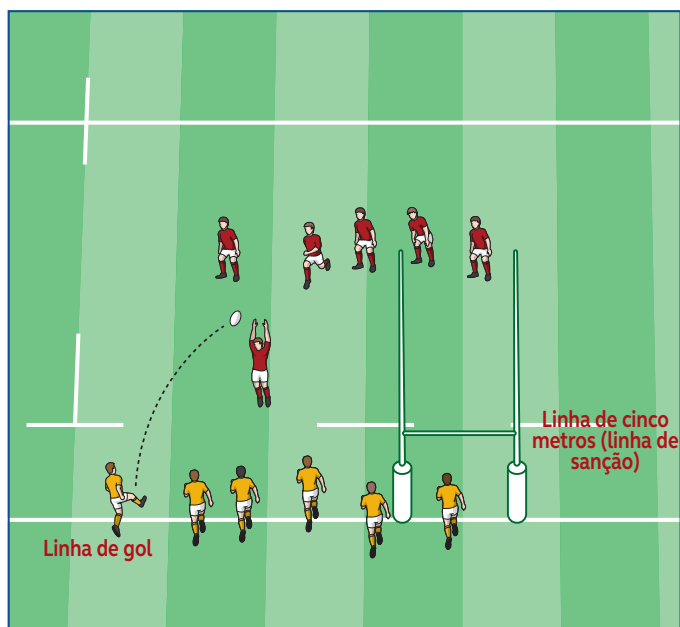
Tipo de chute de reinício: Drop da linha de in gol

Localização do chute: Na linha ou atrás da linha de gol da equipe defensora. Linha de sanção: Linha de cinco metros

13. Um drop
 - a. É tirada no local especificado na tabela. **Sanção:** Scrum.
 - b. Precisa ser realizada sem demora. **Sanção:** Free-kick.
 - c. Deve cruzar a linha de sanção conforme especificado na tabela.
Sanção: A equipe que não chutou tem a opção de o chute ser efetuado novamente ou um scrum.
 - i. Não deve sair diretamente pela lateral. **Sanção:** A equipe adversária escolhe uma das seguintes opções:
 - ii. Uma nova saída; ou
 - iii. Um scrum; ou
 - iv. Um alinhamento lateral; ou
 - v. Um lançamento rápido.
14. Um oponente não deve estar a frente da linha de sanção antes da bola ser chutada. **Sanção:** Free-kick.
15. Um oponente, que está na frente da linha de sanção, não deve atrasar ou obstruir o Drop. **Sanção:** Pênalti

16. Se a bola cruza a linha de sanção, mas retorna, o jogo continua.
17. Se a bola não cruza a linha de sanção, deve ser aplicada a vantagem.
18. Se um drop atingir o in-goal do adversário sem tocar em nenhum jogador e um adversário colocar a bola no chão sem demora ou entrar na lateral ou sobre a linha de bola morta, a equipe que não chutou tem o opção de ter o chute repetido ou um scrum.
19. Os companheiros de equipe do chutador precisam estar atrás da bola quando ela é chutada. Aqueles que estiverem à frente da bola quando ela é chutada podem ser punidos, a menos que recuem e não interfiram com o jogo até que sejam colocados onside pelas ações de um companheiro de equipe.

Sanção: Scrum.



Drop da linha de gol

PRINCÍPIO

Devem participar do jogo somente jogadores que estiverem de pé.

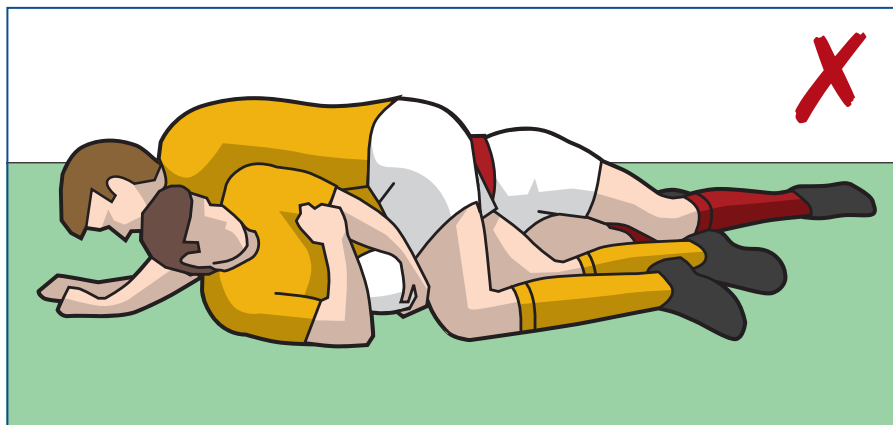
1. Jogadores que vão ao piso para buscar a bola, ou que vão ao piso com a bola, precisam imediatamente:
 - a. Levantar-se com a bola; ou
 - b. Jogar (mas não chutar) a bola; ou
 - c. Soltar a bola.

Sanção: Pênalti.

2. Uma vez que a bola é jogada ou solta, jogadores no piso precisam imediatamente se afastar da bola ou se levantar. **Sanção:** Pênalti
3. Um jogador no chão no campo de jogo, sem bola está fora de jogo e deve:
 - a. Deve permitir que adversários que não estão no piso joguem ou ganhem posse da bola.
 - b. Não deve jogar a bola.
 - c. Não deve tacklear ou tentar tacklear um adversário.

Sanção: Pênalti.

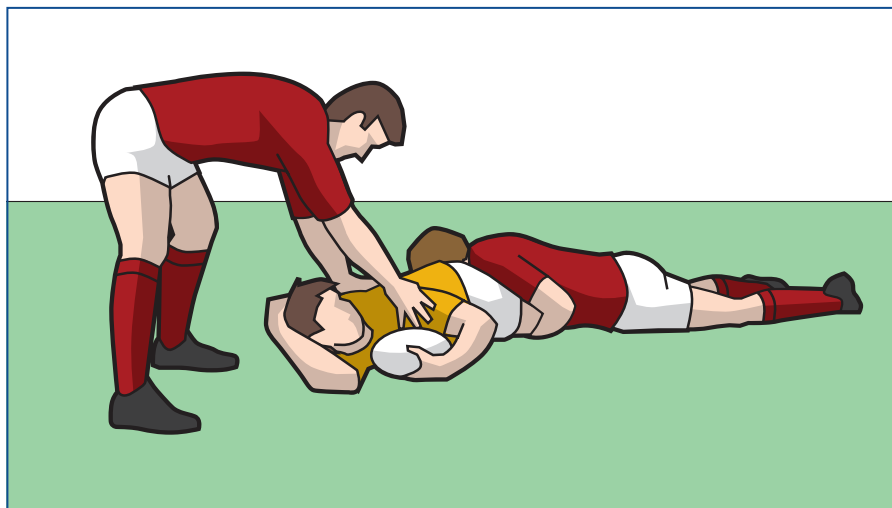
4. Jogadores de pé sem a bola não devem cair sobre jogadores no piso que estiverem com a bola ou próximo dela. **Sanção:** Pênalti



Nenhum jogador deve cair sobre um jogador tackleado

PRINCÍPIO

Um tackle pode acontecer em qualquer lugar do campo de jogo. As ações dos jogadores envolvidos no tackle precisam assegurar que a disputa seja justa, e que a bola esteja disponível para ser jogada imediatamente.



Tackle

REQUISITOS PARA UM TACKLE.

1. Para que um tackle ocorra, o portador da bola deve ser segurado e levado ao piso por um ou mais adversários.
2. Ser levado ao piso significa que o portador da bola passa a estar deitado, sentado ou ao menos com um joelho no piso ou em um outro jogador que está no piso.
3. Ser segurado significa que o tackleur precisa continuar segurando o portador da bola até que o portador da bola vá ao piso.

JOGADORES EM UM TACKLE

4. Jogadores em um tackle são:
 - a. O jogador tackleado.
 - b. Tackleador(es).
 - c. Outros:
 - i. Jogador(es) que segura(m) o portador da bola durante um tackle mas não chega a ir ao piso.
 - ii. Jogador(es) que chegam para disputar a posse de bola no tackle.
 - iii. Jogador(es) que já está(ão) no piso.

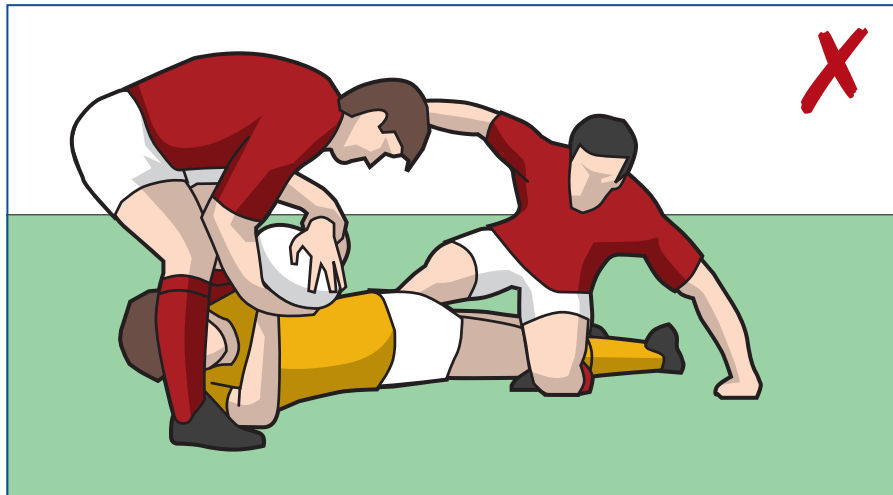
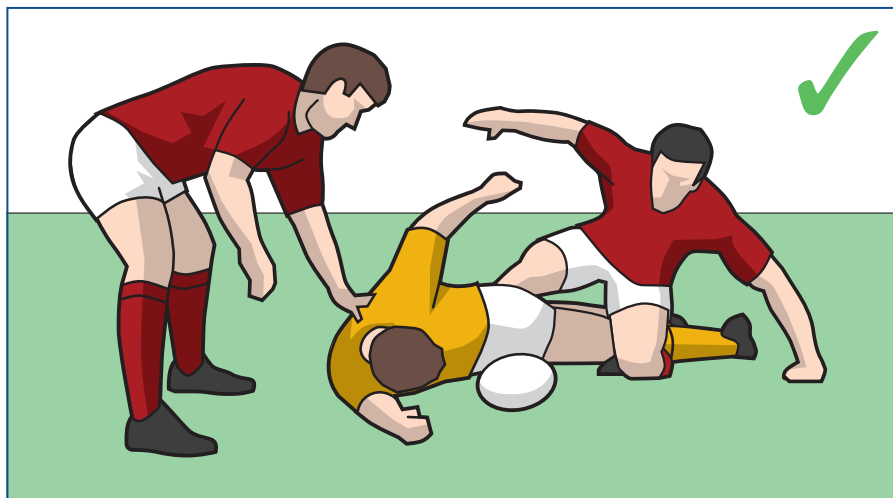
RESPONSABILIDADES DOS JOGADORES

5. Tackleadores devem:
 - a. Soltar imediatamente a bola e o portador da bola após ambos os jogadores irem ao piso.
 - b. Afastar-se imediatamente do jogador tackleado e da bola, ou se levantar.
 - c. Estar de pé antes de tentar jogar a bola.
 - d. Permitir que o jogo tackleado solte ou jogue a bola.
 - e. Permitir que o jogador tackleado se afaste da bola.

Sanção: Pênalti

6. Tackleadores podem jogar a bola em direção à sua própria linha do try desde que tenham cumprido com as responsabilidades acima e que não se tenha formado um ruck.
7. Jogadores tackleados precisam imediatamente:
 - a. Disponibilizar a bola para que o jogo possa continuar, soltando-a, passando-a ou empurrando-a em qualquer direção exceto para frente. Eles podem disponibilizar a bola em qualquer direção.
 - b. Afastar-se da bola ou se levantar.
 - c. Assegurar-se de que não estão deitados sobre ou próximo à bola de modo que impeça jogadores adversários de ganhar a posse da mesma.

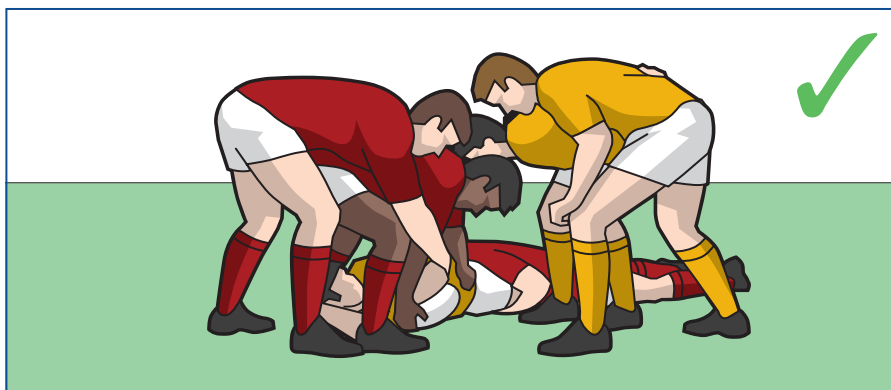
Sanção: Pênalti



Jogador tackleado deve imediatamente soltar a bola

8. Outros jogadores:
- a. Devem permanecer de pé e soltar a bola e o portador da bola imediatamente.
 - b. Devem permanecer de pé quando jogarem a bola.
 - c. Devem chegar à zona do tackle partindo da direção de sua própria linha do try antes de jogar a bola.
 - d. Não podem jogar a bola ou tentar tacklear um adversário no piso próximo à zona do tackle.
 - e. Não podem puxar, torcer ou rolar um adversário que esteja envolvido no tackle.

Sanção: Pênalti



Depois de um tackle todos os jogadores devem estar de pé ao jogar a bola



Jogador que está sem o apoio dos pés jogando a bola no tackle

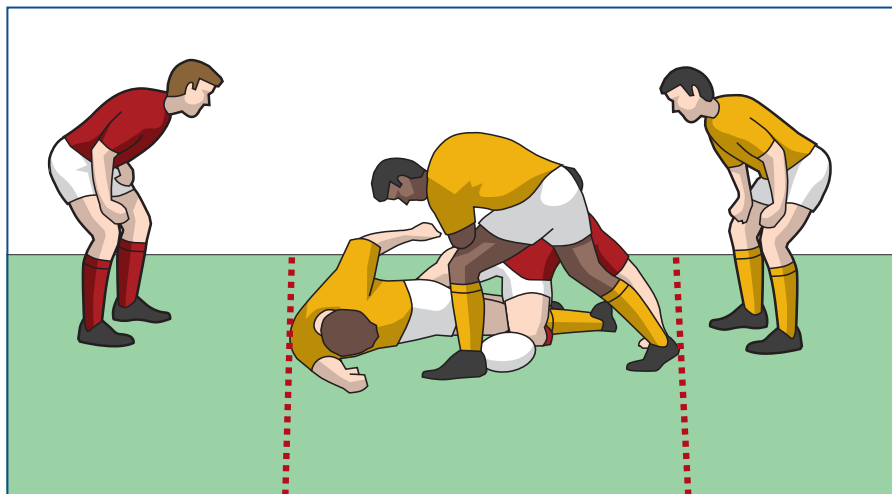


Jogador que está sem o apoio dos pés jogando a bola no tackle

9. Qualquer jogador que ganhar a posse de bola:
- Deve jogá-la imediatamente, afastando-se com a bola, passando a bola ou chutando a bola.
 - Deve permanecer de pé, e não ir ao piso na zona do tackle ou próximo a ela, a menos que seja tackleado pelo adversário.
 - Pode ser tackleado, desde que o tackleador o faça a partir da direção do seu próprio in-goal.

Sanção: Pênalti

10. Linhas de offside são criadas a partir de um tackle quando ao menos um jogador está de pé e sobre a bola, que está no piso. A linha de offside de cada time corre paralelamente à linha do try, e passa pelo ponto mais atrás de qualquer jogador no tackle ou de pé sobre a bola. Se este ponto for atrás da linha do try, ou sobre ela, a linha de offside será na linha do try.

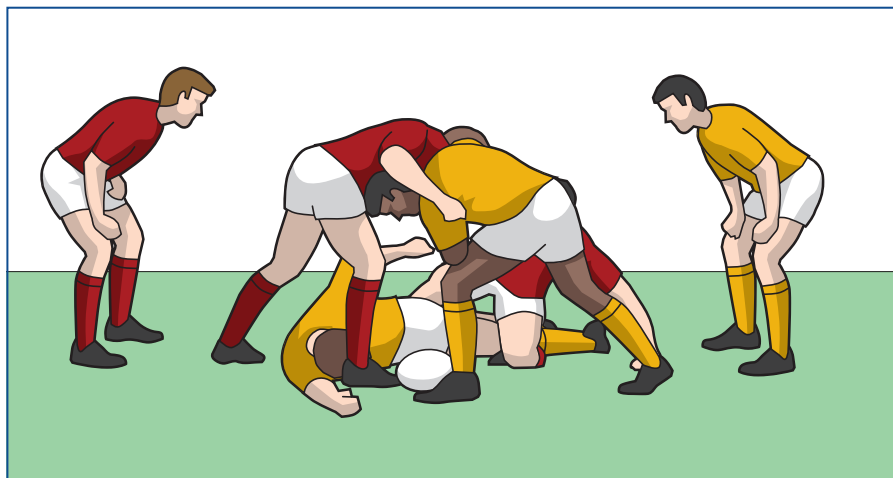


Linhas de offside criadas por um jogador de pé sobre a bola

11. O tackle termina quando:
- Um ruck é formado.
 - Um jogador de pé de qualquer um dos times conquista a posse da bola e se afasta com ela, ou passa ou chuta a bola.
 - A bola deixa a área do tackle.
 - A bola se torna não jogável. Se houver dúvida quanto a qual jogador deixou de cumprir com a lei, o árbitro marca um scrum. Introduz a bola no scrum o time que estava avançando antes de o jogo parar, ou, se nenhum dos times estava avançando, introduz a bola o time que estava atacando.

PRINCÍPIO

O propósito de um ruck é possibilitar que jogadores disputem a posse da bola, que está no piso.



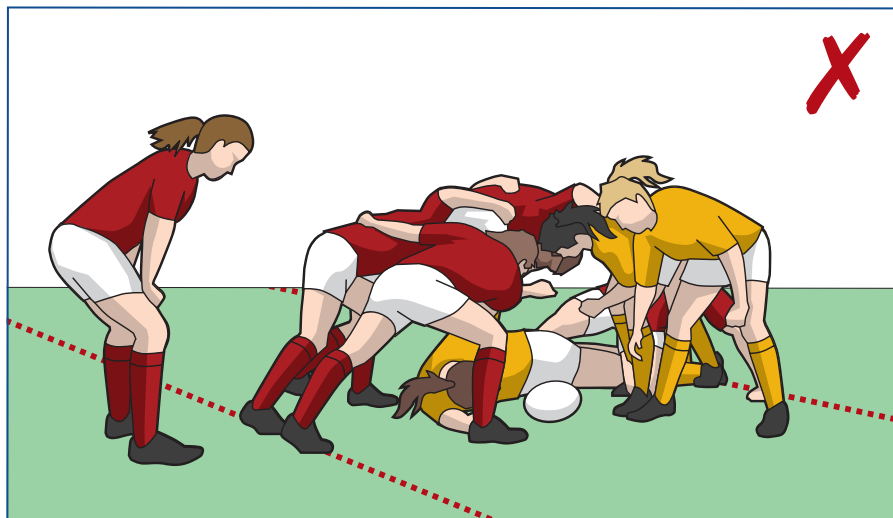
Ruck

FORMANDO UM RUCK

1. Um ruck só pode ocorrer no campo de jogo.
2. Um ruck é formado quando ao menos dois jogadores, um de cada time, estiverem em contato, de pé, e sobre a bola, que está no piso.
3. Jogadores envolvidos em todas as etapas do ruck precisam estar com a cabeça e os ombros acima da linha do quadril. **Sanção:** Free-kick.

OFFSIDE EM UM RUCK

4. Cada time tem uma linha de offside que se estende paralelamente à linha do try, passando pelo ponto mais atrás de qualquer participante no ruck. Se este ponto for na linha do try, ou atrás dela, a linha de offside é a linha do try.



En el ruck, la línea de offside pasa por el último punto del último jugador de cualquiera de los equipos. El jugador de camiseta amarilla a la derecha, está offside.

JUNTANDO-SE A UM

5. Um jogador chegando para se juntar a um ruck precisa estar de pé, e ligar-se ao ruck desde atrás da sua linha de offside.
6. Um jogador pode se juntar a um ruck de forma adjacente, mas não na frente do jogador mais atrás no ruck.
7. Um jogador precisa ligar-se a um companheiro de equipe ou a um jogador adversário. A ligação precisa preceder ou ser simultânea ao contato com qualquer outra parte do corpo.
8. Jogadores precisam se unir ao ruck ou recuar para trás de sua linha de offside imediatamente.
9. Jogadores que tiverem participado do ruck anteriormente podem se ligar a ele novamente, desde que o façam a partir de uma posição onside.

Sanção: Pênalti

DURANTE UM RUCK

10. Pode-se ganhar a posse de bola rucking (fisgando-a com os pés) ou empurrando o time adversário para longe da bola.
11. Uma vez que o ruck tiver se formado, nenhum jogador pode manusear a bola, a menos que tenha conseguido levar as mãos à bola antes de o ruck se formar, e permanecido de pé.
12. Jogadores devem tentar permanecer de pé ao longo do ruck.
13. Todos os jogadores em um ruck precisam estar presos ou ligados a ele, e não somente ao lado dele.
14. Jogadores podem usar os pés para jogar a bola, desde que o façam de maneira segura.
15. Jogadores no piso devem tentar se afastar da bola, e não podem jogar a bola no ruck ou quando ela emergir do ruck.

16. Jogadores não devem:
- Pegar a bola com as pernas.
 - Intencionalmente derrubar um ruck ou pular sobre ele.
 - Intencionalmente pisar em outro jogador.
 - Jogar-se sobre a bola emergente enquanto ela estiver no chão perto do ruck.
 - Chutar, ou tentar chutar a bola para fora de um ruck.

Sanção: Pênalti

- Retornar a bola ao ruck.
- Fazer qualquer ação para induzir o adversário a acreditar que o ruck terminou, quando este não for o caso.

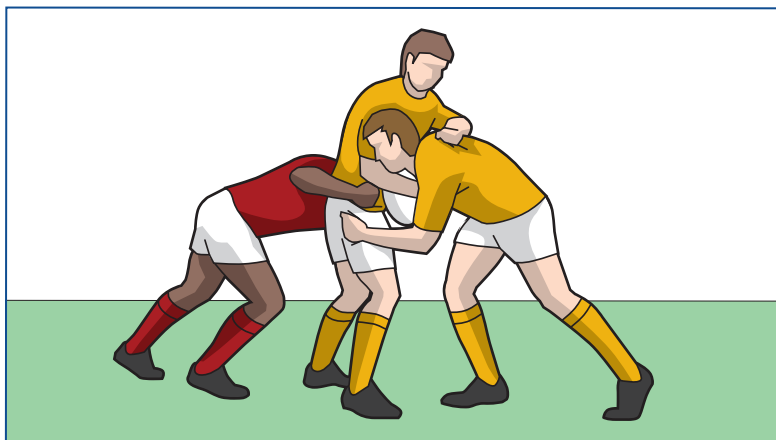
Sanção: Free-kick.

FINALIZANDO UM RUCK

17. Quando a bola tiver sido claramente conquistada por um time no ruck e estiver disponível para ser jogada, o árbitro diz “jogue”; depois disso, a bola precisa ser jogada para longe do ruck em até cinco segundos. **Sanção:** Scrum.
18. O ruck termina e o jogo continua quando a bola deixa o ruck, ou quando a bola no ruck estiver sobre ou além da linha do try.
19. O ruck termina quando a bola se torna não jogável. Se o árbitro decidir que a bola provavelmente não irá emergir após um período razoável, marca-se um scrum.

PRINCÍPIO

O propósito de um maul é possibilitar que jogadores disputem a posse da bola, que está sendo mantida fora do piso.



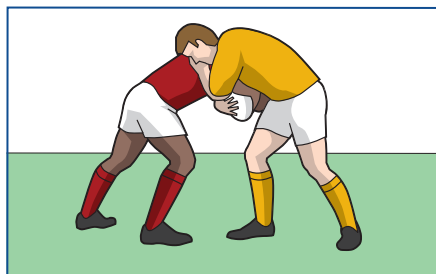
Maul

FORMANDO UM MAUL

1. Um maul pode acontecer somente no campo de jogo.
2. É composto pelo portador da bola e pelo menos um jogador de cada equipe, unidos e em pé. Um jogador que recebe a bola do portador da bola deve permanecer em contato com esse jogador até que ele tenha transferido a bola.

Sanção: Pênalti

3. Uma vez formado, um maul precisa se mover em direção à linha do try.



Maul no formado

OFFSIDE EM UM MAUL

4. Cada time tem uma linha de offside que corre paralela à linha do try, passando pelo pé mais atrás do jogador mais próximo da sua linha do try. Se esse pé estiver na linha do try ou atrás dela, a linha de offside para este time é a linha do try.
5. Um jogador deve ligar-se a um maul a partir de uma posição onside, ou recuar para trás de sua linha de offside imediatamente. **Sanção: Pênalti**
6. Jogadores que deixarem um maul devem imediatamente recuar para trás da linha de offside. Esses jogadores podem ligar-se novamente ao maul.

Sanção: Pênalti

UNINDO-SE A UM MAUL

7. Jogadores se unindo a um maul:
 - a. Precisam fazê-lo a partir de uma posição onside.
 - b. Precisam se ligar ao jogador mais atrás do maul.

Sanção: Pênalti

- c. Devem manter a cabeça e os ombros acima da linha do quadril.

Sanção: Free-kick.

DURANTE UM MAUL

8. O portador da bola em um maul pode ir ao piso, desde que disponibilize a bola imediatamente. **Sanção: Scrum.**
9. Todos os outros jogadores em um maul devem empenhar-se a permanecer de pé.
10. Todos os jogadores em um maul devem estar ligados ou presos a ele e não apenas ao lado dele. Um jogador em posse da bola não deve deslizar ou se mover para trás no maul.

Sanção: Pênalti

11. Jogadores não devem:
 - a. Intencionalmente derrubar um maul ou pular sobre ele.
 - b. Tentar arrastar um adversário para fora de um maul.

Sanção: Pênalti

- c. Fazer qualquer ação que induza adversários a acreditar que o maul terminou, quando este não é o caso. **Sanção: Free-kick.**

12. Quando jogadores do time que não está com a posse de bola intencionalmente saem do maul, de modo que nenhum jogador deste time reste no maul, o maul segue.
13. Quando jogadores do time que não está com a posse de bola intencionalmente saem do maul, eles podem ligar-se novamente desde que o primeiro jogador ligue-se ao jogador do time com a posse de bola mais à frente no maul. **Sanção:** Pênalti
14. Quando um maul tiver parado de se mover em direção a uma linha do try por mais de cinco segundos, mas a bola estiver sendo movida e o árbitro puder vê-la, o árbitro instrui os jogadores a usar a bola. O time com a posse da bola precisa então usar a bola dentro de um tempo razoável. **Sanção:** Scrum.
15. Quando um maul tiver parado de se mover em direção a uma linha do try, ele pode recomeçar a se mover em direção a uma linha do try desde que o faça dentro de cinco segundos. Se ele parar uma segunda vez, mas a bola estiver sendo movida e o árbitro puder vê-la, o árbitro deve instruir o time a usá-la. O time com a posse de bola precisa então usar a bola dentro de um tempo razoável. **Sanção:** Scrum.

TERMINANDO UM MAUL

16. Um maul termina e o jogo continua quando:
 - a. A bola ou portador da bola sai do maul.
 - b. A bola está no piso.
 - c. A bola está sobre ou além da linha do try.
17. Um maul termina de forma mal sucedida:
 - a. Quando a bola se torna não-jogável.
 - b. Quando o maul desaba (sem ser resultado de jogo sujo).
 - c. Quando o maul não se move em direção a uma linha do try por mais de cinco segundos e a bola não emerge.
 - d. Quando o portador da bola vai ao piso e a bola não é imediatamente disponibilizada.
 - e. Quando a bola está disponível para ser jogada, o árbitro enuncia que o time deve usá-la, e a bola não é usada em até cinco segundos após o enunciado.

Sanção: Scrum.

18. Se um maul é formado imediatamente após um jogador ter diretamente recebido a bola de um chute do adversário em jogo aberto, um scrum concedido por qualquer uma das razões acima será para o time daquele que pegou a bola.

PRINCÍPIO

Uma maneira de detener el juego dentro de los 22 de un jugador atrapando directamente un puntapié de un oponente.



CHAMANDO UMA MARCA: “MARK”

1. Para chamar “mark”, o jogador deve:
 - a. Estar ao menos com um pé sobre ou atrás de sua própria linha dos 22 ao pegar a bola, ou ao aterrissar após tê-la pego no ar; e
 - b. Pegar uma bola que tenha chegado ao plano da linha dos 22 metros diretamente a partir de um chute do adversário, antes que ela toque o piso ou outro jogador; e
 - c. Simultaneamente dizer “mark”.
2. Um jogador pode chamar “mark” mesmo que a bola acerte o poste ou travessão antes de ser pega.
3. Quando “mark” é chamada corretamente, o árbitro imediatamente para o jogo e concede um free-kick ao time com a posse de bola.
4. “Mark” não pode ser chamada a partir de um chute de saída ou chute de reinício após uma pontuação.

RETOMANDO O JOGO APÓS “MARK”

5. O jogador que chamou “mark” cobra o free-kick (de acordo com a Lei 20).
6. Se o jogador se machucar no ato de reivindicar um Mark e não conseguir executar o free kick dentro de um minuto, um companheiro de equipe pode cobrar o FK
7. O free-kick é cobrado nos seguintes lugares:

Local da “mark”	Local do free-kick
Dentro da área dos 22	No local da “mark”, mas distante ao menos cinco metros da linha do try, alinhado ao local da “mark”.
Dentro do in-goal	Na linha dos cinco metros alinhado ao local da “mark”.

PRINCÍPIO

O campo de jogo tem limites laterais conhecidos como linhas de lateral. Quando um jogador atinge a linha de lateral, a bola está fora de campo e se torna morta.

Cobranças rápidas e lineouts são métodos para retomar o jogo a partir de um lançamento de lateral, após a bola ou portador da bola ter saldo pela lateral.

LATERAL OU LATERAL DO IN-GOAL

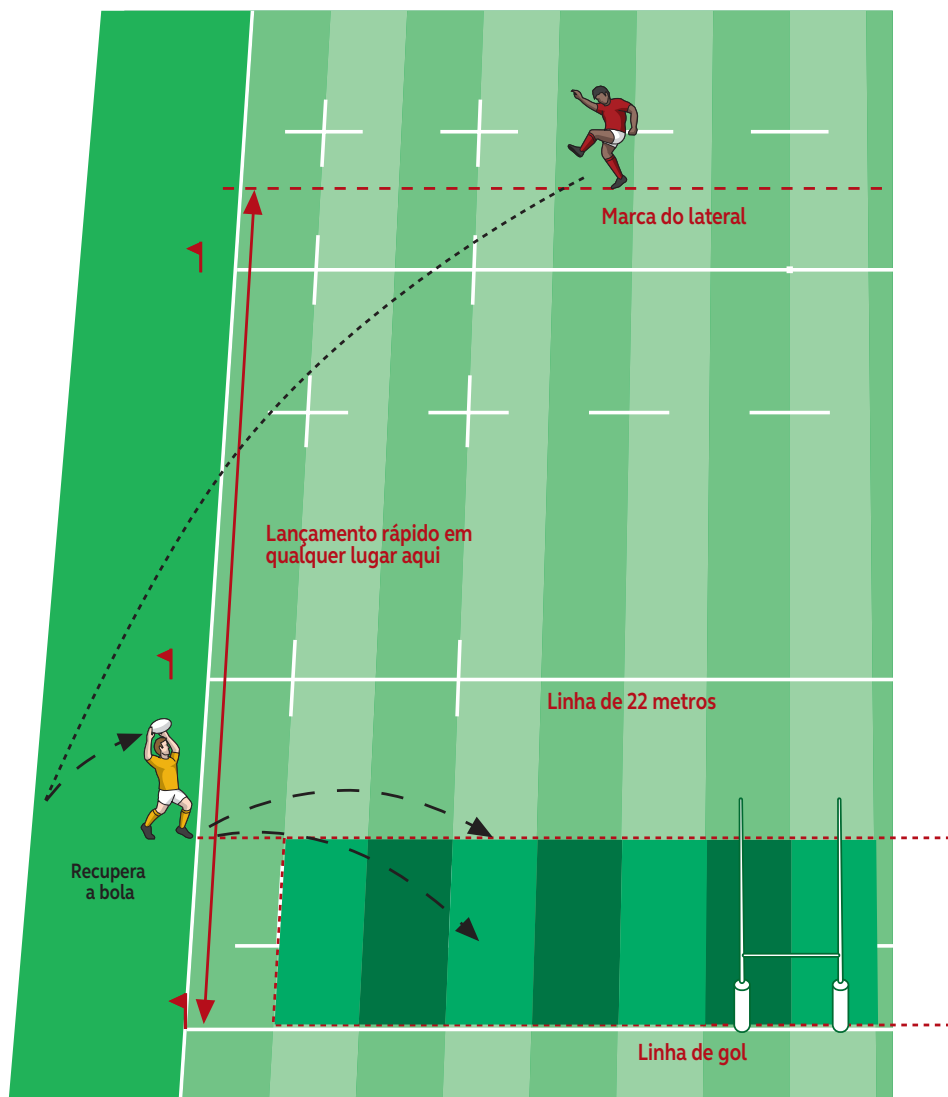
1. A bola saiu pela lateral ou lateral do in-goal quando:
 - a. A bola ou portador da bola toca a linha de lateral, linha de lateral do in goal, ou qualquer coisa mais além delas.
 - b. Um jogador, que já estiver tocando a linha de lateral, linha de lateral do in goal, ou qualquer coisa mais além delas, pegar ou segurar a bola.
 - i. Se a bola já tiver atingido o plano vertical a partir da linha de lateral ao ser pega, não se considera que o jogador a pegá-la foi quem a levou para fora.
 - ii. Se a bola não tiver ainda atingido o plano vertical a partir da linha de lateral ao ser pega, considera-se que foi o jogador a pegá-la quem a levou para fora, independente de a bola estar em movimento ou parada no momento em que foi pega.
2. A bola não está fora pela lateral ou lateral do in-goal se:
 - a. A bola atingir o plano vertical a partir da linha de lateral, mas for pega, golpeada ou chutada por um jogador que estiver na área de jogo.
 - b. Um jogador pular, a partir de dentro ou fora da área de jogo, pegar a bola, e aterrissar dentro da área de jogo, independente de a bola ter atingido o plano vertical a partir da linha de lateral.
 - c. Um jogador pular a partir da área de jogo e golpear a bola (ou pegá-la e soltá-la) de volta para dentro da área de jogo, antes de aterrissar fora de campo pela lateral ou lateral do in-goal, independente de a bola ter atingido o plano vertical a partir da linha de lateral.
 - d. Um jogador, que está fora pela lateral, chutar ou golpear a bola mas não segurá-la, desde que a mesma não tenha atingido o plano vertical a partir da linha de lateral.

COBRANÇA RÁPIDA DE LATERAL

3. Um jogador que carregar a bola para fora pela lateral precisa soltá-la imediatamente para permitir uma cobrança rápida de lateral. **Sanção:** Pênalti
4. Em uma cobrança rápida de lateral, a bola é lançada:
 - a. Entre a marca do lateral e a linha do try do lançador da bola; e
 - b. Paralela ou em direção à linha do try do lançador; e
 - c. De modo a alcançar a linha dos cinco metros antes de tocar o piso ou atingir um jogador; e
 - d. Por um jogador cujos pés estejam ambos fora do campo de jogo.

Sanção: Opção de um alinhamento lateral ou scrum.

5. Não se permite uma cobrança rápida de lateral e concede-se um lineout ao mesmo time se:
 - a. Um lineout já tiver se formado; ou
 - b. Após sair pela lateral a bola tiver sido tocada por qualquer pessoa além do jogador que iria lançá-la, ou do jogador que a carregou para fora; ou
 - c. Uma bola diferente daquela que saiu pela lateral for ser usada.
6. A bola precisa atingir a linha dos cinco metros antes de ser jogada, e um jogador não deve impedir que a bola percorra cinco metros. **Sanção:** Free-kick.
7. Se a marca do lateral está fora da área dos 22, o time defendendo pode aceitar a cobrança rápida dentro da área dos 22, mas considera-se que o time levou a bola para dentro da área dos 22.



Cobrança rápida de lateral

LINEOUT

8. Onde o jogo será retomado com um lineout, e quem será o time a lançar a bola, determinam-se conforme abaixo:
- a. Geral

Evento	Localização da marca do lateral	Quem lança a bola
Um jogador, em seu próprio campo, chuta a bola indiretamente para a lateral do campo na área de 22 metros adversário. Ou a equipe não levou a bola para o meio de campo adversário, ou um tackle, ruck ou maul ocorram dentro do meio campo, ou um adversário tocou a bola dentro da metade. Esta variação não se aplica em um chute inicial ou qualquer tipo de chute de reinício.	Onde a bola alcança a linha de lateral.	O time chutando.
O portador da bola sai pela lateral ou chuta a bola indiretamente para fora pela lateral (além de chutar de dentro de sua própria metade para a lateral nos 22 metros do adversário).	Onde o jogador ou a bola toca a linha de lateral ou o piso para além dela.	O adversário.
Um jogador golpeia, passa, ou lança a bola para fora pela lateral de forma não intencional.	Onde a bola alcança a linha de lateral.	O adversário.
A bola atinge um jogador e sai diretamente pela lateral.	Onde a bola alcança a linha de lateral, ou no ponto da linha de lateral mais próximo de onde a bola atingiu o jogador, o que estiver mais perto da linha do try desse jogador.	O adversário.

Evento	Localização da marca do lateral	Quem lança a bola
A bola atinge um jogador e pinga para fora pela lateral.	Onde a bola alcança a linha de lateral.	O adversário.
Um jogador, que está fora do campo, pega a bola que já atingiu o plano vertical a partir da linha de lateral.	Onde a bola atingiu o plano vertical a partir da linha de lateral.	O time do que a bola.
O jogador, que está fora do campo, pega uma bola que ainda não atingiu o plano vertical a partir da linha de lateral.	Onde este jogador está.	O adversário.

- b. A bola é chutada diretamente para fora pela lateral a partir de um chute de saída ou chute de reinício.

Evento	Localização da marca do lateral	Quem lança a bola
A bola vai diretamente para fora pela lateral a partir de um chute de saída ou chute de reinício após uma pontuação.	Se feita a opção pela cobrança de lateral, o lançamento é feito a partir de onde a bola atingiu a linha de lateral, ou na linha do meio de campo, o que estiver mais próximo da linha do try do chutador.	O time que não chuta.
Um jogador atacante comete um knock-on no in-goal do adversário.	Se feita a opção pela cobrança de lateral, o lançamento é feito a partir de onde a bola atingiu a linha lateral ou onde na linha em que o jogador fez o chute de saída, o que estiver mais próximo da linha do try do chutador.	O time que não chuta.

c. A bola é chutada a partir de um penal.

Evento	Localização da marca do lateral	Quem lança a bola
Um jogador chuta a bola para fora pela lateral (diretamente, ou pingando antes no campo de jogo ou atingindo um jogador oponente ou o árbitro).	Onde a bola alcança a linha de lateral.	O time chutando.
Um jogador, que está fora de campo, pega a bola independentemente de ela ter alcançado a linha de lateral.	Onde a bola alcança a linha de lateral ou, se a bola não tiver alcançado a linha de lateral, onde está o jogador que pega a bola.	O time chutando.
Um jogador, que está fora de campo, pega a bola que ainda não atingiu o plano vertical a partir da linha de lateral.	Onde este jogador está.	O time chutando.

- d. A bola é chutada diretamente para fora a partir de dentro da área dos 22 ou in-goal do time.

Evento	Localização da marca do lateral	Quem lança a bola
SEM GANHO DE TERRITÓRIO		
<p>O time defendendo leva a bola para dentro da sua área dos 22, sem que haja um tackle, ruck ou maul, e sem nenhum adversário tocar a bola dentro da área dos 22. Se um jogador, que está dentro da sua própria área dos 22, pegar a bola quando ela está fora dos 22, ou pegar a bola antes de ela atingir o plano vertical a partir da linha dos 22 metros, e chutá-la diretamente para fora desde dentro da área dos 22, este jogador terá levado a bola de volta para dentro da área dos 22.</p>		
Um jogador chuta a bola diretamente para fora pela lateral.	Onde a bola alcançar a linha de lateral, ou na linha de lateral perpendicular a onde a bola foi chutada, o que estiver mais próximo da linha de try do chutador.	O time que não chuta.
Um jogador adversário, que está fora de campo, pega a bola.	Onde a bola alcançar a linha de lateral, ou na linha de lateral perpendicular a onde a bola foi chutada, o que estiver mais próximo da linha de try do chutador.	O time que não chuta.
GANHO DE TERRITÓRIO		
<p>Ou o time defendendo não levou a bola para dentro da sua área dos 22 metros, ou um tackle, ruck ou maul aconteceu dentro da área dos 22, ou um adversário tocou a bola dentro da área dos 22.</p>		
Um jogador chuta a bola diretamente para fora pela lateral.	Onde a bola alcança a linha de lateral.	O time que não chuta.
Um jogador adversário, que está fora de campo, pega a bola.	Onde a bola alcança a linha de lateral.	O time que não chuta.
Um jogador chuta a bola a partir de um free-kick concedido dentro da área dos 22 metros.	Onde a bola alcança a linha de lateral.	O time que não chuta.

- e. A bola é chutada diretamente para fora pela lateral desde fora da área dos 22.

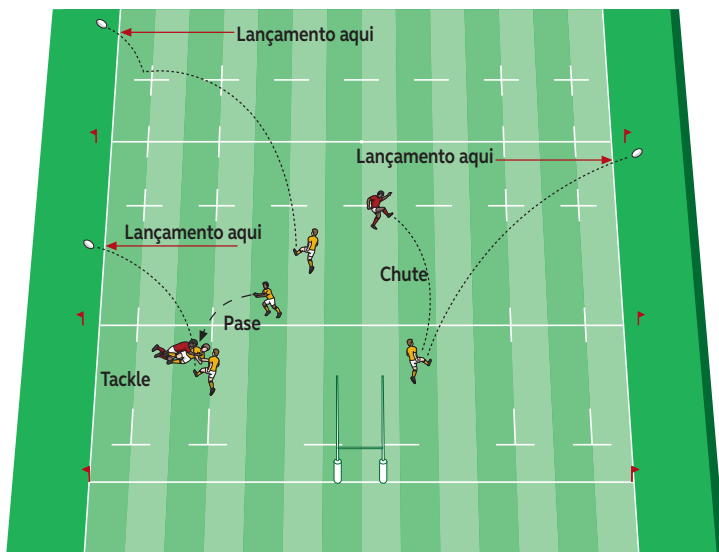
Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
Um jogador chuta a bola diretamente para fora a partir de jogo aberto ou de um free-kick.	Onde a bola atinge a linha de lateral, ou na linha de lateral perpendicular a onde a bola foi chutada, o que estiver mais perto da linha do try deste jogador. Sem ganho de território.	O time que não chuta.

- f. Opções de lineout.

Evento	Ubicación de la marca del lineout	Quién efectúa el lanzamiento
A partir de um incorreto.	Onde ocorreu o lineout original.	O adversário.
A partir de uma cobrança rápida desautorizada.	Onde o lineout formado teria acontecido, se não tivesse sido feita uma cobrança rápida de lateral.	O mesmo time.
A partir de uma cobrança rápida incorreta.	Onde a cobrança incorreta foi realizada.	O adversário.
A partir quando a bola sai pela lateral a partir de um knock-on ou passe para frente.	Onde a bola alcança a linha de lateral.	O adversário.
A partir de um penal ou free-kick concedido por uma infração de lineout.	Onde ocorreu o lineout original.	O adversário.



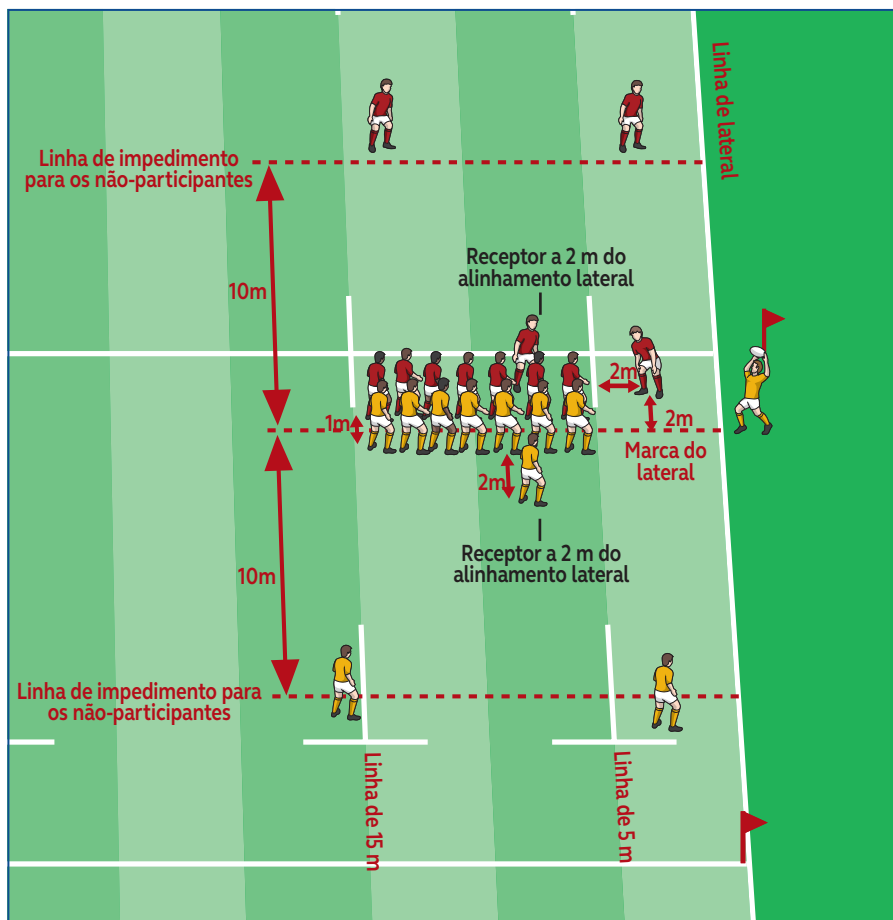
Sin ganhar terreno



Ganando terreno

FORMANDO UM LINEOUT

9. Um lineout é formado na marca do lateral.
10. Cada time forma uma fila cênica paralela e a meio metro da marca do lateral no seu lado do lineout, entre a linha dos cinco metros e a linha dos 15 metros. O espaço entre as filas precisa ser mantido até que a bola seja lançada. **Sanção:** Free-kick.



El lineout

11. Requer-se que ao menos dois jogadores de cada time para que se forme um lineout
12. Times formam o lineout sem demora. **Sanção:** Free-kick.
13. O time lançando a bola determina o máximo número de jogadores que cada time pode ter no lineout.
14. A menos que se faça o lançamento assim que o lineout é formado, o time que não está lançando não pode ter mais jogadores no lineout que o time que está lançando (mas pode ter menos jogadores). **Sanção:** Free-kick.
15. O time que não está lançando precisa ter um jogador entre a linha de lateral e a linha dos cinco metros. O jogador fica a dois metros da marca do lateral no lado do lineout do seu time, e a dois metros da linha dos cinco metros. **Sanção:** Free-kick.
16. Se um time escolher ter um receptor, o receptor deve ficar entre a linha dos cinco metros e a linha dos 15 metros, a dois metros dos seus companheiros de equipe no lineout. Cada time pode ter somente um receptor. **Sanção:** Free-kick.
17. Uma vez formado o lineout:
 - a. Jogadores do time lançando não podem sair do lineout, a não ser para trocar de posição com outros jogadores participando do lineout.
 - b. Jogadores do time que não está lançando podem sair do lineout somente para assegurar que não há em seu lineout mais jogadores que no do adversário.

Sanção: Free-kick.

18. Jogadores participando de um lineout podem trocar de posição no lineout antes de a bola ser lançada.
19. Jogadores no lineout que vão erguer ou apoiar um companheiro de equipe saltando pela bola podem pré-agarrar este companheiro de equipe, desde que não o agarrem abaixo do shorts na parte traseira do lineout, ou abaixo das coxas na parte dianteira. **Sanção:** Free-kick.
20. Jogadores não podem saltar ou ser erguidos ou apoiados antes de a bola ter deixado as mãos do jogador que a está lançando. **Sanção:** Free-kick.
21. Jogadores não podem fazer nenhum contato com um adversário antes de a bola ser lançada. **Sanção:** Pênalti

LANÇANDO EM UM LINEOUT

22. O jogador lançando a bola fica na marca do lateral com ambos os pés fora do campo de jogo. O lançador não pode pisar no campo de jogo até que a bola tenha sido lançada. **Sanção:** Opção de um alinhamento lateral ou scrum.

23. A bola deve:

- Ser lançada de forma reta, a partir da marca do lateral; e
- Atingir a linha dos cinco metros antes de atingir o piso ou ser jogada.

Sanção: Opção de um alinhamento lateral ou scrum. Se um alinhamento lateral é escolhido e a bola também não é lançada reta, um scrum é outorgado à equipe que originalmente lançou a bola.

- Ser lançada sem demora uma vez que o lineout estiver formado.

Sanção: Free-kick.

24. O lançador não deve fingir lançar a bola. **Sanção:** Free-kick.

25. Nenhum jogador pode bloquear o lançamento ou impedir que a bola percorra cinco metros **Sanção:** Free-kick.



DURANTE UM LINEOUT

26. O lineout começa quando a bola deixa as mãos do lançador.
27. Uma vez que o lineout começou, o lançador e o adversário imediato do podem:
- Juntar-se ao lineout.
 - Recuar para a linha de offside dos jogadores do seu time não do lineout.
 - Ficar dentro de cinco metros a partir da linha de lateral.
 - Mover-se para a posição do receptor, se esta posição estiver desocupada.
28. Se esses jogadores se moverem para qualquer outro lugar, eles estão offside.

Sanção: Pênalti

29. Uma vez que o lineout começou, qualquer jogador no lineout pode:
- Competir pela posse de bola.
 - Pegar ou desviar a bola. Um saltador pode pegar ou desviar a bola com o braço de fora somente se estiver com ambas as mãos sobre a cabeça.

Sanção: Free-kick.

- Erguer ou apoiar um companheiro de time. Jogadores que o fizerem precisam baixar este jogador de volta ao piso em segurança assim que dos times ganhar a bola. **Sanção:** Free-kick.
- Deixar o lineout de modo a estar em posição para receber a bola, desde que permaneça a até 10 metros da marca do lateral, e continue se até que o lineout termine. **Sanção:** Free-kick.
- Agarrar e levar um adversário em posse de bola para o piso, desde que o da bola não esteja no ar. **Sanção:** Pênalti



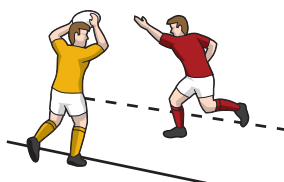
Não se apoiar em um adversário



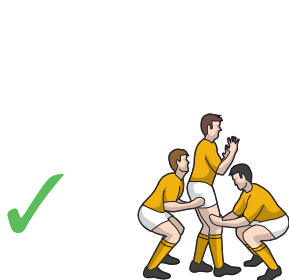
Não segurar ou empurrar



Não investir ilegalmente



Não bloquear o lançamento



Permite-se segurar previamente



Permite-se levantar jogadores no alinhamento lateral

OFFSIDE EM UM LINEOUT

30. Todos os jogadores em um lineout estão onside se permanecerem no seu lado da marca do lateral até que a bola tenha sido lançada e tocado um jogador ou o piso.
31. Jogadores saltando pela bola que atravessarem a marca do lateral e não a pegarem precisam imediatamente retornar para o seu lado.
32. Até a bola ser lançada, e tocar um jogador ou o piso, a linha de offside para os jogadores no lineout é a marca do lateral. Após isso, sua linha de offside é uma linha que atravessa a bola.
33. Quando um ruck ou Maul se forma na marca do lateral, um jogador pode:
 - a. Juntar-se ao ruck ou Maul; ou
 - b. Recuar para a linha de offside, que é o pé mais atrás do jogador deste time no ruck ou Maul.
34. Uma vez que a bola é lançada, um jogador no lineout pode se mover além da linha dos 15 metros. Se a bola não passar da linha dos 15 metros, o jogador deve imediatamente retornar ao lineout.
35. Jogadores que não estiverem participando do lineout devem permanecer a no mínimo dez metros da marca do lateral no lado do seu time, ou atrás da sua linha do try se for mais próxima. Se a bola é lançada antes que um jogador esteja onside, este jogador não estará sujeito a sanção se recuar imediatamente para estar onside. Este jogador não pode ser colocado onside pela ação de qualquer outro jogador.
36. Uma vez que a bola foi lançada por um companheiro de time, jogadores que não estiverem participante do lineout podem se mover para frente. Se isso ocorrer, então os adversários também podem avançar. Se a bola não passar da linha dos 15 metros, os jogadores não estarão sujeitos a sanção se imediatamente recuarem para suas respectivas linhas de offside.

Sanção: Pênalti

FINALIZANDO UM LINEOUT

37. Um lineout termina quando:
- a. A bola ou um jogador em posse da bola:
 - i. Deixar o lineout; ou
 - ii. Adentrar a área entre a linha de lateral e a linha dos cinco metros; ou
 - iii. Ultrapassa a linha dos 15 metros.
 - b. Um ruck ou maul se forma e todos os pés de todos os jogadores no ruck ou maul ultrapassaram a marca do lateral.
 - c. A bola se torna não-jogável.
38. Nenhum jogador do lineout pode sair do lineout antes que ele tenha terminado, a menos que seja para se mover para a posição de receptor, se ela estiver

Sanção: Pênalti

PRINCÍPIO

O propósito de um scrum é retomar o jogo com uma disputa pela posse de bola após uma infração ou interrupção mínima.

1. Onde o jogo é retomado com um scrum e qual time introduz a bola se determina da seguinte forma:

Infração / interrupção	Local do scrum	Quem introduz a bola
Um knock-on ou passe para frente, exceto se em um lineout	Na zona de scrum, no ponto mais próximo do local da infração.	O time não-infrator.
Um knock-on ou passe para frente em um lineout; lançamento incorreto em um lineout; cobrança rápida de lateral incorreta.	15 metros para dentro a partir da marca do lateral.	O time não-infrator.
Offside em jogo aberto (opção de scrum).	Na zona de scrum no ponto mais próximo de onde o time infrator jogou a bola por último.	O time não-infrator.
Um penal (opção de scrum).	Na zona de scrum, no ponto mais próximo do local da infração.	O time não-infrator.
A bola é levada para dentro do in-goal pelo time defendendo e é morta.	Na zona de scrum no ponto mais próximo de onde a bola foi morta.	O time atacando.
Um tackle ou ruck não-jogável.	Na zona de scrum no ponto mais próximo de onde ocorreu o tackle ou o ruck	O último time a avançar. Se nenhum time estava atacando.

Infração / interrupção	Local do scrum	Quem introduz a bola
O maul que termina de forma mal-sucedida.	Na zona de scrum no ponto mais próximo de onde o maul terminou.	maul parar. Se nenhum dos times estava se movendo, o time atacando.
Um maul não jogável após um chute em jogo aberto.	Na zona de scrum no ponto mais próximo do maul.	O time com a posse de bola no início do maul.
Um chute de saída ou chute de reinício incorreto (opção de scrum).	Na zona de scrum, o mais próximo possível do ponto médio da linha atrás da qual foi executado o chute inicial ou reinício.	O time não chutador.
Deixar de usar a bola em um scrum, ruck ou maul.	Na zona de scrum no ponto mais próximo de onde ocorreu o scrum, ruck ou maul.	O time sem a posse de bola.
A bola ou portador da bola toca o árbitro e nenhum dos times ganha qualquer vantagem.	Na zona de scrum no ponto mais próximo do local do incidente.	O time que jogou a bola por último.
Interrupção no jogo por conta de uma lesão.	Na zona de scrum no ponto onde a bola foi jogada por último.	O último time com a posse de bola.

Infração / interrupção	Local do scrum	Quem introduz a bola
Refazer o scrum - sem infração.	Onde o scrum original aconteceu.	O time a quem originalmente se concedeu o scrum.
Uma tentativa de conversão de penal não feita dentro do tempo limite.	Na zona de scrum no ponto mais próximo de onde o penal foi concedido.	O time não-infrator.
Um jogador incapaz de cobrar o free-kick após a marca dentro de um minuto.	Na zona de scrum no ponto mais próximo de onde o free-kick foi concedido.	O time do jogador a quem se concedeu o free-kick.
O árbitro concede um scrum por qualquer outra razão não prevista na lei.	Na zona de scrum no ponto mais próximo do local onde ocorreu a interrupção.	O time que estava avançando por último ou, se nenhum dos times estava o time atacando.



Scrum

FORMANDO UM SCRUM

- Um scrum é formado na zona de scrum na marca indicada pelo árbitro.
- O árbitro faz a marca para criar a linha do meio do scrum, que corre paralela à linha do try.
- Os times precisam estar prontos para formar o scrum dentro de 30 segundos após quando a marca é feita. **Sanção:** Free-kick.
- Quando ambos os times têm 15 jogadores, oito jogadores de cada time se ligam em uma formação correspondente ao diagrama. Cada time precisa ter dois pilares e um hooker na primeira linha, e dois jogadores de segunda linha na segunda fileira. Três jogadores de terceira linha de cada time completam o

Sanção: Pênalti

- Quando um time é reduzido a menos de 15 jogadores por qualquer razão, então o número de jogadores no scrum pode ser similarmente reduzido. Quando uma redução permitida é feita por um time, não há obrigatoriedade de o outro time fazer uma redução similar. No entanto, um time não pode ter menos de cinco em um scrum.
- Os jogadores no scrum devem se ligar da seguinte maneira:
 - Os pilares se ligam ao hooker.
 - O hooker se liga com ambos os braços. Isso pode ser sobre ou sob os dois pilares.
 - Os segundos-linhas se ligam com os pilares imediatamente à sua frente, e com o outro.
 - Todos os outros jogadores no scrum se ligam ao corpo de ao menos um segundos-linhas com pelo menos um braço.

Sanção: Pênalti

- Os dois grupos ficam de frente um para o outro, um de cada lado e paralelo à linha do meio.
- As duas primeiras fileiras devem estar a não mais de um braço de distância uma da outra, com os hookers na marca.

ATIVAÇÃO

10. Quando ambos os lados estiverem completos, estáveis e estáticos, o árbitro diz 'agachem'.
- As primeiras fileiras então adotam uma postura agachada, se já não o tiverem feito. As cabeças e ombros estão acima da linha do quadril, uma posição que deve ser mantida durante todo o scrum.
 - As primeiras fileiras agacham com a cabeça à esquerda do seu adversário imediato, de modo que a cabeça de nenhum jogador toque o pescoço ou ombros de um adversário.
 - Hookers devem ter um 'pé de apoio' posicionado para ajudar na estabilidade e evitar cargas.

Sanção: Free-kick.

11. Quando ambos os lados estiverem completos, estáveis e estáticos, o árbitro diz 'segurem'.
- Cada pilar aberto se liga ao scrum posicionando o braço esquerdo na parte interior do braço direito do pilar fechado adversário.
 - Cada pilar fechado se liga ao scrum posicionando o braço direito na parte exterior superior do braço esquerdo do pilar aberto adversário.
 - Cada pilar se liga ao scrum segurando as costas ou o lado da camisa do adversário.
 - A ligação entre todos os jogadores é mantida por toda a duração do scrum.

Sanção: Pênalti

12. Quando ambos os lados estão retos, estáveis e parados, com o hooker ainda aplicando o pé de apoio, o árbitro diz 'levantem'.
- Só então o hooker deve retirar o pé de apoio e as equipes se encaixarem, completando a formação do scrum e criando um túnel por onde a bola será lançada.
 - Todos os jogadores precisam estar posicionados e prontos para empurrar para frente.
 - Cada jogador de primeira linha precisa estar com ambos os pés no piso, com seu peso firmemente apoiado em ao menos um dos pés.
 - Cada pé de cada hooker precisa estar na mesma linha ou atrás do pé mais atrás dos pilares do seu time.

Sanção: Free-kick.

INTRODUÇÃO

13. O scrum-half escolhe em que lado do scrum introduzir a bola.
14. O scrum-half segura a bola conforme ilustrado no diagrama.
15. Quando ambos os lados estão prontos, estáveis e estáticos, o scrum-half introduz a bola:
 - a. A partir do lado escolhido.
 - b. Desde fora do toenel.
 - c. Sem demora.
 - d. Com um oenico movimento para frente.
 - e. De forma veloz.
 - f. Reto. O scrum-half pode alinhar seus ombros na linha do meio do scrum, ficando portanto mais próximo do seu lado do scrum.
 - g. De modo a tocar primeiro o piso dentro do toenel.

Sanção: Free-kick.



Introdução da bola no scrum

DURANTE UM SCRUM

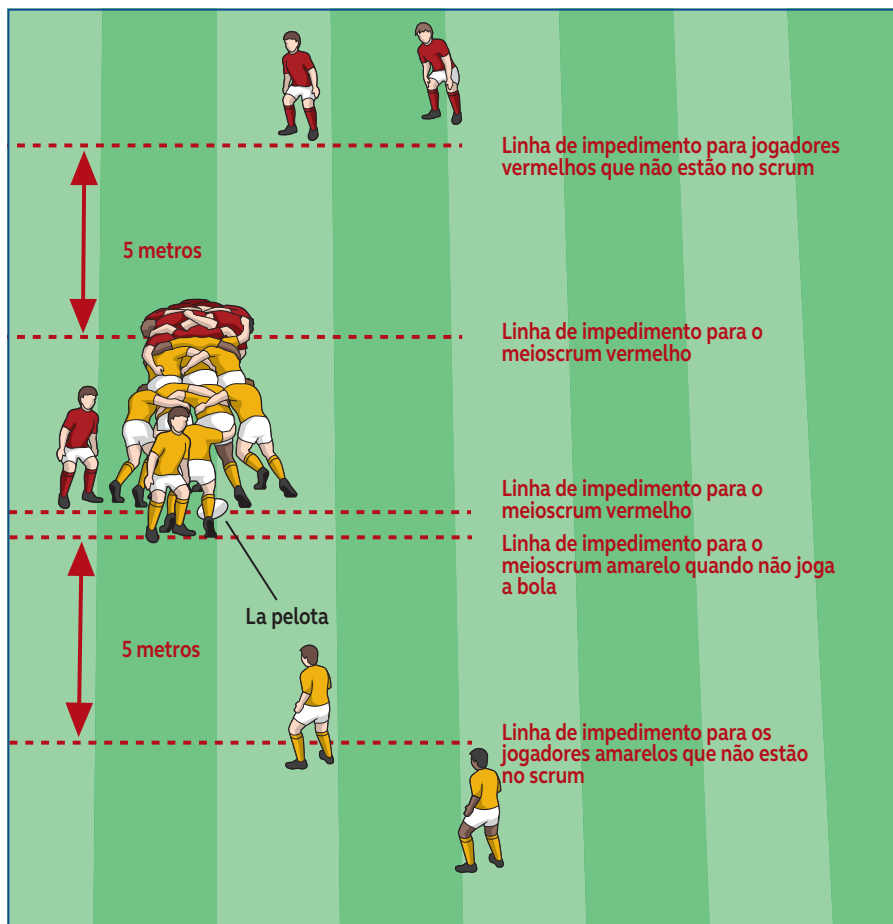
16. O scrum começa quando a bola deixa as mãos do scrum-half.
17. Somente quando o scrum começa os times podem começar a empurrar.
Sanção: Free-kick.
18. A posse pode ser obtida ao empurrar os adversários para trás e para longe da bola.
19. Jogadores podem empurrar desde que o façam de forma reta, paralela ao piso.
Sanção: Pênalti
20. Jogadores de primeira linha podem ganhar a posse de bola ao buscar fisgá-la, mas somente depois que a bola tocar o piso no tœnel. **Sanção:** Free-kick.
21. Um jogador de primeira linha buscando fisgar a bola pode fazê-lo com qualquer um dos pés, mas não com ambos ao mesmo tempo. **Sanção:** Pênalti
22. O hooker do time que introduz a bola precisa tentar fisgá-la. **Sanção:** Free-kick.
23. Um jogador de primeira linha não deve intencionalmente chutar a bola para fora do tœnel na direção de onde ela foi introduzida. **Sanção:** Free-kick.
24. Qualquer jogador no scrum pode jogar a bola, mas somente com os pés ou com a parte inferior das pernas, e ele não deve erguer a bola. **Sanção:** Pênalti
25. Se um scrum desabar ou se um jogador no scrum for levantado ou forçado para cima para fora do scrum, o árbitro precisa tocar o apito imediatamente para que os jogadores parem de empurrar.
26. Quando o scrum está estático e a bola tiver sido disponibilizada na parte de trás do scrum já há três a cinco segundos, o árbitro diz iuse a bolaí. O time precisa então jogar a bola para fora do scrum imediatamente. **Sanção:** Scrum.

OFFSIDE EM UM SCRUM

27. Jogadores permanecem onside durante todo o scrum.
28. Antes do início do scrum, o scrum-half do time que não introduz a bola deve ficar:
 - a. No lado deste time a partir da linha do meio do scrum, ao lado do scrum half adversário, ou
 - b. Ao menos cinco metros atrás do pé mais atrás do último jogador deste time no scrum, e permanece lá até que o scrum termine.
29. Uma vez que o scrum começa, o scrum-half do time com a posse de bola tem ao menos um dos pés na linha da bola, ou atrás dela.
30. Uma vez que o scrum começa, o scrum-half do time que não está com a posse de bola:
 - a. Ocupa uma posição com ambos os pés atrás da bola e próximo ao scrum, mas não no espaço entre os asas e o oitavo ou
 - b. Recua permanentemente para um ponto na linha de offside no pé mais atrás daquele time, ou
 - c. Recua permanentemente ao menos cinco metros atrás do pé mais atrás.
31. Todos os jogadores não participando no scrum permanecem ao menos cinco metros atrás do pé mais atrás do seu time.
32. Quando o pé mais atrás de um time estiver no in-goal ou a cinco metros da linha do try deste time, a linha de offside para os jogadores não participantes no scrum deste time é a linha do try.

Sanção: Pênalti

33. Assim que o scrum termina, essas linhas de offside não são mais válidas.



Offside no scrum

REFAZENDO O SCRUM

34. Quando não houver uma infração, o árbitro irá parar o jogo e refazer o scrum se:
- O scrum-half introduz a bola e ela sai por qualquer lado do toenel.
 - O scrum desaba ou se desfaz antes de terminar.
 - O scrum gira mais de 90 graus, de modo que a linha do meio do scrum passe além de uma posição paralela á linha de lateral.
 - Nenhum dos lados conquista a posse de bola.
 - A bola é não intencionalmente chutada para fora pelo toenel. Exceção: se a bola for repetidamente chutada para fora, o árbitro deve considerar essa ação intencional. **Sanção: Pênalti**
35. Quando um scrum é refeito, a bola é introduzida pelo mesmo time a introduzi-la anteriormente.

FINALIZANDO UM SCRUM

36. O scrum termina:
- Quando a bola sai do scrum em qualquer direção exceto o toenel.
 - Quando a bola alcança os pés do jogador mais atrás no scrum e é pega por este jogador, ou jogada pelo scrum-half deste time.
 - Quando o oitavo pega a bola dos pés de um segunda linha.
 - Quando o árbitro toca o apito devido a uma infração.
 - Quando a bola em um scrum está sobre ou além da linha do try.

JJOGADA PERIGOSA E PRÁTICAS RESTRITAS EM UM SCRUM

37. Jogadas perigosas em um scrum incluem:

- a. Um jogador de primeira linha dando carga contra o adversário.
- b. Puxar um adversário.
- c. Intencionalmente levantar um oponente de modo que este fique sem o apoio dos pés, ou forçar um oponente para cima e para fora do scrum.
- d. Intencionalmente derrubar um scrum.
- e. Intencionalmente cair ou ajoelhar.

Sanção: Pênalti

38. Outras práticas restritas em um scrum incluem:

- a. Cair na bola ou sobre ela, imediatamente após ela ter emergido do scrum.
- b. Scrum-half chutar a bola enquanto ela está no scrum.
- c. Um jogador que não seja de primeira linha segurar ou empurrar um adversário.

Sanção: Pênalti

- d. Trazer a bola de volta para o scrum uma vez que ela tiver saído.
- e. Jogadores que não sejam de primeira linha manipulando a bola no toenel.
- f. Scrum-half tentar induzir um adversário a acreditar que a bola saiu do scrum, quando este não é o caso.

Sanção: Free-kick.

VARIÁVEIS DA LEI DE SCRUM

39. Uma federação pode implementar variações da categoria sub-19 da lei deem determinados níveis do jogo sob sua jurisdição.

PRINCÍPIO

Penais e free-kicks são concedidos para reiniciar o jogo após infrações.

LOCAL DE UM PENAL OU FREE-KICK

1. A marca para o penal ou free-kick precisa estar no campo de jogo e estar a não menos de cinco metros da linha do try, conforme a tabela seguinte:

Infração	Local de um penal ou free-kick
Enquanto a bola está em jogo, excluindo-se uma carga atrasada após um chute.	No local da infração.
Enquanto a bola está morta.	<ul style="list-style-type: none"> - No ponto onde o jogo teria reiniciado ou, se este local for na linha de lateral ou a menos de 15 metros dela, a marca será na linha dos 15 metros, alinhado a este ponto. - Se o jogo teria reiniciado com uma saída de 22, a marca é em qualquer lugar em linha com o chute de saída (o time não-infrator decide).
Qualquer infração que aconteça fora da área de jogo enquanto a bola está em jogo.	Na linha dos 15 metros, alinhado ao ponto onde a infração ocorreu ou, se a infração tiver ocorrido fora da lateral do in-goal ou além da linha da bola morta, na linha dos cinco metros, alinhado ao ponto onde ocorreu a infração, mas a não menos de 15 metros da linha de lateral.
Qualquer infração em um lineout	A 15 metros da linha de lateral na marca do lateral.
Offside em uma fase do jogo.	Na linha de offside do time infrator.
Qualquer infração cometida pelo mesmo time após o penal ou free-kick ser concedido, de forma subsequente, mas antes de o penal ou free-kick original ser cobrado.	10 metros à frente da marca original.

Infração	Local de um penal ou free-kick
Carga atrasada no chutador.	<p>O adversário escolhe entre o local da infração, onde a bola aterrissou, ou onde a bola foi jogada na sequência.</p> <ul style="list-style-type: none">- Se a infração ocorrer no in-goal do chutador, o penal é cobrado a cinco metros da linha do try, alinhado ao local da infração e a no mínimo 15 metros da linha de lateral. <p>O time não-infrator também pode escolher cobrar o penal onde a bola aterrissar, ou onde ela for jogada na sequência antes de aterrissar, a no mínimo 15 metros da linha de lateral.</p> <ul style="list-style-type: none">- Se a bola aterrissar fora de campo pela lateral, o penal opcional é cobrado na linha dos 15 metros, alinhado a onde a bola saiu pela lateral.- Se a bola aterrissar, ou for jogada na sequência antes de aterrissar a menos de 15 metros da linha de lateral, a marca é na linha dos 15 metros oposta a onde a bola aterrissou ou foi jogada.- Se a bola aterrissar no in-goal, na lateral do in-goal, ou sobre ou além da linha da bola morta, o penal opcional é cobrado a cinco metros da linha do try, alinhado ao local onde a bola atravessou a linha do try, e a no mínimo 15 metros da linha de lateral.- Se a bola atingir os postes ou travessão, o chute de penal opcional é concedido onde a bola aterrissar.

Infração	Local de um penal ou free-kick
Intencionalmente golpear ou jogar a bola para fora pela lateral.	<p>Se a bola for jogada ou golpeada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para fora pela lateral, ou pela lateral do in-goal, ou sobre a linha da bola morta a partir da área de jogo, a marca será onde a infração ocorreu, mas a pelo menos 15 metros da linha de lateral e cinco metros da linha do try. - Para fora pela lateral, ou pela lateral do in-goal, a partir de dentro do in-goal, a marca será na linha dos cinco metros a no mínimo 15 metros da linha de lateral. - Para além da linha da bola morta a partir do in-goal, a marca será na linha dos cinco metros alinhada a onde ocorreu a infração.
Qualquer infração no in-goal ou a menos de cinco metros da linha do try.	No campo de jogo, a cinco metros da linha do try, alinhada ao local onde ocorreu a infração.

2. Um penal ou free-kick é cobrado a partir do local onde foi concedido, ou atrás deste ponto em uma linha que atravesse a marca e seja paralela às linhas de lateral. Quando um penal ou free-kick é cobrado no lugar errado, ele deve ser cobrado novamente.

OPÇÕES EM UM PENAL OU FREE-KICK

3. Um time a quem se conceder um penal pode optar por um scrum ao invés do penal ou free-kick.
4. Uma equipe que recebe
 - a. um penal em um lineout pode optar por um lineout ou scrum na mesma marca.
 - b. um free kick em um alinhamento lateral pode, em vez disso, escolher um alinhamento lateral na mesma marca.

COBRANDO UM PENAL OU FREE-KICK

- Um penal ou free-kick precisa ser cobrado sem demora.
- Qualquer jogador do time não-infrator pode cobrá-lo, a não ser que seja um free-kick concedido por uma marca.
- O chutador precisa usar a bola que estava em jogo, a menos que o árbitro que ela está com algum defeito.
- O chutador pode dar um pontapé, fazer um drop-kick ou um chute de bola (neste último caso, somente se não for um chute para a lateral).
- O chutador pode chutar a bola em qualquer direção.
- Além do posicionador em um chute de bola parada, o time do chutador precisa ficar atrás da linha da bola até que ela tenha sido chutada.
- A bola precisa ser chutada a uma distância visível. Se o chutador a estiver ela deve claramente deixar suas mãos. Se ela estiver no piso, ela deve claramente deixar a marca. Uma vez que o chute tiver sido executado, o jogador pode jogar a bola novamente.

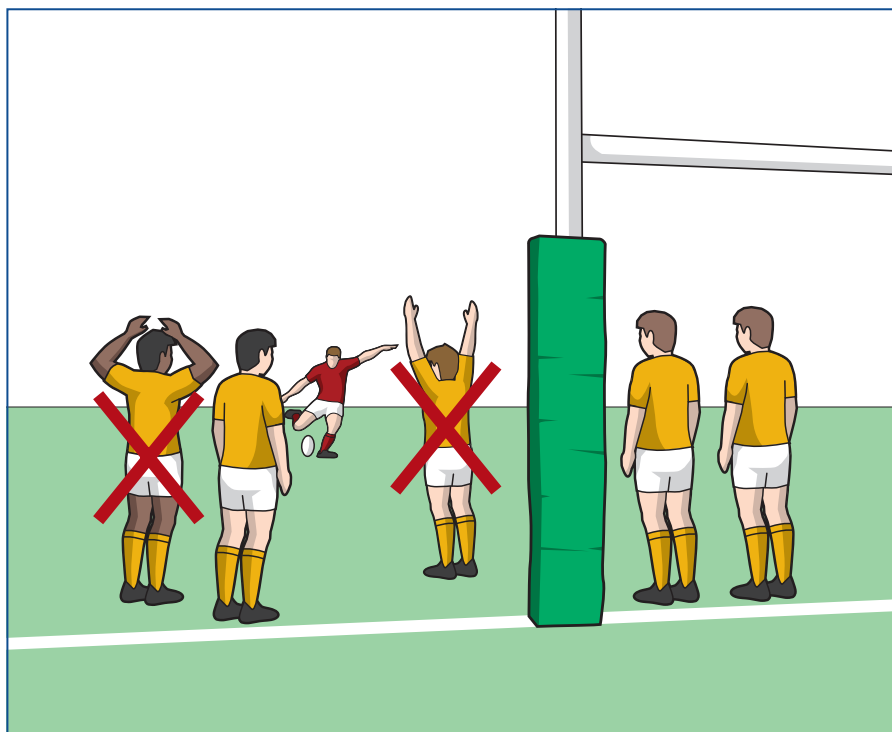
Sanção: Scrum.

OPONDO-SE A UM TIME EM UM PENAL OU FREE-KICK

- Quando um penal ou free-kick é concedido, o time adversário precisa imediatamente recuar 10 metros em direção à sua própria linha do try, ou até que a tenham alcançado se ela estiver a menos de 10 metros.
- Mesmo se o penal ou free-kick for cobrado rapidamente e o time do chutador estiver jogando com a bola, jogadores adversários devem continuar recuando a distância necessária. Eles não podem participar do jogo até fazê-lo.
- Se o penal ou free-kick for cobrado tão rápido que os adversários não tenham tempo para recuar, eles não serão sancionados por isso. No entanto, eles não podem participar do jogo até que tenham recuado 10 metros a partir da marca, ou até que um companheiro de equipe que estivesse já a dez metros da marca tenha se movido à frente deles.
- O time adversário não pode fazer qualquer coisa que atrase o chute, ou obstrua o chutador, inclusive intencionalmente pegar ou chutar a bola para fora do alcance do time a quem se concedeu o penal. **Sanção:** Segundo pênalti ou freekick, 10 metros à frente da marca original. O segundo pênalti ou free-kick não deve ser cobrado antes de o árbitro ter feito a marca.

TIME ADVERSÁRIO EM UM FREE-KICK

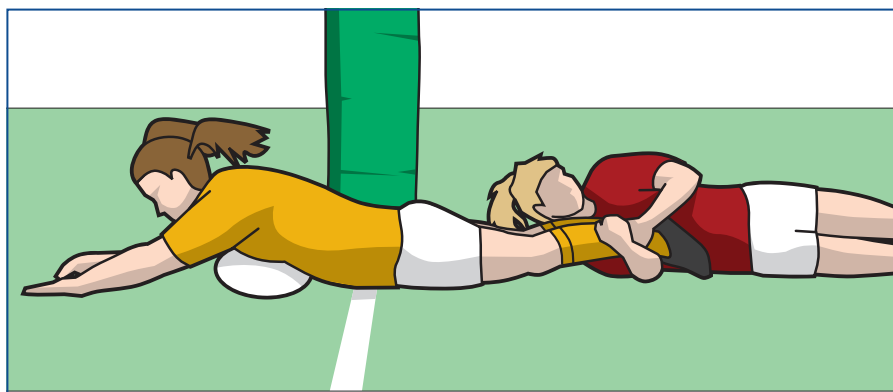
16. Assim que o chutador inicia o movimento para chutar, o time adversário pode avançar para tentar impedir que o free-kick seja cobrado, tackleando o chutador ou bloqueando o chute.
17. Se o time adversário avançar de forma justa e impedir que o free-kick seja o chute será desautorizado. O jogo reinicia com um scrum na marca com o time adversário introduzindo a bola.



Conversão de penal

APOIANDO A BOLA

1. A bola pode ser apoiada no in-goal:
 - a. Sendo segurada e tocando-se o piso com ela; ou
 - b. Pressionando-a para baixo com uma ou ambas as mãos ou braços, ou com a parte frontal do corpo do jogador da cintura ao pescoço.



Apoiando a bola

2. Pegar a bola não é o mesmo que apoiá-la. Um jogador pode pegar a bola no in-goal e apoiá-la em outro local no in-goal.
3. Um jogador do ataque apoiando a bola no in-goal marca um try.
4. Quando um jogador atacante segurando a bola a apoia no in-goal e simultaneamente faz contato com a linha de lateral do in-goal ou com a linha da bola morta (ou qualquer lugar além dela), uma saída de 22 é concedida ao time defensor.
5. Quando o portador da bola a apoia no in-goal e simultaneamente faz contato com a linha de lateral (ou com o piso além da linha de lateral), a bola está fora do campo de jogo e concede-se um lineout para o adversário.
6. Um jogador defensor apoiando a bola no in-goal resulta em um touch down.
7. Se um jogador tackleado tem um momentum que o carrega para dentro da sua própria área de in-goal, ele pode fazer um touch down.

8. Um jogador tackleado próximo à sua própria linha do try pode se estender para alcançar o in-goal e apoiar a bola para fazer um touch down, desde que o faça imediatamente. **Sanção:** Pênalti
9. Se um jogador está fora pela lateral, ou pela lateral do in-goal, ele pode fazer um touch down ou marcar um try ao apoiar a bola no in-goal, desde que não a esteja segurando.
10. Se um jogador tackleado estiver no ato de estender a mão para marcar um try, os jogadores defensores podem jogar a bola para trás ou puxar a bola que está na posse do jogador, mas não devem chutar ou tentar chutar a bola. **Sanção:** Pênalti

BOLA CHUTADA PARA ALÉM DA LINHA DA BOLA MORTA PELO IN-GOAL

11. Se um time chuta a bola através do in-goal do adversário a partir do campo de jogo e ela sai pela lateral do in-goal, ou alcança ou ultrapassa a linha da bola morta, o time defensor pode escolher:
 - a. Ter uma saída de 22 em qualquer lugar na linha dos 22 metros ou atrás dela; ou
 - b. Ter um scrum no local onde a bola foi chutada.

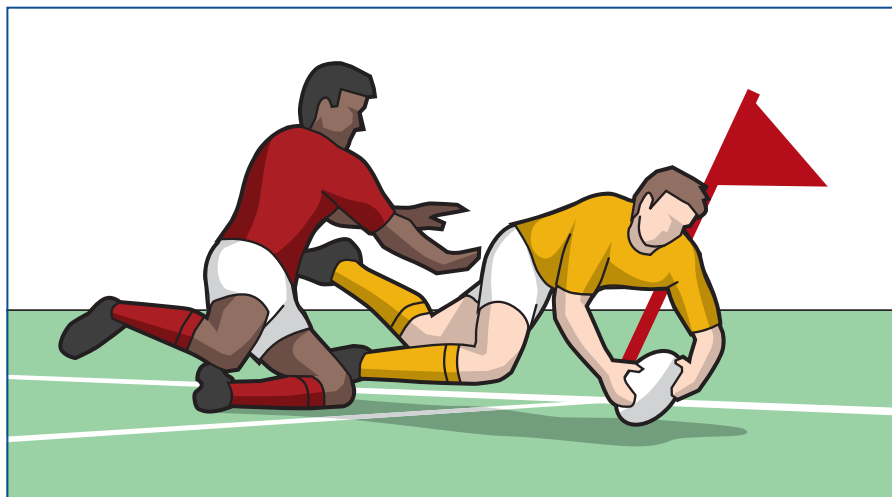
Exceção: Um chute mal sucedido aos postes, ou tentativa mal sucedida de drop-goal. Nesses casos, o time defensor reinicia o jogo com uma saída de 22.

JOGADOR DEFENSOR NO IN-GOAL

12. Se qualquer parte de um jogador defensor estiver no in-goal, considera-se que este jogador está no in-goal, desde que ele não esteja também fora de campo ou sobre ou além da linha da bola morta.
13. Se um jogador que está no in-goal pegar uma bola que ainda estiver no campo de jogo, considera-se que esse jogador levou a bola para o in-goal.
14. Se um jogador que está sobre ou além da linha da bola morta, ou que está na lateral do in-goal, pegar uma bola dentro do in-goal, esse jogador matou a bola.

POSTE DA BANDEIRA NA ESQUINA DO IN-GOAL

15. Se a bola ou o portador da bola tocar a bandeira na esquina do in-goal, ou o poste da bandeira, sem estar fora de campo pela lateral ou pela lateral do in-goal, o jogo continua a menos que a bola seja apoiada contra o poste.



Jogador toca o poste de esquina antes que a bola seja apoiada

BOLA SEGURADA EM CIMA NO IN-GOAL

16. Quando um jogador que carrega a bola é preso ou travado dentro do in-goal, de modo que o jogador não possa apoiar a bola ou jogar a bola, a bola está morta. O jogo recomeça com um drop kick da linha de in-goal ou um scrum 5m, dependendo de como a bola entrou no in-goal. (lei 12.12a e lei 19.1 linha 5).

DÚIDAS QUANTO À BOLA TER SIDO APOIADA

17. Se houver dúvidas com relação a qual time apoiou a bola no in-goal primeiro, o jogo reinicia com um scrum na linha dos cinco metros, alinhado ao local onde a bola foi apoiada. O time atacando introduz a bola.



Variações das leis *MENORES DE 19*



As leis do jogo se aplicam á categoria M19, sujeitas ás seguintes variações:

LEI 3: TIME

Adição

8. Se uma equipe nomear 22 jogadores, ela deve ter pelo menos seis jogadores que possam jogar na primeira linha, de modo que haja um substituto para o pilar esquerdo, o hooker e o pilar direito.

Adição

35. Um jogador que tenha sido substituído taticamente pode substituir qualquer jogador lesionado.

LEI 5: TEMPO

1. Uma partida dura não mais que 80 minutos (divididos em dois tempos, cada um com não mais que 40 minutos mais tempo perdido com o relógio parado), a menos que um organizador de partida tenha autorizado que se jogue tempo numa partida empatada dentro da fase eliminatória de uma competição.

Substituído por:

1. Um jogo dura 70 minutos (dividido em dois tempos, cada um com não mais que 35 minutos), mais tempo perdido. Nenhuma prorrogação é permitida.

LEI 19: SCRUM

6. Quando um time é reduzido a menos de 15 jogadores por qualquer razão, então o número de jogadores no scrum pode ser similarmente reduzido. Quando uma redução permitida é feita por um time, não há obrigatoriedade de o outro time fazer uma redução similar. No entanto, um time não pode ter menos de cinco jogadores em um scrum.

Substituído por:

6. Todos os jogadores nas três posições da primeira linha e nas duas posições da segunda linha devem ser adequadamente treinados para essas posições. Se, por qualquer motivo, uma equipe não puder colocar em campo jogadores adequadamente treinados, então o árbitro deve ordenar scrums sem disputa.

- a. Em um scrum de oito pessoas, a formação deve ser 3-4-1, com o jogador sozinho (normalmente o número oito) empurrando os dois segundas-linhas. Os segundas-linhas devem formar com as cabeças uma em cada lado do hooker.
- b. Quando uma equipe é reduzida a menos de 15 jogadores por qualquer razão, o número de jogadores em cada time no scrum precisa ser reduzido de forma semelhante.
- c. Quando é feita uma redução permitida no scrum por uma equipe, a outra equipe deve reduzir seu scrum de acordo, até um mínimo de cinco.
- d. Quando houver um scrum incompleto, ele deve ser formado da seguinte maneira:
 - i. Sete jogadores - Formação três-quatro (isto é, sem oitavo).
 - ii. Seis jogadores - Formação três-dois-um (isto é, sem os asas).
 - iii. Cinco jogadores - Formação três-dois (isto é, sem os asas nem o oitavo).**Sanção:** Free-kick.

34. Quando não houver uma infração, o árbitro irá parar o jogo e refazer o scrum se:

- c. O scrum gira mais de 90 graus, de modo que a linha do meio do scrum passe além de uma posição paralela à linha de lateral.

Substituído por:

- c. O scrum é girado mais do que 45 graus de maneira não-intencional.

38. Outras práticas restritas em um scrum incluem:

Adição

- g. Empurrar o scrum mais de 1,5 metros em direção à linha de gol dos adversários.
- h. Manter a bola no scrum, uma vez que ela é tocada com o calcanhar e está sob controle na base do scrum. **Sanção:** Free-kick.
- i. Girar intencionalmente o scrum. **Sanção:** Pênalti



Variações das leis *SEVEN*



As leis do jogo se aplicam á modalidade Sevens, sujeitas ás seguintes variações:

LEI 3: TIME

1. Cada time deve ter não mais que 15 jogadores na área de jogo durante o jogo.

Substituído por:

1. Cada time tem não mais que sete jogadores na área de jogo durante o jogo.

2 excluído

4. Em partidas internacionais, uma federação pode nomear até oito jogadores substitutos.

Substituído por:

4. Um time pode nomear e usar até cinco substituições.

5. Em outras partidas, o organizador da partida decide quantos jogadores substitutos podem ser nomeados, até um máximo de oito.

Substituído por:

5. O organizador da partida decide quantos atletas substitutos podem ser nomeados, até um limite de cinco.

8-13 excluído

16-20 excluído

31. Se o substituto temporário for temporariamente suspenso, o jogador substituído não pode retornar ao campo de jogo até que o período de suspensão tenha terminado, exceto se para cumprir com a lei 3.19 ou 3.20, e somente se o jogador tiver sido medicamente liberado para fazê-lo, e o fizer dentro do intervalo de tempo exigido após sair do campo de jogo.

Substituído por:

31. Se um substituto temporário for temporariamente suspenso, o jogador substituído não pode retornar ao campo de jogo até que tenha expirado o período de suspensão, e somente se o jogador tiver sido medicamente liberado para fazê-lo e o fizer dentro do intervalo de tempo permitido após deixar o campo de jogo.

33a excluído

33e excluído

LEI 5: TEMPO

1. Uma partida dura não mais que 80 minutos (divididos em dois tempos, cada um com não mais que 40 minutos mais tempo perdido com o relógio parado), a menos que um organizador de partida tenha autorizado que se jogue tempo numa partida empatada dentro da fase eliminatória de uma competição.

Substituído por:

1. Uma partida dura 14 minutos (divididos em dois tempos, cada um com não mais que sete minutos), mais tempo perdido com o relógio parado. Quando uma partida empatada requer tempo extra, o jogo recomeça após um intervalo de um minuto, com tempos de não mais que cinco minutos. Após cada tempo, os times trocam o lado do campo sem intervalo. A partida final de uma competição pode durar não mais que 20 minutos (divididos em dois tempos, cada um com não mais que 10 minutos), mais tempo perdido com o relógio parado e tempo extra.
2. O meio-tempo consiste de um intervalo que não excede 15 minutos, conforme decidido pelo organizador da partida. Durante este tempo, os times e os oficiais de partida podem sair do perímetro de jogo.

Substituído por:

2. Meio-tempo consiste em um intervalo que não exceda dois minutos.

LEI 6: OFICIAIS DE PARTIDA

3. O árbitro organiza o sorteio. Um dos capitães joga a moeda e o outro escolhe cara ou coroa. O vencedor do sorteio decide se quer o chute de saída, ou escolher um lado do campo. Se o vencedor do sorteio decidir escolher um lado, o adversário precisa fazer o chute de saída, e vice-versa.

Adição

- a. Antes que o tempo extra comece, o árbitro organiza um sorteio da mesma forma que antes da partida.

Adição

ÁRBITROS DE IN-GOAL

Adição

31. Há dois árbitros de in-goal para cada partida, um em cada área de in-goal.
32. O árbitro tem sobre árbitros de in-goal a mesma autoridade que sobre árbitros auxiliares ou auxiliares de linha.
33. árbitros de in-goal sinalizam o resultado de conversies ou chutes de penal aos postes.
34. Árbitros de in-goal sinalizam quando a bola ou o portador da boa tiverem saído pela lateral do in-goal.
35. Se solicitado, o árbitro de in-goal irá auxiliar o árbitro em decisies sobre tries e touchdowns.
36. Um organizador de partida pode dar autoridade ao árbitro de in-goal para que ele sinalize se houver jogo sujo na área do in-goal.
37. Quando há TMO, não se usam árbitros de in-goal.

LEI 8: PONTUAÇÃO

7. Quando um try é marcado, concede-se ao time que o marcou o direito de tentar um chute de conversão, que pode ser um chute de bola parada ou um drop-kick.

Substituído por:

7. Quando um try é marcado, a equipe que o marcou tem o direito de tentar um chute de conversão, que precisa ser um drop kick.

8. O chutador:

c excluído

- d. Efetua o chute dentro de 90 segundos (tempo de jogo) a partir do momento em que o try foi marcado, mesmo se a bola rolar e precisar ser posicionada novamente. Sanção: O chute é desautorizado.

Substituído por:

- d. Realiza o chute dentro de 30 segundos (tempo de jogo), a partir do momento que o try foi marcado. Sanção: O chute é desautorizado.

O TIME ADVERSÁRIO DURANTE UMA TENTATIVA DE CONVERSÃO

14. Todos os jogadores adversários recuam para atrás de sua linha do try, e não a ultrapassam até que o chutador comece a se aproximar para efetuar o chute. Quando o chutador inicia a aproximação, eles podem avançar ou pular para impedir que a conversão seja bem sucedida, mas não podem ser fisicamente apoiados por outros jogadores nessas ações.

Substituído por:

14. Todos os jogadores adversários imediatamente se reúnem próximo à sua linha dos 10 metros.

Sanção: Se a equipe adversária, durante uma conversão, tenta infringir a lei, mas o chute é exitoso, o gol é válido. Se o chute não é exitoso, o chutador reexecuta a conversão e não se permite que a equipe adversária bloqueie. Quando outro chute é outorgado, o chutador pode repetir toda a preparação. O chutador pode mudar o tipo de chute.

Substituído por:

Sanção: Se a equipe adversária, durante uma conversão, tenta infringir a lei, mas o chute é exitoso, o gol é válido. Se o chute não é exitoso, o chutador reexecuta a conversão e não se permite que a equipe adversária bloqueie.

16 excluído

21. O chute deve ser efetuado dentro de 60 segundos (tempo de jogo) a partir do momento em que o time indicou sua intenção de fazê-lo, mesmo que a bola tenha rolado para o lado e precise ser reposicionada. **Sanção:** O chute é desautorizado e um scrum é outorgado.

Substituído por:

21. O chute precisa ser realizado dentro de 30 segundos (tempo de jogo), a partir do momento que o time indica sua intenção de fazê-lo. **Sanção:** O chute é desautorizado e um scrum é outorgado.

24. O chutador posiciona a bola diretamente no piso, ou na areia, serragem, ou sobre um tee. O chutador pode ser auxiliado por um posicionador. Nada além desses itens pode ser usado para auxiliar o chutador. **Sanção:** Scrum.

Substituído por:

24. O chute precisa ser um drop-kick. **Sanção:** Scrum.

Adição

TEMPO EXTRA

Adição

30. No tempo extra, o time que marcar pontos primeiro é imediatamente declarado vencedor, sem que o jogo continue.

LEI 9: JOGO SUJO

29. Quando um jogador estiver sendo advertido e suspenso por dez minutos, o árbitro mostrará a ele um cartão amarelo. Se esse jogador posteriormente cometer outra infração que renda um cartão amarelo, ele deve ser expulso.

Substituído por:

29. Quando um jogador estiver sendo advertido e suspenso por dois minutos, o árbitro irá mostrar a ele um cartão amarelo. Se este jogador posteriormente cometer outra infração que requeira um cartão amarelo, o mesmo deve ser expulso.

LEI 12: CHUTE DE SAÍDA E CHUTES DE REINÍCIO

4. Após um time ter pontuado, seus adversários reiniciam o jogo no centro da linha do meio de campo, ou atrás dele. **Sanção:** A equipe que não chutou tem a opção de o chute ser efetuado novamente ou um scrum.

Substituído por:

4. Após um time ter marcado, o mesmo time reinicia o jogo com um drop-kick no centro ou atrás do centro da linha do meio de campo. O chute de reinício precisa ocorrer em até 30 segundos após o try ou penal ter sido ou não convertido, ou após um drop-goal ter sido marcado. **Sanção:** Free-kick.
5. Quando a bola é chutada:
 - a. Os companheiros de equipe do chutador devem estar atrás da bola. **Sanção:** Scrum.

Substituído por:

- a. Os companheiros de equipe do chutador precisam estar atrás da linha da bola. **Sanção:** Free-kick.
6. A bola deve alcançar a linha dos 10 metros. **Sanção:** A equipe que não chutou tem a opção de o chute ser efetuado novamente ou um scrum.

Substituído por:

6. A bola precisa atingir a linha dos 10 metros. **Sanção:** Free-kick.
8. Se a bola sair diretamente pela lateral, o time que não estava chutando escolhe uma das seguintes opções:
 - a. Que o chute seja refeito.
 - b. Scrum.
 - c. Lineout.
 - d. Cobração rápida de lateral.

Substituído por:

8. A bola não pode sair diretamente pela lateral. **Sanção:** Free-kick.

9. Se a bola for chutada para dentro do in-goal adversário sem tocar nenhum jogador e um adversário apoiar a bola de imediato, ou se ela sair pela linha da bola morta, o time que não estava chutando tem a opção de que o chute seja refeito, ou um scrum.

Substituído por:

9. Se a bola for chutada diretamente até o in-goal do adversário sem tocar nenhum jogador, e um adversário do chutador apoiar a bola de imediato, ou se a bola sair pela lateral do in-goal ou ultrapassar a linha da bola morta, concede-se um free-kick ao time que não estava chutando.
11. O jogo é reiniciado com um Drop de 22 metros quando um chute de penalidade é malsucedido ou na tentativa de try cai a bola e é feito no in-goal pela equipe defensora, ou a bola passa morta através do in-goal em uma dessas tentativas.

Substituído por:

11. Além de um chute de saída ou chute de reinício, se a bola for jogada ou levada para o in-goal por um jogador atacando e for “morta” por um adversário, o jogo se reinicia com uma saída de 22.

12 excluído

LEI 18: LATERAL, COBRANÇA RÁPIDA E LINEOUT

8. Onde o jogo será retomado com um lineout, e quem será o time a lançar a bola, determinam-se conforme abaixo:

a. Geral

Evento	Localização da marca do lateral	Quem lança a bola
Um jogador, em seu próprio campo, chuta a bola indiretamente para a lateral do campo na área de 22 metros adversário. Ou a equipe não levou a bola para o meio de campo adversário, ou um tackle, ruck ou maul ocorram dentro do meio-campo, ou um adversário tocou a bola dentro da metade. Esta variação não se aplica em um chute inicial ou qualquer tipo de chute de reinício.	Onde a bola alcança a linha de lateral.	O time chutando.
O portador da bola sai pela lateral ou chuta a bola indiretamente para fora pela lateral (além de chutar de dentro de sua própria metade para a lateral nos 22 metros do adversário).	Onde o jogador ou a bola toca a linha de lateral ou o piso para além dela.	O adversário

12. Times formam o lineout sem demora. **Sanção:** Free-kick.

Substituído por:

12. Times formam o lineout dentro de 15 segundos após o árbitro auxiliar ou árbitro de linha indicar a marca do lateral. **Sanção:** Free-kick.

LEI 19: SCRUM

- Os times precisam estar prontos para formar o scrum dentro de 30 segundos a partir de quando a marca é feita. **Sanção:** Free-kick.

Substituído por:

- Os times devem estar prontos para formar o scrum dentro de 15 segundos após a marca ter sido informada. **Sanção:** Free-kick.
- Quando ambos os times têm 15 jogadores, oito jogadores de cada time se ligam em uma formação correspondente ao diagrama. Cada time precisa ter dois pilares e um hooker na primeira linha, e dois jogadores de segunda linha na segunda fileira. Três jogadores de terceira linha de cada time completam o scrum. **Sanção:** Pênalti

Substituído por:

- O scrum deve ter três jogadores de cada time. Todos os três devem permanecer conectados ao scrum até que o mesmo termine. **Sanção:** Pênalti

6 excluído

7c excluído

7d excluído

- Um jogador de primeira linha não deve intencionalmente chutar a bola para fora do tœnel na direção de onde ela foi introduzida. **Sanção:** Free-kick.

Substituído por:

- Um jogador de primeira linha não deve intencionalmente chutar a bola para fora pelo tœnel, ou para fora do scrum em direção á linha do try de seu adversário. **Sanção:** Pênalti
- O scrum termina:
 - Quando a bola alcanç os pés do jogador mais atrás no scrum e é pega por este jogador, ou jogada pelo scrum-half deste time.

Substituído por:

- Quando a bola for jogada pelo scrum-half da equipe.

LEI 20: PENAL E FREE-KICK

8. O chutador pode dar um pontapé, fazer um drop-kick ou um chute de bola parada (neste último caso, somente se não for um chute para a lateral).

Substituído por:

8. O chutador pode dar um pontapé ou fazer um drop-kick, mas não pode fazer um chute de bola parada.

LEI 21: IN-GOAL

BOLA CHUTADA PARA ALÉM DA LINHA DA BOLA MORTA PELO IN-GOAL

Adição

O chute de reinício precisa ser realizado dentro de 30 segundos a partir do momento do chute mal sucedido aos postes.

16. Quando um jogador que carrega a bola é preso ou travado dentro do in-goal, de modo que o jogador não possa apoiar a bola ou jogar a bola, a bola está morta. O jogo recomeça com um drop kick da linha de in-goal ou um scrum 5m, dependendo de como a bola entrou no in-goal. (lei 12.12a e lei 19.1 linha 5).

Substituído por:

16. Quando um jogador carregando a bola for segurado no in-goal de modo que ele não possa apoiar ou jogar a bola, a bola está morta. O jogo reinicia com um scrum na linha dos cinco metros, alinhado ao local onde o jogador foi segurado. O time atacando introduz a bola no scrum.



Variações

TEN



As leis do jogo se aplicam á modalidade Ten, sujeitas ás seguintes variações:

LEI 3: TIME

1. Cada time deve ter não mais que 15 jogadores na área de jogo durante o jogo.

Substituído por:

1. Cada time deve ter não mais do que dez jogadores na área de jogo durante o jogo.

2 excluído

4. Em partidas internacionais, uma federação pode nomear até oito jogadores substitutos.

Substituído por:

4. Uma equipe pode nomear até cinco jogadores substitutos.
5. Em outras partidas, o organizador da partida decide quantos jogadores substitutos podem ser nomeados, até um máximo de oito.

Substituído por:

5. Os organizadores de partida podem variar o número de substitutos que uma equipe pode nomear e/ou usar.
6. Substituições são feitas somente quando a bola está morta, e com a permissão do árbitro.

Substituído por:

6. Uma equipe pode substituir qualquer número de jogadores durante uma partida a qualquer momento. Os jogadores que entram no campo de jogo devem fazê-lo na linha do meio de campo após o jogador substituído ter deixado o campo de jogo. **Sanção: Pênalti**

34 excluído

LEI 5: TEMPO

1. Uma partida dura não mais que 80 minutos (divididos em dois tempos, cada um com não mais que 40 minutos mais tempo perdido com o relógio parado), a menos que um organizador de partida tenha autorizado que se jogue tempo numa partida empatada dentro da fase eliminatória de uma competição.

Substituído por:

1. Uma partida dura 20 minutos (divididos em dois tempos, cada um com não mais que 10 minutos), mais tempo perdido com o relógio parado. Os organizadores de partida podem variar a duração da partida. Quando uma partida empatada requer tempo extra, o jogo se reinicia após um intervalo de um minuto, com tempos de não mais que cinco minutos. Após cada tempo, as equipes trocam de lado do campo sem intervalo.
2. O meio-tempo consiste de um intervalo que não excede 15 minutos, conforme decidido pelo organizador da partida. Durante este tempo, os times e os oficiais de partida podem sair do perímetro de jogo.

Substituído por:

2. O meio-tempo consiste de um intervalo que não excede dois minutos.

LEI 6: OFICIAIS DE PARTIDA

3. O árbitro organiza o sorteio. Um dos capitães joga a moeda e o outro escolhe cara ou coroa. O vencedor do sorteio decide se quer o chute de saída, ou escolher um lado do campo. Se o vencedor do sorteio decidir escolher um lado, o adversário precisa fazer o chute de saída, e vice-versa.

Adição

- a. Antes do tempo extra, o árbitro organiza um sorteio da mesma forma que antes do jogo.

LEI 8: PONTUAÇÃO

7. Quando um try é marcado, concede-se ao time que o marcou o direito de tentar um chute de conversão, que pode ser um chute de bola parada ou um drop-kick.

Substituído por:

7. Quando um try é marcado, isto dá ao time que o marcou o direito de tentar fazer um chute de conversão, que deve ser um drop-kick.

8. O chutador:

c excluído

- d. Efetua o chute dentro de 90 segundos (tempo de jogo) a partir do momento em que o try foi marcado, mesmo se a bola rolar e precisar ser posicionada novamente. **Sanção:** O chute é desautorizado.

Substituído por:

- d. Efetua o chute dentro de 30 segundos (tempo de jogo) a partir do momento em que o try foi marcado. **Sanção:** O chute é desautorizado.

O TIME ADVERSÁRIO DURANTE UMA TENTATIVA DE CONVERSÃO

14. Todos os jogadores adversários recuam para atrás de sua linha do try, e não a ultrapassam até que o chutador comece a se aproximar para efetuar o chute. Quando o chutador inicia a aproximação, eles podem avançar ou pular para impedir que a conversão seja bem sucedida, mas não podem ser fisicamente apoiados por outros jogadores nessas ações.

Substituído por:

14. Todos os jogadores adversários se reúnem imediatamente próximo à sua própria linha dos 10 metros.

Sanção: Se a equipe adversária, durante uma conversão, tenta infringir a lei, mas o chute é exitoso, o gol é válido. Se o chute não é exitoso, o chutador reexecuta a conversão e não se permite que a equipe adversária bloqueie. Quando outro chute é outorgado, o chutador pode repetir toda a preparação. O chutador pode mudar o tipo de chute.

Substituído por:

Sanção: Se a equipe adversária, durante uma conversão, tenta infringir a lei, mas o chute é exitoso, o gol é válido. Se o chute não é exitoso, o chutador reexecuta a conversão e não se permite que a equipe adversária bloqueie.

16 excluído

21. O chute deve ser efetuado dentro de 60 segundos (tempo de jogo) a partir do momento em que o time indicou sua intenção de fazê-lo, mesmo que a bola tenha rolado para o lado e precise ser reposicionada. **Sanção:** O chute é desautorizado e um scrum é outorgado.

Substituído por:

21. O chute deve ser efetuado dentro de 30 segundos (tempo de jogo) a partir do momento em que a equipe indicou sua intenção de fazê-lo. **Sanção:** O chute é desautorizado e um scrum é outorgado.

24. O chutador posiciona a bola diretamente no piso, ou na areia, serragem, ou sobre um tee. O chutador pode ser auxiliado por um posicionador. Nada além desses itens pode ser usado para auxiliar o chutador. **Sanção:** Scrum.

Substituído por:

24. O chute deve ser um drop-kick. **Sanção:** Scrum.

Adição

TEMPO EXTRA

Adição

30. No tempo extra, a equipe que marcar pontos primeiro é imediatamente declarada vencedora, encerrando-se o jogo.

LEI 9: JOGO SUJO

29. Quando um jogador estiver sendo advertido e suspenso por dez minutos, o árbitro mostrará a ele um cartão amarelo. Se esse jogador posteriormente cometer outra infração que renda um cartão amarelo, ele deve ser expulso.

Substituído por:

29. Quando um jogador estiver sendo advertido e suspenso por dois minutos, o árbitro mostrará a ele um cartão amarelo. Se esse jogador posteriormente cometer outra infração e receber cartão amarelo, o jogador deve ser expulso.

LEI 12: CHUTE DE SAÍDA E CHUTES DE REINÍCIO

4. Após um time ter pontuado, seus adversários reiniciam o jogo no centro da linha do meio de campo, ou atrás dele. **Sanção:** A equipe que não chutou tem a opção de o chute ser efetuado novamente ou um scrum.

Substituído por:

4. Após um time ter pontuado, o mesmo time recomeça com um drop-kick no centro da linha do meio de campo, ou atrás dele. **Sanção:** Free-kick.

5. Quando a bola é chutada:

- a. Os companheiros de equipe do chutador devem estar atrás da bola.
Sanção: Scrum.

Substituído por:

- a. Os companheiros de equipe do chutador devem estar atrás da bola.
Sanção: Free-kick.

6. A bola deve alcançr a linha dos 10 metros. **Sanção:** A equipe que não chutou tem a opção de o chute ser efetuado novamente ou um scrum.

Substituído por:

6. A bola deve alcançr a linha dos 10 metros. **Sanção:** Free-kick.
8. Se a bola sair diretamente pela lateral, o time que não estava chutando escolhe uma das seguintes opções:
- Que o chute seja refeito.
 - Scrum.
 - Lineout.
 - Cobranç rápida de lateral.

Substituído por:

8. A bola não deve sair diretamente pela lateral. **Sanção:** Free-kick.
9. Se a bola for chutada para dentro do in-goal adversário sem tocar nenhum jogador e um adversário apoiar a bola de imediato, ou se ela sair pela linha da bola morta, o time que não estava chutando tem a opção de que o chute seja refeito, ou um scrum.

Substituído por:

9. Se a bola for chutada para dentro do in-goal adversário sem tocar nenhum jogador e um adversário apoiar a bola de imediato, ou se ela sair pela lateral do in-goal ou parar sobre ou mais além da linha de bola morta, concede-se um free-kick á equipe que não chutou.

LEI 19: SCRUM

5. Quando ambos os times têm 15 jogadores, oito jogadores de cada time se ligam em uma formação correspondente ao diagrama. Cada time precisa ter dois pilares e um hooker na primeira linha, e dois jogadores de segunda linha na segunda fileira. Três jogadores de terceira linha de cada time completam o scrum. **Sanção: Pênalti**

Substituído por:

5. Um scrum deve ter cinco jogadores em duas linhas de cada equipe. A primeira linha é composta por dois pilares e um hooker e a segunda linha é composta por dois segundas-linhas. Todos os cinco devem permanecer ligados ao scrum até que ele termine, e não podem se soltar para jogar a bola. **Sanção: Pênalti**

6 excluído

7d excluído

36. O scrum termina:

- b. Quando a bola alcança os pés do jogador mais atrás no scrum e é pega por este jogador, ou jogada pelo scrum-half deste time.

Substituído por:

- b. Quando a bola é jogada pelo scrum-half da equipe.

LEI 20: PENAL E FREE-KICK

8. O chutador pode dar um pontapé, fazer um drop-kick ou um chute de bola parada (neste último caso, somente se não for um chute para a lateral).

Substituído por:

8. O chutador pode dar um pontapé ou fazer um drop-kick, mas não pode dar um chute de bola parada.



Variações *GAME-ON*



As leis do jogo são integralmente aplicáveis às variações Game-on, e sujeitas às seguintes variações, cuja adoção fica a critério de cada região ou confederação. Estas podem ser selecionadas individualmente, e não há necessidade de utilizá-las todas de uma vez.

As variações Game-on são direcionadas à camada mais baixa do rugby comunitário, onde o recrutamento e retenção de jogadores costumam ser um grande desafio. ... responsabilidade de cada confederação determinar o que constitui “rugby comunitário” dentro de sua jurisdição.

LEI 1: O PISO

3. As dimensões da área de jogo estão representadas no diagrama do campo.

Substituída por:

3. As dimensões de um campo de jogo são adaptáveis e devem atender às necessidades da comunidade e do número de jogadores, por exemplo: 10-a-side na metade de um campo, jogando de linha lateral a linha lateral com todos os chutes de conversão sendo realizados em um dos postes.

LEI 2: A BOLA

Adição:

4. Jogadores de rugby comunitário adultos podem utilizar bolas de tamanho 4, 4.5 ou 5.

LEI 3: A EQUIPE

2. O organizador de uma partida pode autorizar que partidas se joguem com menos de 15 jogadores em cada equipe.

Substituída por:

2. O organizador de uma partida pode autorizar que partidas se joguem com menos de 15 jogadores em cada equipe, mas com um mínimo de 10 jogadores por equipe. As equipes devem ter o mesmo número de jogadores cada.

13. Scrum de deixarão de ser disputados se qualquer uma das equipes não puder ter em campo jogadores de primeira linha devidamente treinados, ou se assim determinar o árbitro.

Substituída por:

13. Mesmo a partir do início da partida, caso alguma das equipes não possa ter em campo jogadores de primeira linha devidamente treinados, ou se assim determinar o árbitro, scrums não devem ser disputados.
14. O organizador de uma partida pode estipular as condições nas quais uma partida pode começar com scrums sem disputa.

Substituída por:

14. O organizador de uma partida pode estipular que partidas se joguem com menos jogadores no scrum, scrums não disputados ou a variação sub-19 com apenas 1,5m de deslocamento. As equipes devem ter a mesma quantidade de jogadores.
34. O organizador de uma partida pode implementar substituições táticas contínuas em determinados níveis do jogo sob sua jurisdição. O número de trocas não pode exceder 12. A gestão e as regras pertinentes às substituições contínuas são de responsabilidade do organizador da partida.

Substituída por:

34. O organizador de uma partida pode implementar “substituições contínuas” em que jogadores podem retornar ao jogo desde que não estejam lesionados. Não há limites no número de trocas.

Adição:

OUTRAS VARIAÇÕES GAME-ON

Adição:

35. O organizador de uma partida também pode aplicar a lei do meio-jogo, em que todos os jogadores precisam jogar ao menos metade.

Adição:

36. O organizador de uma partida pode enquadrar grupos específicos como uma iniciativa de recrutamento / retenção com competições com categorias de peso, por exemplo: abaixo de 70Kg.

LEI 5: TEMPO DE JOGO

3. Em partidas fora do calendário internacional, o organizador de uma partida pode decidir reduzir o tempo de uma partida. Se o organizador da partida não decidir, as equipes podem acordar entre si qual será a duração da partida. Se elas não conseguirem chegar a um acordo, o árbitro decidirá.

Substituída por:

3. Partidas devem durar um mínimo de 40 minutos, mas podem ser divididas em metades, quartos ou terços.

LEI 8: PONTUAÇÃO

8. O chutador:
 - b. Realiza o chute no campo de jogo em uma linha paralela às linhas laterais, passando pelo ponto onde o try for marcado.

Substituída por:

- b. Se estipulado pelo organizador da partida, o chutador pode realizar o chute em frente aos postes.

LEI 9: JOGO SUJO

13. Um jogador não pode tacklear um adversário de maneira prematura, atrasada ou perigosa. Tackles perigosos incluem, mas não se limitam a: tacklear ou tentar tacklear um adversário acima da linha dos ombros, mesmo que o tackle comece abaixo da linha dos ombros.

Substituída por:

13. Um jogador não pode tacklear um adversário de maneira prematura, atrasada ou perigosa. Tackles perigosos incluem, mas não se limitam a: tacklear ou tentar tacklear um adversário acima da linha da cintura, mesmo que o tackle comece abaixo da linha da cintura. O critério da linha da cintura pode ser substituído pelo critério da “altura dos mamilos”, então organizadores de partida tem efetivamente três opções: o critério da linha dos ombros (conforme a lei atual), a altura dos mamilos, ou a linha da cintura.

LEI 14: TACKLE

PRINCÍPIO

Adição:

Se os organizadores de partida utilizarem a variação da lei baseada na altura da cintura, recomenda-se que eles também se assegurem de que os portadores da bola não baixem a altura do corpo, e que tackles duplos sejam sancionados.

LEI 17: MARCA

4. Uma marca não pode ser pleiteada a partir de um chute de saída ou chute de reinício após pontuação.

Substituída por:

4. Uma marca não pode ser pleiteada a partir de um chute de saída, um chute de reinício após pontuação, ou de um chute de ataque realizado de dentro da linha dos 22m.

LEI 18: SAÍDA PELA LATERAL, LANÇAMENTO RÁPIDO E LINEOUT

PRINCÍPIO

Adição:

Organizadores de partida podem determinar que as equipes não devem realizar o elevador ou disputar o lineout.

LEI 19: SCRUM

Adição:

40. Organizadores de partida podem reduzir o número de jogadores em um scrum disputado (sujeito à lei 19.6), aplicar a variação sub-19 de deslocamento máximo de 1,5m, ou implementar scrums sem disputa.

LEI 20: PÊNALTÍ E FREE-KICK

8. O chutador pode dar um pontapé, fazer um drop-kick ou um chute de bola parada (além do chute para a lateral).

Substituída por:

8. Se o penal ou free-kick for habilitado na própria metade do campo da equipe, o chutador pode dar um pontapé, fazer um drop-kick ou um chute de bola parada (além do chute para a lateral). Se o mesmo for concedido dentro da metade do campo do adversário, o penal ou free-kick deve ser habilitado e jogado imediatamente.



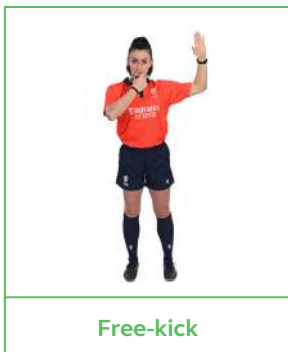
Sinais do oficial de partida



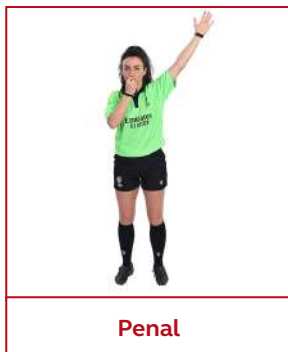
Sinais principais da arbitragem



Ombros paralelos à linha de lateral. Braço apontando horizontalmente ao time que irá introduzir a bola.



Ombros paralelos à linha de lateral. Braço dobrado em um ângulo reto no cotovelo, com o antebraço apontando ao time não-infrator.



Ombros paralelos à linha de lateral. Braço estendido em ângulo para o alto, apontando para o time não-infrator.



Braço esticado, na altura da cintura, apontando para o time não-infrator, por período de aproximadamente cinco segundos.



Árbitro de costas para a linha da bola morta. Braço estendido verticalmente para cima.



Sem try

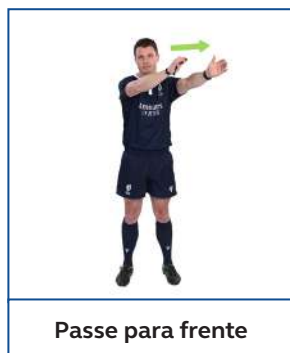
Braços semi-estendidos, cruzados e então descruzados em frente ao corpo.



Chute de drop de 22-metros / Drop da linha de in gol

O braço aponta para a linha de abandono relevante

Sinais secundários da arbitragem *SCRUM*



Passe para frente

Gestos com as mãos simulando passar uma bola imaginária para frente



Knock-on

Braço estendido para fora com a mão aberta sobre a cabeça, para trás e para frente



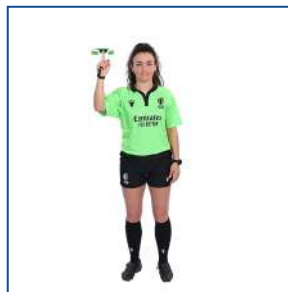
Bola não-jogável em um ruck ou tackle

Ombros paralelos à linha de lateral, braço começa apontando horizontalmente em direção ao time a introduzir a bola, e em seguida aponta em direção à linha do try do outro time, indo e voltando.



Bola não-jogável em um maul

Braço para fora para conceder um scrum ao time que não estava em posse da bola quando o maul começou. O outro braço se estende como se sinalizasse vantagem, mas então gira transversalmente ao tronco de modo que a mão termina o movimento no ombro oposto.



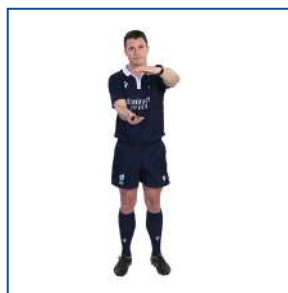
Scrum girou mais de 90 graus

Dedo indicador em rotação, apoiando para cima, acima da cabeça



Lançamento torto no lineout

Ombros paralelos à linha de lateral. Mão sobre a cabeça indicando a trajetória da bola, que não foi reta.



Bola presa no in-goal

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

FREE-KICK



Levanta-se e toca-se o pé.



Mãos na altura dos joelhos, imitando a ação de introdução torta da bola



Ambas as mãos na altura dos olhos, apontando para cima, palmas voltadas para dentro. As mãos se encontram em um gesto de compressão.



Ambos os punhos cerrados à frente do corpo, na altura da cintura, fazendo um gesto de levantar.

PENAL



Não soltar a bola imediatamente no tackle

Ambas as mãos estão próximas ao peito, como se estivessem segurando uma bola imaginária.



Tacleador não soltando um jogador tacleado

Braços são aproximados como se agarrando um jogador, e então se abrem como se o soltassem.



Tacleador ou tacleado não se afastando

Movimento circular com dedo e o braço se movimentando para longe do corpo.



Entrando em um tackle pelo lado errado

Braço estende-se horizontalmente, e então desvia para o lado em um semi-círculo.



Cair intencionalmente sobre um jogador

Braço curvado faz um gesto que imita a ação de um jogador caindo. O sinal é feito na direção em que o jogador infrator caiu.



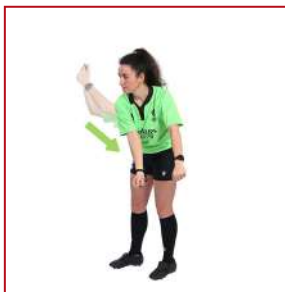
Mergulhando ao piso próximo ao tackle

Gesto com o braço estendido, apontando para baixo imitando o ato de mergulhar.



Juntando-se a um ruck ou maul na frente do pé mais atrás e pelo lado

A mão e o braço se esticam horizontalmente, movendo-se para o lado.



Intencionalmente derrubar um ruck ou maul

Ambos os braços na altura do ombro, como se ligados a um adversário. A parte superior do corpo se abaixa e gira, como se puxando para baixo um adversário que estava em cima.



Pilar tira hacia abajo al oponente

Punho cerrado e braço dobrado. O gesto imita o ato de puxar um adversário para baixo.



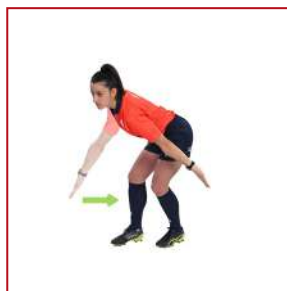
Pilar puxando um adversário

Punho cerrado e braço reto, na altura do ombro. O gesto imita o ato de puxar um adversário.



Falha ao se ligar

Um braço estendido para fora, como se estivesse se ligando. A outra mão move-se para frente e para trás sobre o braço para indicar uma ligação completa.



Manipular a bola em um ruck ou scrum

Mão na altura do piso, fazendo um sinal de varredura, como se manuseasse a bola.



Interferência em um lineout

Braço horizontal, cotovelo apontando para fora. Braço e ombro movem-se para fora, como se interferindo no espaço do adversário.



Apoiar-se em um jogador no lineout

Braço horizontal, dobrado no cotovelo, palma da mão para baixo. Gesto para baixo.



Empurrar um adversário no lineout

Ambas as mãos na altura do ombro, com as palmas das mãos para fora, fazendo sinal de empurrar.



Offside no lineout

Mão e braço se movem horizontalmente cruzando o peito, em direção à equipe infratora.



Obstrução em jogo aberto

Braços cruzados em frente ao peito em ângulo reto um em relação ao outro, como uma tesoura aberta.



Offside no scrum, ruck ou maul

Ombros paralelos à linha de lateral. Braço pendendo para baixo, balançando em arco sobre a linha de offside.



Offside pela lei dos 10 metros, ou quando o time infrator não recua 10 metros em um penal ou free-kick

Ambas as mãos abertas sobre a cabeça.



Tackle alto (jogo sujo)

A mão se move horizontalmente na frente do pescoço.



Pisotear (jogo sujo)

A mão se move horizontalmente na frente do pescoço.



Socar (jogo sujo)

Punho cerrado soca a palma da outra mão.



Dissidência (divergir de uma decisão do árbitro)

Braço estendido para fora, abrindo e fechando a mão em forma de pinça para imitar o gesto de falar.

Outros sinais



Formando um scrum

Cotovelos dobrados, mãos sobre a cabeça com a ponta dos dedos de uma mão encostando na ponta dos dedos da outra mão.



Escolha de offside : penal ou scrum

Um braço como se indicasse um penal. O outro braço aponta para onde o scrum se formaria ao invés do penal.



Precisa-se de um fisioterapeuta

Um braço erguido indica que se necessita um fisioterapeuta para um jogador lesionado.



Precisa-se de um médico

Ambos os braços erguidos sobre a cabeça indica que um médico e/ou uma maca é necessária para um jogador lesionado.



Lesão com sangramento

Braços cruzados sobre a cabeça indica que o jogador está com uma lesão com sangramento, e pode ser temporariamente substituído.



Indicar que o cronometrista deve parar a contagem ou retomá-la

Ergue-se o braço e toca-se o apito quando a contagem deve parar e quando deve ser retomada.



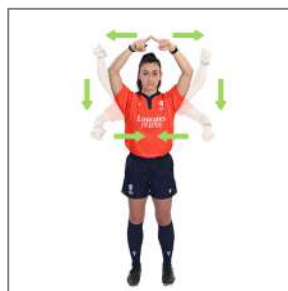
Precisa-se fazer uma avaliação de lesão na cabeça

Braço erguido se flexiona e estende para tocar a cabeça.



Tempo parado

Braços em forma de T.



Árbitro quer consultar o árbitro de vídeo (TMO)

Dedos indicadores estendidos desenham um retângulo no ar, para representar a tela de uma televisão.



Cartão amarelo

O cartão apresentado pelo árbitro a um jogador para indicar que este está sendo advertido e temporariamente suspenso da partida.



Cartão vermelho

O cartão apresentado pelo árbitro para um jogador para indicar que o mesmo está sendo permanentemente excluído da partida.

Sinais do árbitro assistente



**Chute aos postes
bem-sucedido**

Levanta-se a bandeira para indicar que a bola passou entre os postes e sobre o travessão.



**Saída pela lateral e qual
time deve lançar a bola**

Levanta-se a bandeira com um braço, movendo-se para a marca do lateral. Para-se na marca com a bandeira levantada, e com o outro braço apontando ao time que deve lançar a bola.



Jogo sujo

Segura-se a bandeira horizontalmente, apontando para dentro de campo em um ângulo reto com a linha de lateral.



**WORLD
RUGBY**



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

Tel +353-1-240-9200

Email info@worldrugby.org

www.world.rugby