



## LEI 6 – OFICIAIS DA PARTIDA

### DEFINIÇÕES

Cada partida será controlada pelos **Oficiais da Partida** que são o Árbitro e os dois Juízes de Linha. Se os organizadores da partida autorizarem, poderá ser incluído **Pessoal Adicional**; que inclui o Árbitro e/ou Juiz de Linha de reserva, um oficial que utilize dispositivos tecnológicos para auxiliar o árbitro na tomada das suas decisões, o controlador de tempo, o Médico da Partida, os médicos das equipes, os membros que não são jogadores das equipes e gandulas.

### A. ÁRBITRO

#### ANTES DA PARTIDA

##### 1 DESIGNAÇÃO DO ÁRBITRO

O árbitro é designado pelo organizador da partida. Se não for designado nenhum árbitro as duas equipes deverão entrar em acordo para designá-lo. Se não houver um acordo, a equipe local designará um árbitro.

##### 2 SUBSTITUIÇÃO DO ÁRBITRO

Se o árbitro fica impossibilitado de terminar a partida, o substituto do árbitro é designado seguindo as instruções do organizador da partida. Se o organizador da partida não tiver dado instruções, o árbitro designará o seu substituto. Se o árbitro não o puder fazer, a equipe local designará um substituto.

##### 3 TAREFAS DO ÁRBITRO ANTES DA PARTIDA

- (a) **Sorteio.** O árbitro organiza o sorteio. Um dos capitães lança uma moeda e o outro escolhe cara ou coroa para ver quem ganha o sorteio. O vencedor do sorteio decide se escolhe a posse da saída ou a metade de campo. Se o vencedor do sorteio escolhe a metade do campo o oponente deve efetuar a saída e vice-versa.
- (b) **Inspeção de Uniforme dos jogadores.** O árbitro deve inspecionar o Uniforme dos jogadores para assegurar-se de que cumpre com as disposições da lei 4. O árbitro pode delegar a responsabilidade de inspecionar o Uniforme dos jogadores aos juízes de linha.
- (c) **Juízes de Linha.** O árbitro pode dar instruções aos juízes de linha no que se refere às funções.

##### 4 LIMITAÇÕES DO ÁRBITRO

O árbitro não deve dar nenhum conselho a nenhuma das equipes antes da partida.



## **DURANTE A PARTIDA**

### **5 AS TAREFAS DO ÁRBITRO NO CAMPO**

- (a) O árbitro é o único Juiz dos Fatos e da Lei durante a Partida. O árbitro deve aplicar eqüitativamente todas as Leis do Jogo em cada partida.
- (b) Quando o organizador da partida tenha autorizado a aplicação de uma lei experimental aprovada pelo Conselho da IRB, o árbitro pode aplicar estas Leis nas partidas programadas.
- (c) O árbitro controla o tempo.
- (d) O árbitro marca o resultado.
- (e) O árbitro deve autorizar os jogadores a deixar a Área de Jogo.
- (f) O árbitro deve autorizar para que os substitutos e substitutos temporários entrem na Área de Jogo.
- (g) O árbitro deve autorizar os médicos das equipes ou pessoas idôneas com conhecimentos médicos, ou seus assistentes, para entrar em campo de jogo quando, e como o permite a Lei.
- (h) O árbitro deve autorizar a cada treinador para entrar na Área de Jogo para auxiliar as suas equipes no Meio Tempo.

### **6 JOGADORES QUE QUESTIONAM A DECISÃO DO ÁRBITRO**

Todos os jogadores devem respeitar a autoridade do árbitro. Não devem questionar suas decisões. Devem parar o jogo imediatamente assim que o árbitro faça soar o apito exceto em uma saída.

### **7 ALTERAÇÃO DE UMA DECISÃO**

O árbitro pode alterar uma decisão quando um Juiz de Linha tenha levantado a bandeira, para assinalar um Alinhamento Lateral ou um ato de Jogo Sujo.

### **8 CONSULTA A OUTRAS PESSOAS**

- a) O árbitro pode consultar os juízes de linha com relação a temas das suas funções, á lei de Jogo Sujo ou ao controle do tempo.
- b) A União organizadora da partida pode designar um oficial que utilize dispositivos tecnológicos. Se o árbitro não está seguro antes de tomar uma decisão no in-goal concernente a um try ou a uma anulada pode consultar esse oficial.
- c) O Oficial pode ser consultado se o árbitro está em inseguro quando da tomada de uma decisão no in-goal referente á marcação de um try, de uma anulada ou de jogo sujo no in-goal estiver envolvida.



- d) O Oficial pode ser consultado sobre a conversão ou não de um Pontapé aos Postes.
- e) O oficial pode ser consultado se o árbitro ou um juiz de linha não está seguro se um jogador estava ou não na lateral quando tentava apoiar a bola para marcar um try.
- f) O oficial pode ser consultado se o árbitro, ou um dos juízes de linha, não está seguro antes de tomar uma decisão relativa, à lateral do in-goal, e a se a bola esteve morta ou não quando se pode ter marcado um try.
- g) Um organizador da partida pode designar um controlador de tempo que indicará a finalização de cada tempo.
- h) O árbitro não deve consultar nenhuma outra pessoa.

## **9 O APITO DO ÁRBITRO**

- (a) O árbitro deve levar um apito e fazê-lo soar para indicar o começo e o final de cada tempo da partida.
- (b) O árbitro tem autoridade para deter o jogo em qualquer momento.
- (c) O árbitro deve fazer soar o apito para indicar a marcação de um try ou uma anulada.
- (d) O árbitro deve fazer soar o apito para deter o jogo quando uma infração ou uma falta de Jogo Sujo ocorre. Quando o árbitro adverte, suspende ou expulsa o infrator, o árbitro deve fazer soar o apito novamente quando marque a penalidade ou try de penalidade.
- (e) O árbitro deve fazer soar o apito quando a bola estiver fora do Jogo, ou quando é impossível continuar o jogo, ou quando marca uma penalidade.
- (f) O árbitro deve fazer soar o apito quando a bola ou o jogador que a porta toca o árbitro e alguma equipe obtém uma vantagem da situação.
- (g) O árbitro deve fazer soar o apito quando se torne perigoso permitir que o jogo continue. Isto inclui colapsos do scrum, ou quando um jogador da primeira linha é levantado, ou é empurrado para cima do scrum, ou quando seja provável que um jogador possa ser seriamente lesionado.
- (h) O árbitro deve fazer soar o apito para deter o jogo por qualquer outra razão contemplada nas Leis.



## **10 O ÁRBITRO E AS LESÕES**

- (a) Se um jogador se lesionar e for perigoso continuar o jogo, o árbitro deve fazer soar o apito imediatamente.
- (b) Se o árbitro detém o jogo porque um jogador se lesionou sem que tenha havido uma infração nem que a bola tenha se tornado morta, o jogo deve-se reiniciar com um scrum. A última equipe que tenha tido a posse introduzirá a bola. Se nenhuma equipe tinha a posse introduzirá a bola a equipe atacante.
- (c) O árbitro deve fazer soar o apito se por qualquer razão, continuar o jogo se torna perigoso.

## **11 A BOLA QUE TOCA O ÁRBITRO**

- (a) Se a bola ou o jogador que a porta toca o árbitro e nenhuma equipe obtém uma vantagem o jogo continua.
- (b) Se alguma equipe obtém uma vantagem no Campo de Jogo, o árbitro ordenará um scrum e introduzirá a bola a última equipe que jogou a bola.
- (c) Se alguma equipe obtém uma vantagem no in-goal enquanto a bola está em posse de um jogador atacante, o árbitro marcará um try no lugar em que se produziu o contato.
- (d) Se alguma equipe obtém uma vantagem no in-goal enquanto a bola está em posse de um jogador defensor, o árbitro marcará uma anulada no lugar em que se produziu o contato.

## **12 BOLA NO IN-GOAL TOCADA POR UMA PESSOA QUE NÃO É JOGADOR**

O árbitro julgará o que teria ocorrido após e marcará um try ou uma anulada no lugar em que a bola foi tocada.

## **APÓS A PARTIDA**

### **13 RESULTADO**

O árbitro comunicará o resultado às equipes e à União organizadora da partida.

### **14 JOGADORES EXPULSOS**

Se algum jogador foi expulso o árbitro entregará ao organizador da partida um informe escrito sobre a infração de Jogo Sujo tão rápido quanto seja possível.



## **B. JUÍZES DE LINHA**

### **ANTES DA PARTIDA**

#### **1 DESIGNAÇÃO dos JUÍZES DE LINHA**

Há dois Juízes de Linha para cada partida. Quando não tenham sido designados por, ou sob a autoridade do organizador da partida, cada equipe provê um juiz de linha.

#### **2 SUBSTITUIÇÃO DE UM JUIZ DE LINHA**

O órgão organizador da partida pode nomear uma pessoa para que atue como reserva do árbitro ou de um juiz de linha. Esta pessoa se denomina juiz de linha reserva ou quarto homem e permanecerá próximo à Área de Jogo.

#### **3 AUTORIDADE SOBRE OS JUÍZES DE LINHA**

O árbitro tem autoridade sobre ambos os juízes de linha. O árbitro pode dar-lhes indicações sobre suas tarefas e pode ignorar suas decisões. Se um juiz de linha não o satisfaz, o árbitro pode solicitar que seja substituído. Se o árbitro considera que um juiz de linha é culpado de má conduta, o árbitro tem autoridade para expulsá-lo e informar oficialmente o organizador da partida.

### **DURANTE A PARTIDA**

#### **4 LOCALIZAÇÃO DOS JUÍZES DE LINHA**

- (a) Há um juiz de linha de cada lado do campo. O juiz de linha permanece na Lateral exceto quando tem que julgar um pontapé ao goal. Quando têm que julgar um pontapé ao goal os juízes de linha se colocam no in-goal, atrás dos postes de goal.
- (b) Um juiz de linha pode entrar na Área de Jogo quando for informar ao árbitro uma infração de jogo perigoso ou má conduta. O juiz de linha pode fazê-lo somente na próxima detenção do jogo.

#### **5 SINAIS DO JUIZ DE LINHA**

- (a) Cada juiz de linha porta uma bandeira ou algo similar para sinalizar suas decisões.
- (b) **Sinalização do resultado de um pontapé ao goal.** Quando se efetua uma Conversão ou um Pontapé de penalidade ao goal, os juízes de linha devem auxiliar o árbitro sinalizando o resultado do Pontapé. Cada um dos Juízes de Linha coloca-se em, ou atrás de cada poste de goal. Se a bola passa sobre o travessão e entre os postes, o Juiz de Linha levantará a bandeira para indicar o goal.



- (c) **Sinalização de Lateral.** Quando a bola ou o portador tenha saído pela lateral, o Juiz de Linha deve levantar a bandeira. O Juiz de Linha deve parar no lugar onde deverá ser introduzida a bola, e sinalizará a equipe que deve fazê-lo. O Juiz de Linha deve sinalizar quando a bola ou o portador da mesma tenha saído pela lateral do in-goal.





- (d) **Quando baixar a Bandeira.** Quando a bola é arremessada o juiz de linha deve baixar a bandeira, com as seguintes exceções:

**Exceção 1:** Quando o jogador que introduz a bola põe qualquer parte de qualquer pé no Campo de Jogo, o juiz de linha permanecerá com a bandeira levantada.

**Exceção 2:** Quando a bola tenha sido introduzida pela a equipe que não devia, o juiz de linha permanecerá com a bandeira levantada.

**Exceção 3:** Quando, em um arremesso rápido a bola que tenha saído pela lateral tenha sido substituída por outra bola, ou após sair pela lateral tenha sido tocada por alguém que não seja o jogador que efetua o arremesso rápido, o juiz de linha permanecerá com a bandeira levantada.

- (h) Corresponde ao árbitro e não ao juiz de linha decidir se a bola foi arremessada no local correto.
- (f) **Sinalização de Jogo Perigoso.** Um juiz de linha sinaliza que ocorreu Jogo Perigoso, ou má conduta, levantando a sua bandeira na horizontal e apontando para a Área de Jogo em ângulo reto com a linha lateral.

## 6 DEPOIS DE SINALIZAR JOGO SUJO



O organizador de uma partida pode conceder autoridade a um juiz de linha para sinalizar Jogo Sujo. Se um juiz de linha sinaliza Jogo Sujo, esse juiz de linha deve permanecer natural e continuar cumprindo as demais tarefas, até a seguinte detenção do jogo. Então, o juiz de linha pode entrar na Área de Jogo para informar o incidente ao árbitro. O árbitro então, pode decidir qualquer ação que seja necessária. Qualquer penalidade decidida o será em concordância com a lei de Jogo Sujo (LEI 10).

## DEPOIS DA PARTIDA

### 7 JOGADORES EXPULSOS

Se um jogador for expulso como resultado de uma informação de um juiz de linha, o juiz de linha entregará ao árbitro um informe escrito do incidente tão logo seja possível após a partida, que o entregará ao organizador da partida.



## **C. PESSOAS ADICIONAIS**

### **1 JUIZ DE LINHA RESERVA**

Quando se designa um Juiz de Linha Reserva, a autoridade do árbitro no que concerne a substituições, e substituições temporárias pode ser delegada ao Juiz de Linha Reserva.

### **2 OS QUE PODEM ENTRAR NA ÁREA DE JOGO**

O médico da partida e os membros não jogadores das equipes podem entrar na Área de Jogo quando sejam autorizados pelo árbitro.

### **3 LIMITES AO INGRESSO NA ÁREA DE JOGO**

Em caso de lesão, estas pessoas podem entrar na Área de Jogo enquanto o jogo continua, sempre que tenham permissão do árbitro. Caso contrário, entrarão somente quando a bola se torne morta.