



Federação Portuguesa de Rugby

LEIS DO JOGO DE RUGBY 2021

INCLUI AS LEIS EXPERIMENTAIS EFETIVAS A 1 AGOSTO

TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO DA EDIÇÃO "LAWS OF THE GAME RUGBY UNION
INCORPORATING THE PLAYING CHARTER 2021" DA WORLD RUGBY
por *Ferdinando de Sousa, João Paulo Bessa, Jorge Mendes Silva, Nuno Miranda Coelho*



ACESSIBILIDADE

Para aceder a qualquer título, clicar na sua descrição nesta página.

Para voltar ao índice, clicar no título da barra superior amarela de cada página.

NOTAS PRÉVIAS E LINGUAGEM INCLUSIVA

PREÂMBULO

CÓDIGO DO JOGO

LEGENDA PARA ILUSTRAÇÕES E TEXTO

Lei 1 – *Recinto-de-jogo*

Lei 2 – Bola

Lei 3 – A Equipa

Lei 4 – Equipamento dos Jogadores

Lei 5 – Tempo de Jogo

Lei 6 – Equipa de arbitragem

Lei 7 – Vantagem

Lei 8 – Pontuação

Lei 9 – *Jogo-Desleal*

Lei 10 – *Fora-de-jogo no jogo-em-geral*

Lei 11 – *Toque ou Passe-para-a-frente*

Lei 12 – *Pontapé-de-Saída e Pontapés-de-Recomeço*

Lei 13 – Jogadores no chão no *Jogo-em-geral*

Lei 14 – Placagem

Lei 15 – *Ruck*

Lei 16 – *Maul*

Lei 17 – “Marco!”

Lei 18 – Bola Fora, *Lançamento-rápido* e Alinhamento

Lei 19 – *Formação-ordenada*

Lei 20 – *Penalidade* e *Pontapé-livre*

Lei 21 – *Área-de-ensaio*

ALTERAÇÕES PARA O JOGO DE SUB-19

ALTERAÇÕES PARA O SEVENS

ALTERAÇÕES PARA O TENS

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS

DEFINIÇÕES



NOTAS PRÉVIAS

- Designação das Leis. Ex: 3.20 traduz o número 20 da Lei 3.
- Os termos referidos no capítulo Definições, estão grafados em *itálico*

LINGUAGEM INCLUSIVA

Todas as referências feitas nestas Leis do Jogo relativas a jogadores, treinadores, árbitros, árbitros assistentes, médicos, fisioterapeutas, dirigentes ou funcionários oficiais, designam, implicitamente, tanto homens como mulheres, não estando explicitado em todos os casos unicamente por simplificação prática.



PREÂMBULO

A finalidade do jogo é que duas equipas de 15, 10 ou 7 jogadores cada uma, jogando lealmente de acordo com as Leis do Jogo e com espírito desportivo, possam marcar o maior número de pontos possíveis transportando, passando, pontapeando e colocando a bola, por *toque-no-chão*, na *área-de-ensaio* adversária. A equipa que marcar o maior número de pontos é a vencedora do jogo.

As Leis do Jogo, incluindo as Alterações para o Jogo de Sub-19, para o *Tens* e para o *Sevens* são completas e contêm tudo o que é necessário para permitir que o jogo seja praticado correta e lealmente.

O Rugby é uma modalidade desportiva que envolve contato físico e por isso tem perigos inerentes. É de primordial importância disputar o jogo de acordo com as Leis do Jogo e manter sempre presente a segurança dos jogadores.

É responsabilidade dos jogadores certificarem-se que estão devidamente preparados física e tecnicamente para poderem jogar de acordo com as Leis do Jogo e que participem comprometidos com a segurança e o divertimento.

É responsabilidade daqueles que treinam ou ensinam o jogo assegurar que os jogadores estão preparados para cumprir as Leis do Jogo e para jogarem de forma leal e segura.

É dever do árbitro aplicar de forma equitativa e imparcial, em cada jogo, todas as Leis do Jogo incluindo as Leis Experimentais e as Variações, autorizadas pela World Rugby.

É dever das Federações assegurarem que o jogo é praticado corretamente, com lealdade e desportivismo em todos os níveis etários.

O princípio do desportivismo não depende unicamente da ação do árbitro. A responsabilidade pela sua observância depende da ação das Federações, dos Clubes, de outras entidades associadas, dos treinadores e dos jogadores.

Cada Federação deve elaborar um modelo de programa para a formação de jovens jogadores. Através deste programa os jovens percorrerão gradualmente as várias etapas da modalidade no momento apropriado, permitindo assim uma melhor prevenção de eventuais lesões. As idades dos participantes e os conteúdos deste programa devem ser determinados por cada Federação.



Federação Portuguesa de Rugby

CÓDIGO DO JOGO

TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO DO ORIGINAL *PLAYING CHARTER*



CÓDIGO DO JOGO

Introdução

Tendo começado como simples passatempo, o Rugby transformou-se num desporto mundial de primeiro plano que se desenvolveu à volta de elaboradas estruturas administrativas e de conceções estratégicas complexas, sendo hoje em dia alguns dos seus jogos disputados em grandes estádios. Tal como outras atividades que atraem o interesse e o entusiasmo do mais diverso tipo de públicos, também o Rugby tem múltiplas características e facetas.

O Rugby é jogado no mundo inteiro por homens e mulheres, rapazes e raparigas. Mais de 8,5 milhões de pessoas de qualquer idade jogam-no regularmente. A grande variedade de requisitos técnicos e físicos necessários para a prática do jogo oferece a qualquer pessoa, independentemente da sua constituição física ou aptidão, a possibilidade de participar no jogo.

Para além dos jogadores e adeptos que a modalidade envolve, o Rugby promove um conjunto de valores sociais e emocionais como a coragem, a lealdade, o espírito desportivo, a disciplina e o trabalho de equipa. Este Código propõe uma série de parâmetros através dos quais podemos avaliar e apreciar quer a forma de jogar, quer os comportamentos desportivos. A finalidade deste Código é garantir que o Rugby conservará o seu carácter único dentro e fora do campo.

O Código cobre os princípios básicos do Rugby no que se refere à forma de jogar ou treinar bem como no que diz respeito à elaboração e aplicação das Leis do Jogo. Espera-se que este Código, que representa um importante complemento das Leis do Jogo, constitua o modelo de referência a respeitar por todos aqueles que, seja a que nível for, estejam envolvidos no Rugby.

INTEGRIDADE COMPROMISSO SOLIDARIEDADE
DISCIPLINA RESPEITO

PRINCÍPIOS DO JOGO

Conduta

A lenda de William Webb Ellis, que ficou na história como tendo sido o primeiro a pegar numa bola de futebol e a correr com ela, tem resistido tenazmente, desde esse dia de 1823 na escola da cidade inglesa de Rugby, a inúmeras revisões. De certa maneira é significativo que este jogo tenha tido as suas origens num ato de audaciosa criatividade.

À primeira vista e para um espectador desprevenido é difícil perceber os princípios básicos subjacentes a um jogo que parece consistir num imenso conjunto de contradições. Por exemplo: é perfeitamente normal que seja exercida grande pressão física sobre um adversário com o objetivo de lhe tirar a bola sem que isso, contudo, se traduza na intenção de o lesionar.

Esta contradição implica limites dentro dos quais jogadores e árbitros devem atuar, assentando este código de conduta na capacidade para distinguir entre esses dois parâmetros, combinando autocontrolo e disciplina individual e coletiva.



CÓDIGO DO JOGO

Espírito

Grande parte da atracção que o Rugby exerce deve-se ao fato de ser jogado simultaneamente de acordo com a letra e segundo o espírito das Leis do Jogo. A responsabilidade de garantir que isto acontece não pode depender de uma única pessoa: envolve treinadores, capitães de equipa, jogadores e árbitros.

INTEGRIDADE

A integridade é o valor fundamental do Rugby que resulta das noções de honestidade e desportivismo.

É graças ao sentido de disciplina, autodomínio e respeito mútuo que o espírito do jogo se popularizou e são estas qualidades, no contexto de um jogo fisicamente tão exigente como o Rugby, que forjam a camaradagem e o sentimento de lealdade absolutamente essenciais para o seu atual sucesso e para a sobrevivência do nosso jogo.

Por mais que possam ser consideradas como tradições e virtudes antiquadas, resistiram ao tempo e continuam a ser, qualquer que seja o nível a que se pratique o jogo, tão importantes para o futuro do Rugby como o foram no seu longo e prestigioso passado. Os princípios do Rugby constituem os elementos fundamentais em que o jogo se baseia e pelos quais os participantes podem identificar imediatamente o seu carácter e aquilo que o torna único enquanto desporto.

Objetivo do Jogo

O objetivo do jogo é que duas equipas, jogando lealmente, respeitando as Leis do Jogo e o espírito desportivo, marquem o maior número possível de pontos, transportando, passando, pontapeando e colocando a bola no chão.

COMPROMISSO

As pessoas envolvidas no Rugby são apaixonadas pelo jogo. O Rugby cria entusiasmos, ligações profundas e um sentimento de pertença à família mundial do Rugby.

Conquista e continuidade

A luta pela posse da bola é uma das características fundamentais do Rugby. Durante o jogo essa luta pela bola desenvolve-se através de diferentes formas:

- no contato
- no *jogo-em-geral*
- quando o jogo se reinicia com *formações-ordenadas*, alinhamentos e *pontapés-de-saída* ou de recomeço.



CÓDIGO DO JOGO

Existe uma ponderação nestas disputas pela posse da bola que recompensa a superioridade técnica demonstrada durante a ação precedente. Por exemplo: se uma equipa foi forçada a chutar a bola para fora devido à sua incapacidade técnica para conservar a sua posse, não beneficiará do seu lançamento no alinhamento. Do mesmo modo, a equipa que passa ou toca a bola para a frente, não a introduzirá na *formação-ordenada* que se seguirá. A equipa que introduz ou lança a bola deve beneficiar sempre de alguma vantagem, embora, também aqui, seja importante que estas fases de jogo possam ser equitativamente disputadas.

SOLIDARIEDADE

O Rugby cria um espírito unificador que resulta em amizades para toda a vida, camaradagem, trabalho de equipa e lealdade que ultrapassa as diferenças culturais, geográficas, políticas e religiosas.

O objetivo da equipa na posse da bola é manter a continuidade, evitando ceder a bola ao adversário, e, usando as suas capacidades técnicas, avançar no terreno e marcar pontos. Falhar este objetivo, seja por deficiências próprias ou pela qualidade defensiva da oposição, significa perder a bola e entregá-la à equipa adversária. É o ciclo virtuoso do jogo: disputa e continuidade, utilização e perda.

Sempre que uma equipa procura manter a continuidade da posse da bola, o adversário luta por conquistá-la. É este conflito de interesses, esta luta, que garante o equilíbrio essencial entre continuidade do jogo e continuidade da posse. Equilíbrio este, entre disputa e continuidade, que se aplica tanto às fases ordenadas como ao *jogo-em-geral*.

DISCIPLINA

A disciplina é uma parte integral do jogo quer dentro quer fora do campo e traduz-se no respeito pelas Leis do Jogo, pelos regulamentos e pelos valores fundamentais do Rugby.

PRINCÍPIOS DAS LEIS DO JOGO

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

Um jogo para todos

As Leis do Jogo dão oportunidade a que jogadores de qualquer estrutura física, aptidão técnica, género ou idade possam participar no jogo de acordo com as suas capacidades e num ambiente controlado, competitivo e agradável. É obrigação de todos aqueles que jogam Rugby conhecer e compreender completamente as Leis do Jogo.

Manter a identidade do Rugby

As Leis do Jogo garantem a manutenção das características únicas do Rugby através das formações ordenadas, alinhamentos, *mauls*, *rucks*, *pontapés-de-saída* e recomeços do jogo. O mesmo se poderá dizer das características essenciais respeitantes à disputa e continuidade: a exigência do passe para trás e a placagem ofensiva.



CÓDIGO DO JOGO

Diversão e entretenimento

As Leis do Jogo proporcionam o enquadramento necessário para que o jogo seja simultaneamente divertido de jogar e agradável de ver. E se em alguns casos estes objetivos parecem ser incompatíveis, a possibilidade dada aos jogadores de exprimirem totalmente as suas capacidades técnicas realça estas noções de diversão e espetáculo ou entretenimento. É com o objetivo de atingir este justo equilíbrio que as Leis do Jogo estão sob constante análise e revisão.

Aplicação das Leis do Jogo

Os jogadores têm obrigação absoluta de respeitar as Leis do Jogo e os princípios da lealdade e do espírito desportivo. As Leis do Jogo devem ser aplicadas de forma a que o jogo possa desenrolar-se de acordo com os Princípios do Rugby. Os árbitros devem fazê-lo sendo imparciais, equitativos, consistentes, coerentes, conhecedores e, ao mais alto nível, pela sua capacidade de gestão do jogo. Por outro lado, constitui responsabilidade dos treinadores, capitães e jogadores respeitar a autoridade da equipa de arbitragem.

RESPEITO

Respeito pelos companheiros, adversários, equipa de arbitragem e todos aqueles que estão envolvidos no jogo é uma exigência imprescindível.

CONCLUSÃO

O Rugby é valorizado enquanto desporto para homens e mulheres, rapazes e raparigas. Desenvolve o espírito de equipa, a solidariedade e o respeito por companheiros e adversários. Os seus alicerces assentam, como desde sempre:

- no prazer de participar
- na coragem e na qualidade técnica que o jogo exige
- no amor por um jogo coletivo que enriquece as vidas de todos os que nele participam
- nas amizades indestrutíveis que se constroem entre pessoas que partilham a mesma paixão por este desporto.

É por causa da intensidade física e das características atléticas do Rugby – e não apesar delas – que uma tal camaradagem é possível antes e depois dos jogos. A longa tradição do convívio fora do campo entre jogadores adversários, mantém-se como um aspeto essencial do Rugby.

O Rugby abraçou totalmente o profissionalismo mas manteve o espírito e as tradições do jogo recreativo. Numa época em que muitas das qualidades desportivas tradicionais estão ameaçadas ou são mesmo contestadas, o Rugby pode orgulhar-se da sua capacidade de manter elevados níveis de espírito desportivo, comportamento ético e lealdade.

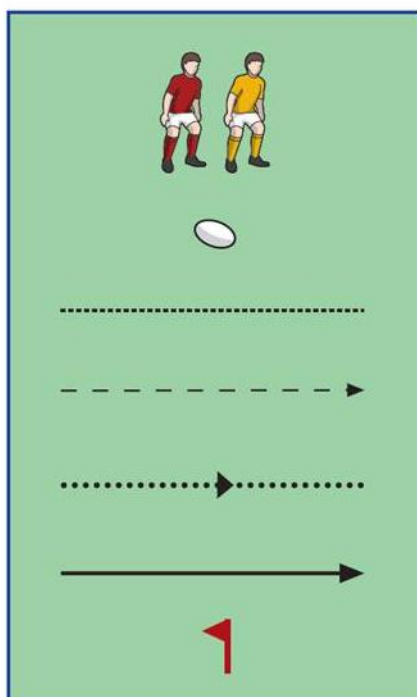
Este Código irá ajudar a reforçar esses valores fundamentais.

LEGENDAS

LEGENDA PARA ILUSTRAÇÕES E TEXTO

ILUSTRAÇÕES

Todas as ilustrações apresentadas no livro respeitam as seguintes convenções:



Jogadores

Bola

Trajectoria da bola após chute

Trajectoria da bola após passe ou lançamento

Trajectoria da bola após *toque-para-a-frente* ou *carregar* o chute

Percurso do jogador

Bandeirola de campo

TEXTO

As Leis Experimentais estão assinaladas nesta cor.

As Leis Experimentais de 1 de Agosto de 2021 estão assinaladas nesta cor.

As consequências das diversas situações serão assinaladas de acordo com as seguintes cores:

- as *penalidades* estão assinaladas nesta cor;

- os *pontapés-livres* estão assinalados nesta cor;

- os *recomeços de jogo com formação-ordenada (FO), pontapé-de-recomeço, lançamento-rápido ou alinhamento normal* estão assinalados nesta cor;

- a *anulação de um pontapé* está assinalada nesta cor.



LEI 1 – RECINTO-DE-JOGO

DEFINIÇÕES

Área-de-ensaio: designa a área retangular entre a *linha-de-ensaio*, a *linha-de-fundo* e as *linhas-laterais-da-área-de-ensaio*. Nesta área está incluída a *linha-de-ensaio*, mas excluídas a *linha-de-fundo* e as *linhas-laterais-da-área-de-ensaio*.

Área-de-22: área retangular compreendida entre a *linha-de-22*, a *linha-de-ensaio* e as *linhas-laterais*. A distância entre a *linha-de-22* e a *linha-de-ensaio* é de 22 metros. Esta área inclui a *linha-de-22* mas exclui a *linha-de-ensaio* e as *linhas-laterais*.

Campo-de-jogo: espaço onde se desenrola o jogo e que inclui as *áreas-de-ensaio* e o *terreno-de-jogo*. As *linhas-laterais*, as *linhas-laterais-da-área-de-ensaio* e as *linhas-de-fundo* não fazem parte do *campo-de-jogo*.

Dentro do campo-de-jogo: um qualquer ponto interior às *linhas-laterais* e *linhas-de-ensaio*.

Linha-de-ensaio: designa as linhas que pertencem às *áreas-de-ensaio* e sobre as quais se encontram os postes. Os postes não pertencem a esta linha.

Linha-de-fundo: é a linha final em cada topo do campo, mas que não pertence ao *campo-de-jogo*.

Perímetro-de-segurança: espaços de proteção que circundam o *campo-de-jogo* e onde se localizam as *Zonas Técnicas*, o *banco-dos-infratores (Sin-Bin)* e onde permanecem as pessoas autorizadas pelas leis do jogo e pelo *organizador do jogo*.

Postes: conjunto de dois elementos verticais ligados por barra horizontal em forma de “H”, situados sobre e ao centro da *linha-de-ensaio*.

Recinto-de-jogo: designa toda a área identificada na ilustração da planta na Lei 1.

Terreno-de-jogo: espaço retangular limitado pelas *linhas-laterais* e as *linhas-de-ensaio*. As *linhas-laterais* e as *linhas-de-ensaio* não fazem parte do *terreno-de-jogo*.

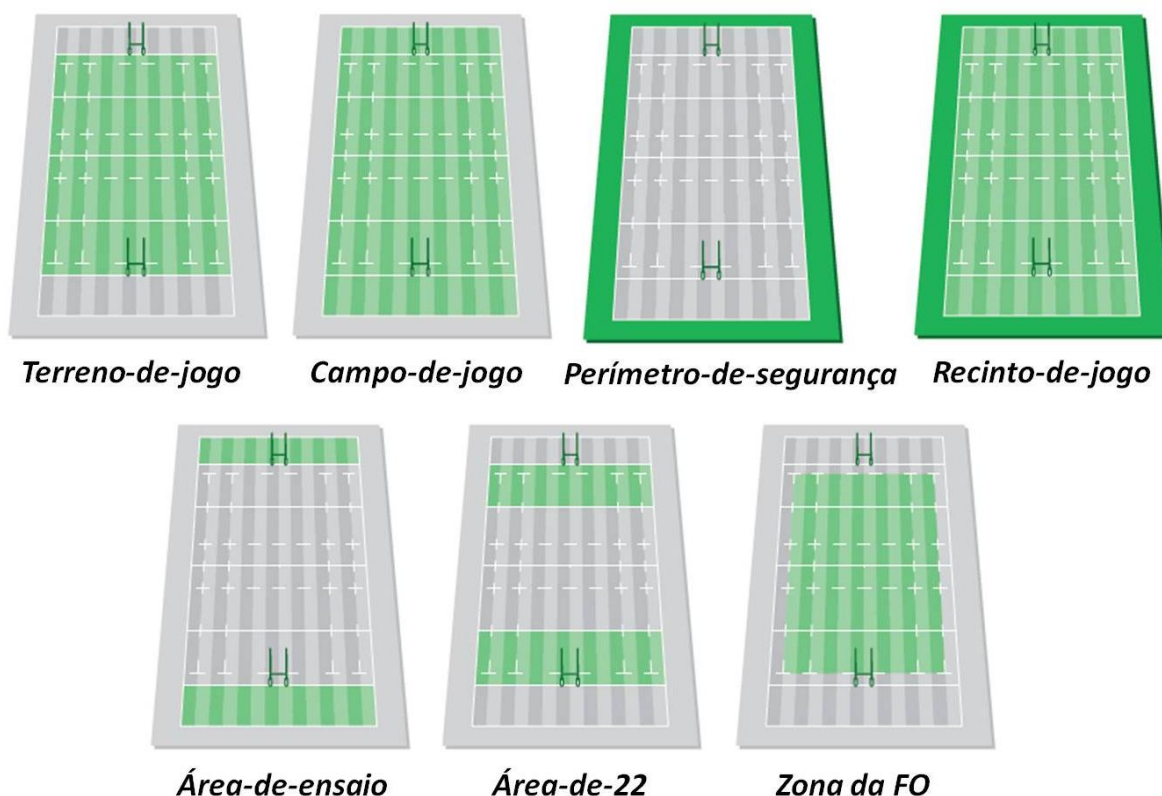
Zona da Formação-ordenada: área no *terreno-de-jogo* onde poderá ser constituída a *formação-ordenada*.

LEI 1 – RECINTO-DE-JOGO

- 1.1. O piso do campo deve apresentar condições de segurança e respeitar as normas estabelecidas pelo *organizador do jogo*.
- 1.2. Os tipos de piso autorizados são de relva, terra batida, neve ou relva artificial (desde que respeite as condições expressas no Regulamento 22 da World Rugby).
- 1.3. As dimensões do *campo-de-jogo* estão apresentadas na ilustração do *recinto-de-jogo*.

Dimensões	Comprimento do <i>terreno-de-jogo</i>	Comprimento da <i>área-de-ensaio</i>	Largura
Máximo (metros)	100	22	70
Mínimo (metros)	94	6	68

- a) O *campo-de-jogo* tem forma retangular.
- b) Quaisquer variações a estas medidas devem ser previamente validadas pela respetiva Federação, no caso de competições domésticos ou pela World Rugby, no caso de jogos internacionais.



- c) Quando o comprimento do *terreno-de-jogo* for inferior a 100 metros, a distância entre cada linha de 10 metros e cada *linha-de-22* deve ser reduzida na mesma proporção.
- d) Quando a largura do *campo-de-jogo* for inferior a 70 metros, a distância entre as *linhas-de-15-metros* deve ser reduzida na mesma medida.
- e) O *perímetro-de-segurança* não deve ser inferior a 5 metros, exceto quando autorizado pelo *Organizador do Jogo*.

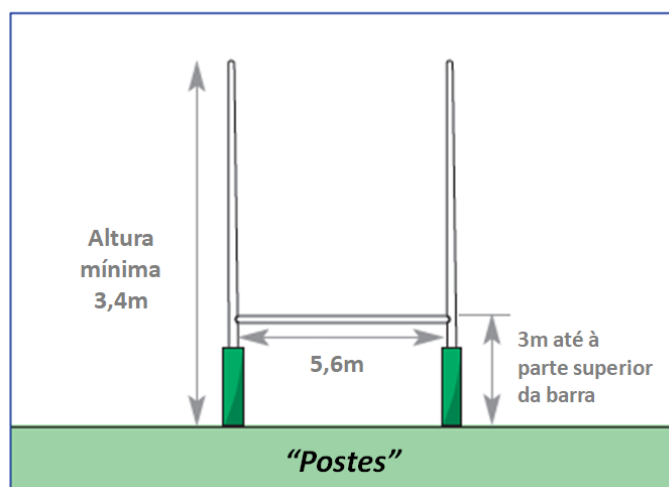
LEI 1 – RECINTO-DE-JOGO

LINHAS

- 1.4. Conforme a ilustração do *recinto-de-jogo* apresentada, existem linhas contínuas no campo. Estas linhas são:
- As *linhas-laterais*.
 - As *linhas-de-fundo* e as *linhas-laterais-da-área-de-ensaio*.
 - As *linhas-de-ensaio*.
 - As *linhas-de-22*.
 - A linha de meio-campo.
- 1.5. Conforme a ilustração do *recinto-de-jogo* apresentada, existem linhas tracejadas no campo. Cada traço de uma linha tracejada tem 5 metros de comprimento. Estas linhas tracejadas estão colocadas:
- A 5 metros das *linhas-laterais* e paralelas a estas.
 - A 15 metros das *linhas-laterais* e paralelas a estas.
 - A 5 metros das *linhas-de-ensaio* e paralelas a estas.
 - A dez metros de cada lado da linha de meio-campo e paralela a esta.
- 1.6. Existe uma linha específica de 0,5 metros de comprimento paralela às *linhas-laterais* que intersecta o centro da linha de meio-campo.

POSTES

- 1.7. Quando os postes se encontram protegidos, a distância entre a parte exterior do poste e a parte exterior da proteção não deve exceder 0,3 metros.



BANDEIROLAS

- 1.8. Existem 14 bandeirolas, constituídas por um suporte e uma bandeira, cada uma com altura mínima de 1,20 metros acima do chão.
- 1.9. Deve estar colocada uma bandeirola em cada ponto de intersecção das *linhas-laterais-da-área-de-ensaio* com as *linhas-de-ensaio* e ainda outra em cada ponto de intersecção das *linhas-laterais-da-área-de-ensaio* com as *linhas-de-fundo* (são oito bandeirolas no total).
- 1.10. Deve estar colocada uma bandeirola alinhada com cada *linha-de-22* e outra com a linha de meio-campo, em ambos os lados do campo, a 2 metros de distância das *linhas-laterais* e dentro do *recinto-de-jogo* (são seis bandeirolas no total).



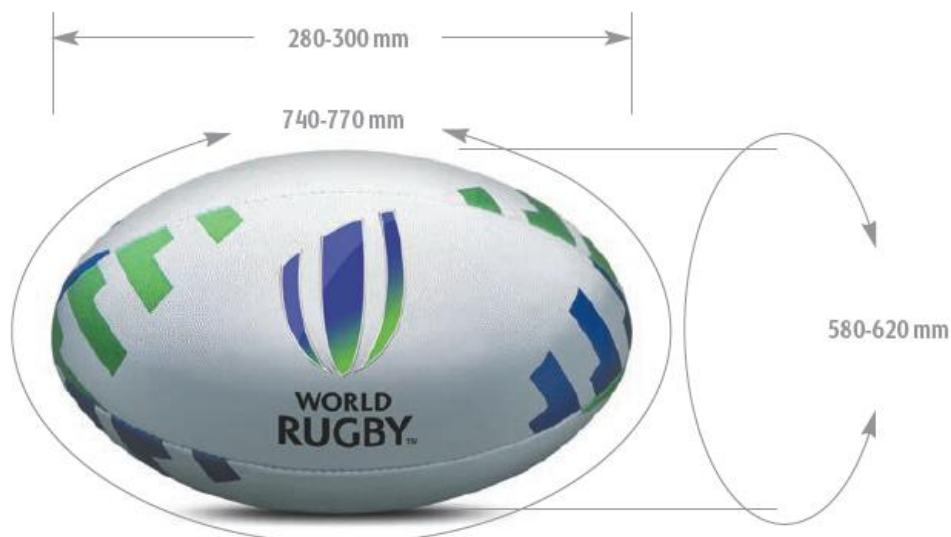
LEI 1 – RECINTO-DE-JOGO

RECLAMAÇÕES RELATIVAMENTE AO CAMPO

- 1.11. Qualquer reclamação de uma equipa relativamente ao campo deve ser formulada ao árbitro antes do início do jogo.
 - 1.12. O árbitro tentará resolver a situação e não deve dar início ao jogo se qualquer parte do campo for considerada insegura.
-

LEI 2 – BOLA

- 2.1. A bola tem forma oval e quatro gomos.
- 2.2. As dimensões estão apresentadas na imagem seguinte:



- 2.3. Pesa entre 410 e 460 gramas.
- 2.4. Podem ser utilizadas bolas mais pequenas para o caso de jogos entre jogadores mais jovens.
- 2.5. A superfície exterior da bola deve ser de couro ou de outro material sintético adequado. As bolas podem ser preparadas a fim de se tornarem resistentes à ação da água e mais fáceis de segurar com as mãos.
- 2.6. A sua pressão de ar no início do jogo é de $0,67 - 0,70 \text{ kg/cm}^2$, ou $9,5 - 10,0 \text{ Psi}$, ou $0,66 \text{ bar}$.
- 2.7. Durante o jogo é permitida a utilização de bolas suplementares do mesmo tipo daquela que iniciou o jogo.



LEI 3 – A EQUIPA

DEFINIÇÕES

Capitão: o capitão de equipa é o jogador designado por uma equipa para a liderar. Pode consultar o árbitro durante o jogo e é responsável pela escolha de opções que as Leis do Jogo determinam sobre decisões do árbitro. A equipa deve indicar um sub-capitão que, em caso de necessidade, possa substituir o capitão.

Companheiro de Equipa: outro jogador da mesma equipa.

Equipa: conjunto de jogadores filiados num mesmo clube, associação ou federação e cujos nomes se encontram inscritos no boletim oficial para a realização de determinado jogo.

Lesão de Sangue: jogador com sangue visível.

Substituições múltiplas: O recurso a substituições múltiplas carece de autorização federativa ou do *Organizador do Jogo*. Estas substituições referem-se à situação em que um jogador, tendo já participado no jogo e tendo sido já substituído, regressa mais tarde ao jogo substituindo outro jogador.

Suplente: jogador que substitui um companheiro de equipa no decorrer do jogo.

NÚMERO DE JOGADORES

- 3.1. Durante o jogo cada equipa tem o máximo de 15 jogadores no *campo-de-jogo*.
- 3.2. O *organizador do jogo* pode autorizar a realização de jogos com menos de 15 jogadores em cada equipa.
- 3.3. Qualquer reclamação de qualquer das equipas relativamente ao número de jogadores da outra equipa poderá ser feita ao árbitro. Logo que o árbitro tiver conhecimento desta situação, deve obrigar o capitão da equipa faltosa a reduzir o número de jogadores da sua equipa de acordo com a Lei. O resultado na altura da reclamação não sofrerá alteração.
CONSEQUÊNCIA: Penalidade.
- 3.4. Para os jogos internacionais uma Federação não pode designar mais de oito suplentes.
- 3.5. Para outros jogos, o *organizador do jogo* decide quantos suplentes podem ser indicados, num limite de oito.
- 3.6. As substituições só podem ocorrer quando a bola está *morta* e com autorização do árbitro.
- 3.7. Se um jogador suplente começar, ou um jogador recomeçar, a jogar sem autorização do árbitro, este deverá impor uma *penalidade* por *Jogo-Desleal* se considerar que tal ação teve o propósito de beneficiar a sua equipa.
CONSEQUÊNCIA: Penalidade.



LEI 3 – A EQUIPA

- 3.8. A tabela que segue indica o número mínimo de jogadores da 1ª linha consoante o número total de jogadores apresentado pela equipa e as necessidades mínimas para substituição de jogadores da 1ª linha. Em determinados níveis competitivos do jogo, o *organizador do jogo* pode, tendo em consideração a integridade física dos jogadores, alterar o número mínimo de jogadores de 1ª linha e as obrigações mínimas para a sua substituição.

Número de jogadores na equipa	Número mínimo de jogadores de 1ª linha	A equipa tem de garantir no grupo de suplentes
15 ou menos	3	Não aplicável
16, 17 ou 18	4	Um jogador de 1ª linha, seja pilar ou talonador
19, 20, 21 ou 22	5	Dois jogadores de 1ª linha, um pilar e um talonador
23	6	Três jogadores de 1ª linha, um pilar esquerdo, um pilar direito e um talonador

- 3.9. Quando o *organizador do jogo* tiver determinado equipas com 23 jogadores e uma equipa tem apenas capacidade para indicar dois suplentes de 1ª linha, então essa equipa só pode nomear 22 jogadores na ficha de equipa.
- 3.10. Antes do jogo, cada equipa deve informar quem de direito sobre os seus jogadores de 1ª linha titulares e dos seus possíveis suplentes e quais as posições em que cada um pode jogar. Apenas estes jogadores poderão jogar na 1ª linha nas posições anteriormente definidas enquanto houver formações ordenadas.
- 3.11. O jogador devidamente treinado e experiente na 1ª linha pode iniciar o jogo noutra posição.
- 3.12. É responsabilidade da equipa assegurar que todos os jogadores da 1ª linha e os seus suplentes são experientes e devidamente treinados.

FORMAÇÕES ORDENADAS SIMULADAS

- 3.13. As *formações ordenadas simuladas* ocorrem quando qualquer uma das equipas não puder apresentar qualquer jogador de 1ª linha devidamente treinado para a posição ou se o árbitro assim o determinar.
- 3.14. O *organizador do jogo* pode determinar as condições específicas para um jogo se iniciar com *formações ordenadas simuladas*.
- 3.15. As *formações ordenadas simuladas* em consequência de uma expulsão, suspensão temporária ou por lesão devem ser constituídas com oito jogadores por equipa.
- 3.16. Quando um jogador de 1ª linha abandona o *campo-de-jogo*, seja por motivo de lesão, seja por uma suspensão temporária ou permanente, e na impossibilidade da sua equipa o poder substituir, o árbitro, a partir daí, determinará que as *formações ordenadas* passem a ser simuladas. Se o mesmo jogador regressar ao jogo ou se outro jogador de 1ª linha entrar no jogo, serão retomadas as *formações ordenadas*.



LEI 3 – A EQUIPA

- 3.17. Se a equipa tiver apresentado na ficha de equipa 23 jogadores – ou o número de jogadores determinado pelo *organizador do jogo* – o jogador cuja saída obrigou à realização de *formações ordenadas simuladas* não poderá ser substituído, isto é, a equipa ficará a jogar com menos um jogador.
- 3.18. Apenas no caso de não existir algum jogador suplente de 1ª linha é que será permitido a outro jogador poder jogar na 1ª linha.
- 3.19. Quando um jogador de 1ª linha for temporariamente suspenso e se a equipa não conseguir continuar com formações ordenadas, deverá nomear outro jogador para abandonar o *campo-de-jogo* durante o tempo de suspensão para permitir a entrada de um jogador de 1ª linha disponível. O jogador nomeado não poderá ser utilizado até que tenha terminado o referido período de suspensão temporária.
- 3.20. Se um jogador de 1ª linha for expulso e a sua equipa não tiver outro jogador dentro do campo habilitado a jogar na 1ª linha, deverá nomear outro jogador para abandonar o *campo-de-jogo* e permitir a entrada de um jogador de 1ª linha disponível. O jogador nomeado para ser substituído poderá ser utilizado posteriormente como suplente.

SUBSTITUIÇÃO DEFINITIVA

- 3.21. Um jogador lesionado pode ser substituído, não podendo voltar a tomar parte no jogo.
- 3.22. Um jogador é considerado estar lesionado, se:
- em jogos disputados por seleções nacionais, o médico considerar desaconselhável a sua continuação em jogo.
 - em quaisquer outros jogos e quando o *organizador do jogo* tenha dado autorização explícita nesse sentido, uma pessoa com formação no domínio médico considerar desaconselhável a sua continuação em jogo.
 - o árbitro decidir, não havendo aconselhamento médico, que é desaconselhável a sua continuação em jogo. O árbitro ordena assim que o jogador deve abandonar o *campo-de-jogo*.
- 3.23. O árbitro tem autoridade para ordenar que um jogador abandone o *campo-de-jogo* para ser examinado clinicamente.

SUBSTITUIÇÃO DEFINITIVA – “RECONHECER E REMOVER”

- 3.24. Se, em qualquer momento durante o jogo, um jogador evidenciar uma concussão, suspeita de concussão, deve ser imediatamente retirado do *campo-de-jogo* e substituído definitivamente. Este procedimento é conhecido por “Reconhecer e Remover”.

SUBSTITUIÇÃO TEMPORÁRIA – LESÃO DE SANGUE

- 3.25. Sempre que um jogador apresenta uma lesão de sangue, pode ser substituído temporariamente por um período máximo de 15 minutos do tempo total de jogo. O jogador lesionado regressa ao jogo logo que o sangramento esteja controlado. Se o jogador não estiver pronto a regressar ao jogo no tempo estipulado, a sua substituição torna-se definitiva.



LEI 3 – A EQUIPA

- 3.26. Em jogos internacionais em que esteja em vigor o processo da Avaliação da Lesão na Cabeça (“Head Injury Assessment – HIA”), será o Médico Oficial do Jogo a decidir se o jogador tem uma lesão de sangue e necessitar de substituição temporária. O jogo não pode ser retomado sem que o jogador com lesão de sangue tenha sido temporariamente substituído.

SUBSTITUIÇÃO TEMPORÁRIA – AVALIAÇÃO DA LESÃO NA CABEÇA

- 3.27. Nos jogos previamente autorizados pela World Rugby para que esteja em vigor o processo da Avaliação da Lesão na Cabeça (“Head Injury Assessment – HIA”), o jogador sujeito a esta avaliação deve:
- Abandonar o *campo-de-jogo*, e
 - Ser temporariamente substituído mesmo que todas as substituições tenham sido esgotadas. O jogo não pode ser retomado sem que o jogador em avaliação tenha sido temporariamente substituído. Se este jogador não estiver disponível no período de 12 minutos de tempo de jogo total, a sua substituição torna-se definitiva.

SUBSTITUIÇÕES TEMPORÁRIAS

- 3.28. Um jogador suplente temporário também pode ser temporariamente substituído caso necessite de uma avaliação *HIA*, mesmo no caso em que a equipa tenha esgotado as substituições.
- 3.29. Se um jogador suplente temporário se lesionar, também pode ser substituído.
- 3.30. Se um jogador suplente temporário for expulso, o jogador que foi substituído não poderá retornar ao jogo, exceto para cumprimento da Lei 3.19 ou 3.20 e apenas no caso do jogador ter sido dado como clinicamente apto e regressado ao jogo dentro do prazo estipulado.
- 3.31. Se um jogador suplente temporário for suspenso temporariamente, o jogador que foi substituído não poderá retornar ao jogo, até que o período de suspensão temporária tenha sido concluído, exceto para cumprimento da Lei 3.19 ou 3.20 e apenas no caso do jogador ter sido dado como clinicamente apto e regressado ao jogo dentro do prazo estipulado.
- 3.32. Se o tempo da substituição temporária terminar durante o período do intervalo e o jogador substituído não se apresentar no início da segunda parte, a substituição torna-se definitiva.

JOGADORES SUBSTITUÍDOS POR RAZÕES TÁTICAS E QUE REGRESSAM AO JOGO

- 3.33. Jogadores substituídos por razões táticas podem regressar ao jogo apenas para substituir:
- Um jogador lesionado da 1ª linha.
 - Um jogador com lesão de sangue.
 - Um jogador com lesão na cabeça.
 - Um jogador lesionado como consequência de um ato de *Jogo-Desleal*.
 - O jogador escolhido conforme a Lei 3.19 ou 3.20.

(NOTA FPR: Nestas circunstâncias, o jogador substituído taticamente a regressar ao jogo poderá fazê-lo mesmo que haja jogadores suplentes não utilizados no banco de suplentes.)

SUBSTITUIÇÕES MÚLTIPLAS

- 3.34. O *organizador do jogo*, para determinados níveis de competição sob a sua jurisdição, poderá implementar *substituições múltiplas* através de normas e regulamentos apropriados. As ações de troca não devem exceder doze.



LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

DEFINIÇÕES

Calção: parte do equipamento que começa na cintura e termina acima dos joelhos. Tem cintura elástica e/ou atilho e não está incorporado ou preso à camisola ou à roupa interior.

Camisola: parte do equipamento usada na parte superior do corpo e que não está presa ou incorporada aos calções e à roupa interior.

Equipamento do jogador: consiste em todos os artigos que um jogador usa e que, para serem considerados legais, têm de cumprir com o Regulamento 12 da World Rugby.

EQUIPAMENTO DO JOGADOR

- 4.1. Todos os artigos que compõem o equipamento dos jogadores devem cumprir com o Regulamento 12 da World Rugby.
- 4.2. Um jogador usa uma camisola, calção e roupa interior, meias e botas. A manga da camisola deve estender-se no mínimo até ao ponto médio entre o ombro e o cotovelo.
- 4.3. É também permitido usar:
 - a) proteções de material flexível ou esponjoso que sejam laváveis;
 - b) caneleiras;
 - c) proteções para os tornozelos usadas por baixo das meias, desde que o seu comprimento não ultrapasse um terço do comprimento da canela. Podem ser de material rígido, exceto metálico.
 - d) luvas sem dedos;
 - e) proteções para os ombros;
 - f) proteção para os dentes;
 - g) capacete;
 - h) ligaduras, pensos, fita autocolante ou outro material semelhante;
 - i) óculos desportivos (Lei Experimental Global, disponível em <https://playerwelfare.worldRugby.org/players-equipment-goggles>);
 - j) pitões, incluindo os de borracha moldados nas solas das botas.
- 4.4. Para além destes artigos, as mulheres podem também usar:
 - a) proteção para o peito;
 - b) collants 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;
 - c) lenço na cabeça, desde que não constitua perigo à utilizadora e às outras jogadoras.
- 4.5. A um jogador é proibido usar:
 - a) qualquer artigo que apresente sangue visível;
 - b) qualquer artigo ou acessório abrasivo ou com arestas afiadas;
 - c) qualquer artigo com fivelas, grampos, anéis, argolas, dobradiças, fechos de correr, parafusos, ferrolhos, ou qualquer outro material rígido ou saliência não permitida por esta Lei;
 - d) adornos e joalharia;
 - e) luvas com dedos;
 - f) calções almofadados;
 - g) qualquer artigo, mesmo sendo permitido por esta Lei, mas que na opinião do árbitro, poderá causar uma lesão a qualquer jogador;
 - h) aparelhos de comunicação.

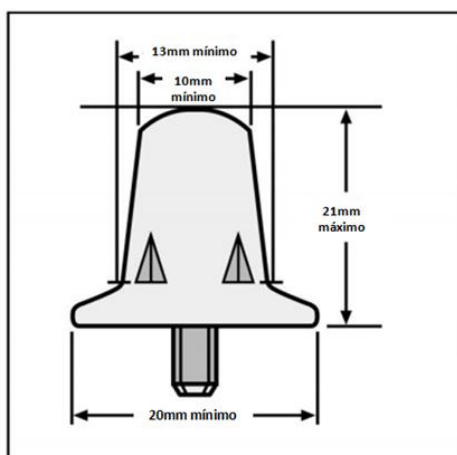
LEI 4 – EQUIPAMENTO DOS JOGADORES

- 4.6. O árbitro tem plenos poderes para decidir em qualquer altura que parte do equipamento dum jogador é perigosa ou ilegal. Neste caso, o árbitro deverá exigir que o jogador retire o artigo em causa. O jogador não deve reentrar no jogo enquanto o seu equipamento não estiver de acordo com a presente Lei.
- 4.7. Se antes do início do jogo, numa inspeção ao equipamento dos jogadores, os árbitros avisarem um jogador para retirar um artigo não permitido por esta Lei e esse mesmo jogador o manteve no *campo-de-jogo*, deverá ser expulso por *Jogo-Desleal*.
CONSEQUÊNCIA: Cartão vermelho e penalidade.
- 4.8. O árbitro não deve permitir que um jogador abandone o campo-de-jogo para mudar de equipamento, a menos que este esteja manchado de sangue, caso em que deve ser substituído.

O Regulamento 12 da World Rugby pode ser consultado em <http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

Especificidades de Desempenho dos pitões e da sola das botas dos jogadores

Janeiro de 2019



Dimensões dos pitões das botas

Estão identificadas na figura as dimensões aceitáveis dos pitões das botas dos jogadores.



LEI 5 – TEMPO DE JOGO

DEFINIÇÕES

Tempo regulamentar: tempo regulamentado pelo *Organizador do Jogo*.

Intervalo: tempo de paragem entre os dois meios-tempos do jogo.

Duração do Jogo: significa o tempo total contínuo e decorrido desde o início do jogo, excluindo o intervalo.

Tempo de Jogo: significa o tempo decorrido excluindo o tempo perdido em paragens.

- 5.1. O *tempo regulamentar* terá um limite máximo de 80 minutos (dividido em dois meios-tempos com limite máximo de 40 minutos acrescidos do tempo perdido), exceto se o *organizador do jogo*, num jogo a eliminar, tiver previsto a disputa de um prolongamento.
- 5.2. O intervalo do jogo tem duração máxima de 15 minutos, conforme decisão a tomar pelo *organizador do jogo*. Durante o intervalo as equipas e os árbitros podem sair do *campo-de-jogo*.
- 5.3. Em jogos não internacionais, o *organizador do jogo* pode decidir reduzir o tempo regulamentar. Na ausência de quaisquer diretivas, será acordado entre as duas equipas interessadas. No caso de não haver acordo, será fixado pelo árbitro.
- 5.4. O árbitro anotará o tempo de jogo mas pode delegar esta responsabilidade a um ou a ambos os assistentes e/ou ao cronometrista. Neste caso, sempre que o árbitro conceder tempo por qualquer paragem no jogo, indicará essa situação por sinalética própria. Num jogo em que não exista cronometrista e se o árbitro tiver dúvidas sobre o tempo exato de jogo, consultará um ou ambos árbitros assistentes. Só pode consultar qualquer outra pessoa se a informação dada por aqueles for insuficiente.
- 5.5. O árbitro poderá autorizar uma paragem de jogo para:
 - a) prestar assistência a um jogador lesionado durante um tempo máximo de um minuto. No caso de um jogador se encontrar gravemente lesionado, o árbitro tem a liberdade de permitir o tempo necessário para que o jogador seja removido do *campo-de-jogo*.
 - b) consultar outros membros da equipa de arbitragem ou elementos oficialmente designados pelo *organizador do jogo*.
- 5.6. Em situação de bola *morta* o árbitro pode conceder tempo para:
 - a) substituição de jogadores;
 - b) um jogador substituir ou reparar um peça de vestuário;
 - c) um jogador apertar os atacadores das botas;
 - d) procurar e recolher a bola de jogo.



LEI 5 – TEMPO DE JOGO

- 5.7. Uma metade do jogo termina quando a bola ficar *morta* após o término do tempo de jogo, exceto:
- a) se antes do tempo de jogo ter expirado tiver sido assinalada uma *formação-ordenada*, um alinhamento ou um *pontapé-de-recomeço*. A repetição por má conclusão ou execução de uma *formação-ordenada*, de um alinhamento ou de um *pontapé-de-recomeço* insere-se nesta exceção;
 - b) se o árbitro assinalar um *pontapé-livre* ou de *penalidade*;
 - c) se uma *penalidade* for pontapeada para fora sem que antes tenha sido movimentada pelo pé do executante da penalidade ou sem tocar em outro jogador;
 - d) se tiver sido marcado um *ensaio*, caso em que o árbitro concederá tempo para a execução do *pontapé-de-transformação*.
- 5.8. Uma equipa que marque um *ensaio* pode ou não optar pela tentativa de transformação.
- a) A decisão para declinar a execução do *pontapé-de-transformação* deve ser transmitida ao árbitro pelo jogador que marcou o *ensaio*, dizendo “não há pontapé”.
 - b) Caso decidam não tentar a transformação dentro do *tempo-de-jogo*, o árbitro deve assinalar o recomeço de jogo.
 - c) Se o *pontapé-de-transformação* for tentado, o tempo começa a contar a partir do momento em que a bola é pontapeada.
- 5.9. Em condições climatéricas de especial calor ou humidade, o árbitro tem a liberdade de, em cada meio-tempo, permitir uma pausa extraordinária para hidratação dos jogadores. Esta pausa para hidratação não deverá durar mais do que um minuto e deverá ocorrer, sempre que possível, a meio de cada meio-tempo, após a obtenção de pontos ou então numa situação de bola *morta* perto da linha de meio-campo.
- 5.10. O árbitro tem plenos poderes para terminar ou suspender o jogo em qualquer momento se considerar que a continuação do jogo possa vir a ser perigosa.



LEI 6 – EQUIPA DE ARBITRAGEM

DEFINIÇÕES

Árbitro: aquele que tem a responsabilidade de certificar que estão reunidas as condições técnicas e de segurança para a realização do jogo e aplicar corretamente as Leis do Jogo.

Equipa de arbitragem: Para além da figura do árbitro existem normalmente dois árbitros assistentes ou dois juizes de linha. Por vezes existem outros árbitros assistentes adicionais, um vídeo-árbitro, o cronometrista e no caso do Sevens, mais dois árbitros da *área-de-ensaio*.

PRINCÍPIO

O jogo está sob controlo da equipa de arbitragem constituída por um árbitro e dois árbitros assistentes ou juizes de linha. Outras pessoas podem ser autorizada pelos organizadores do jogo a permanecer no *recinto-de-jogo*, tais como o árbitro suplente, o árbitro assistente suplente, o vídeo-árbitro utilizando meios tecnológicos para assistir o árbitro nas suas decisões, o cronometrista, o médico oficial do jogo, os médicos das equipas, os membros das duas equipas não-participantes no jogo e os “apanha-bolas”.

Árbitros assistentes e juizes de linha têm a responsabilidade de assinalar a bola fora pelas *linhas-laterais* e *linhas-laterais-da-área-de-ensaio* e da validade dos pontapés aos postes. Adicionalmente, os árbitros assistentes podem assistir o árbitro nas tarefas que este indicar, incluindo a ocorrência de *Jogo-Desleal*.

NOMEAÇÃO DO ÁRBITRO

- 6.1. O árbitro é nomeado pelo *organizador do jogo*. No caso em que o árbitro não tenha sido nomeado, as duas equipas acordarão na escolha de um árbitro. Se as duas equipas não chegarem a acordo, cabe à equipa visitada designar o árbitro.
- 6.2. Se o árbitro ficar impossibilitado de arbitrar o jogo até final, aplicar-se-á o disposto nas normas do *organizador do jogo*. No caso da inexistência dessa disposição, será o árbitro a indicar o seu substituto, ou no caso de ele se encontrar impossibilitado de o fazer, o árbitro substituto será indicado pela equipa visitada.

DEVERES DO ÁRBITRO ANTES DO JOGO

- 6.3. O árbitro dirige o sorteio. Um dos capitães das equipas atira uma moeda ao ar enquanto o outro capitão escolhe a face da moeda. O vencedor do sorteio tem o direito de escolha entre o *pontapé-de-saída* e o lado do terreno a ocupar no primeiro meio-tempo. Se o vencedor do sorteio optar pelo lado do terreno a ocupar, a equipa adversária dará o *pontapé-de-saída* e vice-versa.
- 6.4. Os árbitros devem inspecionar o equipamento dos jogadores nomeadamente os pitões das suas botas, verificando a sua conformidade com a Lei 4.



LEI 6 – EQUIPA DE ARBITRAGEM

DEVERES DO ÁRBITRO DURANTE O JOGO

- 6.5. Dentro do *recinto-de-jogo*:
- O árbitro é o único juiz das questões de fato e da aplicação das Leis de Jogo e deve, em todos os jogos, aplicá-las corretamente.
 - O árbitro anota o tempo de jogo. Todavia, o *organizador do jogo* poderá nomear um cronometrista para indicar o fim de cada meio-tempo.
 - O árbitro anota a marcha do marcador.
- 6.6. O árbitro autoriza a entrada no *campo-de-jogo* aos jogadores e aos suplentes apenas em situação de *bola morta* e com paragem de jogo.
- 6.7. O árbitro autoriza a saída de um jogador do *campo-de-jogo*.

O APITO DO ÁRBITRO

- 6.8. O árbitro deve ser portador de um apito e deve apitar para:
- Indicar o início e o fim de cada meio-tempo.
 - Interromper o jogo em qualquer altura.
 - Indicar a obtenção de pontos e quando é feito um *toque na área-de-ensaio*.
 - Avisar, suspender ou expulsar o jogador infrator e deve apitar uma segunda vez para indicar a marcação consequente de uma falta ou de um *ensaio-de-penalidade*.
 - Assinalar que a bola está *morta*, exceto quando o *pontapé-de-transformação* após *ensaio* não tenha tido sucesso.
 - Indicar que a bola ficou injogável.
 - Assinalar uma *penalidade*, um *pontapé-livre* ou uma *formação-ordenada*.
 - Quando a continuação do jogo se torna perigosa ou quando é provável que um jogador se tenha lesionado gravemente.

BOLA MORTA

- 6.9. O árbitro deve considerar que a bola ficou *morta* quando:
- A bola sair pela *linha-lateral* ou pela *linha-lateral-da-área-de-ensaio*.
 - Houver toque na *área-de-ensaio* ou marcação de *ensaio*.
 - Realizada uma tentativa do *pontapé-de-transformação*.
 - Houver marcação de pontos através de um *ensaio*, de uma *penalidade* ou de ressalto.
 - A bola ou o portador da bola tocar na *linha-de-fundo* ou no terreno para além da mesma.
 - A bola bater em qualquer elemento por cima do *campo-de-jogo*.

BOLA OU PORTADOR DA BOLA QUE TOCA NO ÁRBITRO OU NOUTRA PESSOA QUE NÃO UM JOGADOR

- 6.10. Se a bola ou o portador da bola tocar no árbitro ou noutra pessoa que não um jogador e nenhuma equipa ganhar vantagem, o jogo continua. No caso de qualquer uma das equipas obter vantagem no *terreno-de-jogo*, o árbitro assinalará uma *formação-ordenada* com introdução pela equipa que jogou a bola em último lugar.



LEI 6 – EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 6.11. Se o portador da bola tocar no árbitro ou noutra pessoa que não um jogador na *área-de-ensaio* e uma das equipas ganhar vantagem:
- Se a bola estiver na posse de um jogador dentro da *área-de-ensaio* adversária, o árbitro assinala um *ensaio* no local onde ocorreu o contato.
 - Se a bola estiver na posse de um jogador dentro da sua *área-de-ensaio*, o árbitro assinala um *toque-na-área-de-ensaio* onde ocorreu o contato.
- 6.12. Se a bola tocar no árbitro ou noutra pessoa que não um jogador na *área-de-ensaio*, o árbitro deve julgar o que provavelmente teria acontecido a seguir, se não ocorresse esse contato e assinalar no local de contato um *ensaio* ou um *toque-na-área-de-ensaio*.

COORDENAÇÃO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 6.13. O árbitro poderá consultar os árbitros assistentes sobre assuntos relacionados com as suas funções, sobre a lei relacionada com *Jogo-Desleal* ou sobre uma questão de cronometragem do jogo e poderá pedir auxílio relacionado com outras tarefas do árbitro.
- 6.14. O árbitro pode alterar uma decisão sua quando:
- se apercebe que um árbitro assistente ou um juiz de linha, deram indicação de “bola fora” do *campo-de-jogo*;
 - um árbitro assistente assinalar *Jogo-Desleal*.

VIDEO-ÁRBITRO (TMO) / LEI EXPERIMENTAL

- 6.15. O *organizador do jogo* poderá nomear um vídeo-árbitro (TMO) que utiliza meios tecnológicos para esclarecer situações relacionadas com:
- Incerteza na validação de um *ensaio* ou de um *toque-na-área-de-ensaio*;
 - Incerteza sobre se os jogadores estavam “fora” do *campo-de-jogo* ou se tinham atingido a *área-de-ensaio*;
 - Incerteza sobre a validade de um pontapé aos postes;
 - Infrações que poderão ter sido cometidas no *campo-de-jogo* antecedendo a obtenção, ou o impedimento, de um *ensaio*;
 - Atos de *Jogo-Desleal*, incluindo as suas consequências.
- 6.16. Qualquer um dos membros da equipa de arbitragem, incluindo o vídeo-árbitro (TMO) pode recomendar uma revisão/consulta pelo TMO. As revisões/consultas ocorrerão de acordo com o protocolo TMO em vigor no momento e disponível em <http://laws.worldrugby.org>.

DEVERES DO ÁRBITRO APÓS O JOGO

- 6.17. O árbitro deve informar as equipas e o *organizador do jogo* do resultado final do jogo.
- 6.18. No caso de um jogador ter sido expulso, o árbitro deve entregar o mais rápido possível ao *organizador do jogo*, um relatório escrito descrevendo os incidentes relacionados com *Jogo-Desleal*.

NOMEAÇÃO E CONTROLO DA EQUIPA DE ARBITRAGEM

- 6.19. Haverá dois árbitros assistentes ou dois juízes de linha para cada jogo. A não ser que os árbitros assistentes tenham sido nomeados pelo *organizador do jogo* ou sob a sua autoridade, será da responsabilidade de cada equipa a indicação de um juiz de linha.

**LEI 6 – EQUIPA DE ARBITRAGEM**

- 6.20. O *organizador do jogo* poderá nomear um árbitro assistente ou juiz de linha suplente que permanece no *perímetro-de-segurança*.
- 6.21. Os árbitros assistentes ou juizes de linha, estão subordinados à autoridade do árbitro que lhes pode indicar as suas obrigações e pode não atender a qualquer uma das suas indicações. O árbitro pode exigir a substituição de um juiz de linha ineficaz, tendo poderes para o expulsar quando, segundo o seu critério, seja culpado de *Jogo-Desleal*. Este fato deve ser reportado no Boletim do Jogo e enviado ao *organizador do jogo*.

DURANTE O JOGO

- 6.22. Haverá um árbitro assistente ou juiz de linha, em cada lado do *campo-de-jogo*, devendo permanecer fora de campo e junto da *linha-lateral*, salvo quando tenha que julgar uma tentativa de pontapé aos postes, caso em que cada um se deve colocar na *área-de-ensaio* e por detrás dos postes.
- 6.23. Um árbitro assistente, autorizado pelo árbitro, poderá entrar no *campo-de-jogo* para lhe comunicar um incidente relacionado com *Jogo-Desleal*, devendo fazê-lo apenas na paragem seguinte.

SINALÉTICA DO ÁRBITRO ASSISTENTE OU JUIZ DE LINHA

- 6.24. Cada árbitro assistente ou juiz de linha deve ser portador de uma bandeira ou outro objeto similar para assinalar as suas decisões.
- 6.25. Para assinalar o resultado de um pontapé aos postes cada árbitro assistente ou juiz de linha deverá colocar-se junto ou atrás de um dos postes. Se a bola passar sobre a barra transversal e por entre os postes levantarão as suas bandeiras, indicando a sua validação.
- 6.26. Assinalando “bola fora”:
- O árbitro assistente ou juiz de linha deve levantar a sua bandeira quando a bola, ou o portador da bola, ultrapassa ou toca na *linha-lateral* ou na *linha-lateral-da-área-de-ensaio*.
 - O árbitro assistente ou juiz de linha deve indicar o ponto onde a bola deve ser reposta em jogo e qual a equipa lançadora.
 - Depois de a bola ter sido lançada o árbitro assistente ou juiz de linha baixará a sua bandeira, exceto se:
 - o jogador que lança a bola coloca uma parte qualquer de um dos seus pés no interior do *terreno-de-jogo*;
 - a bola não tiver sido lançada pela equipa a quem competia fazer esse lançamento;
 - num *lançamento-rápido*, a bola que saiu do *terreno-de-jogo* é substituída por outra ou foi tocada por outra pessoa que não o jogador que a transportava ou aquele que a vai repor em jogo.
 - É da competência do árbitro e não do árbitro assistente ou do juiz de linha, decidir se a bola foi ou não lançada do local correto.



LEI 6 – EQUIPA DE ARBITRAGEM

6.27. Assinalando *Jogo-Desleal*:

- a) O *organizador do jogo* poderá autorizar o árbitro assistente a assinalar ao árbitro a ocorrência de *Jogo-Desleal*.
- b) O árbitro assistente assinala ao árbitro que ocorreu um incidente de *Jogo-Desleal* colocando a sua bandeira numa posição horizontal e perpendicular à *linha-lateral*.
- c) Se um árbitro assistente assinalar a ocorrência de *Jogo-Desleal*, deve permanecer junto da *linha-lateral* e continuar a exercer as suas funções até à próxima paragem de jogo.
- d) Ao sinal dado pelo árbitro, o árbitro assistente pode entrar no *campo-de-jogo* e informar o árbitro do incidente. O árbitro pode então tomar a decisão que lhe parecer apropriada.
- e) No caso de um jogador ser expulso no seguimento da informação dada ao árbitro pelo árbitro assistente, este deve entregar ao árbitro, o mais rápido possível após o jogo, um relatório escrito descrevendo pormenorizadamente o incidente. Por sua vez, o árbitro envia este relatório para o *organizador do jogo*.

OUTROS ELEMENTOS AUTORIZADOS

- 6.28. Apenas as pessoas devidamente certificadas e adequada formação em primeiros-socorros ou assistência médica, poderão entrar no *campo-de-jogo* para prestar assistência a jogadores lesionados e desde que seja seguro fazê-lo.
- 6.29. As seguintes pessoas podem entrar no *campo-de-jogo* sem autorização do árbitro, desde que não interfiram no jogo e não façam comentários aos árbitros:
 - a) Pessoas transportando água para os jogadores, designadas por “aguadeiros”, durante uma paragem no jogo motivada por lesão ou quando um *ensaio* tenha sido marcado.
 - b) Uma pessoa que transporta a base após a equipa ter indicado a intenção de pontapear uma *penalidade* aos postes ou para a execução de um *pontapé-de-transformação*.
 - c) Os treinadores para se poderem juntar às suas equipas durante o intervalo.
- 6.30. O *organizador do jogo* pode nomear pessoas para controlo das substituições. Informação relativamente a este controlo está disponível em <http://officiating.worldrugby.org>



LEI 7 – VANTAGEM

DEFINIÇÕES

Vantagem: um benefício tático ou territorial real e evidente que surja após infração da equipa adversária.

PRINCÍPIO

Se uma equipa ganhar vantagem depois dos adversários terem cometido uma infração, o árbitro pode deixar o jogo prosseguir para não beneficiar o infrator.

7.1. A Vantagem:

- a) pode ser tática. Significa que a equipa não infratora pode jogar a bola como lhe aprouver.
- b) pode ser territorial. Significa que o jogo avançou em direção à *área-de-ensaio* da equipa infratora.
- c) pode ser uma combinação de vantagem tática e territorial.
- d) deve ser clara e inequívoca. A mera possibilidade de obter uma vantagem não é suficiente.

7.2. A Vantagem termina quando:

- a) O árbitro considerar que a equipa não infratora já obteve vantagem. Neste caso, o árbitro deixa o jogo prosseguir, ou
- b) O árbitro considerar improvável que a equipa não infratora consiga obter vantagem. Neste caso o árbitro interrompe o jogo e aplica a consequência correspondente à infração, ou
- c) A equipa não infratora cometer uma infração antes de conseguir obter vantagem. O árbitro interrompe o jogo e aplica a consequência correspondente à primeira infração. Se alguma, ou ambas, das infrações for de *Jogo-Desleal*, o árbitro aplicará as consequências apropriadas a essas infrações, ou
- d) A equipa infratora cometer uma segunda infração ou ação que impeça a obtenção de vantagem pelos adversários. O árbitro interrompe o jogo e permite ao capitão da equipa não infratora a opção pela consequência mais vantajosa.

7.3. O árbitro não deve aplicar a vantagem e deve apitar imediatamente quando:

- a) A bola ou o portador da bola tocar no árbitro e assim uma das equipas obtiver uma vantagem.
- b) A bola sai por uma das extremidades do túnel na *formação-ordenada*.
- c) Uma *formação-ordenada* é rodada mais de 90º.
- d) Um jogador da 1ª linha, na *formação-ordenada*, é levantado e empurrado para cima, deixando de ter os pés apoiados no chão.
- e) Um *lançamento-rápido*, um *pontapé-livre* ou de *penalidade* forem incorretamente executados.
- f) A bola estiver *morta*.
- g) Se mostre perigoso deixar o jogo prosseguir.
- h) Se suspeitar que um jogador está gravemente lesionado.



LEI 8 – PONTUAÇÃO

DEFINIÇÕES

Base para pontapear: apoio aprovado pelo *Organizador do Jogo* para suportar a bola antes da execução de um *pontapé-colocado*.

Colocador: jogador que segura a bola no chão (ou numa base devidamente aprovada) para um companheiro de equipa poder executar um *pontapé-colocado*.

Ensaio: ação de colocação da bola no chão por um jogador dentro da *área-de-ensaio* adversária.

Ensaio-de-Penalidade: é assinalado quando, na opinião do árbitro, um *ensaio* seria provavelmente marcado ou marcado em posição mais favorável, se não existisse ação de *Jogo-Desleal* por parte de um adversário.

Pontapé: ação de impelir a bola com a perna ou o pé, com exceção do joelho e do calcanhar. O pontapé deve fazer a bola mover-se visivelmente quer das mãos do executante quer do chão.

Pontapé-Colocado: pontapé dado na bola após esta ter sido colocada no chão (ou numa base devidamente aprovada) para o efeito e com intenção de chutar aos postes previamente manifestada ao árbitro.

Pontapé-de-ressalto: pontapé em que o jogador que detém a bola a deixa cair da mão (ou das mãos) para o chão e a pontapeia, ao primeiro ressalto, logo que ela se eleva.

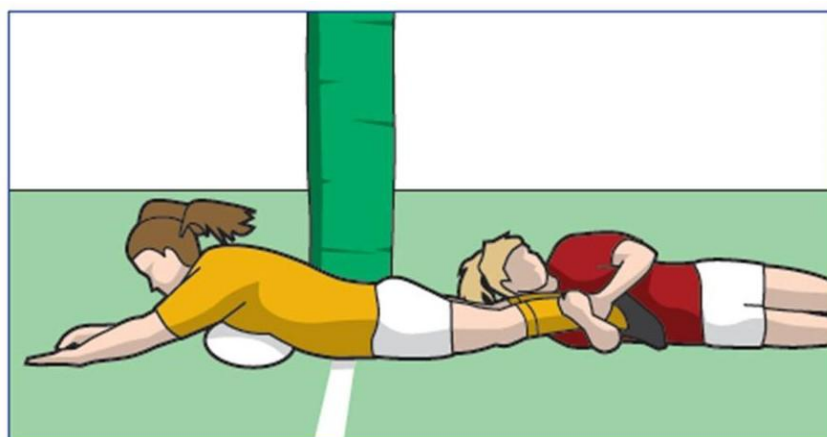
MÉTODO E VALOR

- 8.1. Método e valor da pontuação:
- Ensaio*: cinco pontos.
 - Pontapé-de-transformação*: dois pontos.
 - Ensaio-de-penalidade*: sete pontos.
 - Validação de uma *penalidade*: três pontos.
 - Validação de um *pontapé-de-ressalto*: três pontos.

ENSAIO

- 8.2. Um *ensaio* é marcado quando um jogador atacante:
- Faz em primeiro lugar um toque na *área-de-ensaio* adversária.
 - Faz em primeiro lugar um toque na *área-de-ensaio* adversária quando a bola atinge a *linha-de-ensaio* numa *formação-ordenada*, num *ruck* ou num *maul*.
 - Portador da bola é placado antes da *linha-de-ensaio* adversária e a continuidade do seu movimento o leva a fazer um toque na *área-de-ensaio* em primeiro lugar.
 - Portador da bola é placado perto da *linha-de-ensaio* adversária, numa posição tal que consegue, imediatamente, colocar a bola sobre ou para além da *linha-de-ensaio* adversária.
 - Estando fora da *área-de-ensaio* adversária e não sendo o portador da bola, faz em primeiro lugar um toque na *área-de-ensaio*.

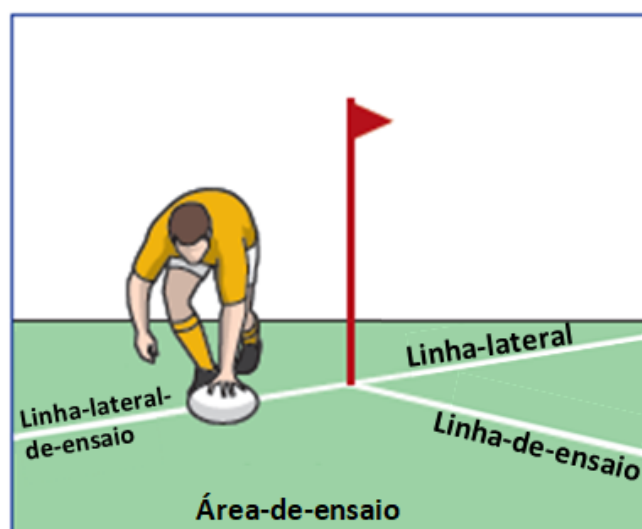
LEI 8 – PONTUAÇÃO



Toque-no-chão



Marcar ensaio – quando a bola na formação ordenada entra na área-de-ensaio



Marcar ensaio – por um jogador, sem ser portador da bola, fora pela linha-lateral-de-ensaio

ENSAIO-DE-PENALIDADE

8.3. Será assinalado um *ensaio-de-penalidade* no meio dos postes quando um *ensaio* teria sido provavelmente marcado, ou marcado em posição mais favorável, se não tivesse ocorrido *Jogo-Desleal* por parte da equipa adversária, O jogador infrator deve ser advertido e suspenso ou expulso. Após *ensaio-de-penalidade* não haverá *pontapé-de-transformação*.

VALIDAÇÃO DE PONTAPÉ-DE-TRANSFORMAÇÃO, PENALIDADE AOS POSTES E PONTAPÉ-DE-RESSALTO AOS POSTES

8.4. O pontapé é validado quando, depois da bola ter sido pontapeada, passa por cima da barra transversal e por entre os postes sem que antes tenha tocado num companheiro de equipa do chutador ou no chão.



LEI 8 – PONTUAÇÃO

- 8.5. Se a bola passar por cima da barra transversal e acima da altura dos postes, o pontapé é validado se for considerado que a bola passou por entre o prolongamento virtual dos postes.
- 8.6. O pontapé é validado se a bola transpuser a barra transversal, mesmo que, posteriormente, o vento a possa ter feito recuar para o *terreno-de-jogo*.

PONTAPÉ-DE-TRANSFORMAÇÃO

- 8.7. Após a marcação de um *ensaio*, a equipa tem direito ao *pontapé-de-transformação* aos postes. Este pontapé é executado através de um *pontapé-colocado* ou de um *pontapé-de-ressalto*.
- 8.8. O chutador:
- deve utilizar a bola que estava em jogo, a não ser que o árbitro tenha decidido de maneira diferente.
 - deve executar o pontapé no *terreno-de-jogo*, de qualquer ponto de uma linha imaginária, perpendicular à *linha-de-ensaio* e que passa pelo ponto onde foi marcado o *ensaio*.
 - poderá colocar a bola diretamente no chão, sobre terra, areia ou em cima de uma “base”. O chutador pode ser assistido por um *colocador*. Não poderá ser usado qualquer outro meio de apoio.
 - deve executar o pontapé dentro de 90 segundos (tempo de jogo efetivo) após a validação de um *ensaio*, mesmo que seja necessário colocar a bola uma outra vez.
CONSEQUÊNCIA: O pontapé será anulado.
- 8.9. A equipa do chutador, com exceção de um eventual colocador, deve estar atrás da bola no momento do pontapé e não fará propositadamente qualquer ação que possa induzir a equipa adversária a *carregar* prematuramente.
CONSEQUÊNCIA: O pontapé será anulado.
- 8.10. Se, antes do chutador ter iniciado a sua corrida, a bola cai do seu suporte, o árbitro permitirá que o chutador recolha a bola. Durante a recolocação da bola a equipa adversária deve permanecer atrás da sua *linha-de-ensaio*.
- 8.11. Se, depois do chutador ter iniciado a sua corrida, a bola cai do seu suporte, o chutador pode pontapeá-la ou apanhá-la e executar um *pontapé-de-ressalto*.
- 8.12. Se a bola cai e se afasta da linha que passa pelo ponto onde o *ensaio* foi marcado, mas é pontapeada e passa sobre a barra transversal, o pontapé deve ser validado.
- 8.13. Se, depois do chutador ter iniciado a sua corrida, a bola cai e sai pela *linha-lateral*, o pontapé será anulado.

A EQUIPA ADVERSÁRIA

- 8.14. Toda a equipa adversária deve recuar para trás da sua *linha-de-ensaio* e aí permanecer até que o chutador inicie a sua corrida. A partir desse momento é permitido à equipa adversária *carregar* ou saltar para tentar impedir a transformação do pontapé mas nenhum jogador pode ser levantado e/ou suportado por outro nestas ações.



LEI 8 – PONTUAÇÃO

8.15. A equipa não deve gritar durante a tentativa de transformação após *ensaio*.

CONSEQUÊNCIA: Por infração da equipa adversária mas tendo havido êxito do *pontapé-de-transformação*, este será validado. Se o pontapé for tentado sem êxito, haverá repetição do pontapé, mas sem a possibilidade de o *carregar* pela equipa adversária. No caso de ser concedida a repetição, é permitido ao chutador executar todos os preliminares, bem como alterar o tipo de pontapé.

8.16. Depois do chutador ter iniciado a sua corrida e a bola tiver caído, a equipa adversária pode continuar a *carregar*.

8.17. Se a equipa adversária tocar na bola durante a sua ação de *carregar* o pontapé e a bola passar por cima da barra transversal e por entre os postes, o pontapé é validado.

VALIDAÇÃO DE UMA PENALIDADE

8.18. É validado uma *penalidade* quando a bola pontapeada tiver passado por cima da barra e entre os postes.

8.19. A equipa executante deve indicar a sua intenção de pontapear a bola aos postes sem demora.

8.20. Se a equipa indicar ao árbitro a sua intenção de pontapear aos postes, o pontapé não pode ser executado de outra maneira. Esta intenção pode ser comunicada ao árbitro ou assinalada pela chegada da “base” para colocação da bola, ou assim que o jogador fizer uma marca no chão.

8.21. O pontapé deve ser executado no prazo de 60 segundos (de tempo de jogo efetivo), desde o momento em que a equipa indicou ao árbitro esta intenção, mesmo que a bola caia do seu suporte e seja necessário colocá-la outra vez.

CONSEQUÊNCIA: O pontapé é anulado e será assinalada uma formação-ordenada.

8.22. Se o chutador indicar ao árbitro que vai tentar o pontapé aos postes, todos os jogadores adversários devem permanecer passivos, com os seus braços ao longo do corpo, desde o momento em que o chutador começa a correr até pontapear a bola.

8.23. Se o chutador não deu indicação de pontapear aos postes mas realizou um *pontapé-de-ressalto* válido, averbando-se a pontuação consequente.

8.24. O chutador poderá colocar a bola diretamente no chão, sobre terra, areia ou em cima de uma “base”. O chutador pode ser assistido por um colocador. Não poderá ser usado qualquer outro meio de apoio.

CONSEQUÊNCIA: Formação-ordenada.

8.25. Qualquer jogador que tocar na bola com intenção de evitar a transformação da *penalidade* aos postes está a fazê-lo ilegalmente.

8.26. A equipa não deve gritar durante a tentativa de transformação da *penalidade* aos postes.

8.27. A *penalidade* aos postes é validado apesar da equipa adversária cometer uma infração durante a sua execução. Se o pontapé tentado não tiver sucesso, será assinalada uma nova *penalidade* a favor da equipa não infratora, 10 metros à frente da marca original.

CONSEQUÊNCIA: Penalidade.



LEI 8 – PONTUAÇÃO

VALIDAÇÃO DE UM PONTAPÉ-DE-RESSALTO AOS POSTES

- 8.28. Quando um jogador, numa situação de *jogo-em-geral*, pontapeia a bola através de um *pontapé-de-ressalto*, este será validado, se a bola passar por cima da barra e entre os postes.
- 8.29. A equipa que beneficia de um *pontapé-livre* não pode pontuar através de um *pontapé-de-ressalto* aos postes até que a bola fique *morta*, tenha sido jogada ou tocada por um adversário ou até que o portador da bola tenha sido placado. Este impedimento inclui-se na sequência da *formação-ordenada* ou do alinhamento que tenham tido lugar como opção ao *pontapé-livre*.
-



LEI 9 – JOGO-DESLEAL

DEFINIÇÕES

Afastar-com-a-mão (Hand-off): ação permitida ao portador da bola que, usando a palma da mão, pode afastar, deter ou empurrar o adversário.

Banco dos infratores (sin-bin): banco ou cadeira onde se sentam os jogadores suspensos temporariamente por amostragem do cartão amarelo.

Cartão Amarelo: é o cartão utilizado pelo árbitro para indicar que um jogador foi castigado e temporariamente suspenso do jogo.

Cartão Vermelho: é o cartão utilizado pelo árbitro para indicar que um jogador foi expulso definitivamente do jogo.

Consequência: forma de recomeço de jogo como resultado de uma ação ilegal ou de outras previstas nas Leis do Jogo.

Cunha Voadora: ação ilegal sempre que, numa *penalidade* ou *pontapé-livre* próximo da linha-de-5 metros da *área-de-ensaio* adversária ou no jogo-em-geral, jogadores da equipa atacante estão previamente ligados ao portador da bola e de cada lado deste antes deste entrar em contato com o(s) adversário(s). Acresce que frequentemente os jogadores ligados ao portador da bola estão à frente deste.

Expulsão: refere-se a um jogador que é excluído do jogo de forma definitiva por amostragem de cartão vermelho correspondente a infração grave às Leis do Jogo.

Jogo-desleal: qualquer ação cometida por um jogador no *recinto-de-jogo* e que contrarie a Lei 9, que contempla obstrução, conduta antidesportiva, infrações repetidas, jogo perigoso e incorreções.

Obstrução: ação que ocorre quando um jogador tenta participar no jogo e é ilegalmente impedido de o fazer.

Suspensão Temporária: significa que um jogador castigado com cartão amarelo foi suspenso pelo período de tempo de jogo regulamentado.

PRINCÍPIO

Qualquer jogador responsável por uma ação de *Jogo-Desleal* deve ser avisado, suspenso temporariamente ou expulso.

OBSTRUÇÃO

- 9.1. Quando um jogador e um adversário estão a correr para a bola, nenhum deles pode entrar em contacto com o outro, exceto ombro contra ombro.
- 9.2. Um jogador em *fora-de-jogo* não pode obstruir propositadamente um adversário ou interferir no jogo.
- 9.3. Um jogador não pode impedir um adversário de placar, ou de tentar placar, o portador da bola.

CONSEQUÊNCIAS de 9.1. a 9.3.: Penalidade.



LEI 9 – JOGO-DESLEAL

- 9.4. Um jogador não pode, propositadamente, impedir o adversário de ter a possibilidade de jogar a bola, exceto quando disputa diretamente a bola.
- 9.5. O portador da bola não pode, propositadamente, entrar em contato com um companheiro de equipa em posição de *fora-de-jogo*, para obstruir a ação adversária.
- 9.6. Enquanto a bola estiver *morta*, um jogador não pode obstruir ou interferir com um adversário, seja por que meio for.

CONSEQUÊNCIAS de 9.4. a 9.6.: Penalidade.

JOGO INCORRETO

- 9.7. Um jogador não deve:
- infringir propositadamente qualquer Lei do Jogo.
 - bater, colocar, empurrar, arrastar ou lançar a bola, com o braço ou mão, para fora do *campo-de-jogo* de uma forma intencional.
 - cometer qualquer ação que possa levar os árbitros a julgar que um adversário cometeu uma infração.

CONSEQUÊNCIAS da 9.7. a) a c): Penalidade.

- perder tempo.

CONSEQUÊNCIA: Pontapé-livre.

INFRAÇÕES REPETIDAS

- 9.8. Uma equipa não deve cometer repetidamente a mesma infração.
- 9.9. Um jogador não deve infringir repetidamente qualquer das Leis do Jogo.
- CONSEQUÊNCIAS de 9.8. a 9.9.: Penalidade.**
- 9.10. Quando jogadores diferentes da mesma equipa cometerem repetidamente a mesma infração, o árbitro deverá fazer um aviso geral e se a falta for repetida, advertir e suspender temporariamente o(s) jogador(es) faltoso(s).

JOGO PERIGOSO

- 9.11. Os jogadores não podem agir nunca de forma imprudente ou perigosa para com os outros.
- 9.12. Um jogador não pode abusar física ou verbalmente de qualquer outra pessoa. Embora não sendo limitado por elas, o abuso físico inclui ações como morder, esmurrar, contactar os olhos ou a zona ocular, agredir com qualquer parte do braço (incluindo a *carga de braço-esticado* sobre a cabeça ou pescoço), do ombro, da cabeça e dos joelhos, pisar, espezinhar, rasteirar ou pontapear.
- 9.13. Um jogador não pode placar um adversário prematura ou retardadamente ou de forma perigosa. Embora não sendo limitada por elas, uma placagem perigosa inclui ações em que o jogador placa ou tenta placar um adversário acima da linha de ombros mesmo quando a placagem tem início abaixo da linha de ombros.
- 9.14. Um jogador não pode placar um jogador que não seja portador da bola.



LEI 9 – JOGO-DESLEAL

- 9.15. Um jogador não portador da bola não pode segurar, empurrar, entrar em contato ou obstruir um adversário não portador da bola, salvo numa *formação-ordenada*, num *ruck* ou num *maul*.
- 9.16. Um jogador não pode entrar em contato ou atirar ao chão um adversário portador da bola sem o tentar agarrar.
- 9.17. Um jogador não pode placar, puxar, empurrar ou agarrar um adversário cujos pés não estão em contato com o chão.
- 9.18. Um jogador não pode levantar o adversário e deixá-lo cair ou projetá-lo para o chão, de tal maneira que a cabeça ou a parte superior do corpo entrem em contato com o chão.
- 9.19. Jogo perigoso na *formação-ordenada*.
- Uma *primeira-linha* não pode formar a maior distância do que o estabelecido e projetar-se contra os adversários.
 - Um jogador da *primeira-linha* não pode puxar um adversário.
 - Um jogador da *primeira-linha* não pode, propositadamente, levantar o seu adversário do chão ou empurrá-lo para cima, obrigando-o a desformar.
 - Um jogador da *primeira-linha* não pode causar, propositadamente, a derrocada da *formação-ordenada*.
- 9.20. Jogo perigoso num *ruck* ou *maul*.
- Um jogador não pode lançar-se sobre um *ruck* ou *maul* sem se ligar previamente a um companheiro de equipa já integrado no *ruck* ou *maul*.
 - Um jogador não pode entrar em contato com o adversário acima da linha dos ombros.
 - Um jogador não pode causar, propositadamente, a derrocada do *ruck* ou do *maul*.
 - Um jogador pode empurrar ou afastar o primeiro recuperador da disputa pela bola no *ruck* desde que não caia sobre ele ou o atinja nos membros inferiores.
- 9.21. Um jogador não pode retaliar.
- 9.22. Não é autorizado o recurso a movimentos conhecidos como “Cunha Voadora” e “Carga de Cavalaria”.
- 9.23. Um jogador não pode tentar pontapear a bola das mãos do portador da bola.
- 9.24. É permitido ao portador da bola afastar um adversário com a palma da mão – ação conhecida por *hand off* – desde que não seja efetuada com força excessiva.

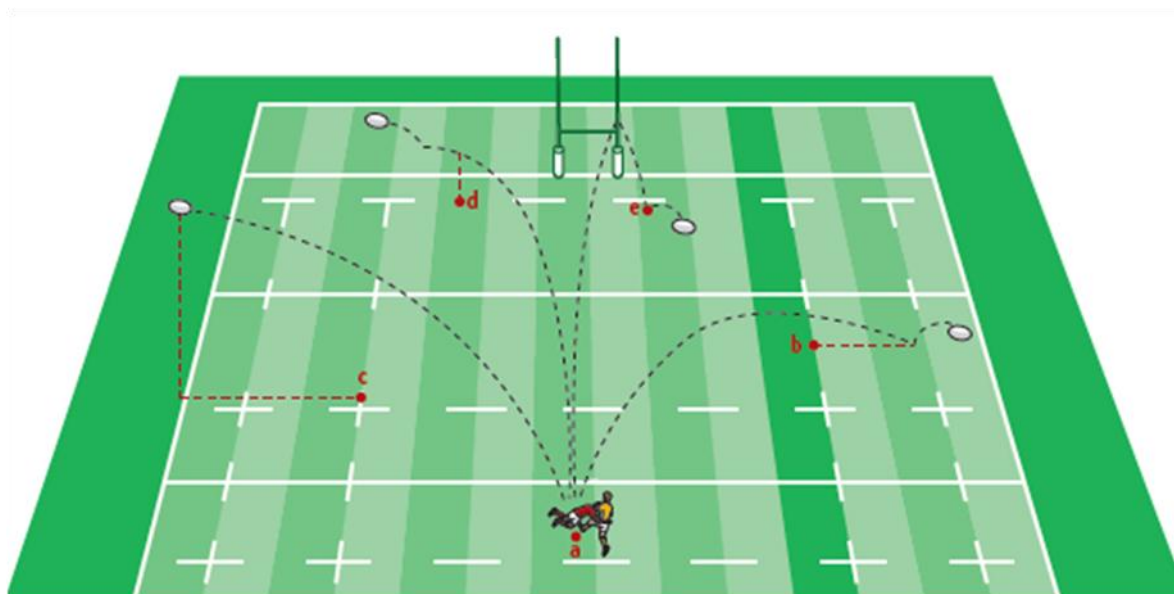
CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

- 9.25. Um jogador não pode, propositadamente, entrar em contato ou obstruir um adversário que acaba de chutar a bola.

CONSEQUÊNCIA: A equipa não infratora poderá escolher entre executar a *penalidade*:

- no ponto da infração, ou;
- no ponto de queda da bola ou onde a bola foi agarrada mas nunca a menos de 15 metros das *linhas-laterais*; ou
- no cruzamento da *linha-de-15-metros* com a linha perpendicular à *linha-lateral*, que passa no ponto onde a bola saiu se chutada diretamente para fora; ou
- no cruzamento da perpendicular à *linha-de-ensaio*, no ponto onde a bola entrou na *área-de-ensaio*, com a *linha-de-5-metros* e nunca a menos de 15 metros das *linhas-laterais*; ou
- no ponto onde a bola caiu depois de ressaltar dos postes.

LEI 9 – JOGO-DESLEAL



Placar o chutador tardiamente

(os pontos identificados com letras no campo correspondem às alíneas da Lei 9.25)

- 9.26. Em *jogo-em-geral*, um jogador pode levantar ou suportar no ar um companheiro de equipa, desde que o traga de volta ao chão em segurança e logo que a bola tenha sido captada por uma das equipas.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

COMPORTAMENTO INCORRETO

- 9.27. Um jogador não deve cometer qualquer ação contrária ao espírito da boa conduta desportiva.
- 9.28. Todos os jogadores devem respeitar a autoridade do árbitro e não devem contestar as suas decisões. Quando o árbitro apitar para interromper o jogo, os jogadores devem parar de jogar imediatamente.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

CARTÕES AMARELOS E VERMELHOS

- 9.29. O árbitro mostrará um cartão amarelo quando um jogador é penalizado e suspenso temporariamente por um período de 10 minutos do tempo de jogo. Se o jogador cometer outra infração merecedora de cartão amarelo, será expulso do jogo.
- 9.30. O árbitro mostrará um cartão vermelho para expulsar um jogador. Este jogador não poderá retomar parte no jogo e não pode ser substituído.



LEI 10 – FORA-DE-JOGO NO JOGO-EM-GERAL

DEFINIÇÕES

Fora-de-jogo: situação posicional que resulta na proibição do jogador infrator em poder participar no jogo, ficando sujeito a sanção se o fizer.

Jogo-em-geral: período do jogo correspondente à duração de uma sequência de fases de jogo.

PRINCÍPIO

O jogo é disputado por jogadores que não estão na posição de *fora-de-jogo*.

FORA-DE-JOGO NO JOGO-EM-GERAL

- 10.1. No *jogo-em-geral*, um jogador está em posição de *fora-de-jogo* se estiver à frente de um companheiro de equipa que transporta a bola ou de um companheiro de equipa que jogou a bola em último lugar. Um jogador em *fora-de-jogo* não pode intervir no jogo. Isto inclui ações como:
- Jogar a bola.
 - Placar o portador da bola.
 - Impedir o adversário de jogar a bola livremente.
- 10.2. Um jogador pode ser considerado estar em posição de *fora-de-jogo* em qualquer ponto do *campo-de-jogo*.
- 10.3. Um jogador não está na posição de *fora-de-jogo* se receber um passe ou lançamento para a frente não intencional.
- 10.4. Um jogador em posição de *fora-de-jogo* pode ser penalizado se:
- intervier no jogo;
 - avançar em direção à *linha-de-ensaio* adversária;
 - estiver à frente de um companheiro de equipa que pontapeou a bola e:
 - não recuar imediatamente para trás de um companheiro de equipa na posição de *em-jogo*; ou
 - não recuar para trás de uma linha imaginária paralela às *linhas-de-ensaio*, traçada de uma *linha-lateral* à outra e situada a 10 metros do ponto de queda da bola ou onde esta for agarrada, mesmo que a bola bata primeiro nos postes.
- No caso de haver vários jogadores em posição de *fora-de-jogo*, o local da falta será onde se encontrava o jogador em posição irregular situado mais próximo do adversário à espera para jogar a bola ou do local onde a bola toca no chão.
- Esta Lei é designada por “Lei-dos-10-metros” e é aplicável mesmo quando a bola toca num adversário ou é jogada por este. No entanto, não tem aplicação quando o pontapé tiver sido carregado.

CONSEQUÊNCIA: a equipa não infratora pode optar entre:

- Penalidade no local da infração; ou**
- Formação-ordenada no local onde a equipa infratora jogou a bola em último lugar.**

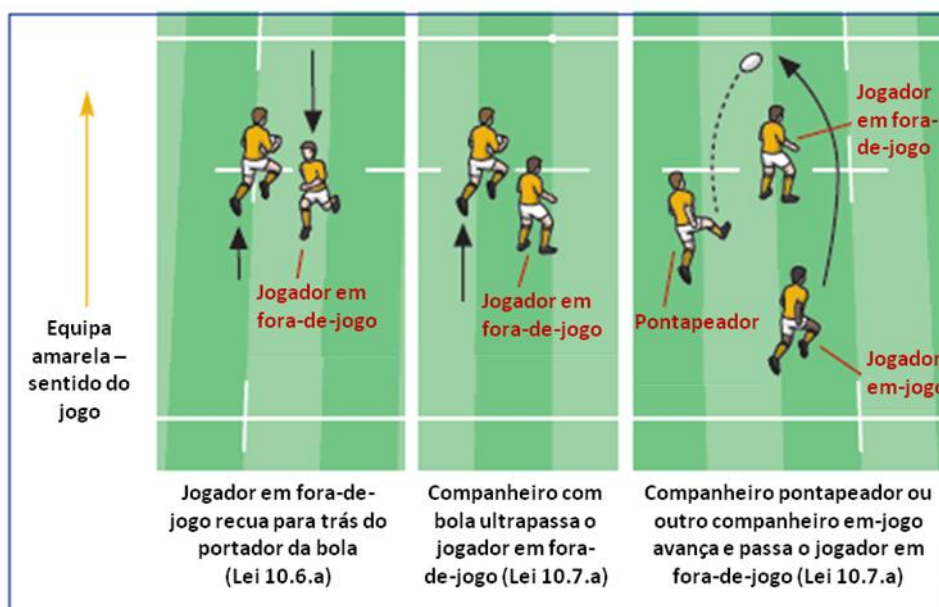
LEI 10 – FORA-DE-JOGO NO JOGO-EM-GERAL

10.5. Um jogador está “acidentalmente em *fora-de-jogo*” quando, em posição de *fora-de-jogo*, não pode evitar ser tocado pela bola ou pelo companheiro de equipa que a transporta. Permitir-se-á que o jogo continue a não ser que a sua equipa obtenha uma vantagem.

CONSEQUÊNCIA: *formação-ordenada*.

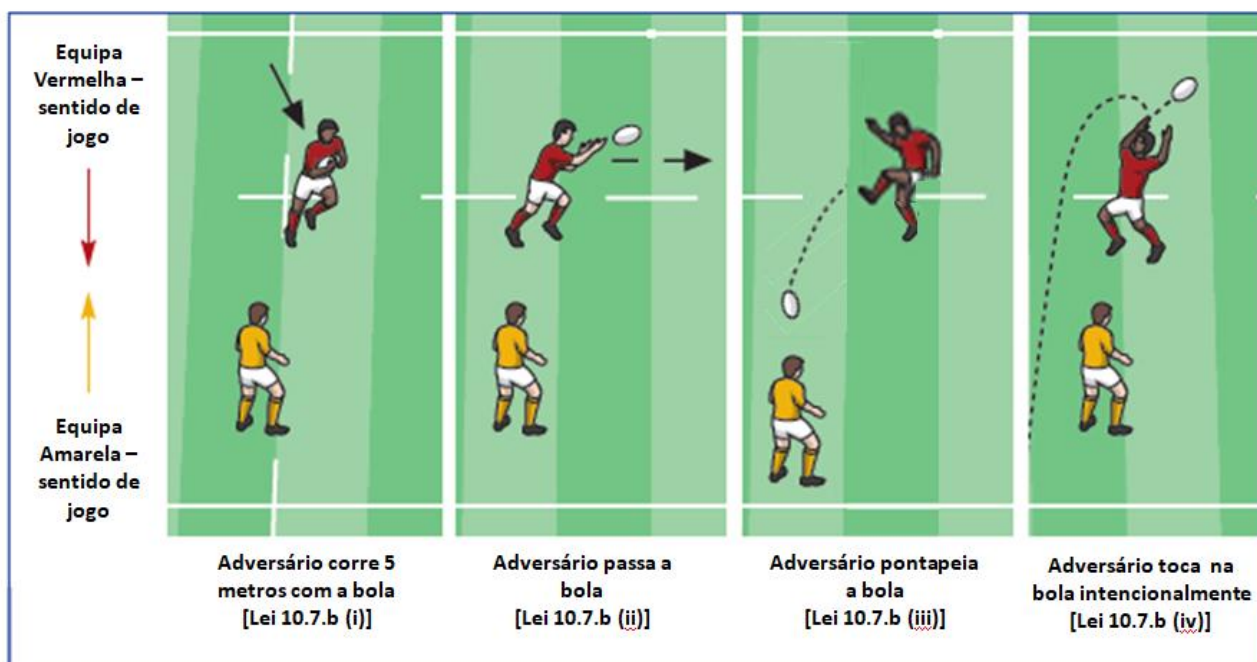
- 10.6. Qualquer jogador em posição de *fora-de-jogo* é reposto *em-jogo* quando:
- se retira para trás do seu companheiro de equipa que em último lugar jogou a bola.
 - Se retira para trás de um companheiro de equipa que se encontra *em-jogo*.
- 10.7. Um jogador em *fora-de-jogo*, exceto quando em posição de *fora-de-jogo* sob a “Lei-dos-10-metros” (Lei 10.4.c), pode ser reposto *em-jogo* quando:
- Um companheiro de equipa *em-jogo* e que esteja dentro, ou que tenha reentrado, no *campo-de-jogo* ultrapassar o jogador em *fora-de-jogo*.
 - Um seu adversário:
 - transportar a bola 5 metros; ou
 - passar a bola; ou
 - pontapear a bola; ou
 - tocar propositadamente na bola sem que fique com a sua posse.
- 10.8. Um jogador *fora-de-jogo* sob a “Lei-dos-10-metros” não pode ser reposto *em-jogo* por ação de um adversário.

Exceção: se um jogador *carregar* sobre um pontapé do adversário e tendo contactado com a bola, esta ação coloca *em-jogo* o companheiro do jogador que chutou a bola, mesmo que aquele esteja em posição de *fora-de-jogo* de acordo com a “Lei-dos-10-metros”.



Jogador exterior à “banda dos 10 metros” reposto em-jogo por acção de um companheiro de equipa

LEI 10 – FORA-DE-JOGO NO JOGO-EM-GERAL



Jogador exterior à “banda dos 10 metros” repostado em-jogo pelos adversários

RETIRADA DE UMA FORMAÇÃO-ORDENADA, DE UM RUCK, DE UM MAUL OU DE UM ALINHAMENTO

- 10.9. Um jogador em posição de *fora-de-jogo* no decorrer de uma *formação-ordenada*, de um *ruck*, de um *maul* ou de um alinhamento, continua em posição ilegal mesmo depois de terminada a *formação-ordenada*, o *ruck*, o *maul* ou o alinhamento.
- 10.10. Este jogador só pode ser repostado *em-jogo* quando:
- Se retirar para trás da sua *linha-de-fora-de-jogo*; ou
 - Um adversário transportar a bola, em qualquer direção, pelo menos 5 metros; ou
 - Um adversário pontapear a bola.
- 10.11. Um jogador em *fora-de-jogo* pode ser penalizado se:
- não recuar sem demora e beneficiar de ser repostado *em-jogo* numa posição mais vantajosa; ou
 - intervier no jogo; ou
 - movimentar-se em direção à bola.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*



LEI 11 – TOQUE OU PASSE-PARA-A-FRENTE

DEFINIÇÕES

Agarrar a bola: ação de receção de uma bola que está em jogo e não em contato com o chão.

“Além de/ Atrás de/ À frente de/ Para lá de”, relativamente a um ponto qualquer: estes termos referem-se “aos dois pés do jogador”, salvo quando o contexto tornar a situação inapropriada.

Apanhar a bola: ação de captar a bola do chão.

Carregar: ação de tentar impedir a trajetória da bola num pontapé do adversário.

Para a frente: significa em direção à *área-de-ensaio* da equipa adversária.

Passe: ação de um jogador que entrega ou lança a bola a outro jogador.

Passe-para-a-frente: ação de um jogador quando passa ou lança a bola em direção à *área-de-ensaio* adversária e se o movimento dos seus braços se faz no mesmo sentido.

Portador da Bola: jogador que tem a posse da bola.

Posse da Bola: significa que um jogador ou uma equipa tem a bola controlada.

Segurar a bola: manter a posse da bola na mão ou nas mãos, no braço ou nos braços.

Toque-para-a-frente: ação de um jogador quando toca a bola em direção à *área-de-ensaio* adversária e ela toca no chão ou noutro jogador.

TOQUE-PARA-A-FRENTE

11.1. Um *toque-para-a-frente* pode ocorrer em qualquer parte do *campo-de-jogo*.

11.2. Se no ato de placar um adversário, ou na tentativa de o fazer, um jogador toca na bola e esta segue para a frente, ocorreu um *toque-para-a-frente*.

CONSEQUÊNCIA: *formação-ordenada (se a bola sair pela lateral, a equipa não infratora pode optar, de acordo com as circunstâncias, por um alinhamento ou por um lançamento-rápido).*

11.3. Um jogador não deve tocar propositadamente a bola para a frente com a mão ou braço.

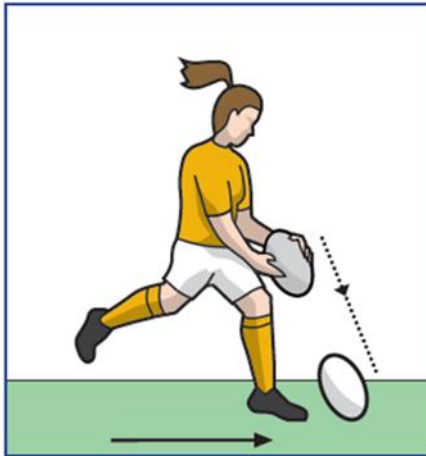
CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

11.4. Um jogador não faz um *toque-para-a-frente* propositado se, ao tentar agarrar a bola, houver a possibilidade que ela fique na sua posse.

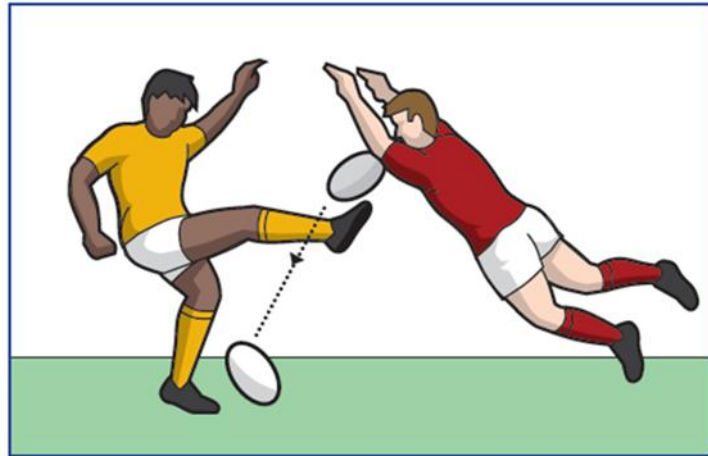
11.5. Não será considerado *toque-para-a-frente* e o jogo prosseguirá, se:

- a) a bola cair imediatamente para a frente do jogador que *carregar* um pontapé adversário.
- b) um jogador arrancar a bola ou a bater propositadamente das mãos ou braços do portador da bola e ela cair em direção à *área-de-ensaio* adversária.

LEI 11 – TOQUE OU PASSE-PARA-A-FRENTE



Toque-para-a-frente



Carregar um pontapé

PASSE OU LANÇAMENTO-PARA-A-FRENTE

11.6. Um *pass* ou *lançamento-para-a-frente* pode ocorrer em qualquer ponto do *campo-de-jogo*.

CONSEQUÊNCIA: *formação-ordenada*.

11.7. Um jogador não pode lançar ou passar propositadamente a bola para a frente.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*.



LEI 12 – PONTAPÉ-DE-SAÍDA E PONTAPÉS-DE-RECOMEÇO

DEFINIÇÕES

“*Além de/ Atrás de/ À frente de/ Para lá de*”, relativamente a um ponto qualquer: estes termos referem-se “aos dois pés do jogador”, salvo quando o contexto tornar a situação inapropriada.

Linha-de-referência: corresponde à linha que a bola tem que atingir num determinado pontapé e à linha que a equipa adversária não pode ultrapassar antes da execução do referido pontapé.

Pontapé: ação de impelir a bola com a perna ou o pé, com exceção do joelho e do calcanhar. O pontapé deve fazer a bola mover-se visivelmente quer das mãos do executante quer do chão.

Pontapé-da-linha-de-ensaio: é um *pontapé-de-ressalto* executado em qualquer ponto sobre ou atrás da *linha-de-ensaio* para reiniciar o jogo quando:

- i) A bola for jogada ou transportada para a *área-de-ensaio* adversária pelo jogador atacante e este for agarrado por um adversário de tal modo que a bola fica injogável.
- ii) Um jogador fizer *toque-no-chão* dentro da sua *área-de-ensaio* depois da bola ter entrado nesta área em consequência de um pontapé atacante, excetuando num *pontapé-de-saída*, num *pontapé-de-recomeço* após a obtenção de pontos, ou após tentativa falhada de *pontapé-de-ressalto* ou *penalidade* aos postes.
- iii) Um jogador atacante fizer *toque-para-a-frente* na *área-de-ensaio* adversária.

Nestas situações a *linha-de-referência* é a *linha-de-5 metros* da *linha-de-ensaio*.

Pontapé-de-22: é um *pontapé-de-ressalto* executado em qualquer ponto sobre ou atrás da *linha-de-22* para reiniciar o jogo após uma tentativa falhada de *pontapé-de-ressalto* no *jogo-em-geral* ou de uma *penalidade* aos postes e em que a bola saiu para além das linhas limites da *área-de-ensaio*. Nesta situação a *linha-de-referência* é a *linha-de-22 metros*.

Pontapé-de-centro: é um *pontapé-de-ressalto* executado em qualquer ponto sobre ou atrás e próximo do centro da linha de meio-campo, para recomeçar o jogo após a obtenção de pontos. Nesta situação a *linha-de-referência* é a *linha-de-10 metros* do *meio-campo* adversário.

Pontapés-de-recomeço: ações de reinício de jogo, nomeadamente através do *pontapé-de-centro*, do *pontapé-22* e do *pontapé-da-linha-de-ensaio*.

Pontapé-de-ressalto: pontapé em que o jogador que detém a bola a deixa cair da mão ou mãos para o chão e a pontapeia, ao primeiro ressalto, logo que ela se eleva.

Pontapé-de-saída: ação para iniciar cada parte do jogo e cada período de prolongamento através de um *pontapé-de-ressalto* executado em qualquer ponto sobre ou atrás e que seja próximo do centro da linha de meio-campo. Nesta situação a *linha-de-referência* é a *linha-de-10 metros* do *meio-campo* adversário.

PRINCÍPIO

O *pontapé-de-saída* ocorre no início de cada meio-tempo do jogo e no início de cada período de um eventual prolongamento. Os *pontapés-de-recomeço* servem para reiniciar o jogo.

12.1. Os *pontapés-de-saída*, *pontapés-de-centro*, *pontapés-de-22* e *pontapés-da-linha-de-ensaio* são executados através de um *pontapé-de-ressalto*.

CONSEQUÊNCIA: A equipa adversária pode optar pela repetição do pontapé ou pela realização de uma *formação-ordenada*.

LEI 12 – PONTAPÉ-DE-SAÍDA E PONTAPÉS-DE-RECOMEÇO

PONTAPÉS-DE-SAÍDA E PONTAPÉS-DE-CENTRO

12.2. Os *pontapés-de-saída* e *pontapés-de-centro* são executados num ponto sobre ou atrás e que seja próximo do centro da linha de meio-campo.

CONSEQUÊNCIA: A equipa adversária pode optar pela repetição do pontapé ou pela realização de uma *formação-ordenada*.

12.3. Compete à equipa adversária daquela que deu o *pontapé-de-saída* no início do jogo recomeçar o jogo no início da segunda parte.

12.4. Após uma equipa ter marcado pontos, a equipa adversária recomeça o jogo num ponto sobre ou atrás e que seja próximo do centro da linha de meio-campo.

CONSEQUÊNCIA: A equipa adversária pode optar pela repetição do pontapé ou pela realização de uma *formação-ordenada*.

12.5. No momento do pontapé:

- a) toda a equipa do chutador deve estar atrás da bola.

CONSEQUÊNCIA: *formação-ordenada*.

- b) toda a equipa adversária deve estar sobre ou atrás da sua *linha-de-10-metros*.

CONSEQUÊNCIA: o pontapé é repetido.

12.6. A bola deve atingir a *linha-de-10-metros*.

CONSEQUÊNCIA: A equipa adversária pode optar pela repetição do pontapé ou pela realização de uma *formação-ordenada*.



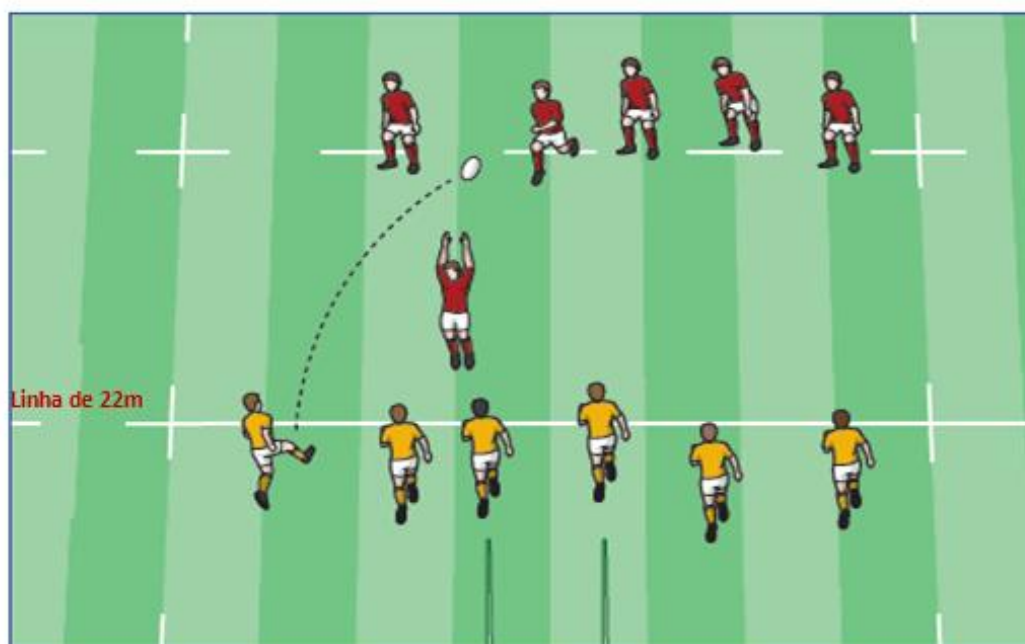
Pontapé-de-saída e pontapé-de-centro

LEI 12 – PONTAPÉ-DE-SAÍDA E PONTAPÉS-DE-RECOMEÇO

- 12.7. Quando a bola atingir a *linha-de-10-metros*, ainda que depois o vento a faça retroceder ou se é jogada por um adversário antes desta atingir a *linha-de-10-metros*, o jogo deve continuar.
- 12.8. No caso da bola ser pontapeada diretamente para fora por uma lateral, a equipa adversária tem as seguintes opções à sua escolha:
- repetição do pontapé;
 - realização de uma *formação-ordenada* com introdução própria;
 - realização de um alinhamento com lançamento próprio; ou
 - realização de um *lançamento-rápido*.
- 12.9. Se a bola é pontapeada para a *área-de-ensaio* adversária sem tocar num jogador e a equipa adversária faz um *toque-na-área-de-ensaio* sem demora, ou a bola sai pela *área-de-ensaio*, esta equipa pode optar pela repetição do pontapé ou por uma *formação-ordenada* com introdução própria.
- 12.10. Se a bola for pontapeada para dentro da *área-de-ensaio* da equipa do chutador e ficar *morta* por ação de um seu companheiro de equipa ou se sair pela *área-de-ensaio*, será assinalada uma *formação-ordenada* a 5 metros da *linha-de-ensaio* com introdução da bola pela equipa que não executou o pontapé.

PONTAPÉS-DE-RECOMEÇO

- 12.11. O jogo recomeçará com um *pontapé-de-22* quando, excetuando num *pontapé-de-saída* ou num *pontapé-de-centro*, a bola for colocada ou transportada pela equipa atacante para a *área-de-ensaio* do adversário e um jogador defensor tornar a bola *morta*.



Pontapé-de-22



LEI 12 – PONTAPÉ-DE-SAÍDA E PONTAPÉS-DE-RECOMEÇO

12.12. O jogo recomeçará com um *pontapé-da-linha-de-ensaio* quando:

- A bola for jogada ou transportada para a *área-de-ensaio* adversária pelo jogador atacante e este for agarrado por um adversário de tal modo que a bola fica injogável.
- Um jogador fizer *toque-no-chão* dentro da sua *área-de-ensaio* depois da bola ter entrado nesta área em consequência de um pontapé atacante, excetuando num *pontapé-de-saída*, num *pontapé-de-recomeço* após a obtenção de pontos, ou após tentativa falhada de *pontapé-de-ressalto* ou *penalidade* aos postes.
- Um jogador atacante fizer *toque-para-a-frente* na *área-de-ensaio* adversária.

Tipo de <i>pontapé-de-recomeço</i>	Local do pontapé	<i>Linha-de-referência</i>
<i>Pontapé-de-22</i>	Dentro ou atrás dos 22 da equipa defensora	<i>Linha-de-22</i>
<i>Pontapé-da-linha-de-ensaio</i>	Dentro ou atrás da <i>linha-de-ensaio</i> da equipa defensora	<i>Linha-de-5m</i>

12.13. Os *pontapés-de-recomeço*:

- São executados nos locais indicados na tabela acima.

CONSEQUÊNCIA: *formação-ordenada*.

- Deve ser executado sem demora.

CONSEQUÊNCIA: *pontapé-livre*.

- Deve ultrapassar a *linha-de-referência* indicada na tabela acima.

CONSEQUÊNCIA: A equipa adversária pode optar pela repetição do pontapé ou pela realização de uma *formação-ordenada*.

- Não deve sair diretamente do campo-de-jogo.

CONSEQUÊNCIA: a equipa adversária tem as seguintes opções à sua escolha:

- repetição do pontapé;
- realização de uma *formação-ordenada* na *linha-de-referência* respetiva com introdução própria;
- realização de um alinhamento com lançamento próprio (vf. Lei 18.8);
- realização de um *lançamento-rápido*.

12.14. Um adversário da equipa executante do *pontapé-de-recomeço* não deve *carregar* ou *pressionar*, atravessando a *linha-de-referência*, antes da bola ser pontapeada.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

12.15. Um adversário da equipa executante do *pontapé-de-recomeço*, que esteja posicionado à frente da *linha-de-referência*, não deve realizar ações que atrasem ou estorvem a execução do pontapé.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*.

12.16. Se a bola ultrapassa a *linha-de-referência*, ainda que depois o vento a faça retroceder, o jogo deve continuar.

12.17. Poderá ser aplicada a Lei da Vantagem no caso da bola não ultrapassar a *linha-de-referência*.



LEI 12 – PONTAPÉ-DE-SAÍDA E PONTAPÉS-DE-RECOMEÇO

- 12.18. Se a bola, num **pontapé-de-recomeço**, for pontapeada para a *área-de-ensaio* adversária sem tocar ou ser tocada por um jogador e um adversário fizer sem demora com que a bola fique *morta* ou se a bola sair pela *linha-lateral-da-área-de-ensaio* ou pela *linha-de-fundo*, a equipa adversária tem a opção de escolher entre a repetição do pontapé ou uma *formação-ordenada* com introdução própria (vf. Lei 19.1).
- 12.19. A equipa do chutador deve estar atrás da bola quando esta for pontapeada. Os jogadores que estiverem à frente da bola quando esta for pontapeada poderão ser penalizados exceto se recuarem e não interferirem no jogo até que sejam repostos *em-jogo* por ação de um companheiro de equipa.

CONSEQUÊNCIA: *formação-ordenada*.

LEI 13 – JOGADORES NO CHÃO NO JOGO-EM-GERAL

DEFINIÇÕES

No chão: ocorre quando qualquer parte do corpo de um jogador, com exceção dos pés, está em contato com o chão ou com outro jogador também no chão.

PRINCÍPIO

O jogo é disputado por jogadores que se encontram em pé.

- 13.1. Um jogador que vá ao chão para apanhar a bola ou que vá ao chão com a bola deve imediatamente fazer uma das seguintes ações:
- levantar-se com a bola; ou
 - jogar (mas não pontapear) a bola; ou
 - largar a bola.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*

- 13.2. Uma vez jogada ou disponibilizada a bola, qualquer jogador no chão deve também afastar-se imediatamente da bola ou levantar-se com ela.

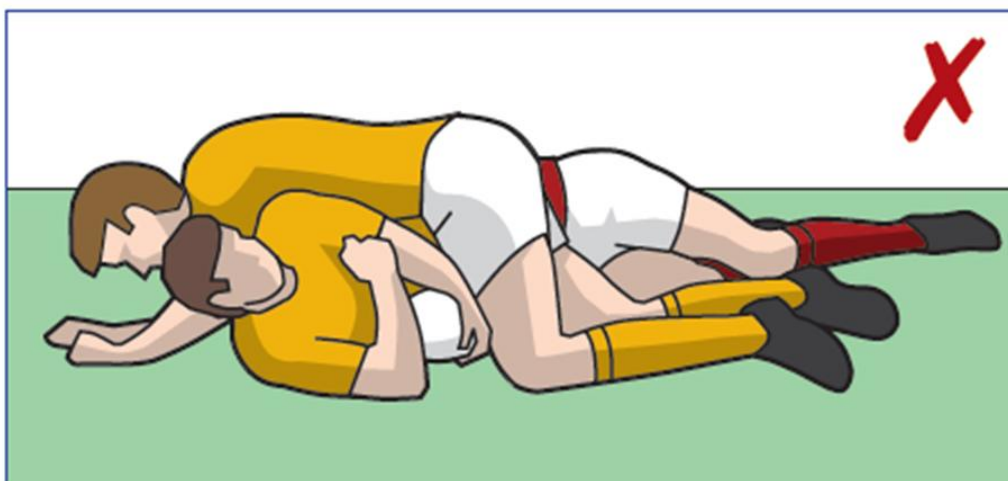
CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*

- 13.3. Um jogador que esteja no chão sem bola está impedido de participar no jogo e por isso:
- deve permitir a um adversário que não esteja no chão poder jogar ou ficar com posse da bola.
 - não pode jogar a bola.
 - não pode placar ou tentar placar um adversário.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*

- 13.4. É ilegal para qualquer jogador em pé e sem bola cair sobre ou para além de jogadores deitados no chão e com a bola entre eles ou perto deles.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*



Nenhum jogador pode cair sobre ou para além do jogador placado

LEI 14 – PLACAGEM

DEFINIÇÕES

Em pé: um jogador está “em pé” se não tiver mais nenhuma parte do corpo em contato com o chão ou com jogadores que estão no chão.

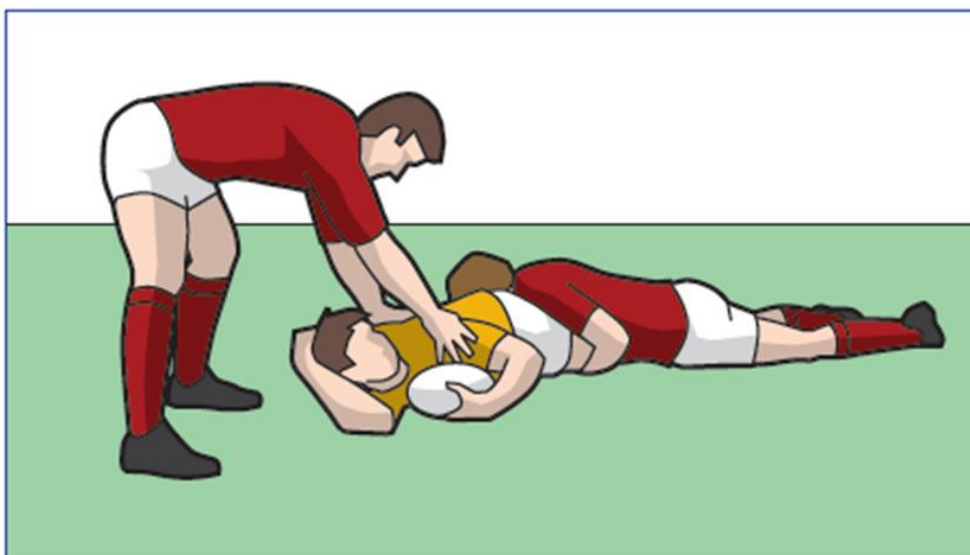
Jogador placado: portador da bola que é agarrado e levado ao chão por um ou mais adversários defensores e que vão também ao chão, sendo então designados por placadores.

Placador: jogador defensor que agarra o portador da bola e que, mantendo-se agarrado, vai com ele também para o chão.

Placagem: ato de agarrar o portador da bola e de ir com ele para o chão.

PRINCÍPIO

Uma placagem poderá verificar-se em qualquer ponto do *campo-de-jogo*. As ações desempenhadas pelos jogadores envolvidos têm de assegurar uma disputa leal e permitir que a bola fique imediatamente disponível para ser jogada.



Placagem

REQUISITOS PARA A PLACAGEM

- 14.1. Uma placagem tem lugar quando o jogador portador da bola é agarrado e é levado ao chão por um ou mais adversários.
- 14.2. “Levado ao chão” significa que o portador da bola está deitado ou sentado no chão ou está com um ou ambos os joelhos no chão ou em cima de qualquer jogador que está no chão.
- 14.3. “Agarrado” significa que o placador continua a segurar o portador da bola até que este esteja no chão.

LEI 14 – PLACAGEM

JOGADORES ENVOLVIDOS NA PLACAGEM

- 14.4. Jogadores envolvidos na placagem são:
- O placado.
 - O(s) placador(es).
 - Outros:
 - Jogador(es) que agarra(m) o portador da bola durante a placagem mas que fica(m) em pé.
 - Jogador(es) que chega(m) para disputar a posse de bola na placagem.
 - Jogador(es) que já esteja(m) no chão.

OBRIGAÇÕES DOS JOGADORES

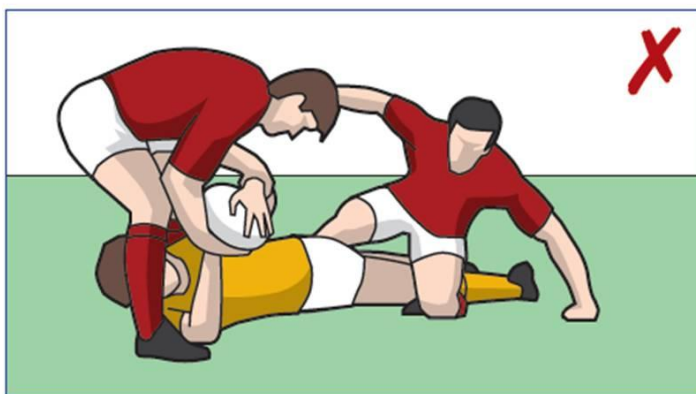
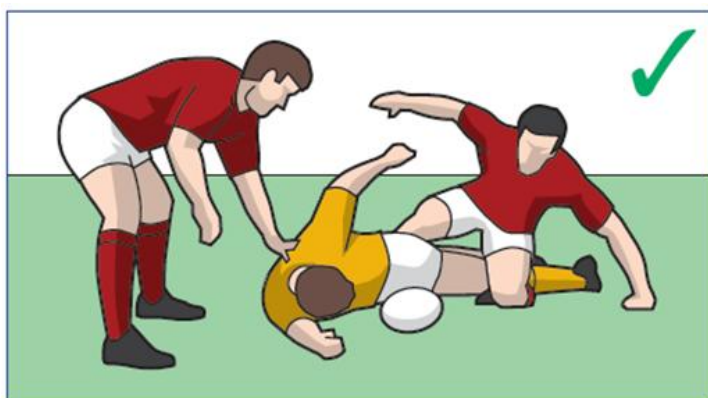
- 14.5. O placador deve:
- Largar imediatamente a bola e o portador da mesma após ambos estarem no chão.
 - Afastar-se imediatamente do jogador placado e da bola ou levantar-se.
 - Estar em pé antes de tentar jogar a bola.
 - Permitir ao jogador placado largar ou jogar a bola.
 - Permitir ao jogador placado afastar-se da bola.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*

- 14.6. O jogador placador pode jogar a bola vindo do lado da sua *linha-de-ensaio* desde que tenham cumprido com as obrigações descritas no número anterior e desde que não se tenha formado *ruck*.

- 14.7. O jogador placado deve imediatamente:
- Largar, passar ou empurrar a bola em qualquer direção, exceto para a frente, de modo a colocar a bola disponível e permitir que o jogo possa continuar.
 - Afastar-se da bola ou levantar-se.
 - Certificar-se de que não está deitado sobre, para além de ou perto da bola, de tal modo que impeça os adversários de ganhar a sua posse.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*



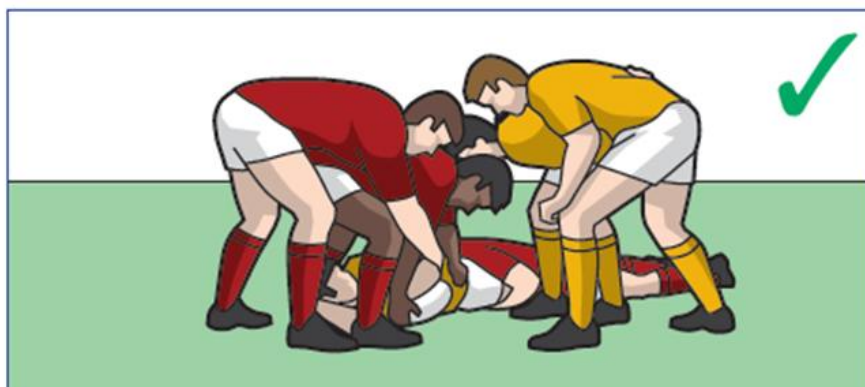
Jogador placado deve largar a bola imediatamente e não impedir que o adversário que está em pé, possa jogar a bola

LEI 14 – PLACAGEM

14.8. Outros jogadores devem:

- a) Permanecer em pé e imediatamente libertar (largar) a bola e o portador da bola.
- b) Permanecer em pé quando jogam a bola.
- c) Chegar à placagem do lado da sua linha-de-ensaio antes de jogar a bola.
- d) Escusar-se de jogar a bola ou de tentar placar um adversário enquanto ainda estiver no chão perto da placagem.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*



Após a placagem, todos os jogadores devem estar de pé para poderem jogar a bola



Jogador que não está de pé a jogar a bola na placagem



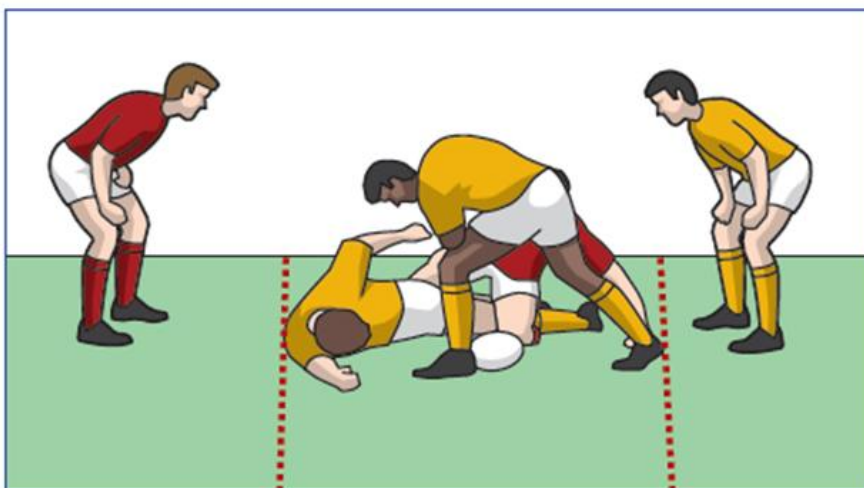
Jogador que não está de pé a jogar a bola na placagem

LEI 14 – PLACAGEM

- 14.9. Qualquer jogador que fique com a posse da bola:
- Deve deixá-la imediatamente jogável, afastando-se ou passando-a ou pontapeando-a.
 - Deve permanecer em pé e não ir ao chão na placagem ou perto dela, exceto se for placado por um adversário.
 - Pode ser placado, desde que o placador o faça vindo pelo lado da sua *linha-de-ensaio*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*

- 14.10. Quando numa placagem, estiver pelo menos um jogador em pé e sobre a bola que está no chão, criam-se *linhas-de-fora-de-jogo*. A *linha-de-fora-de-jogo* de cada equipa é paralela à *linha-de-ensaio* e passa pelo último ponto do jogador integrado na placagem ou que esteja em pé sobre a bola. Se este ponto estiver sobre ou atrás da *linha-de-ensaio*, a *linha-de-fora-de-jogo* dessa equipa passa a ser a *linha-de-ensaio*.



Linhas de fora-de-jogo criadas por um jogador de pé e sobre a bola

- 14.11. A placagem termina quando:
- se formar um *ruck*.
 - um jogador de qualquer uma das equipas ficar de posse da bola e se afastar da placagem ou passar ou pontapear a bola.
 - a bola estiver disponível.
 - a bola estiver injogável. Se o árbitro tiver dúvidas relativamente ao jogador que não agiu de acordo com as Leis, deverá assinalar uma *formação-ordenada* com introdução da bola pela equipa que progredia no *campo-de-jogo* antes da paragem do jogo. Se nenhuma equipa progredia, a introdução pertencerá à equipa que estiver no meio-campo adversário.

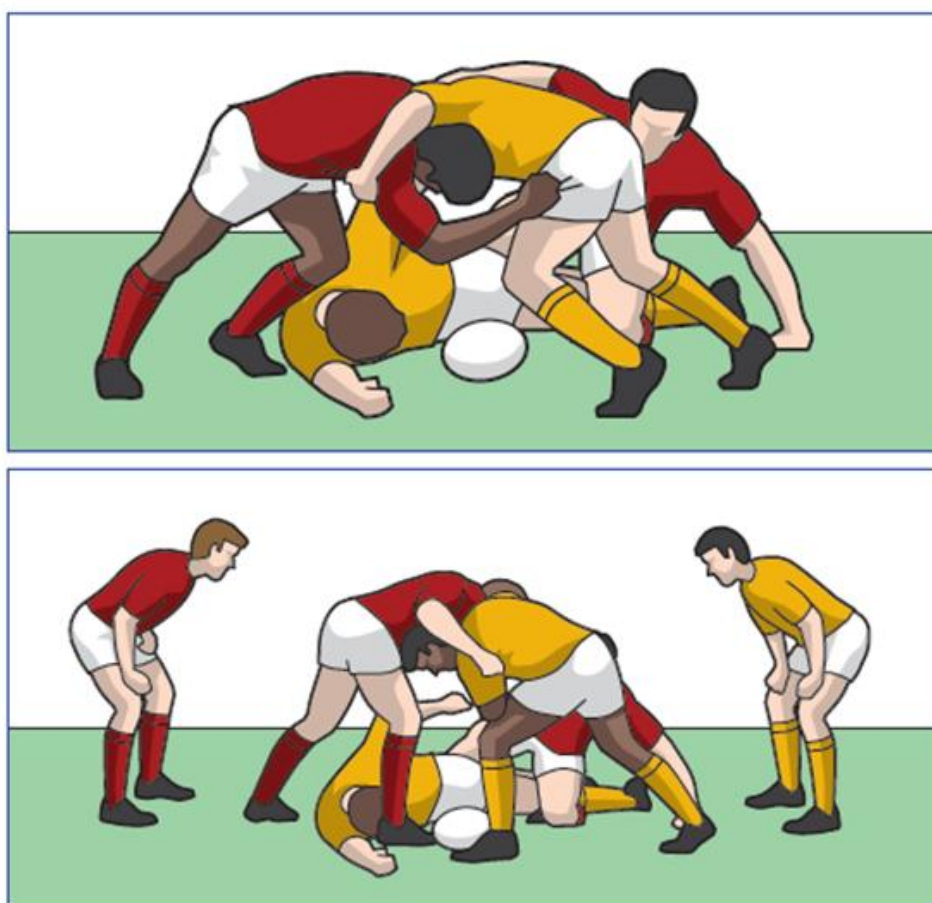
LEI 15 – RUCK**DEFINIÇÕES**

Ruck: ação que envolve pelo menos dois jogadores, um de cada equipa, que em pé e em contato físico, cobrem a bola que está no chão.

Rucking: ação legal de uso dos pés para tentar ganhar ou manter a posse de bola num *ruck*.

PRINCÍPIO

O propósito de um *ruck* é permitir aos jogadores disputarem a posse de bola enquanto esta estiver no chão.



Ruck

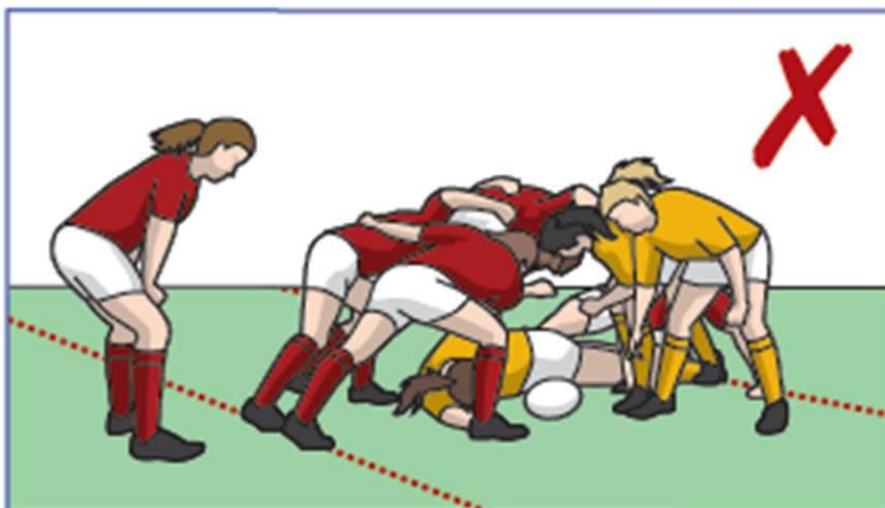
CONSTITUIÇÃO DO RUCK

- 15.1. Um *ruck* só poderá ter lugar dentro do *terreno-de-jogo*.
- 15.2. Um *ruck* é formado quando pelo menos um jogador de cada equipa em contato físico um com o outro, estão em pé sobre a bola que, entre eles, está no chão.
- 15.3. Em nenhum momento do *ruck* deve um jogador participante ter a sua cabeça e a linha dos ombros mais baixos que a linha das ancas.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*

LEI 15 – RUCK**FORA-DE-JOGO NO RUCK**

- 15.4. Existe uma *linha-de-fora-de-jogo* para cada equipa, paralela à *linha-de-ensaio* e que passa pelo último ponto do último jogador incorporado no *ruck*. Se este ponto estiver sobre ou atrás da *linha-de-ensaio*, a *linha-de-fora-de-jogo* dessa equipa passa a ser a *linha-de-ensaio*.



No *ruck*, a linha de fora-de-jogo passa pelo último ponto daquela equipa. A jogadora com camisola amarela do lado direito da imagem está fora-de-jogo.

INCORPORAR-SE NO RUCK

- 15.5. Qualquer jogador que se incorpore no *ruck* deve estar em pé e chegar por detrás da *linha-de-fora-de-jogo* da sua equipa.
- 15.6. Qualquer jogador pode incorporar-se no *ruck* ao lado do último jogador da sua equipa, mas não à frente deste.
- 15.7. Qualquer jogador que se incorpore no *ruck* deverá ligar-se a um companheiro de equipa ou a um adversário. A ligação deve preceder ou ser simultânea com o contato físico estabelecido.
- 15.8. Os jogadores devem ou incorporar-se no *ruck* ou recuar imediatamente para trás da *linha-de-fora-de-jogo* da sua equipa.
- 15.9. Jogadores que queiram reincorporar-se no *ruck* podem fazê-lo desde que o façam de uma posição de *em-jogo*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*



LEI 15 – RUCK

DURANTE O RUCK

- 15.10. A posse de bola pode ser conquistada através de ações como o *rucking* (ver Definições) ou empurrando o adversário.
- 15.11. É proibido a qualquer jogador jogar a bola com a mão no *ruck*, exceto se, estando em pé, apanha a bola com as mãos antes da formação do *ruck*.
- 15.12. Qualquer jogador participante no *ruck* deve manter-se em pé.
- 15.13. Todos os jogadores participantes no *ruck* devem estar devidamente incorporados ou ligados a um companheiro ou adversário, não bastando estarem posicionados ao seu lado.
- 15.14. Um jogador participante no *ruck* pode jogar a bola com os pés, desde que o faça com segurança para os jogadores envolvidos.
- 15.15. Qualquer jogador caído no chão deve fazer todo o possível para se afastar da bola e não a deve jogar enquanto esta não tiver saído do *ruck*.
- 15.16. É ilegal para qualquer jogador:
- a) apanhar a bola com as pernas;
 - b) provocar propositadamente a derrocada ou atirar-se para cima do *ruck*;
 - c) pisar propositadamente outros jogadores;
 - d) cair sobre a bola que está a sair do *ruck*;
 - e) pontapear ou tentar pontapear a bola para fora do *ruck*;
- CONSEQUÊNCIA: Penalidade**
- f) fazer reentrar a bola no *ruck*;
 - g) agir de uma forma que leve os seus adversários a julgar que a bola está fora do *ruck*.

CONSEQUÊNCIA: Pontapé-livre.

FIM DO RUCK

- 15.17. Quando a bola estiver claramente ganha por uma equipa e está disponível para ser jogada, o árbitro deve dizer “Joga!”, devendo a bola ser utilizada dentro de 5 segundos.

CONSEQUÊNCIA: formação-ordenada.

- 15.18. O *ruck* termina quando a bola sair ou quando atingir ou ultrapassar a *linha-de-ensaio*.
- 15.19. O *ruck* termina quando se torna injogável. Se o árbitro considerar que a bola não sairá num espaço de tempo razoável, será assinalada uma *formação-ordenada*.

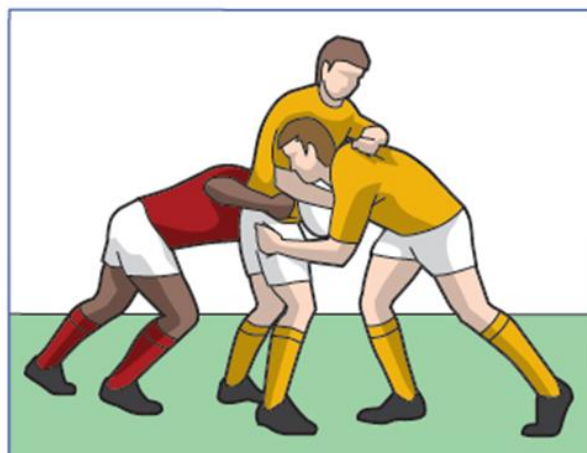
LEI 16 – MAUL

DEFINIÇÕES

Maul: ação de jogo constituída por um mínimo de três jogadores todos em pé, com o portador da bola a ser agarrado simultaneamente por um companheiro e por um adversário.

PRINCÍPIO

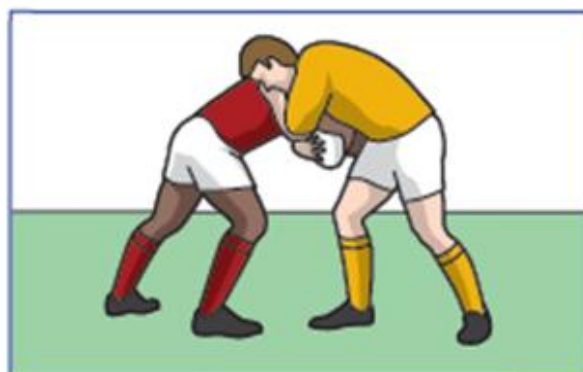
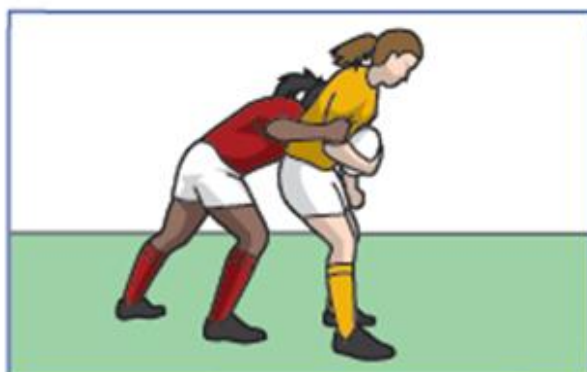
O propósito do *maul* é permitir aos jogadores disputar a posse de bola que está agarrada por um jogador que se encontra em pé.



Maul

CONSTITUIÇÃO DO MAUL

- 16.1. Um *maul* só poderá ter lugar dentro do *terreno-de-jogo*.
- 16.2. O *maul* é constituído por um mínimo de três jogadores todos em pé, com o portador da bola a ser agarrado simultaneamente por um companheiro e por um adversário.
- 16.3. Uma vez constituído, o *maul* tem de se deslocar em direção a uma das *linhas-de-ensaio*.



Maul não formado

FORA-DE-JOGO NO MAUL

- 16.4. Existe uma *linha-de-fora-de-jogo* para cada equipa, paralela à *linha-de-ensaio* e que passa pelo último pé do jogador incorporado no *maul* e que esteja mais próximo da sua *linha-de-ensaio*. Se este pé estiver sobre ou atrás da *linha-de-ensaio*, a *linha-de-fora-de-jogo* dessa equipa passa a ser a *linha-de-ensaio*.
- 16.5. Os jogadores devem incorporar-se no *maul* partindo de uma posição *em-jogo*, ou então recuar imediatamente para trás da *linha-de-fora-de-jogo*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*



LEI 16 – MAUL

16.6. Qualquer jogador que abandone o *maul* deve recuar imediatamente para trás da *linha-de-fora-de-jogo* da sua equipa. Estes jogadores podem voltar a incorporar-se no *maul*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

INCORPORANDO-SE NO MAUL

16.7. Os jogadores que se incorporem no *maul* devem:

- a) Fazê-lo a partir de uma posição de *em-jogo*.
- b) Ligar-se ao último jogador do *maul*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

- c) Ter a cabeça e a linha dos ombros acima da linha das ancas.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

DURANTE O MAUL

16.8. O portador da bola pode ir ao chão mas deverá disponibilizar imediatamente a bola.

CONSEQUÊNCIA: *formação-ordenada.*

16.9. Todos os outros jogadores participantes no *maul* devem permanecer em pé.

16.10. Os jogadores participantes devem estar efetivamente ligados ou incorporados no *maul*, não bastando estarem posicionados ao seu lado.

16.11. É proibido a qualquer jogador:

- a) Provocar propositadamente a derrocada ou atirar-se para cima do *maul*;
- b) Puxar obrigando um adversário a ficar fora do *maul*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*

- c) Agir de tal forma que leve os adversários a julgar, erradamente, que o *maul* terminou.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*

16.12. O *maul* mantém-se constituído mesmo se todos os jogadores da equipa sem posse da bola o abandonarem propositadamente.

16.13. Quando todos os jogadores da equipa sem a posse de bola no *maul* o abandonam propositadamente, podem voltar a juntar-se desde que o primeiro jogador se ligue ao jogador mais adiantado da equipa portadora da bola.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

16.14. Se um *maul* parar de avançar em direção à *linha-de-ensaio* por um período superior a 5 segundos mas a bola estiver a circular no *maul* sendo visível pelo árbitro, este ordenará aos jogadores para usarem a bola, que deve então ser utilizada dentro de um tempo razoável.

CONSEQUÊNCIA: *formação-ordenada.*

16.15. Se um *maul* parar de avançar em direção à *linha-de-ensaio*, poderá reiniciar este movimento uma segunda vez, desde que o período de paragem não seja superior a 5 segundos. Se o *maul* parar de avançar uma segunda vez e se a bola estiver a circular no *maul* sendo visível pelo árbitro, este ordenará aos jogadores para usarem a bola, que deve então ser utilizada dentro de um tempo razoável.

CONSEQUÊNCIA: *formação-ordenada.*



LEI 16 – MAUL

FIM DO MAUL

16.16. O *maul* termina e o jogo continua quando:

- a) A bola ou o portador da bola abandonam o *maul*.
- b) A bola está em contato com o chão.
- c) O portador da bola estiver sobre ou para além da *linha-de-ensaio*.

16.17. O *maul* termina sem sucesso quando:

- a) A bola se torna injogável.
- b) For derrocado sem ação de *Jogo-Desleal*.
- c) Não estiver a avançar por período superior a 5 segundos e a bola não sair dentro de um tempo razoável.
- d) O portador da bola for ao chão e a bola não estiver imediatamente disponível.
- e) Estando a bola disponível para jogar e depois de o árbitro ter dito “joga” esta ainda não ter sido jogada dentro de 5 segundos.

CONSEQUÊNCIA: *formação-ordenada*.

16.18. Se for constituído um *maul* imediatamente após um jogador *encaixar-a-bola* em *jogo-em-geral*, a introdução da *formação-ordenada* que vier a ser assinalada por qualquer um dos motivos indicados no número anterior será em favor da equipa do jogador que fez o encaixe.

LEI 17 – “MARCO!”

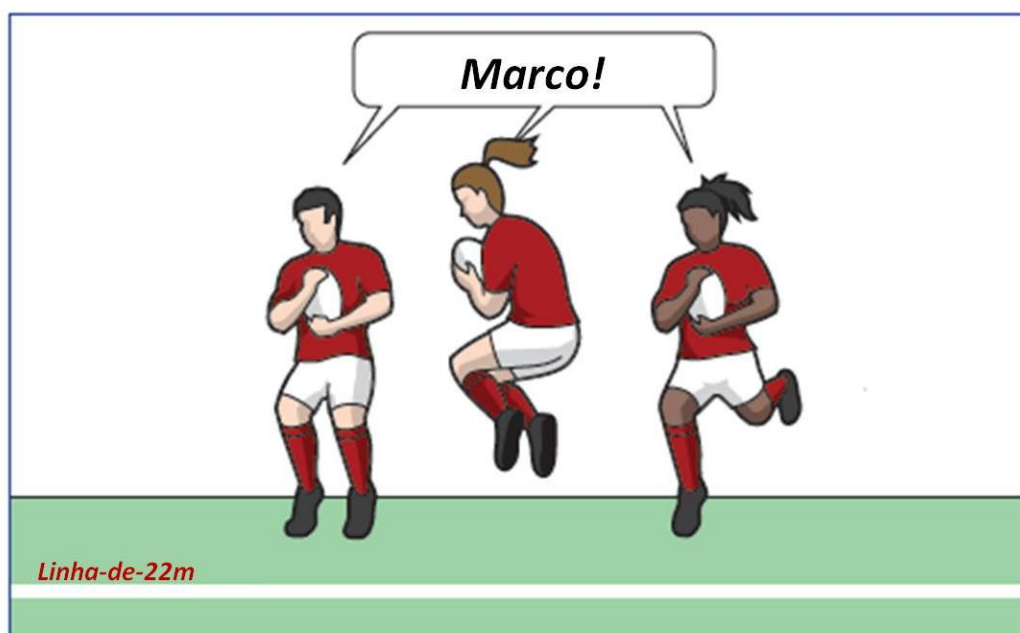
DEFINIÇÕES

Encaixar a bola: referente à ação de captar a bola vinda diretamente de um pontapé adversário.

Marco!: grito para parar o jogo, quando dentro da sua *área-de-22* ou *área-de-ensaio*, por encaixe de uma bola vinda de um pontapé adversário.

PRINCÍPIO

Forma de parar o jogo depois de um jogador, dentro da sua *área-de-22* ou da sua *área-de-ensaio*, encaixar a bola vinda diretamente de um pontapé adversário.



OBTENÇÃO DE UM “MARCO!”

- 17.1. Para obter um “Marco!” o jogador deve:
- Ter pelo menos um pé sobre ou atrás da *linha-de-22* quando encaixar a bola ou quando tocar no chão depois do encaixe; e
 - Encaixar a bola que tenha passado o plano vertical da *linha-de-22* vinda diretamente de um pontapé adversário antes da bola tocar no chão ou noutro jogador; e
 - Ao mesmo tempo gritar “Marco!”.
- 17.2. Um “Marco!” pode ser obtido mesmo que a bola, na sua trajetória, tenha tocado nos *postes*.
- 17.3. Como resultado de um “Marco!” corretamente obtido, o árbitro interrompe o jogo imediatamente e assinala um *pontapé-livre* a favor da equipa com posse de bola.
- 17.4. Um “Marco!” não pode ser obtido na sequência de um *pontapé-de-saída*.



LEI 17 – “MARCO!”

RECOMEÇAR O JOGO APÓS “MARCO!”

- 17.5. O jogador que fez o encaixe tem que executar o *pontapé-livre* (de acordo com a Lei 20).
- 17.6. Se este jogador não executar o *pontapé-livre* dentro de um minuto, será assinalada uma *formação-ordenada* com introdução da equipa deste jogador.
- 17.7. O *pontapé-livre* será executado nos seguintes locais:

Local do encaixe	Local do <i>pontapé-livre</i>
Dentro dos 22	No local do “Marco!” mas nunca a menos de 5 metros da <i>linha-de-ensaio</i> e sobre uma linha perpendicular a esta que passa pelo ponto de encaixe.
Dentro da <i>área-de-ensaio</i>	Na <i>linha-de-5-metros</i> sobre uma linha perpendicular à <i>linha-de-ensaio</i> que passa pelo ponto de encaixe.



LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO

DEFINIÇÕES

Alinhamento: é uma fase agrupada preparatória do lançamento da *linha-lateral* e que é constituída por duas linhas de pelo menos dois jogadores de cada equipa posicionados perpendicularmente à *linha-lateral* com o objetivo de conquistar a bola.

Fora: o espaço exterior ao *campo-de-jogo* que inclui as *linhas-laterais*, as *linhas-laterais-da-área-de-ensaio* e as *linhas-de-fundo*.

Jogadores do Alinhamento: jogadores que integram cada uma das linhas no alinhamento.

Jogadores participantes no Alinhamento: estes incluem os jogadores do alinhamento e ainda um recetor de cada equipa (caso esteja presente), o jogador lançador da bola e o seu adversário direto.

Lançador: jogador responsável pelo lançamento da bola no alinhamento.

Lançamento da bola: ação de lançar a bola com a(s) mão(s) no alinhamento.

Lançamento-rápido: um lançamento feito na lateral antes da constituição do alinhamento. A bola é lançada pela equipa que a iria lançar no alinhamento.

Linha-de-lançamento: designa uma linha imaginária perpendicular à *linha-lateral* e passando pela Marca do Alinhamento.

Linha imaginária passando por uma Marca ou por um Ponto: designa uma linha paralela ou perpendicular às *linhas-de-ensaio*, conforme estipulado nas diferentes leis.

Marca do Alinhamento: o ponto sobre a *linha-lateral* de onde a bola deve ser lançada para dar início a um alinhamento. A marca do alinhamento não pode estar a menos de 5 metros da *linha-de-ensaio*.

Plano da linha-lateral: o plano vertical sobre a *linha-lateral* ou a *linha-lateral-da-área-de-ensaio*.

Pontapé diretamente para fora: quando a bola é pontapeada para fora de campo sem tocar primeiro no *campo-de-jogo*, num jogador ou no árbitro.

Recetor: jogador em posição para receber a bola que é batida, tocada ou passada por um jogador do alinhamento.

PRINCÍPIO

O *campo-de-jogo* é limitado na sua largura por *linhas-laterais*. Quando o portador ou a bola atingem ou ultrapassam essas linhas, a bola é considerada *fora e morta*.

O *lançamento-rápido* e o alinhamento são formas de recomeçar o jogo após a bola ter sido considerada *fora*.



LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO

FORA PELA LINHA-LATERAL OU LINHA-LINHA-LATERAL-DA-ÁREA-DE-ENSAIO

- 18.1. A bola está fora pela *linha-lateral* ou pela *linha-linha-lateral-da-área-de-ensaio* quando:
- A bola ou o seu portador tocam na *linha-lateral*, na *linha-linha-lateral-da-área-de-ensaio*, no chão ou noutro objeto que esteja fora do *campo-de-jogo*.
 - Um jogador, que já esteja a tocar na *linha-lateral*, na *linha-linha-lateral-da-área-de-ensaio*, no chão ou noutro objeto que esteja fora do *campo-de-jogo*, agarra ou capta a bola.
 - Se a bola atingiu ou ultrapassou o plano da *linha-lateral* quando foi agarrada ou captada, o seu recetor não será considerado como tendo colocado a bola fora.
 - Se a bola não atingiu ou ultrapassou o plano da *linha-lateral* quando foi agarrada ou captada, independentemente de estar em movimento ou parada, o seu recetor será considerado como tendo colocado a bola fora.
- 18.2. A bola não está fora pela *linha-lateral* ou pela *linha-lateral-da-área-de-ensaio* quando:
- Atingir o plano da *linha-lateral* mas seja entretanto agarrada, captada, tocada ou pontapeada por um jogador que esteja dentro do *campo-de-jogo*.
 - Um jogador saltar, do interior ou de fora do *campo-de-jogo* e agarrar ou captar a bola e depois cair dentro do *campo-de-jogo*, independentemente da bola ter ou não atingido o plano da *linha-lateral*.
 - Um jogador saltar do interior do *campo-de-jogo* e antes de cair fora pela *linha-lateral* ou pela *linha-lateral-da-área-de-ensaio*, colocar a bola de volta para o *campo-de-jogo*, independentemente da bola ter ou não atingido ou ultrapassado o plano da *linha-lateral*.
 - Um jogador, estando fora pela *linha-lateral* e sem que a bola tenha atingido ou ultrapassado o plano da *linha-lateral*, pontapeia ou toca a bola para dentro do *campo-de-jogo*, sem a agarrar.

LANÇAMENTO-RÁPIDO

- 18.3. No momento em que um jogador sai pela *linha-lateral* com a bola na sua posse, deve libertá-la imediatamente para permitir que possa ser efetuado um *lançamento-rápido*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

- 18.4. Num *lançamento-rápido*, a bola é lançada:
- Num ponto qualquer entre a marca do alinhamento e a *linha-de-ensaio* da equipa do lançador;
 - Paralelamente, ou em direção, à *linha-de-ensaio* do lançador;
 - De modo a ultrapassar a *linha-de-5-metros* antes de tocar no chão ou num jogador;
 - Por um jogador com ambos os pés fora do *terreno-de-jogo*.

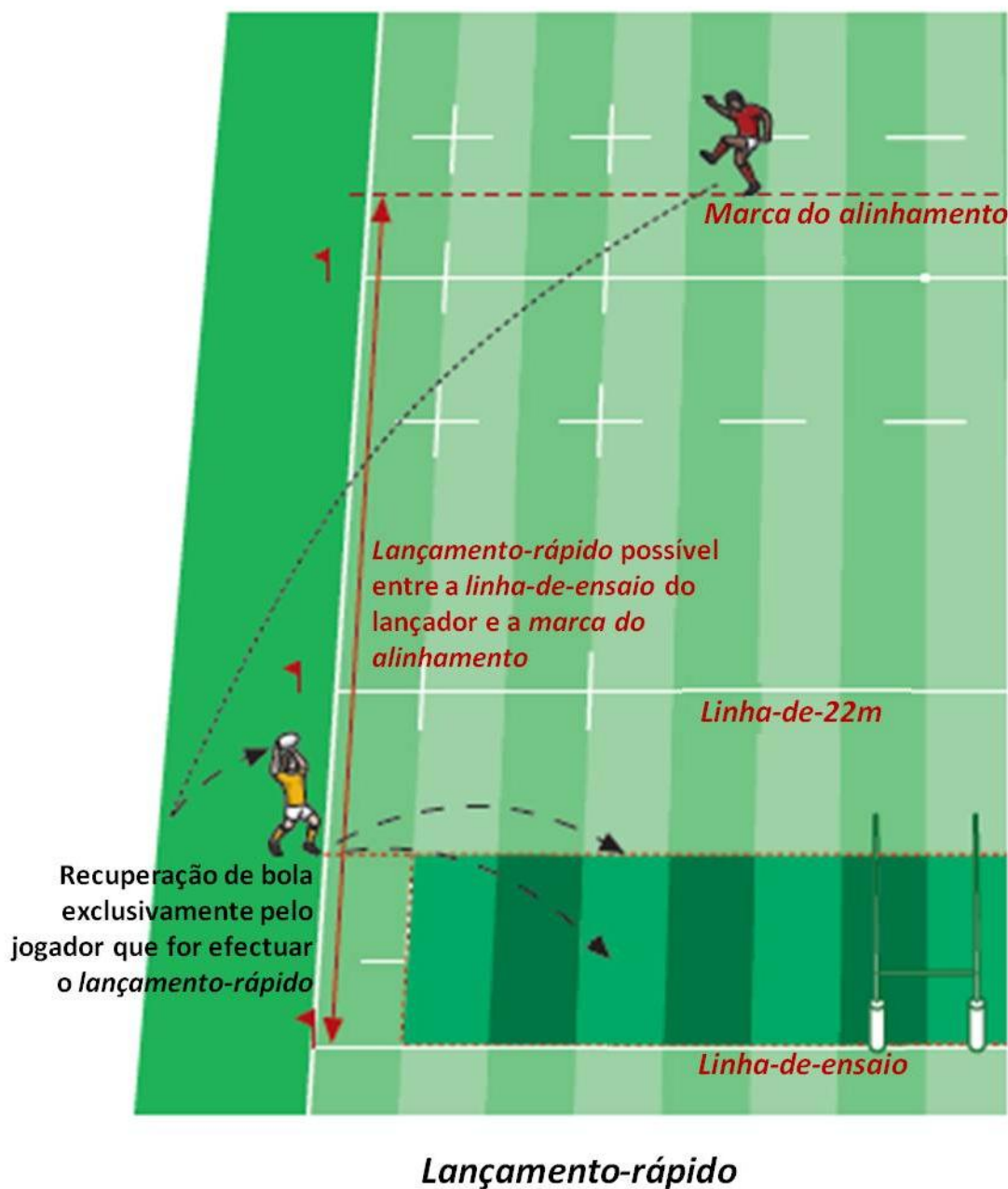
CONSEQUÊNCIA: *Opção entre um alinhamento e uma formação-ordenada.*

- 18.5. O *lançamento-rápido* será anulado e assinalado um alinhamento a favor da mesma equipa quando:
- O alinhamento já tiver sido formado antes da execução do *lançamento-rápido*; ou
 - A bola for tocada por outra pessoa que não o jogador que a vai repor em jogo ou pelo adversário que a colocou fora; ou
 - For usada outra bola que não aquela que saiu pela *linha-lateral*.
- 18.6. Num *lançamento-rápido* a bola deve atingir a *linha-de-5-metros* antes de ser jogada e um jogador não pode impedir que a bola percorra 5 metros após o lançamento.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO

- 18.7. Se a marca do alinhamento estiver fora da *área-de-22* e o *lançamento-rápido* for feito dentro desta área, a equipa em posse da bola será considerada responsável por colocar a bola dentro da sua *área-de-22*.



LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO

ALINHAMENTO

18.8. O local do alinhamento e qual a equipa responsável pelo lançamento da bola está estipulada de acordo com:

a) forma geral

Situação	Local da marca do alinhamento	Equipa lançadora
Um jogador, no seu <i>meio-campo</i> , chuta a bola indiretamente para fora e que sai pelas <i>linhas-laterais</i> da <i>área-de-22</i> adversária.	No ponto onde a bola cruza a <i>linha-lateral</i> .	Equipa do chutador.
O portador da bola sai pela <i>linha-lateral</i> ou pontapeia a bola indiretamente para fora, exceto quando o chute for dado no seu <i>meio-campo</i> e a bola sair pelas <i>linhas-laterais</i> da <i>área-de-22</i> adversária.	No ponto onde o jogador toca a <i>linha-lateral</i> ou onde a bola cruza ou toca a <i>linha-lateral</i> .	Equipa adversária.
Um jogador toca, passa ou atira a bola involuntariamente para fora.	No ponto onde a bola cruza ou toca a <i>linha-lateral</i> .	Equipa adversária.
A bola toca num jogador e sai diretamente para fora.	A escolher entre o ponto onde a bola cruza ou toca a <i>linha-lateral</i> ou o ponto sobre a <i>linha-lateral</i> mais próximo do sítio onde a bola tocou no jogador antes de sair.	Equipa adversária.
A bola toca num jogador e bate no chão antes de sair.	No ponto onde a bola cruza ou toca a <i>linha-lateral</i> .	Equipa adversária.
Um jogador, fora das <i>linhas-laterais</i> , agarra, capta ou apanha a bola que cruzou o plano vertical da <i>linha-lateral</i> .	No ponto onde a bola cruza ou toca o plano vertical da <i>linha-lateral</i> .	Equipa do jogador que agarrou, captou ou apanhou a bola.
Um jogador, fora das <i>linhas-laterais</i> , agarra, capta ou apanha a bola que não cruzou o plano vertical da <i>linha-lateral</i> .	No ponto que passa pela <i>linha-lateral</i> onde o jogador agarrou, captou ou apanhou a bola.	Equipa adversária.

b) A bola é pontapeada diretamente para fora no *pontapé-de-saída* e no *pontapé-de-recomeço*:

Situação	Local da marca do alinhamento	Equipa lançadora
A bola sai diretamente para fora no <i>pontapé-de-saída</i> .	Se escolha pelo alinhamento, este será ou no ponto onde a bola cruzou ou tocou a <i>linha-lateral</i> ou na linha de meio-campo, se esta estiver mais próxima da <i>linha-de-ensaio</i> da equipa do chutador.	Equipa que não executou o pontapé.
A bola sai diretamente para fora num <i>pontapé-de-recomeço</i> .	Se escolha pelo alinhamento, este será ou no ponto onde a bola cruzou ou tocou a <i>linha-lateral</i> ou na <i>linha-de-referência do pontapé-de-recomeço</i> , se esta estiver mais próxima da <i>linha-de-ensaio</i> da equipa do chutador.	Equipa que não executou o pontapé.



LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO

c) A bola é pontapeada através de uma *penalidade*:

Situação	Local da marca do alinhamento	Equipa lançadora
Jogador pontapeia a bola para fora do <i>terreno-de-jogo</i> (mesmo se a bola tiver saído diretamente ou tiver batido no <i>terreno-de-jogo</i> , ou tocado num jogador adversário ou no árbitro antes de sair).	No ponto onde a bola cruza ou toca a <i>linha-lateral</i> .	Equipa do chutador.
Um jogador, fora das <i>linhas-laterais</i> , capta ou agarra a bola, independentemente desta ter cruzado ou não a <i>linha-lateral</i> .	No ponto onde a bola cruza ou toca a <i>linha-lateral</i> ou no prolongamento do ponto onde o jogador a captou ou agarrou.	Equipa do chutador.
Um jogador, fora das <i>linhas-laterais</i> , apanha a bola do chão que não cruzou o plano vertical da <i>linha-lateral</i> .	No ponto onde o jogador se encontrar.	Equipa do chutador.

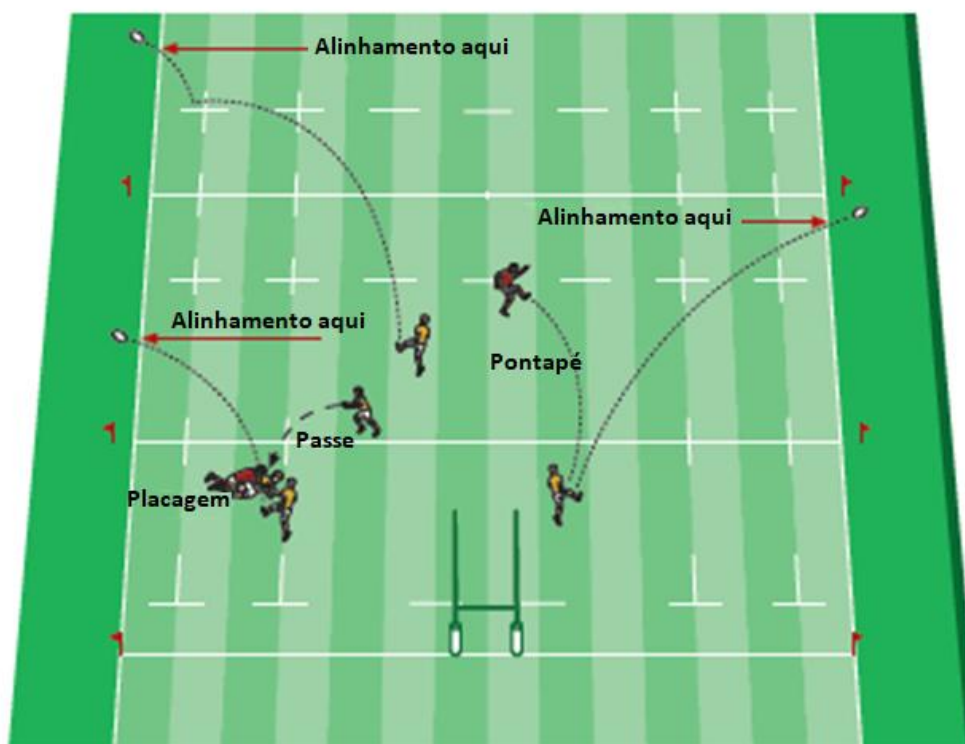
d) A bola pontapeada diretamente para fora do interior da sua *área-de-22* ou *área-de-ensaio*:

Situação	Local da marca do alinhamento	Equipa lançadora
SEM GANHO DE TERRENO		
Uma equipa coloca a bola dentro da sua <i>área-de-22</i> sem que aí ocorra uma placagem, um <i>ruck</i> , um <i>maul</i> ou nenhum adversário toque na bola. Um jogador, dentro da sua <i>área-de-22</i> , apanha, agarra ou capta a bola que ainda não cruzou o plano vertical da <i>linha-de-22</i> e a pontapeia diretamente para fora, considera-se que o jogador é responsável por ter colocado a bola dentro dos 22.		
Um jogador pontapeia a bola diretamente para fora.	Escolha entre a perpendicular da <i>linha-lateral</i> onde a bola foi pontapeada ou onde a bola cruza ou toca a <i>linha-lateral</i> , se este ponto estiver mais próximo da <i>linha-de-ensaio</i> do chutador.	Equipa que não efetuou o pontapé.
Um jogador adversário, fora pela lateral, agarra ou capta a bola.	Escolha entre a perpendicular da <i>linha-lateral</i> onde a bola foi pontapeada ou onde a bola cruza ou toca a <i>linha-lateral</i> , se este ponto estiver mais próximo da <i>linha-de-ensaio</i> do chutador.	Equipa que não efetuou o pontapé.
COM GANHO DE TERRENO		
Uma equipa não coloca a bola dentro da sua <i>área-de-22</i> ou, colocando-a nesta área, aí ocorra uma placagem, um <i>ruck</i> , um <i>maul</i> ou um adversário toque na bola.		
Um jogador pontapeia a bola diretamente para fora.	No ponto onde a bola cruza ou toca a <i>linha-lateral</i> .	Equipa que não efetuou o pontapé.
Um adversário, fora das <i>linhas-laterais</i> , agarra ou capta a bola.	No ponto onde a bola cruza ou toca a <i>linha-lateral</i> .	Equipa que não efetuou o pontapé.
O executante de um <i>pontapé-livre</i> , dentro dos 22, pontapeia a bola para fora.	No ponto onde a bola cruza ou toca a <i>linha-lateral</i> .	Equipa que não efetuou o pontapé.

LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO



Sem ganho de terreno



Com ganho de terreno



LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO

e) A bola é pontapeada diretamente para fora do exterior da *área-de-22*:

Situação	Local da marca do alinhamento	Equipa lançadora
Um jogador pontapeia a bola diretamente para fora em <i>jogo-em-geral</i> ou proveniente de um <i>pontapé-livre</i> .	Na perpendicular da <i>linha-lateral</i> onde a bola foi pontapeada ou onde a bola cruza a <i>linha-lateral</i> , se este ponto estiver mais próximo da <i>linha-de-ensaio</i> do chutador. Não há ganho de terreno.	Equipa que não efetuou o pontapé.

f) Opções no alinhamento:

Situação	Local da marca do alinhamento	Equipa lançadora
Lançamento incorreto.	No local do alinhamento original.	Equipa adversária.
<i>Lançamento-rápido</i> anulado.	No local onde o alinhamento teria ocorrido se o <i>lançamento-rápido</i> não tivesse sido executado.	A mesma equipa.
<i>Lançamento-rápido</i> incorreto.	No local onde ocorreu o lançamento.	Equipa adversária.
Bola fora em consequência de um toque ou passe para a frente.	No ponto onde a bola cruzou a <i>linha-lateral</i> .	Equipa adversária.
Como opção a uma <i>penalidade</i> ou <i>pontapé-livre</i> assinalado por infração no alinhamento.	No local do alinhamento original.	Equipa adversária.

FORMAÇÃO DE UM ALINHAMENTO

18.9. O alinhamento é formado na *linha-de-lançamento* que passa pela *marca-do-alinhamento*.

18.10. Cada equipa forma uma fila de jogadores paralela à *linha-de-lançamento*, a meio metro de distância e posicionada entre as linhas de 5 e 15 metros. O espaço entre as duas filas de jogadores deve ser mantido até que a bola saia das mãos do lançador.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

18.11. O alinhamento é formado, no mínimo, por dois jogadores de cada equipa.

18.12. As equipas devem formar o alinhamento sem demora.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

18.13. O número máximo de jogadores participantes no alinhamento é definido pela equipa lançadora.

18.14. Exceto no caso do lançamento ser feito imediatamente e sem dar tempo aos jogadores para se retirarem, a equipa adversária não pode apresentar um número de jogadores superior àquele apresentado pela equipa lançadora da bola, mas pode optar por um número inferior.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO

18.15. A equipa não responsável pelo lançamento da bola tem de colocar um jogador do seu lado da *linha-de-lançamento* e no espaço entre a *linha-lateral* e a *linha-de-5-metros*. Este jogador tem de estar a 2 metros da *linha-de-lançamento* e a 2 metros da *linha-de-5-metros*.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

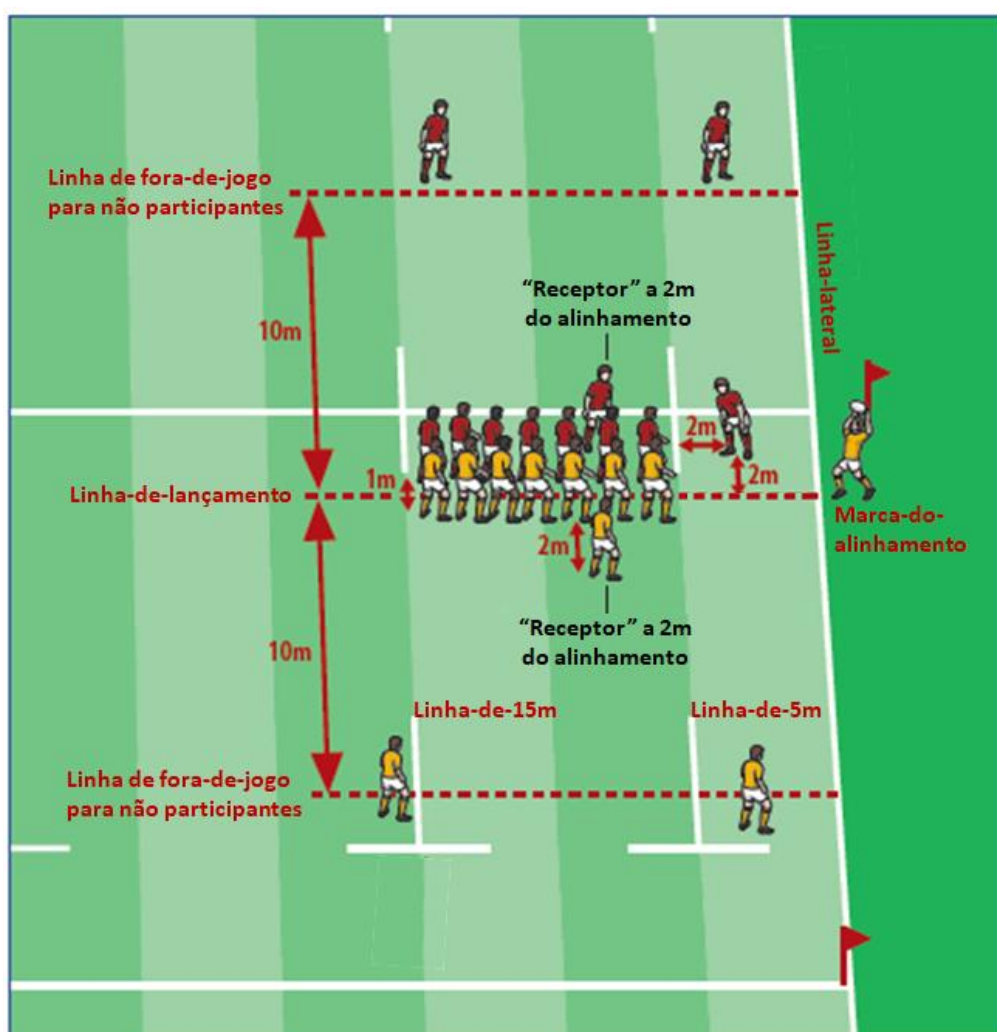
18.16. Caso a equipa opte por utilizar o recetor, o jogador deve colocar-se no espaço compreendido entre as linhas de 5 e de 15 metros, recuado dois metros dos seus companheiros de equipa participantes no alinhamento. Cada equipa apenas pode ter um recetor.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

18.17. A partir do momento em que o alinhamento está formado, os jogadores:

- Da equipa lançadora não podem abandonar o alinhamento, exceto se for para trocar de posição com outros companheiros participantes no alinhamento.
- Da equipa adversária apenas podem abandonar o alinhamento para retirar os jogadores em excesso.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.



O Alinhamento



LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO

18.18. Antes da bola sair das mãos do lançador, os jogadores participantes no alinhamento podem trocar as suas posições.

18.19. É permitido a qualquer jogador do alinhamento agarrar previamente um companheiro, desde que este salte para disputar a bola e não seja agarrado ou apoiado no salto por trás e abaixo dos calções ou à frente abaixo das coxas.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

18.20. Não é permitido a qualquer jogador do alinhamento saltar ou ser apoiado no seu salto para a bola, antes desta sair das mãos do lançador.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

18.21. É proibido qualquer contato físico entre jogadores oponentes antes da bola sair das mãos do lançador.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

LANÇAMENTO DA BOLA NO ALINHAMENTO

18.22. O jogador responsável pelo lançamento da bola deve colocar-se sobre a marca do alinhamento e com os pés fora do *terreno-de-jogo*. Enquanto a bola não for lançada, este jogador não pode colocar qualquer dos seus pés dentro do *terreno-de-jogo*.

CONSEQUÊNCIA: *Opção entre um alinhamento e uma formação-ordenada.*

18.23. A bola deve:

- a) Ser lançada a direito e sobre a marca do alinhamento e
- b) Cruzar a *linha-de-5-metros* antes de tocar no chão ou ser jogada.

CONSEQUÊNCIA: *Opção entre um alinhamento e uma formação-ordenada. Se for escolhido o alinhamento e a bola for novamente lançada torta, será assinalada uma formação-ordenada a favor da equipa que lançou a bola em primeiro lugar.*

- c) Ser lançada sem demora quando o alinhamento estiver formado.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

18.24. O lançador não deve simular o lançamento da bola.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

18.25. Nenhum adversário deve impedir o lançamento da bola.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO



DURANTE O ALINHAMENTO

- 18.26. O alinhamento inicia-se quando a bola sai das mãos do lançador.
- 18.27. Uma vez iniciado o alinhamento, o lançador e o seu opositor direto podem:
- Juntar-se ao alinhamento.
 - Retirar-se para trás da *linha-de-fora-de-jogo* dos não participantes no alinhamento da sua equipa.
 - Permanecer a menos de 5 metros da *linha-lateral*.
 - Movimentar-se para a posição do *recetor* da bola, desde que essa posição não esteja ocupada por outro jogador.
- 18.28. No caso destes jogadores se colocarem em qualquer outra posição, estarão em posição de *fora-de-jogo*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO

18.29. Uma vez iniciado o alinhamento, qualquer jogador participante no alinhamento pode:

- a) Disputar a posse de bola.
- b) Agarrar, captar ou desviar a bola. O jogador apenas pode usar o braço exterior em relação à *linha-de-lançamento* para agarrar ou desviar a bola quando tiver as duas mãos acima da sua cabeça.

CONSEQUÊNCIA: Pontapé-livre.

- c) Levantar ou apoiar um saltador da sua equipa. Estes jogadores devem trazê-lo para o chão em segurança logo que a bola tenha sido conquistada por um jogador de qualquer uma das equipas.

CONSEQUÊNCIA: Pontapé-livre.

- d) Sair do alinhamento para ocupar uma posição para poder receber a bola, desde que se mantenha sempre em movimento até ao final do alinhamento, no espaço compreendido entre a sua *linha-de-lançamento* e uma linha dez metros atrás desta linha. De acordo com a Lei 18.38, se a posição de *recetor* não estiver ocupada, o jogador que sair do alinhamento para a ocupar, não precisa de estar em movimento até ao final do alinhamento.

CONSEQUÊNCIA: Pontapé-livre.

- e) Agarrar e levar para o chão um adversário portador da bola, a partir do momento em que este jogador tenha os pés em contato com o chão.

CONSEQUÊNCIA: Penalidade.



Proibido apoiar-se num adversário



Proibido agarrar ou empurrar



Proibido carregar



Proibido bloquear o lançamento



Pre-gripping permitido



É permitido levantar um jogador do alinhamento



LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO

FORA-DE-JOGO NO ALINHAMENTO

- 18.30. Todos os jogadores participantes no alinhamento estão *em-jogo* se, após o lançamento da bola, permanecerem do seu lado da *linha-de-lançamento* até que a bola tenha tocado num jogador ou no chão.
- 18.31. Um jogador que salta para a bola sem êxito e ultrapassa a *linha-de-lançamento* deve imediatamente recolocar-se *em-jogo*, do lado da sua equipa.
- 18.32. Até que a bola saia das mãos do lançador e toque num jogador ou no chão, a *linha-de-fora-de-jogo* para os jogadores participantes no alinhamento é a *linha-de-lançamento*. A partir desse momento, a *linha-de-fora-de-jogo* passa pelo ponto da bola.
- 18.33. Quando se formar um *ruck* ou um *maul* na *linha-de-lançamento*, um jogador participante no alinhamento pode:
- Integrar-se no *ruck* ou no *maul*, ou
 - Retirar-se para trás da *linha-de-fora-de-jogo*, que passa pelo último pé de um jogador da sua equipa integrado no *ruck* ou no *maul*.
- 18.34. Depois da bola sair das mãos do lançador, um jogador participante no alinhamento pode passar a *linha-de-15-metros*. Se a bola não for lançada para um ponto depois dessa linha, o jogador deve voltar imediatamente a incorporar-se no alinhamento.
- 18.35. Os jogadores não participantes no alinhamento devem permanecer pelo menos a 10 metros da *linha-de-lançamento*, ou atrás da *linha-de-ensaio*, se esta estiver mais próxima. Se a bola for lançada antes de um jogador se poder colocar *em-jogo*, este não será penalizado se recuar imediatamente para uma posição *em-jogo*. O jogador não pode ser repostado *em-jogo* por ação de qualquer outro jogador.
- 18.36. Após a bola sair das mãos do lançador, os jogadores da sua equipa não participantes no alinhamento podem avançar. Se tal acontecer, então os adversários podem igualmente avançar. Caso a bola não ultrapasse a *linha-de-15-metros*, estes jogadores não serão penalizados desde que recuem imediatamente para trás das suas *linhas-de-fora-de-jogo*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

CONCLUSÃO DO ALINHAMENTO

- 18.37. O *alinhamento* termina quando:
- A bola ou o jogador portador da bola:
 - abandonam o *alinhamento*; ou
 - se deslocam para o espaço entre a *linha-lateral* e a *linha-de-5-metros*; ou
 - passam para além da *linha-de-15-metros*.
 - Se constitui um *ruck* ou um *maul* e todos os pés dos jogadores que o constituem se deslocam para além da *linha-de-lançamento*.
 - A bola se tornar injogável.
- 18.38. Nenhum jogador pode abandonar o *alinhamento* antes deste terminar, exceto para se movimentar para a posição do *recetor* da bola desde que esta posição não esteja ocupada.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*



LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA

DEFINIÇÕES

Formação-ordenada: designa uma situação de jogo ordenada pelo árbitro em que participam jogadores de ambas as equipas ligados entre si com o objetivo de conquistar a bola.

Formação-ordenada simulada: uma *formação-ordenada* em que a equipa introdutora ganha a bola sem disputa e em que é proibido a qualquer das equipas fazer força e empurrar.

Introdução da Bola: ação do jogador que introduz a bola numa *formação-ordenada*.

Introdutor: jogador responsável pela introdução da bola na *formação ordenada*.

Ligação: agarrar firmemente o corpo – entre a cintura e o ombro – de um jogador, com todo o braço – da mão ao ombro – em contato.

Zona da Formação-ordenada: área no *terreno-de-jogo* onde poderá ser constituída a *formação-ordenada*.

PRINCÍPIO

O propósito de uma *formação-ordenada* é a de recomeçar o jogo com uma disputa pela posse de bola após uma infração ligeira ou após uma paragem no jogo.

19.1. O local da *formação-ordenada* e qual a equipa com direito à introdução da bola está estipulada de acordo com:

Situação	Local da <i>formação-ordenada</i>	Equipa introdutora
Toque ou passe para a frente, exceto no alinhamento.	Na <i>zona-da-formação-ordenada</i> , no ponto mais próximo do local da infração.	Equipa não infratora.
Toque ou passe para a frente no alinhamento; lançamento incorreto; <i>lançamento-rápido</i> incorreto.	A 15 metros da <i>linha-lateral</i> sobre a <i>linha-de-lançamento</i> .	Equipa não infratora.
Opção de <i>formação-ordenada</i> em situação de <i>fora-de-jogo</i> em <i>jogo-em-geral</i> .	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , no ponto mais próximo do local onde a equipa infratora jogou a bola em último lugar antes da infração.	Equipa não infratora.
Opção de <i>formação-ordenada</i> em alternativa a uma <i>penalidade</i> ou <i>pontapé-livre</i> .	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , no ponto mais próximo do local onde se verificou a infração.	Equipa não infratora.
A bola é introduzida pela equipa na sua própria <i>área-de-ensaio</i> e fica <i>morta</i> .	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , a 5 metros da <i>linha-de-ensaio</i> , na perpendicular do ponto onde a bola ficou <i>morta</i> .	Equipa adversária.



LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA

Situação	Local da <i>formação-ordenada</i>	Equipa introdutora
Bola injogável numa placagem ou num <i>ruck</i> .	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , no ponto mais próximo do local onde ocorreu a placagem ou o <i>ruck</i> .	A última equipa a avançar no terreno antes da paragem. Se nenhuma das equipas estava a avançar, será a equipa que se encontra no meio-campo adversário.
Um <i>maul</i> que termina sem sucesso.	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , no ponto mais próximo do local onde o <i>maul</i> terminou.	A equipa que não tinha a posse de bola no início do <i>maul</i> . Se o árbitro não conseguir distinguir qual a equipa que tinha a posse de bola, será a equipa que estava em progressão antes da paragem do <i>maul</i> . Se nenhuma das equipas estava em progressão, será a equipa que se encontra no meio-campo adversário.
Um <i>maul</i> injogável após a captação directa da bola de um pontapé em <i>jogo-em-geral</i> .	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , no ponto mais próximo do local do <i>maul</i> .	Equipa do jogador que captou a bola.
Opção de <i>formação-ordenada</i> após um pontapé-de-saída ou pontapé-de-22 mal executado.	No centro da linha de meio-campo ou, no caso de ter sido um pontapé-de-22, no centro da <i>linha-de-22</i> .	Equipa adversária do chutador.
Excesso de tempo no cumprimento da ordem para jogar a bola em situação de <i>formação-ordenada</i> , <i>ruck</i> ou <i>maul</i> .	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , no ponto mais próximo do local onde ocorreu a <i>formação-ordenada</i> , o <i>ruck</i> ou o <i>maul</i> .	Equipa que não tinha a posse de bola.
A bola ou o portador da bola toca no árbitro e uma das equipas obtém vantagem desse contato.	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , no ponto mais próximo do local do contato.	Última equipa que jogou a bola.
Paragem no jogo devido a lesão.	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , no último ponto onde a bola foi jogada.	Última equipa com posse de bola.
Repetição de <i>formação-ordenada</i> sem infração.	No local onde ocorreu a <i>formação-ordenada</i> original.	Equipa introdutora na <i>formação-ordenada</i> original.
Excesso de tempo na execução da penalidade aos postes.	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , no ponto mais próximo do local onde foi assinalada a penalidade.	Equipa não infratora.
Jogador incapaz de executar o pontapé-livre dentro de um minuto, depois de lhe ter sido concedido um “Marco!”	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , no ponto mais próximo do local onde foi assinalado o pontapé-livre.	Equipa do jogador que beneficiou do pontapé-livre.
O árbitro assinala uma <i>formação-ordenada</i> de acordo com a Lei 6.8.b).	Na zona da <i>formação-ordenada</i> , no ponto mais próximo do local onde o jogo foi interrompido.	Última equipa que estava em progressão ou, se nenhuma das equipas estava em progressão, será a equipa que se encontra no meio-campo adversário

**LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA****CONSTITUIÇÃO DA FORMAÇÃO-ORDENADA**

- 19.2. Qualquer *formação-ordenada* será constituída na marca indicada pelo árbitro dentro da zona definida (vf *Zona da formação-ordenada*).
- 19.3. O árbitro deve assinalar com o pé a marca que indica a *linha-média* da *formação-ordenada*, paralela às *linhas-de-ensaio*.
- 19.4. As equipas devem estar prontas para constituir a *formação-ordenada* até 30 segundos após a marca ter sido feita no chão.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

- 19.5. Quando as duas equipas são constituídas por 15 jogadores, a *formação-ordenada* é composta, conforme indicado na ilustração, pela ligação de oito jogadores de cada equipa. A *formação-ordenada* completa de cada equipa é constituída por três jogadores de *primeira-linha*, sendo dois pilares e um talonador, dois jogadores de segunda linha e três jogadores de terceira linha.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*.

- 19.6. Quando uma equipa ficar reduzida a menos de 15 jogadores e não se justificar recorrer a *formação-ordenada simulada*, o número de jogadores de cada equipa na *formação-ordenada* poderá ser igualmente reduzido. No entanto, quando uma equipa proceder à redução permitida por Lei, nada obriga a que a outra equipa reduza o número de jogadores da sua *formação-ordenada*. Qualquer redução não deve porém levar a que o número de jogadores de qualquer das equipas na *formação-ordenada* seja inferior a 5.
- 19.7. Os jogadores na *formação-ordenada* ligam-se entre si da seguinte forma:
- Os pilares ligam-se ao talonador.
 - O talonador liga-se com ambos os braços. A ligação pode ser feita por cima ou por baixo dos braços dos pilares.
 - Os “2ª linha” ligam-se entre si e ao pilar que se encontra à sua frente.
 - Todos os outros jogadores da *formação-ordenada* têm de ligar-se com pelo menos um braço ao corpo de um “2ª linha”.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*.

- 19.8. Os dois conjuntos de jogadores enfrentam-se, um de cada lado e paralelos à *linha-média* da *formação-ordenada*.
- 19.9. As duas primeiras linhas devem colocar-se a uma distância não superior ao comprimento de um braço esticado. Os talonadores posicionam-se próximo da marca da *formação-ordenada*.

LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA



Formação-ordenada

A SEQUÊNCIA DE ENCAIXE

19.10. Quando ambos os conjuntos de jogadores da *formação-ordenada* estiverem estáveis, estacionários e formados, o árbitro ordena “baixa”.

- A esta voz do árbitro, caso ainda não o tenham feito, as primeiras linhas adotam uma posição agachada. Nesta posição, os jogadores da *primeira-linha* não devem ter os ombros e as cabeças mais baixos que a sua linha de ancas, condição esta que se mantém até ao fim da *formação-ordenada*.
- As primeiras linhas baixam-se, posicionando a sua cabeça do lado esquerdo da cabeça do adversário direto, de modo a que nenhum jogador tenha a sua cabeça em contato com o pescoço ou os ombros de um adversário.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.



LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA

- 19.11. Quando ambos os conjuntos de jogadores da *formação-ordenada* estiverem estáveis, estacionários, formados e agachados, o árbitro ordena “liga”.
- O pilar esquerdo deve ligar-se com o seu braço esquerdo por dentro do braço exterior do pilar direito adversário.
 - O pilar direito deve ligar-se com o seu braço direito por fora da parte superior do braço exterior do pilar esquerdo adversário.
 - Os pilares ligam-se agarrando a camisola dos seus adversários diretos na zona das costas ou na zona lateral do tronco.
 - Todas as ligações dos jogadores devem manter-se do início até ao fim da *formação-ordenada*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

- 19.12. Quando ambos os conjuntos de jogadores da *formação-ordenada* estiverem estáveis, estacionários, formados, agachados e com as primeiras linhas ligadas uma à outra, o árbitro ordena “Joga!”.
- É apenas a partir deste momento que as equipas podem encaixar uma na outra, completando a composição da *formação-ordenada* e criando um túnel no qual é introduzida a bola.
 - Todos os jogadores devem estar numa posição que lhes permita empurrar para a frente.
 - Cada jogador da primeira-linha deve ter ambos os pés em contato com o chão, suportando firmemente o seu peso em pelo menos um dos seus pés.
 - Nenhum pé do talonador deve estar à frente do pé mais avançado dos seus pilares.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

INTRODUÇÃO DA BOLA

- 19.13. O médio de formação escolhe o lado de introdução da bola.
- 19.14. O médio de formação segura na bola conforme indicado na ilustração.
- 19.15. Quando ambos os conjuntos de jogadores da *formação-ordenada* estiverem estáveis, estacionários, formados, agachados e com as primeiras linhas ligadas uma à outra, a bola será introduzida pelo médio de formação:
- Pelo lado escolhido.
 - Fora do túnel.
 - Sem demora.
 - Num movimento contínuo para a frente.
 - De uma forma rápida.
 - Paralelamente às linhas-de-ensaio. O introdutor pode alinhar o seu ombro pela *linha-média* da *formação-ordenada*, ficando desta forma mais próximo da sua equipa.
 - De forma que toque no chão dentro do túnel.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA

Introdução da bola na *formação-ordenada***DURANTE A FORMAÇÃO-ORDENADA**

19.16. A *formação-ordenada* começa quando a bola sai das mãos do seu introdutor.

19.17. As equipas apenas podem empurrar depois da introdução da bola na *formação-ordenada*.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

19.18. Uma equipa pode conquistar a posse de bola empurrando a outra equipa e afastando-a da bola.

19.19. Os jogadores podem empurrar desde que façam força em frente e paralelamente ao chão.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*.

19.20. Os jogadores da *primeira-linha* só podem tentar talonar depois da bola tocar no chão dentro do túnel.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

19.21. Um jogador da *primeira-linha* pode servir-se de qualquer dos seus pés para talonar a bola, mas não pode usar os dois ao mesmo tempo.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*.

19.22. O talonador da equipa introdutora tem de tentar talonar a bola.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

19.23. Os jogadores das *primeiras-linhas* não podem pontapear propositamente a bola para fora do túnel pelo lado da introdução.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

19.24. Os jogadores participantes na *formação-ordenada* podem jogar a bola apenas com os pés ou a perna, mas não a podem levantar.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*.

**LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA**

- 19.25. Se a *formação-ordenada* colapsar ou se um jogador for levantado de modo que deixe de ter os pés apoiados no chão ou for empurrado para cima e obrigado a desformar, o árbitro tem de apitar imediatamente de modo a obrigar os jogadores a pararem de empurrar.
- 19.26. Quando a *formação-ordenada* estiver parada e a bola disponível na parte de trás da formação por três a 5 segundos, o árbitro deve dizer “Joga!”. A partir desse momento, a equipa deve tirar a bola da *formação-ordenada* imediatamente.

CONSEQUÊNCIA: *Formação-ordenada*.

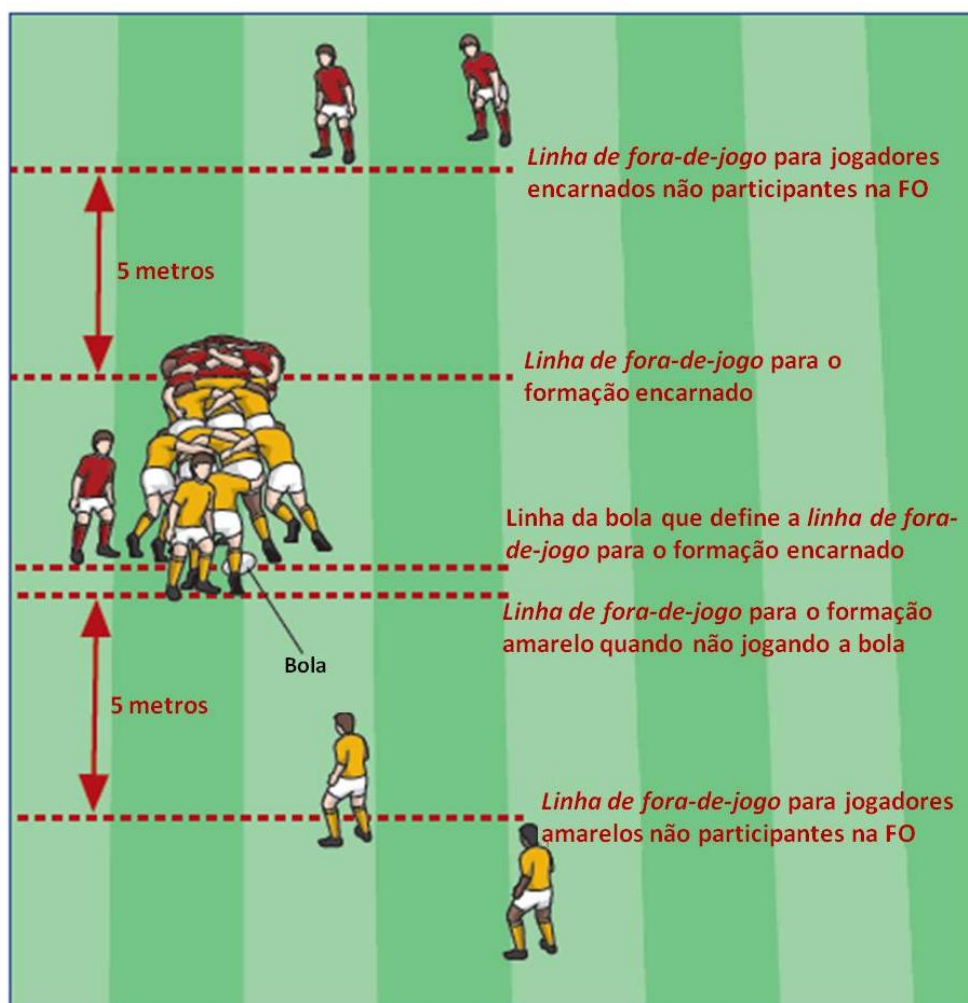
FORA-DE-JOGO NA FORMAÇÃO-ORDENADA

- 19.27. Os jogadores devem manter-se *em-jogo* durante toda a duração da *formação-ordenada*.
- 19.28. Antes do início da *formação-ordenada*, o opositor direto do introdutor da bola deve posicionar-se:
- Do lado da sua equipa em relação à *linha-média*, ao lado do introdutor; ou
 - Pelo menos 5 metros atrás do último pé do último jogador da sua equipa incorporado na *formação-ordenada* e não deve ultrapassar essa linha-de-fora-de-jogo até que a *formação-ordenada* termine.
- 19.29. A partir do início da *formação-ordenada*, o jogador da equipa com a posse de bola – seja o introdutor ou o seu opositor direto – só pode ter um dos pés à frente da linha da bola.
- 19.30. A partir do início da *formação-ordenada*, o jogador médio de formação da equipa que não tenha a posse de bola deve:
- Posicionar-se com ambos os pés atrás da bola e manter-se perto da *formação-ordenada*, mas não deve ocupar o espaço entre o flankeador e o N°8 da equipa adversária; ou
 - Retirar-se permanentemente para um ponto qualquer atrás da *linha-de-fora-de-jogo* que passa pelo último pé do último jogador da sua equipa incorporado na *formação-ordenada*; ou
 - Retirar-se permanentemente pelo menos 5 metros atrás do último pé do último jogador da sua equipa incorporado na *formação-ordenada*.
- 19.31. Os jogadores não participantes na *formação-ordenada* devem permanecer pelo menos 5 metros atrás do último pé do jogador da sua equipa incorporado na *formação-ordenada*.
- 19.32. Se o último pé de uma equipa estiver sobre, atrás ou a menos de 5 metros da sua *linha-de-ensaio*, a *linha-de-fora-de-jogo* para os jogadores não participantes daquela equipa será a *linha-de-ensaio*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*.

- 19.33. As *linhas-de-fora-de-jogo* deixam de ser aplicáveis logo que a *formação-ordenada* termine.

LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA



Fora-de-jogo na formação-ordenada

REPETIR A FORMAÇÃO-ORDENADA

19.34. Sem que tenha ocorrido qualquer infração, o árbitro deve interromper o jogo e mandar repetir a *formação-ordenada* quando:

- a) A bola sair por qualquer dos lados do túnel.
- b) Colapsar ou se desmembrar antes que tenha terminado.
- c) Rodar mais de 90 graus, para além de uma posição em que a *linha-média* fique paralela à *linha-lateral*.
- d) Nenhuma das equipas conquistar a posse de bola.
- e) A bola for pontapeada acidentalmente para fora do túnel.

Exceção: Se a bola for pontapeada repetidamente para fora do túnel, o árbitro deve considerar a ação como intencional.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

19.35. Sempre que a *formação-ordenada* for mandada repetir, a bola será introduzida pela mesma equipa que a introduziu inicialmente.



LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA

FIM DA FORMAÇÃO-ORDENADA

19.36. A *formação-ordenada* termina quando:

- a) A bola sair da *formação-ordenada* exceto se for pelo túnel, situação em que deve ser mandada repetir.
- b) A bola estiver nos pés do último jogador da *formação-ordenada* e este agarrar a bola ou a bola for jogada pelo médio de formação da equipa.
- c) O jogador Nº8 apanhar a bola dos pés da segunda linha dentro da *formação-ordenada*.
- d) O árbitro assinalar uma infração.
- e) A bola dentro da *formação-ordenada* atingir ou ultrapassar a *linha-de-ensaio*.

JOGO PERIGOSO E AÇÕES INTERDITAS NA FORMAÇÃO-ORDENADA

19.37. Jogo perigoso na *formação-ordenada* inclui:

- a) Jogador da *primeira-linha* lançar-se sobre os seus opositores.
- b) Puxar um adversário.
- c) Levantar propositadamente um adversário de modo que este deixe de ter os pés apoiados no chão ou empurrar um adversário para cima obrigando-o a desformar.
- d) Provocar propositadamente a derrocada da *formação-ordenada*.
- e) Cair ou ajoelhar-se propositadamente na *formação-ordenada*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

19.38. Outras práticas proibidas na *formação-ordenada* incluem:

- a) Um jogador cair sobre ou perto da bola imediatamente após esta sair da *formação-ordenada*.
- b) Os médios de formação pontapearem a bola enquanto esta permanece na *formação-ordenada*.
- c) Um jogador que não seja da *primeira-linha* agarrar ou empurrar um adversário.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

- d) Quando a bola sair da *formação-ordenada*, um jogador não a pode fazer reentrar.
- e) Um jogador que não faz parte de qualquer das primeiras linhas não pode jogar a bola enquanto esta se encontra no túnel.
- f) O jogador médio de formação não pode, enquanto a bola permanece na *formação-ordenada*, agir por forma a levar os seus adversários a julgar que a bola está fora da mesma.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

ALTERAÇÕES À LEI DA FORMAÇÃO-ORDENADA

19.39. Uma Federação poderá implementar as Alterações de sub-19 relativas à *formação-ordenada* em jogos de outras competições sob a sua jurisdição.



LEI 20 – PENALIDADE E PONTAPÉ-LIVRE

DEFINIÇÕES

Penalidade: é um pontapé assinalado contra uma equipa por uma falta grave.

Pontapé-livre: é um pontapé assinalado contra a equipa infratora ou a favor de uma equipa quando lhe é concedido o “Marco!”.

PRINCÍPIO

As penalidades e os pontapés-livres são assinalados para recomeçar o jogo após a ocorrência de faltas.

LOCAL DA PENALIDADE E DO PONTAPÉ-LIVRE

20.1. A marca para a penalidade ou o pontapé-livre tem de ser no terreno-de-jogo e não pode distar menos de 5 metros da linha-de-ensaio, conforme estabelecido na seguinte tabela:

Infração	Local da penalidade ou do pontapé-livre
Com o jogo a decorrer, exceto ao carregar o chutador fora de tempo.	No ponto da falta.
Em situação de bola morta.	- No ponto onde o jogo iria recomeçar, mas se a marca da falta estiver localizada fora de campo ou dentro de campo até à linha-de-15-metros, a penalidade ou o pontapé-livre serão assinalados na linha-de-15-metros, no cruzamento com a perpendicular à linha-lateral que passa no local da falta. - Se o recomeço for um pontapé-de-22, a marca da penalidade é num ponto qualquer sobre essa linha (a escolher pela equipa não infratora)
Por qualquer infração cometida fora do campo-de-jogo com a bola em jogo.	Na linha-de-15-metros, no seu cruzamento com a linha que passa no local da falta cometida fora de campo ou, se a infração ocorreu fora da linha-lateral-da-área-de-ensaio ou atrás da linha-de-fundo, o local de execução será na linha-de-5-metros da linha-de-ensaio, no cruzamento com a linha que passa no local da falta cometida fora de campo mas nunca a menos de 15 metros da linha-lateral.
No alinhamento.	Na linha-de-15-metros sobre a sua linha-de-lançamento.
Fora-de-jogo numa fase de jogo.	Sobre a linha-de-fora-de-jogo da equipa infratora.
Nova infração cometida pela mesma equipa após o árbitro ter apitado mas antes da execução da penalidade ou pontapé-livre original.	Dez metros à frente da marca original.



LEI 20 – PENALIDADE E PONTAPÉ-LIVRE

Infração	Local da <i>penalidade</i> ou do <i>pontapé-livre</i>
<p>Carregar fora de tempo o chutador.</p>	<p>A equipa não infratora escolhe entre o local da falta, ou o ponto de queda da bola no chão ou o ponto onde a bola foi jogada imediatamente a seguir. No caso da opção do local da <i>penalidade</i> ser o ponto de queda ou de jogada da bola, devem ser considerados os pontos seguintes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se a falta tiver ocorrido na <i>área-de-ensaio</i> do jogador que chutou, a <i>penalidade</i> será executada a 5 metros da <i>linha-de-ensaio</i> num ponto passando pelo ponto da infração mas nunca a menos de 15 metros das <i>linhas-laterais</i>. - A equipa não infratora pode igualmente optar por executar a <i>penalidade</i> no ponto de queda da bola no chão ou no ponto onde a bola foi jogada a seguir antes de tocar no chão. Este ponto não poderá ser a menos de 15 metros das <i>linhas-laterais</i>. - Se a bola tocar no chão sobre a <i>linha-lateral</i> ou fora do terreno-de-jogo, a opção da <i>penalidade</i> será na <i>linha-de-15-metros</i>, numa perpendicular que passa pelo ponto onde cruzou a <i>linha-lateral</i>. - Se a bola tocar no chão ou for jogada antes de tocar no chão a menos de 15 metros da <i>linha-lateral</i>, o local de execução da <i>penalidade</i> será na <i>linha-de-15-metros</i> no cruzamento com a perpendicular à <i>linha-lateral</i> que passa no ponto onde a bola tocou no chão ou onde foi jogada antes de tocar no chão. - Se a bola tocar no chão dentro da <i>área-de-ensaio</i>, sobre ou fora da <i>linha-linha-lateral-da-área-de-ensaio</i> ou sobre ou fora da <i>linha-de-fundo</i>, a opção da <i>penalidade</i> será a 5 metros da <i>linha-de-ensaio</i>, numa linha perpendicular à <i>linha-lateral</i> que passa pelo ponto onde a bola a cruzou mas nunca a menos de 15 metros da <i>linha-lateral</i>. - Se a bola bater nos postes, a opção da <i>penalidade</i> será no ponto onde a bola tocar no chão.

Infração	Local da <i>penalidade</i> ou do <i>pontapé-livre</i>
<p>Propositadamente tocar ou atirar a bola com as mãos para fora de campo.</p>	<p>Se a bola for tocada ou atirada:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) De dentro do <i>campo-de-jogo</i> para fora pela <i>linha-lateral</i> ou <i>linha-linha-lateral-da-área-de-ensaio</i>, ou para além da <i>linha-de-fundo</i>, a marca de execução será no ponto onde ocorreu a falta mas não a menos de 15 metros da <i>linha-lateral</i> e a 5 metros da <i>linha-de-ensaio</i>. b) De dentro da <i>área-de-ensaio</i> para fora pela <i>linha-lateral</i> ou <i>linha-linha-lateral-da-área-de-ensaio</i>, a marca de execução será na <i>linha-de-5-metros</i> mas não a menos de 15 metros da <i>linha-lateral</i>. c) De dentro da <i>área-de-ensaio</i> para fora pela <i>linha-de-fundo</i>, a marca de execução será na <i>linha-de-5-metros</i> passando pelo ponto onde ocorreu a falta.
<p>Qualquer infração dentro da <i>área-de-ensaio</i> ou a menos de 5 metros da <i>linha-de-ensaio</i></p>	<p>No <i>terreno-de-jogo</i> a 5 metros da <i>linha-de-ensaio</i> na perpendicular que passa pelo ponto onde ocorreu a falta.</p>



LEI 20 – PENALIDADE E PONTAPÉ-LIVRE

- 20.2. A *penalidade* ou o *pontapé-livre* é executado sobre ou atrás da marca, numa linha que por ela passa paralelamente à *linha-lateral*. Se o *pontapé* for executado no local errado, será executado novamente.

OPÇÕES NA PENALIDADE E NO PONTAPÉ-LIVRE

- 20.3. A equipa que beneficia de uma *penalidade* ou de um *pontapé-livre* pode optar como alternativa por uma *formação-ordenada*.
- 20.4. Num alinhamento, a equipa que beneficia de uma *penalidade* ou de um *pontapé-livre* pode optar de novo por um alinhamento ou em alternativa por uma *formação-ordenada*.

EXECUÇÃO DA PENALIDADE OU DO PONTAPÉ-LIVRE

- 20.5. A *penalidade* e o *pontapé-livre* têm de ser executados sem demora.
- 20.6. Qualquer jogador pode executar a *penalidade* ou o *pontapé-livre*, com exceção de um *pontapé-livre* assinalado por pedido de “Marco!”.
- 20.7. O *pontapé* deve ser dado com a bola que estava em jogo a não ser que o árbitro decida de outra maneira.
- 20.8. O *pontapé* pode ser executado por *pontapé-de-ressalto* ou *pontapé-colocado*, sendo que o *pontapé-colocado* só pode ser utilizado para chutar aos postes.
- 20.9. O jogador executante pode pontapear a bola em qualquer direção.
- 20.10. Quando da execução de uma *penalidade* ou *pontapé-livre*, toda a equipa do chutador, com exceção do colocador da bola para execução dum *pontapé-colocado*, deve estar atrás da linha da bola até ao momento em que esta é pontapeada.
- 20.11. O jogador executante deve projetar a bola a uma distância visível. O executante, sendo ele mesmo o portador da bola, deve projetá-la para fora das mãos ou, estando a bola no chão, deve projetá-la a uma visível distância da marca. Depois de executar corretamente a *penalidade* ou o *pontapé-livre*, o executante pode voltar a jogar a bola.

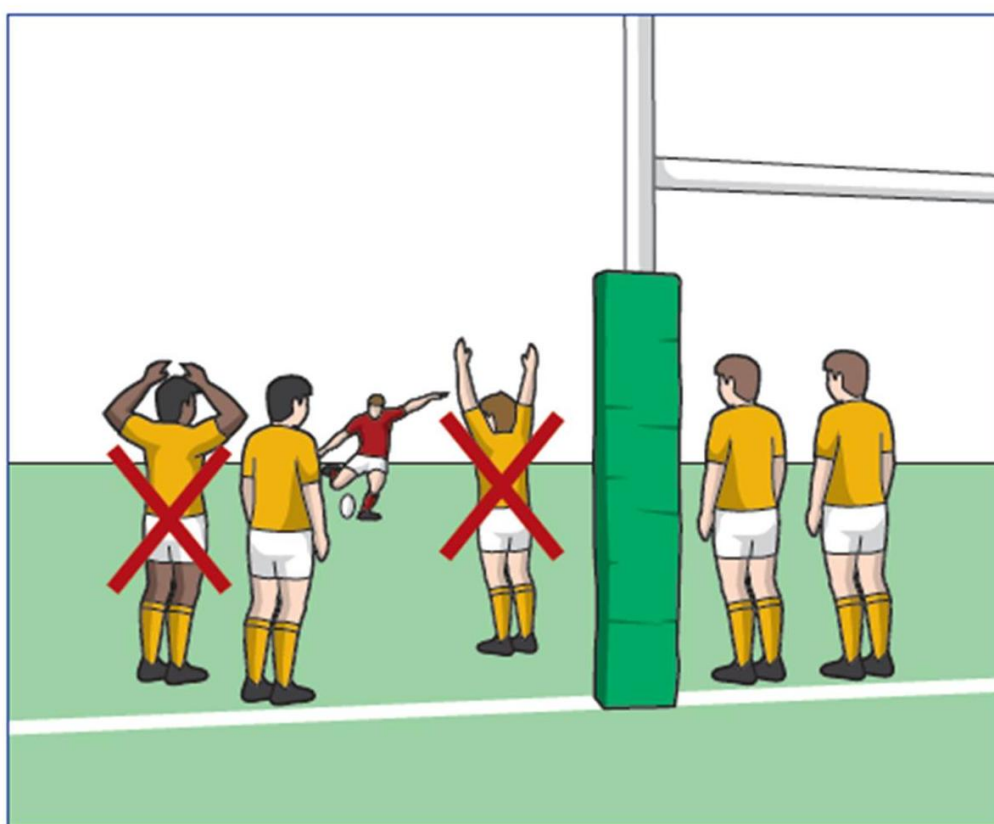
A EQUIPA ADVERSÁRIA NA PENALIDADE E NO PONTAPÉ-LIVRE

- 20.12. Quando for assinalado uma *penalidade* ou um *pontapé-livre*, a equipa adversária deve imediatamente recuar 10 metros em direção à sua *linha-de-ensaio* ou colocar-se dentro da sua *área-de-ensaio* se esta estiver mais perto da marca.
- 20.13. Mesmo que a *penalidade* ou o *pontapé-livre* tenha sido executado rapidamente e a bola esteja a ser jogada pela equipa do executante, os jogadores da equipa adversária devem continuar a recuar para a distância de 10 metros ou para dentro da sua *área-de-ensaio*. Não devem interferir no jogo até o terem feito.

LEI 20 – PENALIDADE E PONTAPÉ-LIVRE

- 20.14. Os jogadores da equipa adversária em retirada não serão penalizados se o fato de não se terem retirado para 10 metros for devido à rapidez de execução do pontapé. No entanto, cada um deles deve continuar a recuar até que um dos seus companheiros de equipa, que estava pelo menos a 10 metros da marca do pontapé, passe por ele.
- 20.15. A equipa adversária não deve retardar a execução do pontapé ou obstruir o jogador que o executa. Esta disposição visa ações propositadas como levar a bola, atirá-la ou pontapeá-la fora do alcance de qualquer jogador da equipa que vai executar o pontapé.

CONSEQUÊNCIA: Nova *penalidade* ou *pontapé-livre*, 10 metros à frente da marca primitiva. A segunda *penalidade* não deverá ser executada até que o árbitro tenha indicado a nova marca para a execução do pontapé.



Penalidade aos postes

A EQUIPA ADVERSÁRIA NO PONTAPÉ-LIVRE

- 20.16. Logo que o jogador executante do *pontapé-livre* iniciar o seu movimento de execução, é permitido aos jogadores da equipa adversária pressionar sobre o pontapé ou placar o jogador executante.
- 20.17. Se os jogadores adversários, pressionando em condições regulares, impedem a execução do *pontapé-livre*, este é anulado. O jogo recomeçará com uma *formação-ordenada* na marca e a introdução da bola pertencerá à equipa adversária.

LEI 21 – ÁREA-DE-ENSAIO

DEFINIÇÕES

Área-de-ensaio: designa a área retangular entre a *linha-de-ensaio*, a *linha-de-fundo* e as *linhas-laterais-da-área-de-ensaio*. Nesta área está incluída a *linha-de-ensaio*, mas excluídas a *linha-de-fundo* e as *linhas-laterais-da-área-de-ensaio*.

Linha-de-ensaio: designa as linhas que pertencem às *áreas-de-ensaio* e sobre as quais se encontram os postes. Os postes não pertencem a esta linha.

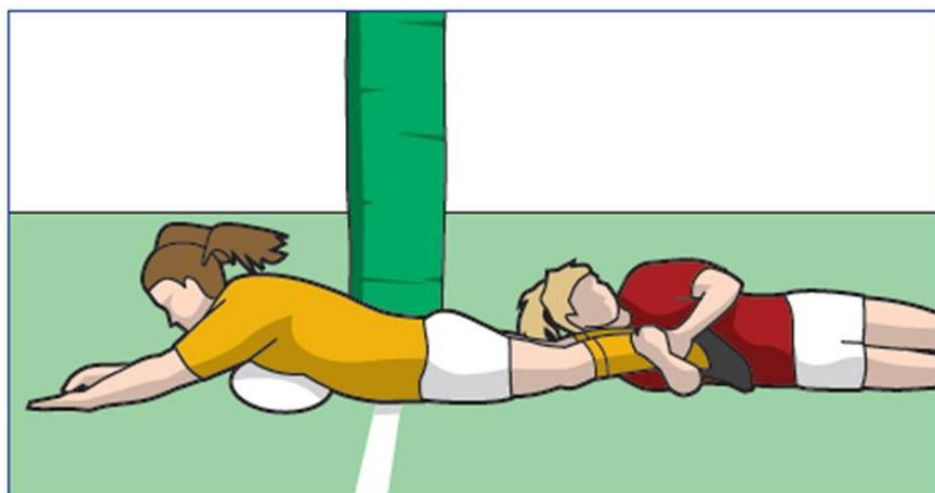
Linha-de-fundo: é a linha final em cada topo do campo, mas que não pertence ao *campo-de-jogo*.

Toque-no-chão: ação de colocação da bola no chão por um jogador dentro da *área-de-ensaio*.

TOQUE-NO-CHÃO

21.1. Pode ser feito *toque-no-chão* dentro da *área-de-ensaio* quando:

- O portador da bola a coloca em contato com o chão dentro da *área-de-ensaio*; ou
- A bola estiver dentro da *área-de-ensaio* e for pressionada contra o chão com a mão ou mãos, braço ou braços ou com a parte frontal do tronco, incluindo a cintura e o pescoço.



Toque-no-chão

- 21.2. Apanhar a bola do chão não constitui um *toque-no-chão*. Um jogador pode apanhar a bola do chão dentro da *área-de-ensaio* e fazer um *toque-no-chão* noutra ponto dentro desta mesma área.
- 21.3. Um jogador atacante marca um *ensaio* quando é o primeiro a fazer um *toque-no-chão* com a bola na *área-de-ensaio* adversária.
- 21.4. Quando o jogador atacante portador da bola dentro da *área-de-ensaio*, faz um *toque-no-chão* e simultaneamente toca na *linha-lateral-da-área-de-ensaio* ou na *linha-de-fundo* (ou em qualquer parte do terreno para além destas linhas), é assinalado um *pontapé-de-22* a favor da equipa defensora.



LEI 21 – ÁREA-DE-ENSAIO

- 21.5. Quando o portador da bola faz *toque-no-chão* dentro da *área-de-ensaio* e toca simultaneamente na *linha-lateral* (ou no terreno para além desta linha) a bola é considerada fora do *terreno-de-jogo* e é assinalado um alinhamento a favor da equipa adversária.
- 21.6. Se um jogador defensor faz um *toque-no-chão* dentro da *área-de-ensaio* a bola fica *morta*.
- 21.7. Considera-se marcado um **ensaio** se o balanço de um jogador placado antes da sua *linha-de-ensaio* o leva a entrar nessa área.
- 21.8. Um jogador portador da bola placado no *terreno-de-jogo* e perto da sua *área-de-ensaio* pode fazer um *toque-no-chão* desde que coloque a bola imediatamente e num movimento contínuo dentro daquela área.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

- 21.9. Um jogador, estando fora pela *linha-lateral* ou *linha-lateral-da-área-de-ensaio* e desde que não seja o portador da bola, pode fazer um *toque-no-chão*.
- 21.10. Se um jogador placado está a tentar fazer um *toque-no-chão*, é permitido a um jogador adversário tirar-lhe a bola, desde que não a pontapeie ou a tente pontapear.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

BOLA PONTAPEADA QUE SAI PELA ÁREA-DE-ENSAIO

- 21.11. Se a equipa atacante pontapeia a bola no *terreno-de-jogo* e ela sai pela *área-de-ensaio* adversária, quer pela *linha-lateral-da-área-de-ensaio* quer pela *linha-de-fundo*, a equipa defensora tem duas opções à sua escolha:
- Executar um *pontapé-de-22*, ou
 - Introduzir a bola numa *formação-ordenada* no ponto onde a bola foi pontapeada.

Exceção: Quando uma equipa tenta, sem sucesso, uma *penalidade* ou um *pontapé-de-ressalto* aos postes, a equipa adversária recomeça o jogo com um *pontapé-de-22*.

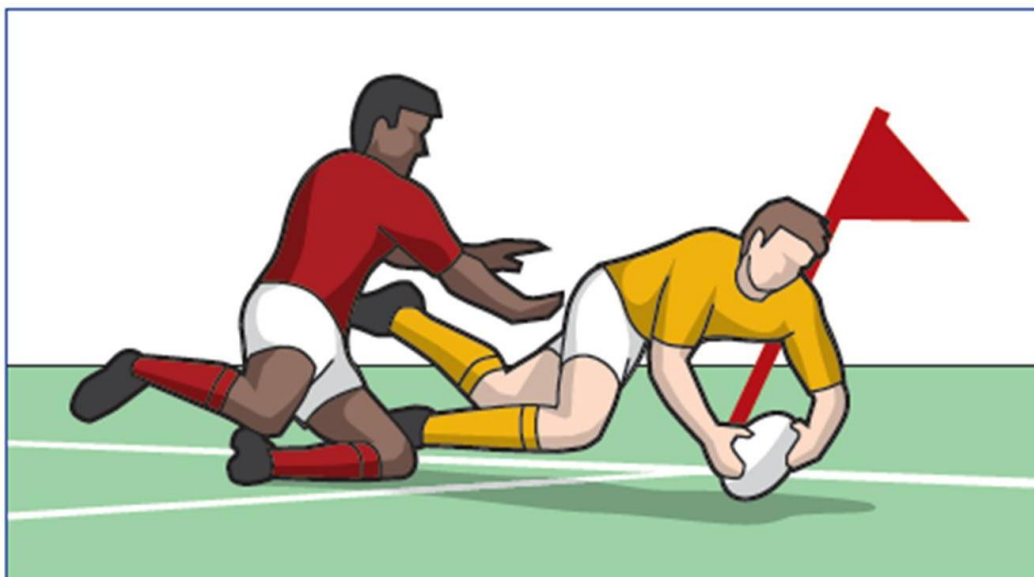
JOGADOR DEFENSOR DENTRO DA ÁREA-DE-ENSAIO

- 21.12. Se um jogador defensor tem qualquer parte do corpo dentro da sua *área-de-ensaio* e desde que não esteja simultaneamente fora pela *linha-lateral-da-área-de-ensaio* ou pela *linha-de-fundo*, considera-se que este jogador está dentro desta área.
- 21.13. Se um jogador, dentro da *área-de-ensaio*, agarra ou apanha a bola que estava no chão no *terreno-de-jogo*, considera-se que o jogador colocou a bola dentro da *área-de-ensaio*.
- 21.14. Se um jogador, sobre ou atrás da *linha-de-fundo* ou fora da *linha-lateral-da-área-de-ensaio*, agarra ou apanha a bola que estava no chão dentro da *área-de-ensaio*, considera-se que o jogador foi responsável pela situação de *bola-morta*.

LEI 21 – ÁREA-DE-ENSAIO

BANDEIROLA-DE-CANTO (BANDEIRA E SUPORTE)

21.15. Se a bola ou o portador da bola tocarem na *bandeirola-de-canto*, sem que esta esteja fora pela *lateral* ou pela *linha-lateral-da-área-de-ensaio*, o jogo prosseguirá exceto se o *toque-no-chão* for feito contra a base do suporte.



Portador da bola toca na *bandeirola-de-canto* antes de fazer *toque-no-chão*

BOLA INJOGÁVEL NA ÁREA-DE-ENSAIO

21.16. Se o jogador que transporta a bola é agarrado na *área-de-ensaio* de tal modo que lhe é completamente impossível fazer um *toque-no-chão* ou jogar a bola, a bola é considerada injogável. O jogo recomeçará com um *pontapé-da-linha-de-ensaio*.

DÚVIDAS EM RELAÇÃO AO TOQUE-NO-CHÃO

21.17. Quando há dúvidas na determinação da equipa que fez em primeiro lugar o *toque-no-chão* na *área-de-ensaio*, o jogo recomeçará com uma *formação-ordenada* a 5 metros da *linha-de-ensaio*, em face do ponto onde foi efetuado o *toque-no-chão*. A introdução da bola será feita pela equipa que se encontra na *área-de-ensaio* adversária.



Federação Portuguesa de Rugby

ALTERAÇÕES PARA O JOGO DE SUB-19



ALTERAÇÕES PARA O JOGO DE SUB-19

As Leis do Jogo aplicam-se ao jogo de sub-19, com exceção das seguintes Alterações:

LEI 3 – A EQUIPA

- Acrescentar:
- 3.8. Para uma equipa poder apresentar 22 jogadores, **deverá** ter pelo menos seis jogadores que possam jogar na 1ª linha, de modo que haja um substituto específico para o pilar esquerdo, o talonador e o pilar direito.
- Incluir um novo ponto 35:
- 3.35. Um jogador que tenha sido substituído taticamente pode substituir qualquer jogador lesionado.

LEI 5 – TEMPO DE JOGO

- Modificar o ponto 1:
- 5.1. Nos jogos de Sub-19, jogar-se-ão dois meios-tempos de 35 minutos de tempo de jogo efetivo cada, num limite máximo de 70 minutos. **Não será permitido** tempo suplementar para desempate num encontro de uma Competição por Eliminatórias, após um tempo total de jogo de 70 minutos.

LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA

- Modificar o ponto 6:
- 19.6. Todos os jogadores nas três posições da *primeira-linha* e os dois jogadores da *segunda-linha* têm de ser capazmente treinados para ocupar aquelas posições. Caso a equipa não consiga apresentar tais jogadores capazmente treinados, por qualquer razão, o árbitro deve ordenar *formações-ordenadas simuladas*. Qualquer *formação-ordenada simulada* que resulte de uma expulsão, suspensão temporária ou lesão de um jogador tem de ser disputada com oito jogadores por equipa.
- a) Na *formação-ordenada* com oito jogadores por equipa, a formação de jogadores tem de ser 3-4-1, com o jogador N.º8 formado entre os dois *segunda-linhas*.
 - b) Quando, por qualquer motivo, a equipa está reduzida a menos de 15 jogadores, o número de jogadores de cada equipa na *formação-ordenada* tem de ser igualmente reduzido.
 - c) Quando uma equipa procede à redução autorizada no seu número de jogadores na *formação-ordenada*, a outra equipa é obrigada a proceder a tal redução da mesma forma. O número mínimo de jogadores na *formação-ordenada* não pode ser inferior a 5.
 - d) Quando existir uma *formação-ordenada* incompleta, deve ser constituída da seguinte maneira:
 - i.) Sete jogadores – formação 3-4 (sem a posição de N.º 8);
 - ii.) Seis jogadores – formação 3-2-1 (sem a posição de flaqueadores);
 - iii.) Cinco jogadores – formação 3-2 (sem a terceira-linha).

CONSEQUÊNCIA: Pontapé-livre.



ALTERAÇÕES PARA O JOGO DE SUB-19

- Modificar o ponto 34.c):

REPETIR A FORMAÇÃO-ORDENADA

19.34. Sem que tenha ocorrido qualquer infração, o árbitro deve interromper o jogo e mandar repetir a *formação-ordenada* quando:

- c) Rodar de forma não propositada mais de 45 graus.

- Incluir as seguintes alíneas ao ponto 38:

19.38. Outras práticas proibidas na *formação-ordenada* incluem:

- g) Empurrar os adversários mais de 1,5 metros do ponto inicial em direção à *linha-de-ensaio* adversária.
- h) Reter a bola na *formação-ordenada* depois desta ter sido talonada e obtido o seu controle na *formação-ordenada*.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

- i) Rodá-la de forma propositada.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*



Federação Portuguesa de Rugby

ALTERAÇÕES PARA O SEVENS



ALTERAÇÕES PARA O SEVENS

As Leis do Jogo aplicam-se ao jogo de *Sevens*, com exceção das seguintes Alterações:

LEI 3 – A EQUIPA

- Modificar o ponto 1:
 - 3.1. Durante o jogo cada equipa tem o máximo de 7 jogadores no *campo-de-jogo*.
- Eliminar ponto 2.
- Modificar o ponto 4:
 - 3.4. Uma equipa pode designar e utilizar, no máximo, 5 suplentes.
- Modificar o ponto 5:
 - 3.5. O *organizador do jogo* decide quantos suplentes podem ser indicados, num limite de 5.
- Eliminar os pontos 8 a 13.
- Eliminar os pontos 16 a 20.
- Modificar o ponto 31:
 - 3.31. Se um jogador suplente temporário for temporariamente suspenso, o jogador que foi substituído não poderá retornar ao jogo até que o período de suspensão temporária tenha sido concluído e apenas no caso do jogador ter sido dado como clinicamente apto e regressado ao jogo dentro do prazo estipulado.
- Eliminar o ponto 33.a).
- Eliminar o ponto 33.e).
- Eliminar o ponto 34.



ALTERAÇÕES PARA O SEVENS

LEI 5 – TEMPO DE JOGO

- Modificar o ponto 1:
- 5.1. A duração do jogo terá um limite máximo de catorze minutos excluindo o tempo perdido. Um jogo é dividido em dois meios-tempos de não mais de sete minutos de tempo de jogo efetivo cada. No caso de ser necessário disputar um prolongamento, este terá início após um intervalo de um minuto e será disputado em períodos máximos de 5 minutos cada. No fim de cada período do prolongamento, as equipas trocarão de campo para jogar o período seguinte, sem qualquer intervalo.
- A duração do jogo da final de uma Competição terá um limite máximo de vinte minutos excluindo o tempo perdido e prolongamento. O jogo será dividido em dois meios-tempos de não mais de dez minutos de tempo de jogo efetivo cada.
- Modificar o ponto 2 como segue:
- 5.2. O intervalo do jogo tem duração máxima de 2 minutos.

LEI 6 – EQUIPA DE ARBITRAGEM

- Incluir a alínea a) ao ponto 3:

DEVERES DO ÁRBITRO ANTES DO JOGO

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

- Incluir os pontos 31 a 36:

ÁRBITROS ASSISTENTES DA ÁREA-DE-ENSAIO

- 6.31. Haverá dois árbitros assistentes da *área-de-ensaio* em cada jogo, um em cada área de *ensaio*.
- 6.32. Os dois árbitros assistentes da *área-de-ensaio* estão subordinados à autoridade do árbitro, tal como o estão os dois árbitros assistentes ou juizes de linha.
- 6.33. Os árbitros assistentes da *área-de-ensaio* assinalam o resultado de *pontapés-de-transformação* e *penalidades* aos postes.
- 6.34. Aos árbitros assistentes da *área-de-ensaio* assinalam quando a bola ou o jogador que a transporta ultrapassa ou toca na *linha-linha-lateral-da-área-de-ensaio*.
- 6.35. Sempre que lhe for solicitado pelo árbitro principal, o árbitro assistente da *área-de-ensaio* deve assistir o árbitro nas decisões relacionadas com a marcação de um *ensaio* ou na obtenção de um *toque-na-área-de-ensaio*.



ALTERAÇÕES PARA O SEVENS

- 6.36. A Federação ou o *organizador do jogo* poderá autorizar os árbitros assistentes da *área-de-ensaio* a assinalarem ao árbitro qualquer ato de Jogo-Desleal ocorrido dentro da *área-de-ensaio*.

LEI 8 – PONTUAÇÃO

- Modificar o ponto 7:

PONTAPÉ-DE-TRANSFORMAÇÃO

- 8.7. Após a marcação de um *ensaio*, a equipa tem direito ao *pontapé-de-transformação* aos postes. Este pontapé é executado através de um *pontapé-de-ressalto*.

- Eliminar o ponto 8.c) e modificar o ponto 8.d):

- 8.8. O chutador:

- d) deve executar o pontapé dentro de 30 segundos (tempo de jogo efetivo) após a validação de um *ensaio*.

CONSEQUÊNCIA: O pontapé será anulado.

- Modificar o ponto 14:

A EQUIPA ADVERSÁRIA

- 8.14. Toda a equipa adversária deverá dirigir-se imediatamente para a sua *linha-de-10-metros*.

- Modificar a CONSEQUÊNCIA:

CONSEQUÊNCIA: Por infração da equipa adversária mas tendo havido êxito do *pontapé-de-transformação*, este será validado. Se o pontapé for tentado sem êxito, haverá repetição do pontapé, mas sem a possibilidade de o *carregar* pela equipa adversária.

- Eliminar o ponto 16:

- Modificar o ponto 21:

VALIDAÇÃO DE UMA PENALIDADE

- 8.21. O pontapé deve ser executado no prazo de 30 segundos (de tempo de jogo efetivo), desde o momento em que a equipa indicou ao árbitro esta intenção.

CONSEQUÊNCIA: O pontapé é anulado e será assinalada uma *formação-ordenada*.

- Modificar o ponto 24:

- 8.24. O pontapé tem de ser executado através de um *pontapé-de-ressalto*.

CONSEQUÊNCIA: *Formação-ordenada*.

- Incluir um novo ponto 30:

PROLONGAMENTO

- 8.30. A equipa que pontuar primeiro durante o prolongamento será declarada vencedora, dando-se por terminado o jogo.



ALTERAÇÕES PARA O SEVENS

LEI 9 – JOGO-DESLEAL

- Modificar o ponto 29:

CARTÕES AMARELOS E VERMELHOS

9.29. O árbitro mostrará um cartão amarelo quando um jogador é penalizado e suspenso temporariamente por um período de 2 minutos do tempo de jogo. Se o jogador cometer outra infração merecedora de cartão amarelo, será expulso do jogo.

LEI 12 – PONTAPÉ-DE-SAÍDA E PONTAPÉS-DE-RECOMEÇO

- Modificar o ponto 4:

PONTAPÉS-DE-SAÍDA E PONTAPÉS-DE-CENTRO

12.4. Após uma equipa ter marcado pontos, será essa equipa que recomeça o jogo com um *pontapé-de-ressalto* dado num ponto sobre ou atrás e que seja próximo do centro da linha de meio-campo. O pontapé deve ser executado num limite máximo de 30 segundos após um *pontapé-de-transformação* ter sido tentado ou declinado, ou após a execução de uma *penalidade* ou um *pontapé-de-ressalto* aos postes.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

- Modificar o ponto 5.a):

12.5. No momento do pontapé:

- a) toda a equipa do chutador deve estar atrás da bola.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

- Modificar o ponto 6:

12.6. A bola deve atingir a *linha-de-10-metros*.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

- Modificar o ponto 8:

12.8. A bola não pode ser pontapeada diretamente para fora.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

- Modificar o ponto 9:

12.9. Se a bola é pontapeada para a *área-de-ensaio* adversária sem tocar num jogador e a equipa adversária faz um *toque-na-área-de-ensaio* sem demora, ou a bola sai pela *área-de-ensaio*, esta equipa beneficiará de um *pontapé-livre*.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

LEI 18 – BOLA FORA, LANÇAMENTO-RÁPIDO E ALINHAMENTO

- Modificar o ponto 12:

18.12. As equipas devem formar o alinhamento em 15 segundos depois do árbitro assistente ou juiz de linha ter indicado a sua marca.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*



ALTERAÇÕES PARA O SEVENS

LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA

- Modificar o ponto 4:

CONSTITUIÇÃO DA FORMAÇÃO-ORDENADA

19.4. As equipas devem estar prontas para constituir a *formação-ordenada* até 15 segundos após a marca ter sido indicada.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre.*

- Modificar o ponto 5:

19.5. A formação-ordenada é constituída sempre por três jogadores de cada equipa. Estes jogadores devem permanecer ligados na *formação-ordenada* até que esta termine.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

- Eliminar os pontos 6, 7.c) e 7.d).

- Modificar o ponto 23:

19.23. Os jogadores das *primeiras-linhas* não podem pontapear propositadamente a bola para fora do túnel ou para fora da *formação-ordenada* na direção da *linha-de-ensaio* adversária.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

- Modificar o ponto 36.b):

FIM DA FORMAÇÃO-ORDENADA

19.36. A *formação-ordenada* termina quando:

- b) A bola for jogada pelo médio de formação da equipa.

LEI 20 – PENALIDADE E PONTAPÉ-LIVRE

- Modificar o ponto 8:

EXECUÇÃO DA PENALIDADE OU DO PONTAPÉ-LIVRE

20.8. O pontapé pode ser executado por *pontapé-de-balão* ou *pontapé-de-ressalto* mas não pode ser por *pontapé-colocado*.

LEI 21 – ÁREA-DE-ENSAIO

- Acrescentar o seguinte ponto:

BOLA PONTAPEADA QUE SAI PELA ÁREA-DE-ENSAIO

Quando uma equipa tenta, sem sucesso, uma *penalidade* ou um *pontapé-de-ressalto* aos postes que sai pela *área-de-ensaio*, a equipa adversária recomeça o jogo com um *pontapé-de-22* que deve ser executado até 30 segundos após o pontapé falhado aos postes.



Federação Portuguesa de Rugby

ALTERAÇÕES PARA O TENS



ALTERAÇÕES PARA O TENS

As Leis do Jogo aplicam-se ao jogo de *Tens*, com exceção das seguintes Alterações:

LEI 3 – A EQUIPA

- Modificar o ponto 1:

NÚMEROS

3.1. Durante o jogo cada equipa tem o máximo de 10 jogadores no *campo-de-jogo*.

- Eliminar o ponto 2.

- Modificar o ponto 4:

3.4. Uma equipa não pode designar mais de 5 suplentes.

- Modificar o ponto 5:

3.5. O *organizador do jogo* poderão variar o número de suplentes a indicar e a utilizar por uma equipa.

- Modificar o ponto 6:

3.6. Uma equipa poderá substituir um sem-número de jogadores durante o jogo e em qualquer momento do mesmo. As substituições deverão ocorrer pela *linha-de-meio-campo* e o jogador suplente só poderá entrar em campo depois do jogador a ser substituído ter abandonado o *terreno-de-jogo*.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade.*

- Eliminar o ponto 34.

LEI 5 – TEMPO DE JOGO

- Modificar o ponto 1:

5.1. A duração do jogo terá um limite máximo de 20 minutos de tempo de jogo efetivo (dividido em dois meios-tempos de não mais de 10 minutos cada). O *organizador do jogo* poderá variar a duração do jogo. Quando for necessário recorrer a um prolongamento para desempatar um jogo, este terá início após um intervalo de um minuto e será disputado em períodos de 5 minutos cada. No fim da cada período, as equipas trocarão de campo para jogar o período seguinte, sem qualquer intervalo.

- Modificar o ponto 2:

5.2. O intervalo do jogo tem duração máxima de 2 minutos.



ALTERAÇÕES PARA O TENS

LEI 6 – EQUIPA DE ARBITRAGEM

- Incluir a alínea a) ao ponto 3:

DEVERES DO ÁRBITRO ANTES DO JOGO

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

- a) Antes do início do prolongamento o árbitro dirige o sorteio nos mesmos moldes que antes do jogo.

LEI 8 – PONTUAÇÃO

- Modificar o ponto 7:

PONTAPÉ-DE-TRANSFORMAÇÃO

8.7. Após a marcação de um *ensaio*, a equipa tem direito ao *pontapé-de-transformação* aos postes. Este pontapé é executado através de um *pontapé-de-ressalto*.

- Eliminar o ponto 8.c) e modificar o ponto 8.d):

8.8. O chutador:

- e) deve executar o pontapé dentro de 30 segundos (tempo de jogo efetivo) após a validação de um *ensaio*.

CONSEQUÊNCIA: O pontapé será anulado.

- Modificar o ponto 14:

A EQUIPA ADVERSÁRIA

8.14. Toda a equipa adversária deverá dirigir-se imediatamente para a sua *linha-de-10-metros*.

- Modificar a CONSEQUÊNCIA:

CONSEQUÊNCIA: Por infração da equipa adversária mas tendo havido êxito do *pontapé-de-transformação*, este será validado. Se o pontapé for tentado sem êxito, haverá repetição do pontapé, mas sem a possibilidade de o *carregar* pela equipa adversária.

- Eliminar o ponto 16:

- Modificar o ponto 21:

VALIDAÇÃO DE UMA PENALIDADE

8.21. O pontapé deve ser executado no prazo de 30 segundos (de tempo de jogo efetivo), desde o momento em que a equipa indicou ao árbitro esta intenção.

CONSEQUÊNCIA: O pontapé é anulado e será assinalada uma *formação-ordenada*.



ALTERAÇÕES PARA O TENS

- Modificar o ponto 24:

8.24. O pontapé tem de ser executado através de um *pontapé-de-ressalto*.

CONSEQUÊNCIA: *Formação-ordenada*.

- Incluir um novo ponto 30:

PROLONGAMENTO

8.30. A equipa que pontuar primeiro durante o prolongamento será declarada a vencedora, dando-se por terminado o jogo.

LEI 9 – JOGO-DESLEAL

- Modificar o ponto 29:

CARTÕES AMARELOS E VERMELHOS

9.29. O árbitro mostrará um cartão amarelo quando um jogador é penalizado e suspenso temporariamente por um período de 2 minutos do tempo de jogo. Se o jogador cometer outra infração merecedora de cartão amarelo, será expulso do jogo.

LEI 12 – PONTAPÉ-DE-SAÍDA E PONTAPÉS-DE-RECOMEÇO

- Modificar o ponto 4:

PONTAPÉS-DE-SAÍDA E PONTAPÉS-DE-CENTRO

12.4. Após uma equipa ter marcado pontos, será essa equipa que recomeça o jogo com um *pontapé-de-ressalto* dado num ponto sobre ou atrás e que seja próximo do centro da linha de meio-campo.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

- Modificar o ponto 5.a):

12.5. No momento do pontapé:

- a) toda a equipa do chutador deve estar atrás da bola.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

- Modificar o ponto 6:

12.6. A bola deve atingir a *linha-de-10-metros*.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

- Modificar o ponto 8:

12.8. A bola não pode ser pontapeada diretamente para fora por uma lateral.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.



ALTERAÇÕES PARA O TENS

- Modificar o ponto 9:
- 12.9. Se a bola é pontapeada para a *área-de-ensaio* adversária sem tocar num jogador e a equipa adversária faz um *toque-na-área-de-ensaio* sem demora, ou a bola sai pela *área-de-ensaio*, esta equipa beneficiará de um *pontapé-livre*.

CONSEQUÊNCIA: *Pontapé-livre*.

LEI 19 – FORMAÇÃO-ORDENADA

- Modificar o ponto 5:
- 19.5. A formação-ordenada é constituída sempre por 5 jogadores, compondo duas linhas de jogadores por cada equipa. A primeira-linha é composta por dois pilares e um talonador e a segunda-linha é composta por dois jogadores, os 2^a-linhas. Estes 5 jogadores devem permanecer ligados na *formação-ordenada* até que esta termine e não podem desligar-se para jogarem a bola.

CONSEQUÊNCIA: *Penalidade*.

- Eliminar os pontos 6 e 7.d).
- Modificar o ponto 36.b):

FIM DA FORMAÇÃO-ORDENADA

- 19.36. A *formação-ordenada* termina quando:
- b) A bola for jogada pelo médio de formação da equipa.

LEI 20 – PENALIDADE E PONTAPÉ-LIVRE

- Modificar o ponto 8:

EXECUÇÃO DA PENALIDADE OU DO PONTAPÉ-LIVRE

- 20.8. O pontapé pode ser executado por *pontapé-de-balão* ou *pontapé-de-ressalto* mas não pode ser por *pontapé-colocado*.



Federação Portuguesa de Rugby

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS

Sinalética primária dos árbitros



Ombros paralelos à linha lateral. Braço na horizontal apontando para o lado da equipa introdutora.



Ombros paralelos à linha lateral. Braço dobrado pelo cotovelo a 90º apontando para a equipa não faltosa.



Ombros paralelos à linha lateral. Braço inclinado para cima, apontando para a equipa não faltosa.



Braço esticado acima da cintura na direcção da equipa não faltosa, por um período aproximado de 5 segundos.



Árbitro de costas para a linha de fundo. Braço levantado verticalmente.

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS



Ensaio não validado

Braços esticados e a apontar para o chão. Cruzar e descruzar os braços em frente do corpo.



Assinalar o pontapé-de-22

Braço apontando para o centro da linha-de-22m.

Sinalética secundária dos árbitros

FORMAÇÃO-ORDENADA



Lançamento ou passe-para-a-frente

Gesto das mãos a efectuar um passe para a frente.



Toque-para-a-frente

Braço esticado ao alto com a mão aberta acima da cabeça em movimentos de trás para a frente.



Bola injogável no ruck ou placagem

Ombros paralelos à linha lateral, braço na horizontal na direcção da equipa introdutora da bola, movimentando-se de trás para a frente na direcção da área de ensaio da outra equipa.

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS



Bola injogável no *maul*

Braço na horizontal para indicar que a formação ordenada é para a equipa que não estava na posse da bola, no início do *maul*. O outro braço assinala a vantagem com movimentos frontal que termina na zona do ombro oposto.



Rotação da formação ordenada superior a 90º

Rodar o dedo indicador acima da cabeça.



Lançamento torto no alinhamento

Ombros paralelos à linha lateral. Mão acima da cabeça indicando o percurso incorrecto da bola.



Bola injogável na área-de-ensaio

Braços esticados para a frente criando uma distância entre as duas mãos, mostrando que a bola não estava em contacto com o solo.

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS

PONTAPÉ-LIVRE



Pé no ar de um jogador da 1ª linha

Levantar o pé e tocá-lo.



Introdução torta na formação-ordenada

Mãos ao nível dos joelhos imitando a acção de uma introdução torta.



Fechar o corredor no alinhamento

Mãos ao nível dos olhos apontando para cima e com as palmas para dentro. Movimentos de abrir e fechar.



Lifting antecipado e lifting no alinhamento

Braços esticados e punhos para cima à altura da cintura, fazendo o gesto de levantar.

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS

PENALIDADE



Não largar imediatamente a bola na placagem

Ambas as mãos junto ao peito, simulando o agarrar de uma bola



Placador que não larga o placado

Posição de braços com se estivesse a agarrar um jogador e a seguir abrindo-os para o largar.



Placador ou placado que não se afasta

Movimento circular com o dedo com o braço a afastar-se do corpo.



Entrar na zona de placagem do lado errado

Braço na horizontal descrevendo semicírculos com o dedo indicador.



Cair propositadamente sobre um jogador

Braço curvado fazendo um gesto que imita a queda de um jogador. O sinal é feito na direcção em que caiu o jogador faltoso.



Mergulhar para o chão perto da placagem

Braço esticado apontando para o chão e imitando um mergulho.

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS



Juntar-se a um *ruck* ou *maul* à frente do último pé e de lado

Mão e braço horizontais movendo-se lateralmente.



Derrube propositalo de *ruck* ou *maul*

Braço à altura dos ombros como se estivesse agarrado a um adversário. Tronco inclinado para um lado simulando o derrube do jogador de cima para baixo.



Pilar que puxa um adversário para baixo

Mão fechada e braço dobrado. Gesto de puxar para baixo.



Pilar que puxa o adversário na horizontal

Punho fechado, braço direito à altura do ombro. Gesto de puxar a direito.



Ligações incorrectas na formação-ordenada

Um braço esticado como se estivesse formado, e com a outra mão deslizar sobre este de cima para baixo para indicar a ligação correcta.



Jogar com as mãos no *ruck* ou na formação-ordenada

Movimentos da mão ao nível do solo imitando a acção de jogar a bola.

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS



Carga no alinhamento

Braço na horizontal e cotovelo movimentando-se para fora, imitando uma carga.



Derrubar um jogador no alinhamento

Braço na horizontal dobrado pelo cotovelo e movimentos da palma da mão, de cima para baixo.



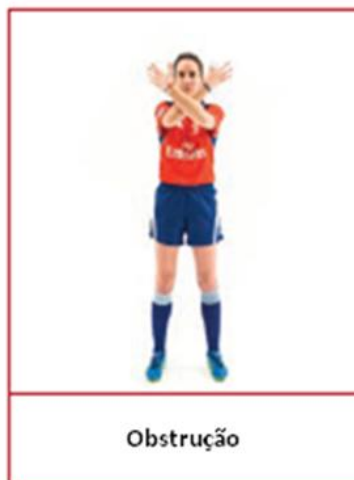
Empurrar um adversário no alinhamento

Braços esticados para a frente ao nível dos ombros e com a palma das mãos viradas para a frente fazendo gesto de empurrar.



Fora-de-jogo no alinhamento

Mão e braço movendo-se horizontalmente à frente do peito, no sentido da falta.



Obstrução

Braços cruzados à frente do peito, cruzando-se em movimentos de tesoura.



Fora-de-jogo na FO, ruck ou maul

Ombros paralelos à linha lateral e braço a apontar para o solo descrevendo arcos ao longo da linha de fora de jogo.

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS



Fora-de-jogo na lei dos 10 metros ou jogadores a menos de 10 metros em penalidades e pontapés-livres

Mãos levantadas e abertas acima da cabeça.



Placagem alta (jogo perigoso)

Movimento horizontal da mão ao nível do pescoço.



Pisar/pisotear um jogador (jogo perigoso)

Pé no ar com movimentos de cima para baixo na vertical.



Murro (jogo perigoso)

Gesto de murro dado na palma da outra mão.



Contestação das decisões do árbitro

Braço esticado e dedos a abrir e a fechar.

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS

Outra sinalética



**Formação ordenada –
Indicação de formar**

Cotovelos dobrados, mãos acima da cabeça com contacto da ponta dos dedos.



**Opção no fora-de-jogo:
penalidade ou FO**

Um braço assinala o pontapé de penalidade e o outro aponta para o local onde será a f.o. em alternativa.



**Chamar o
fisioterapeuta**

Um braço levantado para o lado da equipa do jogador lesionado.



Chamar o médico

Braços levantados acima da cabeça para o lado da equipa do jogador lesionado, pedindo a presença de um médico e/ou de uma maca.



Ferida com sangue

Braços cruzados acima da cabeça indicando este tipo de lesão e que permite substituição temporária.



**Indicação de contagem
de tempo de jogo**

Braço levantado na vertical apitando para parar e recomeçar a contagem de tempo de jogo.

SINALÉTICA DOS ÁRBITROS



Análise de lesão na cabeça (H.I.A.)

Braço dobrado a 90º no cotovelo, flectindo-se para tocar na cabeça.



Paragem na contagem do tempo de jogo

Braços formam a letra "T" à frente do tronco.



Consulta ao vídeo-árbitro (T.M.O.)

Dedos indicadores esticados a desenhar um ecrã de televisão.

Sinalética do árbitro assistente



Pontapé aos postes com sucesso

Levantar a bandeira para assinalar que a bola passou sobre a barra transversal e por entre os postes.



Bola fora e indicação da equipa lançadora

Levantar a bandeira, deslocar-se para o local do lançamento da bola e, com o outro braço, indicar qual a equipa lançadora.



Jogo perigoso/ jogo-desleal

Apontar a bandeira para dentro de campo, numa posição horizontal e perpendicular à linha lateral.



DEFINIÇÕES

Afastar-com-a-mão (Hand-off): ação permitida ao portador da bola que, usando a palma da mão, pode afastar, deter ou empurrar o adversário. (Lei 9)

Agarrar a bola: ação de receção de uma bola que está em jogo e não em contato com o chão.

“Além de/ Atrás de/ À frente de/ Para lá de”, relativamente a um ponto qualquer: estes termos referem-se “aos dois pés do jogador”, salvo quando o contexto tornar a situação inapropriada.

Alinhamento: é uma fase agrupada preparatória do lançamento da *linha-lateral* e que é constituída por duas linhas de pelo menos dois jogadores de cada equipa posicionados perpendicularmente à *linha-lateral* com o objetivo de conquistar a bola. (Lei 18)

Apanhar a bola: ação de captar a bola do chão.

Árbitro: aquele que tem a responsabilidade de certificar que estão reunidas as condições técnicas e de segurança para a realização do jogo e aplicar corretamente as Leis do Jogo.

Área-de-ensaio: designa a área retangular entre a *linha-de-ensaio*, a *linha-de-fundo* e as *linhas-laterais-da-área-de-ensaio*. Nesta área está incluída a *linha-de-ensaio*, mas excluídas a *linha-de-fundo* e as *linhas-laterais-da-área-de-ensaio*. (Lei 1)

Área-de-22: área retangular compreendida entre a *linha-de-22*, a *linha-de-ensaio* e as *linhas-laterais*. A distância entre a *linha-de-22* e a *linha-de-ensaio* é de 22 metros. Esta área inclui a *linha-de-22* mas exclui a *linha-de-ensaio* e as *linhas-laterais*. (Lei 1)

Avançar: deslocamento de um ou mais jogadores em direção à *área-de-ensaio* adversária.

Banco dos infratores (sin-bin): banco ou cadeira onde se sentam os jogadores suspensos temporariamente por amostragem do cartão amarelo. (Lei 9)

Base para pontapear: apoio aprovado pelo *Organizador do Jogo* para suportar a bola antes da execução de um *pontapé-colocado*. (Lei 8)

Bola em jogo: situação em que a bola está em condições de poder ser jogada por qualquer jogador.

Bola jogada: bola tocada por um jogador.

Bola-morta: a bola está *morta* quando o árbitro apita para interromper o jogo, quando sai do *campo-de-jogo* ou após um *pontapé-de-transformação*.

Calção: parte do equipamento que começa na cintura e termina acima dos joelhos. Tem cintura elástica e/ou atilho e não está incorporado ou preso à camisola ou à roupa interior. (Lei 4)

Camisola: parte do equipamento usada na parte superior do corpo e que não está presa ou incorporada aos calções e à roupa interior. (Lei 4)

Campo-de-jogo: espaço onde se desenrola o jogo e que inclui as *áreas-de-ensaio* e o *terreno-de-jogo*. As *linhas-laterais*, as *linhas-laterais-da-área-de-ensaio* e as *linhas-de-fundo* não fazem parte do *campo-de-jogo*. (Lei 1)

Capitão: o capitão de equipa é o jogador designado por uma equipa para a liderar. Pode consultar o árbitro durante o jogo e é responsável pela escolha de opções que as Leis do Jogo determinam sobre decisões do árbitro. A equipa deve indicar um sub-capitão que, em caso de necessidade, possa substituir o capitão. (Lei 3)

Carga-de-braço: ação de choque realizada com o braço ou antebraço sem uso da mão aberta sobre um adversário para o afastar, impedir a placagem ou o agarrar do defensor.



DEFINIÇÕES

Carregar: ação de tentar impedir a trajetória da bola num pontapé do adversário. (Lei 11)

Cartão Amarelo: é o cartão utilizado pelo árbitro para indicar que um jogador foi castigado e temporariamente suspenso do jogo. (Lei 9)

Cartão Vermelho: é o cartão utilizado pelo árbitro para indicar que um jogador foi expulso definitivamente do jogo. (Lei 9)

Colocador: jogador que segura a bola no chão (ou numa base devidamente aprovada) para um companheiro de equipa poder executar um *pontapé-colocado*. (Lei 8)

Companheiro de Equipa: outro jogador da mesma equipa. (Lei 3)

Consequência: forma de recomeço de jogo como resultado de uma ação ilegal ou de outras previstas nas Leis do Jogo.

Cunha Voadora: ação **ilegal** sempre que, numa *penalidade* ou *pontapé-livre* próximo da linha-de-5 metros da *área-de-ensaio* adversária ou no jogo-em-geral, jogadores da equipa atacante estão previamente ligados ao portador da bola e de cada lado deste antes deste entrar em contato com o(s) adversário(s). Acresce que frequentemente os jogadores ligados ao portador da bola estão à frente deste.

Dentro do campo-de-jogo: um qualquer ponto interior às *linhas-laterais* e *linhas-de-ensaio*.

Duração do Jogo: significa o tempo total contínuo e decorrido desde o início do jogo, excluindo o intervalo. (Lei 5)

Em pé: um jogador está “em pé” se não tiver mais nenhuma parte do corpo em contato com o chão ou com jogadores que estão no chão.

Encaixar a bola: referente à ação de captar a bola vinda diretamente de um pontapé adversário.

Ensaio: ação de colocação da bola no chão por um jogador dentro da *área-de-ensaio* adversária. (Lei 8.2)

Ensaio-de-Penalidade: é assinalado quando, na opinião do árbitro, um *ensaio* seria provavelmente marcado ou marcado em posição mais favorável, se não existisse ação de *Jogo-Desleal* por parte de um adversário. (Lei 8)

Equipa: conjunto de jogadores filiados num mesmo clube, associação ou federação e cujos nomes se encontram inscritos no boletim oficial para a realização de determinado jogo. (Lei 3)

Equipa Atacante: designa a equipa que tem a posse da bola.

Equipa de arbitragem: Para além da figura do árbitro existem normalmente dois árbitros assistentes ou dois juizes de linha. Por vezes existem outros árbitros assistentes adicionais, um vídeo-árbitro, o cronometrista e no caso do Sevens, mais dois árbitros da *área-de-ensaio*. (Lei 6)

Equipa Defensora: designa a equipa adversária da equipa atacante.

Equipamento do jogador: consiste em todos os artigos que um jogador usa e que, para serem considerados legais, têm de cumprir com o Regulamento 12 da World Rugby. (Lei 4)

Expulsão: refere-se a um jogador que é excluído do jogo de forma definitiva por amostragem de cartão vermelho correspondente a infração grave às Leis do Jogo. (Lei 9)

Fase de Jogo: situação que se desenrola com a bola em movimento, entre fases ordenadas, formações espontâneas ou entre ambas.



DEFINIÇÕES

Fase Espontânea: situação de paragem do movimento de jogo provocada taticamente pelos jogadores.

Fase Ordenada: Situação de começo e recomeços de jogo ordenada pelo árbitro e de acordo com as Leis do Jogo.

Federação: designa uma entidade aprovada pela World Rugby e que é responsável pela representação, organização e realização de jogos de uma determinada área geográfica.

Fora: o espaço exterior ao *campo-de-jogo* que inclui as *linhas-laterais*, as *linhas-laterais-da-área-de-ensaio* e as *linhas-de-fundo*. (Lei 18)

Fora-de-jogo: situação posicional que resulta na proibição do jogador infrator em poder participar no jogo, ficando sujeito a sanção se o fizer. (Lei 10)

Formação espontânea (*ruck*, *maul* ou *breakdown*): ação que envolve jogadores de ambas as equipas e que determina a paragem do movimento da bola e a finalização de uma fase-de-jogo.

Formação-ordenada: designa uma situação de jogo ordenada pelo árbitro em que participam jogadores de ambas as equipas ligados entre si com o objetivo de conquistar a bola. (Lei 19)

Formação-ordenada simulada: uma *formação-ordenada* em que a equipa introdutora ganha a bola sem disputa e em que é proibido a qualquer das equipas fazer força e empurrar. (Lei 19)

Intervalo: tempo de paragem entre os dois meios-tempos do jogo. (Lei 5)

Introdução da bola: ação do jogador que introduz a bola numa *formação-ordenada*. (Lei 19)

Introdutor: jogador responsável pela introdução da bola na formação ordenada. (Lei 19)

Jogadores do alinhamento: jogadores que integram cada uma das linhas no alinhamento. (Lei 18)

Jogadores participantes no alinhamento: estes incluem os jogadores do alinhamento e ainda um recetor de cada equipa (caso esteja presente), o jogador lançador da bola e o seu adversário direto. (Lei 18)

Jogador placado: portador da bola que é agarrado e levado ao chão por um ou mais adversários defensores e que vão também ao chão, sendo então designados por placadores. (Lei 14)

Jogo-desleal: qualquer ação cometida por um jogador no *recinto-de-jogo* e que contrarie a Lei 9, que contempla obstrução, conduta antidesportiva, infrações repetidas, jogo perigoso e incorreções.

Jogo-em-geral: período do jogo correspondente à duração de uma sequência de fases de jogo.

Lançador: jogador responsável pelo lançamento da bola no alinhamento. (Lei 18)

Lançamento da bola: ação de lançar a bola com a(s) mão(s) no alinhamento. (Lei 18)

Lançamento-rápido: um lançamento feito na lateral antes da constituição do alinhamento. A bola é lançada pela equipa que a iria lançar no alinhamento. (Lei 18)

Lesão de Sangue: jogador com sangue visível. (Lei 3)

Ligação: agarrar firmemente o corpo – entre a cintura e o ombro – de um jogador, com todo o braço – da mão ao ombro – em contato.

Linha-de-ensaio: designa as linhas que pertencem às *áreas-de-ensaio* e sobre as quais se encontram os postes. Os postes não pertencem a esta linha. (Lei 21)



DEFINIÇÕES

Linha-de-fundo: é a linha final em cada topo do campo, mas que não pertence ao *campo-de-jogo*. (Lei 1)

Linha-de-lançamento: designa uma linha imaginária perpendicular à *linha-lateral* e passando pela Marca do Alinhamento. (Lei 18)

Linha-de-referência: corresponde à linha que a bola tem que atingir num determinado pontapé e à linha que a equipa adversária não pode ultrapassar antes da execução do referido pontapé. (Lei 12)

Linha imaginária passando por uma Marca ou por um Ponto: designa uma linha paralela ou perpendicular às *linhas-de-ensaio*, conforme estipulado nas diferentes leis.

Marca do Alinhamento: o ponto sobre a *linha-lateral* de onde a bola deve ser lançada para dar início a um alinhamento. A marca do alinhamento não pode estar a menos de 5 metros da *linha-de-ensaio*. (Lei 18)

Marco!: grito para parar o jogo, quando dentro da sua *área-de-22* ou *área-de-ensaio*, por encaixe de uma bola vinda de um pontapé adversário. (Lei 17)

Maul: ação de jogo constituída por um mínimo de três jogadores todos em pé, com o portador da bola a ser agarrado simultaneamente por um companheiro e por um adversário. (Lei 16)

No chão: ocorre quando qualquer parte do corpo de um jogador, com exceção dos pés, está em contato com o chão ou com outro jogador também no chão. (Lei 13)

Obstrução: ação que ocorre quando um jogador tenta participar no jogo e é ilegalmente impedido de o fazer. (Lei 9)

Organizador do Jogo: a entidade administrativa responsável pela organização do jogo, que poderá ser a World Rugby, uma Federação ou um conjunto de Federações ou ainda um organismo aprovado por uma Federação ou pela World Rugby.

Para a frente: significa em direção à *área-de-ensaio* da equipa adversária.

Passe: ação de um jogador que entrega ou lança a bola a outro jogador.

Passe-para-a-frente: ação de um jogador quando passa ou lança a bola em direção à *área-de-ensaio* adversária e se o movimento dos seus braços se faz no mesmo sentido. (Lei 11)

Penalidade: é um pontapé assinalado contra uma equipa por uma falta grave. (Lei 20)

Perímetro-de-segurança: espaços de proteção que circundam o *campo-de-jogo* e onde se localizam as *Zonas Técnicas*, o *banco-dos-infratores (Sin-Bin)* e onde permanecem as pessoas autorizadas pelas leis do jogo e pelo *organizador do jogo*. (Lei 1 e Lei 6)

Perto: distância até um metro.

Placador: jogador defensor que agarra o portador da bola e que, mantendo-se agarrado, vai com ele também para o chão. (Lei 14)

Placagem: ato de agarrar o portador da bola e de ir com ele para o chão. (Lei 14)

Plano da linha-lateral: o plano vertical sobre a *linha-lateral* ou a *linha-lateral-da-área-de-ensaio*. (Lei 18)

Pontapé: ação de impelir a bola com a perna ou o pé, com exceção do joelho e do calcanhar. O pontapé deve fazer a bola mover-se visivelmente quer das mãos do executante quer do chão.



DEFINIÇÕES

Pontapé-colocado: pontapé dado na bola após esta ter sido colocada no chão (ou numa base devidamente aprovada) para o efeito e com intenção de chutar aos postes previamente manifestada ao árbitro.

Pontapé-da-linha-de-ensaio: é um *pontapé-de-ressalto* executado em qualquer ponto sobre ou atrás da *linha-de-ensaio* para reiniciar o jogo quando:

- (i) A bola for jogada ou transportada para a *área-de-ensaio* adversária pelo jogador atacante e este for agarrado por um adversário de tal modo que a bola fica injogável.
 - (ii) Um jogador fizer *toque-no-chão* dentro da sua *área-de-ensaio* depois da bola ter entrado nesta área em consequência de um pontapé atacante, excetuando num *pontapé-de-saída*, num *pontapé-de-recomeço* após a obtenção de pontos, ou após tentativa falhada de *pontapé-de-ressalto* ou *penalidade* aos postes.
 - (iii) Um jogador atacante fizer *toque-para-a-frente* na *área-de-ensaio* adversária.
- Nestas situações a *linha-de-referência* é a *linha-de-5 metros da linha-de-ensaio*. (Lei 12)

Pontapé-de-22: é um *pontapé-de-ressalto* executado em qualquer ponto sobre ou atrás da *linha-de-22* para reiniciar o jogo após uma tentativa falhada de *pontapé-de-ressalto* no *jogo-em-geral* ou de uma penalidade aos postes e em que a bola saiu para além das linhas limites da *área-de-ensaio*. Nesta situação a *linha-de-referência* é a *linha-de-22 metros*. (Lei 12)

Pontapé-de-centro: é um *pontapé-de-ressalto* executado em qualquer ponto sobre ou atrás e próximo do centro da linha de meio-campo, para recomeçar o jogo após a obtenção de pontos. Nesta situação a *linha-de-referência* é a *linha-de-10 metros do meio-campo* adversário. (Lei 12)

Pontapés-de-recomeço: ações de reinício de jogo, nomeadamente através do *pontapé-de-centro*, do *pontapé-22* e do *pontapé-da-linha-de-ensaio*. (Lei 12)

Pontapé-de-ressalto: pontapé em que o jogador que detém a bola a deixa cair da mão ou mãos para o chão e a pontapeia, ao primeiro ressalto, logo que ela se eleva.

Pontapé-de-saída: ação para iniciar cada parte do jogo e cada período de prolongamento através de um *pontapé-de-ressalto* executado em qualquer ponto sobre ou atrás e que seja próximo do centro da linha de meio-campo. Nesta situação a *linha-de-referência* é a *linha-de-10 metros do meio-campo* adversário. (Lei 12)

Pontapé diretamente para fora: quando a bola é pontapeada para fora de campo sem tocar primeiro no *campo-de-jogo*, num jogador ou no árbitro. (Lei 18)

Pontapé-livre: é um pontapé assinalado contra a equipa infratora ou a favor de uma equipa quando lhe é concedido o “*Marco!*”. (Lei 20)

Portador da bola: jogador que tem a posse da bola.

Posse da bola: significa que um jogador ou uma equipa tem a bola controlada.

Postes: conjunto de dois elementos verticais ligados por barra horizontal em forma de “H”, situados sobre e ao centro da *linha-de-ensaio*. (Lei 1)

Pressionar: ação de encurtamento do espaço entre adversários.

Previamente ligado (latch): ação de um jogador que se liga ao companheiro de equipa antes deste entrar em contato com o adversário.



DEFINIÇÕES

Primeiro recuperador (jackal): é o primeiro jogador da equipa do placador que chega à placagem. Deve ficar em pé para poder disputar diretamente a bola. Caso tenha estado envolvido na placagem, tem primeiro de libertar claramente o placado tendo ainda que estar em pé do lado da sua equipa antes de disputar a bola.

Recetor: jogador em posição para receber a bola que é batida, tocada ou passada por um jogador do alinhamento. (Lei 18)

Recinto-de-jogo: designa toda a área identificada na ilustração da planta na Lei 1.

Ruck: ação que envolve pelo menos dois jogadores, um de cada equipa, que em pé e em contato físico, cobrem a bola que está no chão. (Lei 15)

Rucking: ação legal de uso dos pés para tentar ganhar ou manter a posse de bola num *ruck*. (Lei 15)

Segurar a bola: manter a posse da bola na mão ou nas mãos, no braço ou nos braços.

Sequência: conjunto de fases de jogo iniciado e terminada por uma fase ordenada ou quando o árbitro interromper o jogo.

Substituições múltiplas: O recurso a substituições múltiplas carece de autorização federativa ou do *Organizador do Jogo*. Estas substituições referem-se à situação em que um jogador, tendo já participado no jogo e tendo sido já substituído, regressa mais tarde ao jogo substituindo outro jogador.

Suplente: jogador que substitui um companheiro de equipa no decorrer do jogo. (Lei 3)

Suspensão Temporária: significa que um jogador castigado com cartão amarelo foi suspenso pelo período de tempo de jogo regulamentado. (Lei 9)

Tempo de Jogo: significa o tempo decorrido excluindo o tempo perdido em paragens. (Lei 5)

Tempo regulamentar: tempo regulamentado pelo *Organizador do Jogo*.

Terreno-de-jogo: espaço retangular limitado pelas *linhas-laterais* e as *linhas-de-ensaio*. As *linhas-laterais* e as *linhas-de-ensaio* não fazem parte do *terreno-de-jogo*. (Lei 1)

Toque-no-chão: ação de colocação da bola no chão por um jogador dentro da *área-de-ensaio*.

Toque-para-a-frente: ação de um jogador quando toca a bola em direção à *área-de-ensaio* adversária e ela toca no chão ou noutro jogador. (Lei 11)

Último jogador/última parte do corpo: refere-se ao jogador ou parte do jogador que se encontra mais próximo da sua *linha-de-ensaio*.

Vantagem: um benefício tático ou territorial real e evidente que surja após infração da equipa adversária. (Lei 7)

Zona da Formação-ordenada: área no *terreno-de-jogo* onde poderá ser constituída a *formação-ordenada*. (Lei 1)