



LEIS DO JOGO DE RUGBY

Vigência 1º de Janeiro de 2003

CONTEÚDO

	Página Nº
PRÓLOGO	3
DEFINIÇÕES	5
ANTES DA PARTIDA	10
1 O Campo	12
2 A Bola	17
3 Número de Jogadores - A Equipe	19
4 Uniforme dos Jogadores	23
5 Tempo	26
6 Oficiais da partida	28
DURANTE A PARTIDA	37
Forma de jogar a partida	38
7 Modo de Jogar	39
8 Vantagem	40
9 Modo de marcar os pontos	43
10 Jogo Sujo	45
11 Off-side e On-side no Jogo Aberto	56
12 Knock-on ou Passe Forward	63
No Campo de Jogo	67
13 Saídas (kick-off e kicks de reinício)	68
14 Bola no solo - Sem tackle	76
15 Tackle: Portador da bola derrubado	78
16 Ruck	83
17 Maul	88
18 Mark	93
Reinício da partida	96
19 Lateral e Alinhamento Lateral	98
20 Scrum	117
21 Penalidades e Free Kicks	129
In-Goal	135
22 In-goal	137
VARIANTES PARA M19	145
VARIANTES PARA SEVEN A SIDE	148

PRÓLOGO

O Objetivo do jogo é que duas equipes de quinze, dez, ou sete jogadores cada uma, observando o jogo leal de acordo com as Leis e o espírito desportivo, portando, passando, chutando, e apoiando a bola, marque a maior quantidade de pontos possível. A equipe que marcar mais pontos será a vencedora da partida.

As Leis do jogo, incluindo as Variações para Menores de 19 (M19), são completas e contém todas as regras necessárias para que as partidas se joguem de forma correta e limpa.

O Rugby é um esporte que envolve contato físico. Qualquer esporte que envolve contato físico possui riscos implícitos. É muito importante que os jogadores joguem a partida de acordo com as Leis do Jogo e estejam atentos à sua própria segurança e a dos outros. É responsabilidade daqueles que treinam ou ensinam o jogo assegurar que os jogadores estejam preparados de tal modo que torne possível assegurar o acatamento das Leis do Jogo, e de acordo com técnicas seguras.

É tarefa do árbitro aplicar em cada partida todas as Leis do Jogo aqui definidas, exceto quando o Conselho da IRB tenha autorizado uma lei experimental.

A tarefa das Uniões é assegurar que o jogo em cada nível se conduza de acordo com um comportamento desportivo e disciplinado. Este princípio não pode ser sustentado exclusivamente pelo árbitro, e o seu cumprimento também depende das Uniões, corpos afiliados e clubes.

ADMINISTRAÇÃO

1 Propostas de mudanças das Leis do Jogo

As propostas junto com qualquer modificação às mesmas, remetem-se às Uniões e serão tratadas segundo a disposição estatutária 9.10 da IRB.

2 Envio de Propostas

As Uniões deverão enviar junto com cada proposta:

- (a) a redação precisa da modificação proposta;
- (b) o objetivo da proposta; e
- (c) o motivo da mesma.

3 Comitê de Leis

Em concordância com a disposição estatutária 9.13, o Conselho designará um Comitê de Leis composto por não mais de seis membros (eleitos ou reeleitos anualmente).

4 As funções do Comitê de Leis

São as que se seguem:

- (a) Considerar e informar todas as propostas de modificações às Leis do Jogo enviadas pelas Uniões ao Conselho
- (b) Recomendar modificações à redação das propostas e modificações consequentes para colocar em pratica suas recomendações
- (c) O Comitê não está autorizado a fazer recomendações que em princípio se afastem, salvo que seja em detalhes, das propostas específicas enviadas pelas Uniões; e
- (d) Investigar e informar os temas nos quais o Conselho, de vez em quando, emita diretivas. Os informes podem incluir, quando corresponda, recomendações de modificações às Leis do Jogo para serem consideradas pelas Uniões.

5 Membros Designados

O Comitê de Leis deverá eleger a cada ano três de seus membros, que serão os Membros Designados os quais proporcionarão regulamentos internos, seguidos das Atas do Conselho sobre esse tema.

6 Regulamentações dos Membros Designados

- (a) As regulamentações por parte dos três Membros Designados somente devem solicitar-se nos casos em que não foi possível que a União interessada, por intermédio do seu Comitê correspondente, puder brindar uma regulamentação depois de um tratamento completo do tema. Só deverão ser levados ao Conselho os casos que apresentem uma verdadeira dúvida ou dificuldades originadas em ocorrências reais do jogo e não em casos hipotéticos. Em cada uma das consultas para as regulamentações as Uniões deverão deixar registrada a sua própria opinião sobre o critério que consideram correto, o qual servirá de ajuda para os três Membros Designados.
- (b) Todas as decisões dos três Membros Designados sobre os pedidos de Regulamentações, devem ser submetidas ao Conselho para serem consideradas como modificações às Leis.

O Presidente do Comitê de Leis determinará as Regulamentações que serão enviadas ao Conselho para serem consideradas como modificações às Leis.

DEFINIÇÕES

Asa – um jogador que normalmente utiliza a camisa número 6 ou 7

Além, Atrás ou Adiante uma Posição - implica "com ambos os pés", salvo que não se adapte ao contexto

Alinhamento Lateral - LEI 19 - Lateral e Alinhamento Lateral

Anulada (Touch Down) - Lei 22 - In-goal

Apoiar a bola - LEI 22 - In-goal

Árbitro - lei 6 – Juiz da partida

Área de Jogo- LEI 1 - O campo

Arremesso Longo - lei 19 - Lateral e Alinhamento Lateral

Bola Jogada – a bola é jogada quando é tocada por um jogador

Capitão – O Capitão é um jogador designado pela equipe. Somente ao capitão é permitido consultar o árbitro da partida e somente ele é responsável por escolher as opções relativas às decisões do árbitro.

Campo adentro – afastando-se da linha lateral em direção ao meio do campo

Campo de jogo- LEI 1 - O campo

Campo - LEI 1 - O campo

Carga de Cavalaria - LEI 10 - Jogo Sujo

Cartão Amarelo – Um cartão , na cor amarela, mostrado ao atleta advertido e suspenso por 10 minutos de Tempo de Jogo.

Cartão Vermelho – Um cartão, na cor vermelha, mostrado ao atleta que é expulso por infringir a LEI 10 – Jogo Sujo.

Colocador – um jogador que sustenta a bola no solo para que seja chutada por um companheiro

Companheiro – outro jogador da mesma equipe

Conversão (ou Kick de Conversão ou Pontapé de Conversão) - LEI 9 - Modo de marcar os pontos

Convertido – uma Conversão que teve êxito

Cunha Voadora - LEI 10 - Jogo Sujo

Despreendimento (Peeling Off) - LEI 19 - Lateral e Alinhamento Lateral

Drop Goal - LEI 9 - Modo de marcar os pontos

Drop Kick - um drop kick efetua-se deixando cair a bola da mão, ou das mãos, ao solo e chutando-a após o primeiro ressalto, assim que a mesma volte a ter um movimento ascendente

bola no Scrum ou no Alinhamento Lateral

Equipe Atacante - é a equipe que está no meio campo dos seus oponentes quando o jogo se está desenvolvendo

Equipe Defensora - é a equipe em cujo meio campo está se desenrolando o jogo; se designam os seus contrários como "**Equipe Atacante**"

Free Kick (Pontapé Livre) – uma penalidade outorgada à Equipe não infratora em virtude de uma infração de seus oponentes; o free kick outorgado por uma infração é cobrado no lugar da infração salvo que uma lei o estabeleça de outro modo

Ferida Aberta ou Sangrando - lei 3 - Número de Jogadores - A equipe

Fora do jogo – isto ocorre quando a bola ou o jogador que a porta tenha saído pela lateral ou pela lateral do in-goal, ou tenha tocado ou cruzado a linha de bola morta

Hooker - o jogador do meio na primeira linha de um scrum

In-goal - Lei 22 - In-goal

Infrações Reiteradas - lei 10 - Jogo Sujo

Introdução (Arremesso ou Colocação) - o ato de um jogador que coloca a bola em jogo.

Jogo Perigoso - lei 10 - Jogo Sujo

Jogo Sujo - lei 10 - Jogo Sujo

Jogadores da Primeira linha – os seguintes jogadores: pilar esquerdo, hooker e pilar direito

Jogar a bola – A bola é jogada quando é tocada por um jogador

Juiz de Linha - lei 6 - Oficiais da partida

Knock-on - lei 12 - Knock-on ou Passe Forward

Levantar - lei 19 - Lateral e Alinhamento Lateral

Ligar-se - significa agarrar fortemente o corpo de outro jogador entre o ombro e a cintura, com todo o braço desde a mão até o ombro.

Linha através da Marca ou do Lugar - salvo quando se especifique o contrário é uma linha paralela à linha Lateral

Linha de Goal - lei 1 - O campo

Linha de Off-side (ou Linha do Off-side) – é uma linha imaginária, paralela às linhas de goal, que vai desde uma linha Lateral até à outra; a posição desta linha varia segundo a Lei

Linha de Bola Morta - lei 1 - O campo

Linha Lateral (Linha de Touch) - lei 1 - O campo

Linha Lateral do In-Goal - lei 1 - O campo

Linha do Alinhamento Lateral – é a linha imaginária no campo de jogo perpendicular à linha Lateral no lugar onde a bola deve ser introduzida a partir da lateral

Linha de 22 metros – lei 1 - O campo

Mark - lei 18 - Mark

Maul - lei 15 - Maul

Médio Scrum – jogador designado para introduzir a bola no scrum

Meio Tempo – é o intervalo entre os dois tempos de uma partida

Morta - significa que a bola está fora do jogo. Isto ocorre quando a bola tenha saído da Área de Jogo e permanecido fora, ou quando o árbitro tenha feito soar o apito para indicar uma parada, ou quando se tenha chutado uma Conversão

No side – fim da partida.

Obstrução - lei 10 - Jogo Sujo

Off-side no Jogo Aberto - lei 11 - Off-side e On-side no Jogo Aberto

Off-side Lei dos 10 Metros - lei 11 - Off-side e On-side no Jogo Aberto

On-side - lei 11 - Off-side e On-side no Jogo Aberto

Organizador da partida – a organização responsável da partida que pode ser uma União, um grupo de Uniões, ou uma organização afiliada à International Rugby Board

Passe – quando um jogador arremessa a bola para outro jogador; se um jogador entrega com a mão a bola a outro jogador sem arremessá-la, também é um passe

Passe Forward - lei 12 - Knock-on ou Passe Forward

Penal – Ver Pontapé de Penalidade

Pé mais Recuado (Último pé) – o pé do jogador mais recuado em um scrum, ruck ou maul é o mais próximo da sua linha de in-goal

Pilar – jogador da primeira linha.

Pilar Aberto (Esquerdo) - o jogador da esquerda na primeira linha de um scrum.

Pilar Fechado (Direito) – o jogador da direita da primeira linha de um scrum

Place Kick - um place-kick se efetua chutando a bola após a mesma ter sido colocada no solo com essa finalidade.

Portador da bola – um jogador que porta a bola.

Posse – isto ocorre quando um jogador porta a bola ou uma equipe tem a bola sob o seu controle; por exemplo: a bola está na sua metade de um scrum ou num ruck está em posse dessa Equipe

Pré ligar-se – ligar-se de um companheiro no Alinhamento Lateral antes que a bola seja arremessada.

Próximo – a menos de um metro de distância.

Punt - um punt efetua-se deixando cair a bola da mão, ou das mãos, e chutando-a antes que toque o solo.

Pontapé (Chute) (Kick) - um Pontapé efetua-se golpeando a bola com qualquer parte da perna ou do pé exceto o calcanhar, desde o joelho até a ponta do pé porém sem incluir o joelho; um pontapé deve impulsionar a bola a uma distância visível para fora das mãos ou ao longo do solo.

Pontapé de Penalidade – é um Pontapé outorgado à equipe não infratora após uma infração dos seus oponentes; o Pontapé de Penalidade é efetuado no lugar da infração, exceto quando uma lei modifique o seu local de execução.

Receptor - lei 19 - Lateral e Alinhamento Lateral

Ruck - lei 16 - Ruck

Saída de Meio Campo - lei 13 - Saídas de jogo (kick-off e kicks de reinício)

Saída de 22 metros (Drop Out) - lei 13 – saídas (kick-off e kicks de reinício)

Scrum – esta formação ocorre quando jogadores de cada equipe se juntam de modo organizado após ter sido solicitado pelo árbitro de modo a ser reiniciado o jogo.

Sin Bin – Área designada na qual o atleta temporariamente suspenso deve permanecer por 10 minutos.

Substituições - lei 3 - Número de Jogadores - A equipe

Suspensão temporária - lei 10 - Jogo Sujo

Suplentes - lei 3 - Número de Jogadores - A equipe

Tackle - lei 15 - Tackle: Portador da bola derrubado

Tempo Atual – O tempo decorrido incluindo o tempo perdido por qualquer motivo

Tempo de Jogo – É o tempo decorrido excluindo o tempo perdido conforme definido na Lei 5 – O Tempo.

Touch - lei 19 - Lateral e Alinhamento Lateral

Try - lei 9 - Modo de marcar os pontos

Try de Penalidade (Try Penal) - lei 10 - Jogo Sujo

União - significa a entidade controladora sob cuja jurisdição se disputa a partida; para uma partida internacional significa a International Rugby Board ou uma Comissão da mesma.

Vantagem - lei 8 – Vantagem

As alterações às Leis de 2002 são realçadas através de :



Penalidade: Pontapé de Penalidade

Penalidade: Free Kick

As alterações experimentais às Leis de 2002 são realçadas através de :



O Rugby é um esporte que envolve contato físico. Qualquer esporte que envolve contato físico possui riscos implícitos. É muito importante que os jogadores joguem a partida de acordo com as Leis do Jogo, e estejam atentos à sua própria segurança e a dos outros. É responsabilidade daqueles que treinam ou ensinam o jogo assegurar que os jogadores estejam preparados de tal modo que torne possível assegurar o acatamento das Leis do Jogo, e de acordo com técnicas seguras.