



DURANTE A PARTIDA

No campo de Jogo

LEI 13	Saídas (kick-off e kicks de reinício)
LEI 14	Bola no solo- Sem tackle
LEI 15	Tackle: Portador da bola derrubado
LEI 16	Ruck
LEI 17	Maul
LEI 18	Mark



NO CAMPO DE JOGO

Há muitas atividades no campo de jogo durante a partida: a saída de meio de campo (LEI 13), jogadores que tackleam a os que portam a bola (LEI 15), jogadores que entram em contato com jogadores oponentes e de su propio Equipe para formar um maul (LEI 17), o jogadores que vão ao solo para recuperar a bola (LEI 14). Após um tackle, jogadores das duas equipes que permanecem sobre seus pés podem tentar ruckear a bola (LEI 16) para manter a continuidade. Quando se chuta a bola, um defensor dentro da sua área de 22 metros pode tentar fazer um Mark (LEI 18).

**LEI 13 – SAÍDAS (KICK-OFF e KICKS DE REINÍCIO)****DEFINIÇÃO**

A saída de meio de campo (Kick-Off) estabelece o começo da partida, e o reinício da partida após o meio tempo. As saídas de reinício (Kicks de Reinício) ocorrem após um try ou após que se tenha marcado pontos.

1 ONDE SE EFETUA A SAÍDA DE MEIO DE CAMPO OU DE REINÍCIO

A saída de meio de campo se efetua desde o centro da linha de meio de campo. Se a bola é chutada de um local incorreto, se chuta de novo.

2 COMO SE EFETUA A SAÍDA DE MEIO DE CAMPO OU DE REINÍCIO

- (a) Uma equipe executa a saída de meio de campo ou de reinício com um drop kick que deve ser executado no ou atrás do centro da linha de meio de campo.
- (b) Se a bola é chutada com o tipo de chute incorreto, se chuta de novo.

3 QUEM EFETUA A SAÍDA DE MEIO DE CAMPO OU DE REINÍCIO

- (a) No começo da partida a equipe cujo capitão escolheu efetuar a saída de meio de campo após ganhar o sorteio ou a equipe oponente se o capitão vencedor escolheu o campo.
- (b) Após o Meio Tempo, a equipe oponente à que efetuou a saída de meio de campo inicial da partida.
- (c) Após se marcarem pontos, a saída de meio de campo é efetuada pela equipe oponente á que marcou os pontos.

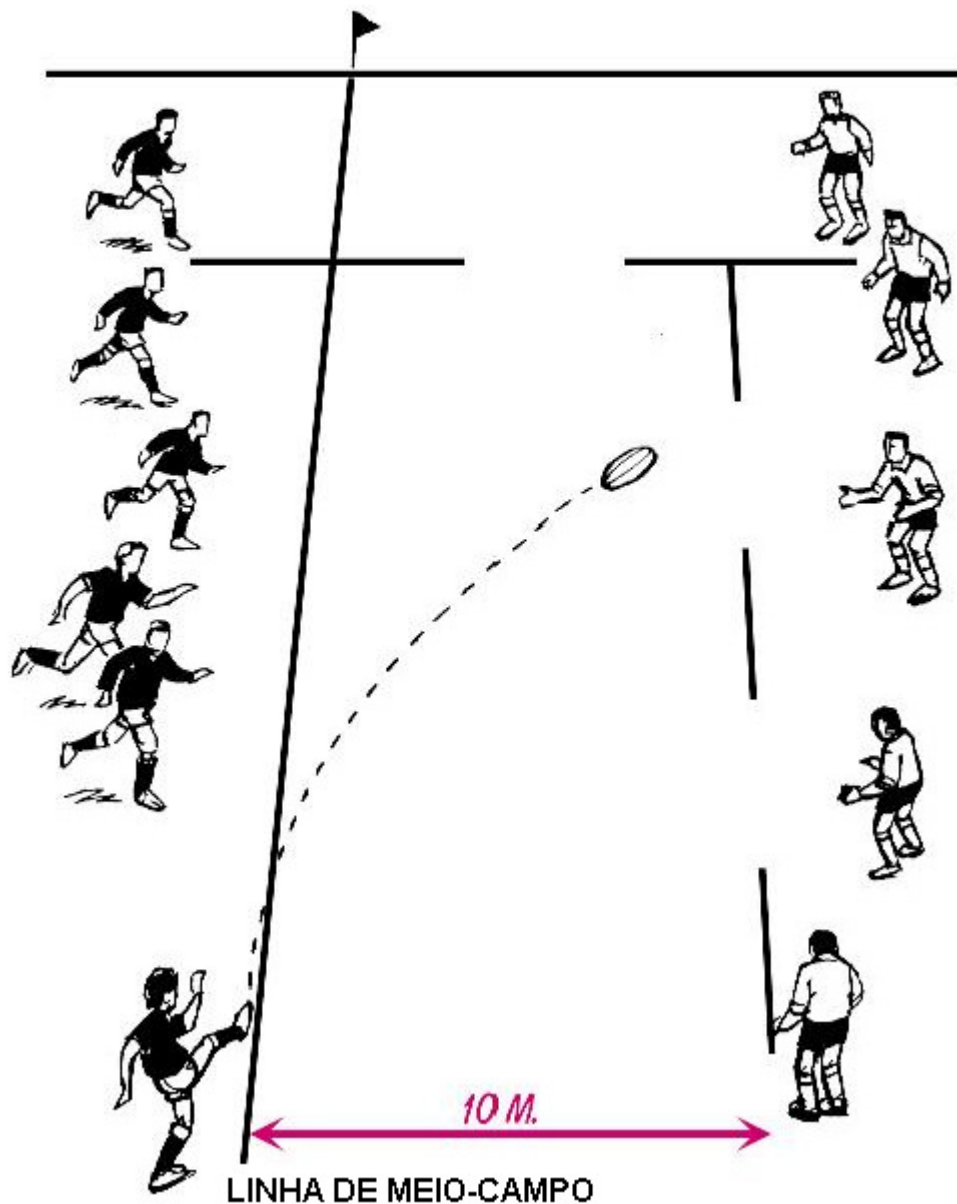
4 POSIÇÃO DA EQUIPE DO CHUTADOR NA SAÍDA DE MEIO DE CAMPO OU DE REINÍCIO

Todo a equipe do chutador, exceto o colocador, deve estar atrás da bola quando ela é chutada. Se não o está deve-se formar um scrum no centro. A equipe oponente introduzirá a bola.

5 POSIÇÃO DA EQUIPE Oponente NA SAÍDA DE MEIO DE CAMPO OU DE REINÍCIO

Todo a equipe oponente deve permanecer sobre ou atrás da linha de 10 metros. Se estiverem adiante dessa linha ou se carregam antes de que a bola seja chutada, a saída de meio de campo efetua-se de novo.

KICK-OFF



6 SAÍDA DE MEIO CAMPO OU DE REINÍCIO - 10 METROS

Se a bola ultrapassa a linha de 10 metros dos oponentes, ou ultrapassa a linha de 10 metros e o vento a empurra para trás, o jogo continua.

7 SAÍDA DE MEIO CAMPO OU DE REINÍCIO, QUE NÃO ULTRAPASSA OS 10 METROS, PORÉM A BOLA É JOGADA POR UM Oponente

Se a bola não chega á linha de 10 metros dos oponentes, porém é jogado primeiro por um oponente, o jogo continua.



8 SAÍDA DE MEIO CAMPO OU DE REINÍCIO QUE NÃO CHEGA AOS 10 METROS E NÃO É JOGADO POR UM Oponente

Se a bola não chega á linha de 10 metros dos oponentes a equipe oponente tem duas opções:

Que se efetue a saída de meio de campo novamente, ou
Que se forme um scrum no centro. Introduzindo ela a bola.

9 BOLA QUE SAI DIRETAMENTE PELA LATERAL

A bola deve cair no campo de jogo. Se for chutada diretamente pela lateral a equipe oponente tem três opções:

Que se efetue a saída de meio de campo novamente, ou
Que se forme um scrum no centro e ela introduz a bola, ou
Aceitar o chute.

Se aceitarem o chute, o alinhamento lateral deve-se formar na linha de meio de campo. Se o vento retorna a bola para trás da linha de meio de campo e sa diretamente pela, o alinhamento lateral deve-se formar no local em que a bola saiu pela lateral.

10 BOLA QUE ENTRA NO IN-GOAL

(a) Se a bola é chutada para o in-goal sem ter tocado ou ter sido tocada por um jogador, a equipe oponente tem três opções:

Apoiar a bola, ou
Tornar a bola morta, ou
Continuar o jogo.

(b) Se a equipe oponente apóia a bola, ou se a torna morta, ou se a bola se torna morta saindo pela lateral do in-goal, ou sobre ou além da linha de bola morta, tem duas opções:

Que se forme um scrum no centro e ela introduz a bola, ou
Que se efetue a saída de meio de campo novamente.

(c) Se optam por apoiar a bola ou torna-la morta, devem faze-lo sem demora. Qualquer outra ação de um jogador defensor com a bola significa que o jogador escolheu continuar o jogo.



11 SAÍDA DE 22 METROS (DROP OUT)

DEFINIÇÃO

Utiliza-se uma saída de 22 metros para reiniciar o jogo após um jogador atacante ter colocado ou levado a bola ao in-goal, sem infrações, e um jogador defensor a tenha tornado morta a bola no mesmo, ou tenha saído pela lateral do in-goal, ou sobre ou além da linha de bola morta.

Uma saída de 22 metros é um drop kick efetuado pela equipe defensora. A saída de 22 metros pode ser efetuada desde qualquer ponto sobre ou atrás da linha de vinte e dois metros.

12 DEMORA NA SAÍDA DE 22 METROS

A saída de 22 metros deve ser efetuada sem demora.

Penalidade: Free kick sobre a linha de 22 metros.

13 SAÍDA DE 22 METROS EFETUADA DE FORMA INCORRETA

Se a bola é chutada com um tipo de chute errado, fora do local especificado, deve efetuar-se um novo drop-out.

14 NA SAÍDA DE 22 METROS A BOLA DEVE CRUZAR A LINHA

(a) Se a bola não cruza a linha de 22 metros, a equipe oponente tem duas opções:

Que se efetue um novo drop-out, ou

Que se forme um scrum no centro da linha de 22 metros. Introduzindo ela a bola.

(b) Se a bola cruza a linha de 22 metros porém o vento a empurra para trás, o jogo continua.

(c) Se a bola não cruza a linha de 22 metros pode-se aplicar a vantagem. Um oponente que jogue a bola pode marcar um try.

15 BOLA QUE SAI DIRETAMENTE PELA LATERAL

A bola deve cair no campo de jogo. Se for chutada diretamente pela lateral, a equipe oponente tem três opções:

Que se efetue um novo drop-out, ou

Que se forme um scrum no centro da linha de 22 metros. Introduzindo ela a bola, ou Aceitar a saída. Se aceitar o kick, ou alinhamento lateral deve-se formar na linha de 22 metros.

**16 BOLA QUE ENTRA NO IN-GOAL Oponente DE UMA SAÍDA DE 22 METROS**

- (a) Se a bola é chutada para dentro do in-goal dos oponentes sem tocar ou ter sido tocada por um atleta, a equipe oponente tem três opções:

Apoiar a bola, ou
Tornar a bola morta, ou
Continuar o jogo.

- (b) Se a equipe oponente apóia a bola, ou se a torna morta, ou se a bola se torna morta saindo pela lateral do in-goal, ou sobre ou além da linha de bola morta, tem duas opções:

Que se forme um scrum no centro da linha de 22 metros de onde foi chutada e ela introduz a bola, ou
Que se efetue a saída de 22 metros novamente.

- (c) Se optam por apoiar a bola ou torna-la morta, devem fazê-lo sem demora. Qualquer outra ação de um jogador defensor com a bola significa que o jogador escolheu continuar o jogo.

17 A EQUIPE DO CHUTADOR

- (a) Todos os jogadores da equipe do chutador devem estar atrás da bola quando é chutada. Se não estiverem, deve-se formar um scrum no centro da linha de 22 metros. A equipe oponente introduzirá a bola.
- (b) Sem dúvida, se o chute é cobrado tão rapidamente que os jogadores da equipe do chutador que se estão retirando ainda estão adiante da bola, eles não serão penalizados. Não devem deixar de retirar-se até serem postos em jogo por alguma ação de um companheiro. Não devem participar do jogo enquanto não sejam colocados on-side desse modo.

Penalidade: Scrum no centro da linha de 22 metros. A equipe oponente introduzirá a bola.

18 A EQUIPE Oponente

- (a) A equipe oponente não deve avançar sobre a linha de 22 metros antes que a bola seja chutada. Se o fazem se cobrará outro drop-out.
- (b) Se um oponente está do outro lado da linha de 22 metros e demora ou obstrui a saída de 22 metros, o jogador incorre em má conduta.

Penalidade: Pontapé de Penalidade na linha de 22 metros.

SAÍDA DE 22 METROS - DROP OUT

