



## LEI 3 – NUMERO DE ATLETAS - A EQUIPE

### DEFINIÇÕES

**Equipe.** uma Equipe compõe-se de quinze jogadores que iniciam a partida, mais os reservas, ou suplentes autorizados.

**Substituto Temporário.** Um jogador que substitui um companheiro lesionado.

**Reserva.** Um jogador que substitui a um companheiro por razões táticas.

### 1 QUANTIDADE MÁXIMA DE JOGADORES NA ÁREA DE JOGO

**Máximo:** Cada Equipe deve ter um máximo de quinze jogadores na Área de Jogo.

### 2 EQUIPE com MAIS JOGADORES QUE O PERMITIDO

**Objecção:** a qualquer momento antes, ou durante a partida, uma equipe pode efetuar uma reclamação sobre a quantidade de jogadores da equipe contrária. Assim que o árbitro fique ciente que uma equipe tem jogadores demais, deve ordenar ao capitão dessa equipe que reduza o número de jogadores adequadamente. O placar no momento da reclamação permanece inalterável.

**Penalidade:** Penalidade onde o jogo deveria se reiniciar

### 3 QUANDO HÁ MENOS DE QUINZE JOGADORES

Uma União pode autorizar a disputa de partidas com menos de quinze jogadores em cada equipe. Quando isto ocorre, se aplicarão todas as Leis do Jogo, exceto a exigência de que cada equipe deve ter pelo menos cinco jogadores no scrum durante toda a partida.

**Exceção:** as partidas entre equipes de Seven a Side são uma exceção. Estas partidas serão regidas pelas Variações e pelas Leis do Jogo para partidas de Seven a Side.

### 4 JOGADORES NOMEADOS COMO SUPLENTE

Nas partidas internacionais uma União pode relacionar até sete Reservas/Suplentes. Para as demais partidas, a União que tenha jurisdição sobre a partida decidirá quantas Reservas/Suplentes podem ser relacionados.



## 5 JOGADORES DA PRIMEIRA LINHA TREINADOS DE MODO ADEQUADO E COM EXPERIÊNCIA

- (a) A tabela que se segue indica a quantidade de jogadores treinados adequadamente com experiência para jogar na primeira linha que se devem incluir, quando se relacionam diferentes quantidades de jogadores na súmula.

| <u>Nº de Jogadores</u> | <u>Nº jog. treinados adequadamente e com experiência</u> |
|------------------------|--|
| 15 ou menos            | 3 jogadores que possam jogar na primeira linha           |
| 16, 17, ou 18          | 4 jogadores que possam jogar na primeira linha           |
| 19, 20, 21, ou 22      | 5 jogadores que possam jogar na primeira linha           |

- (b) Cada jogador da primeira linha e os substitutos potenciais devem estar treinados adequadamente e ter experiência na posição.
- (c) A substituição de um forward da primeira linha pode ser efetuada através de um jogador treinado adequadamente e experimentado que iniciou a partida jogando ou dos reservas relacionados.

## 6 EXPULSÃO POR JOGO SUJO

Um jogador expulso por Jogo Sujo não deve ser substituído ou substituir outro. Consultar a lei 3,14, exceção a esta regra.

## 7 SUBSTITUIÇÃO PERMANENTE

Um jogador lesionado pode ser substituído. Se o jogador é substituído de forma permanente, este jogador não deve voltar a jogar nessa partida. A substituição de um jogador lesionado deve efetuar-se quando a bola esteja morta e com permissão do árbitro.

## 8 A DECISÃO DE UMA SUBSTITUIÇÃO DEFINITIVA

- (a) Nas partidas em que jogue uma equipe representativa nacional, um jogador pode ser substituído somente quando na opinião de um médico, o jogador esteja lesionado de tal maneira que seria imprudente para esse jogador continuar disputando a partida.
- (b) Nas demais partidas, em que uma União tenha outorgado uma permissão específica, um jogador lesionado pode ser substituído com o conselho de uma pessoa idônea e com conhecimentos médicos. Se não se encontra presente uma pessoa idônea e preparada em temas médicos, o jogador pode ser substituído se o árbitro estiver de acordo.



## **9 AUTORIDADE DO ÁRBITRO PARA IMPEDIR QUE UM JOGADOR LESIONADO CONTINUE JOGANDO**

Se o árbitro decide – com ou sem o conselho de um médico ou outra pessoa idônea e preparada em temas médicos – que um jogador está lesionado de um modo tal que deveria deixar de jogar, o árbitro pode ordenar que esse jogador deixe a Área de Jogo. O árbitro também pode ordenar a um jogador lesionado que o mesmo deixe o campo para ser examinado.

## **10 SUBSTITUIÇÃO TEMPORÁRIA**

- (a) Quando um jogador deixa o campo para que se estanque um sangramento, e/ou se cubra uma ferida aberta, esse jogador pode ser substituído de forma temporária. O jogador que deixar o campo em virtude de sangramento terá o prazo de 15 minutos para voltar ao campo, caso contrário, a substituição será considerada definitiva e o jogador substituído não poderá voltar ao campo de jogo.
- (b) Se o substituto temporário também se lesionar, também poderá ser substituído.
- (c) Se o substituto temporário for expulso por Jogo Sujo, o jogador substituído não poderá voltar ao Campo de Jogo.
- (d) Se o substituto temporário for advertido e temporariamente suspenso, o jogador substituído não poderá retornar ao campo de jogo até que termine o período de suspensão.

## **11 RETORNO DE UM JOGADOR À PARTIDA**

- (a) Um jogador que tem uma ferida aberta ou que esteja sangrando deve deixar a Área de Jogo. O jogador não deve retornar até que o sangue seja controlado e a ferida coberta e não superado o prazo de 15 minutos.
- (b) Um jogador que deixa uma partida por lesão ou qualquer outra razão não deve voltar à partida até que o árbitro o permita. O árbitro não deve permitir que um jogador volte à partida até que a bola esteja morta.
- (c) Se o jogador volta à partida sem a permissão do árbitro, e o árbitro interpreta que o jogador o fez para favorecer a sua equipe ou obstruir a equipe contrária, o árbitro deve penalizar o jogador por má conduta.
- (d) Se o árbitro interpreta que a infração não foi uma interferência voluntária, porém a equipe infratora obteve uma vantagem pelo retorno, o árbitro deve ordenar um scrum no lugar onde o jogador retornou à partida e a outra equipe introduzirá a bola.

## **12 QUANTIDADE DE SUBSTITUIÇÕES**

Uma equipe pode substituir até dois jogadores da primeira linha e até cinco outros jogadores. As substituições só devem se efetuar quando a bola está morta e com a permissão do árbitro.



### 13 JOGADORES SUBSTITUÍDOS QUE RETORNAM À PARTIDA

Se um jogador é substituído definitivamente, esse jogador não deve voltar a jogar nessa partida, nem sequer para substituir um jogador lesionado, salvo as exceções abaixo enumeradas:

**Exceção 1:** um jogador substituído pode substituir a um jogador com uma ferida aberta ou sangrando.

**Exceção 2:** um jogador substituído pode substituir um primeira linha lesionado, suspenso temporariamente ou expulso.

### 14 PRIMEIRA LINHA EXPULSO OU SUSPENSO TEMPORARIAMENTE

- (a) Após a expulsão, ou enquanto um jogador da primeira linha esteja suspenso temporariamente, quando o árbitro outorgue o próximo scrum, consultará o capitão da sua equipe para determinar se está disponível no Campo de Jogo outro jogador treinado adequadamente para jogar na primeira linha. Se não existir, o capitão escolherá um jogador da sua equipe que, então, deve deixar o campo de jogo e ser substituído por um primeira linha treinado adequadamente relacionado na súmula. O capitão pode fazê-lo imediatamente antes do próximo scrum, ou após ter experimentado um outro jogador na primeira linha.
- (b) Quando um período de suspensão temporária termina, e um jogador da primeira linha retorna ao Campo de Jogo, o jogador primeira linha reserva deixará o campo de jogo e o jogador escolhido que anteriormente deixou o Campo de Jogo durante o tempo da suspensão temporária, poderá voltar a jogar a partida.
- (c) Caso, quando por expulsões ou lesões, uma equipe não disponha de outro forward primeira linha, treinado adequadamente, a partida continuará com scrums sem disputa (14 (d)).
- (d) Um scrum sem disputa é igual a um scrum normal, exceto que as equipes não disputam a bola, a equipe que introduz a bola deve obtê-la, e não se permitirá que nenhuma equipe empurre, e:

Se uma equipe escolhe continuar com o scrum completo a formação deve ser 3-4-1 (significando: 3-4-1 na primeira, segunda e terceira linha respectivamente).

Se a uma equipe lhe falta um jogador, a formação de ambas as equipes deve ser 3-4 (sem o N<sup>o</sup> 8).

Se a uma equipe lhe faltam dois jogadores, a formação de ambas as equipes deve ser 3-2-1 (sem os asas).

Se a uma equipe lhe faltam três jogadores, a formação de ambas as equipes deve ser 3-2 (somente primeira e segunda linha).