



LEIS DO JOGO DE RUGBY

VARIANTES PARA M19



VARIANTES PARA M19

LEI 3 – NÚMERO DE ATLETAS – A EQUIPE

- (5) (d) Se uma equipe nomeia 22 atletas, **deve** ter pelo menos seis atletas que possam jogar na primeira linha, de modo a possuir suplentes para o pilar esquerdo, o hooker e o pilar direito.
- (5) (e) Se uma equipe nomeia 22 atletas, **deve** ter pelo menos seis atletas que possam jogar na primeira linha, de modo a possuir suplentes para o pilar esquerdo, o hooker e o pilar direito. Também deve possuir pelo menos três atletas que possam jogar de segunda-linha.
- (13)(b) Um atleta que foi substituído pode substituir um atleta machucado.

LEI 5 – TEMPO

Cada meio tempo de uma partida de Menores de 19 (M19), dura no máximo 35 minutos de tempo de jogo. A partida terá uma duração máxima de 70 minutos de tempo de jogo. Após o total de 70 minutos de tempo de jogo, o árbitro não deverá conceder tempo extra a ser jogado nos casos de empate em jogos que devem ser eliminatórios.

LEI 19 – LATERAL E ALINHAMENTO LATERAL

- (9) (k) **Levantar um jogador por baixo da cintura.** Um jogador não deve levantar um companheiro que salta, a uma altura inferior á sua cintura.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

LEI 20 – SCRUM

- (1) (f) Em um scrum com 8 atletas a formação deve ser 3-4-1, com o número 8 formando sozinho entre os dois segundas-linhas. Os segundas linhas devem formar com as suas cabeças uma de cada lado do hooker.

Exceção: Uma equipe **deve** ter menos de oito atletas no scrum **quando** a equipe não conseguir colocar um time completo em campo, **ou** um atleta for expulso por Jogo Sujo, **ou** um atleta deixe o campo por estar lesionado.

Mesmo quando estiver sobre esta exceção, cada equipe deve ter sempre pelo menos cinco atletas em um scrum.



Se uma das equipes está incompleta, a formação do scrum deve ser como segue:

Se uma equipe está sem um atleta, ambas as equipes devem utilizar a formação 3-4 (sem o número 8).

Se uma equipe está sem dois atletas, ambas as equipes devem utilizar a formação 3-2-1 (sem os asas).

Se uma equipe está sem três atletas, ambas as equipes devem utilizar a formação 3-2 (somente primeiras e segundas-linhas).

Quando ocorre um scrum normal, nas posições dos três primeiras-linhas e os nas posições de segundas-linhas, devem ser capacitados para formar nestas posições.

Se uma equipe não consegue colocar em campo estes atletas devidamente capacitados porque:

Ou estes não estão disponíveis, ou

Um atleta em uma destas cinco posições se lesionou ou

Foi expulso de campo por Jogo Sujo e não existem atletas capacitados para o substituir, o árbitro deve ordenar que os scrum não sejam mais disputados.

Num scrum sem disputa, as equipes não competem pela posse da bola. A equipe que introduz deve ganhar a posse da bola. A nenhuma das equipes é permitido empurrar a outra para além da marca.

Formação das primeiras-linhas simultânea. Cada pilar deverá tocar o antebraço do seu oponente e fazer uma pausa antes de formar no seu oponente. A seqüência de formação deverá ser: flexão, tocar, pausa, formar.

Sem Girar o Scrum. Uma equipe não deve girar o scrum intencionalmente.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

Se um giro de scrum atinge 45 graus, o árbitro deverá parar o jogo. Se o giro for intencional, o árbitro marcará outro scrum no local onde o scrum parou.

Empurrar no máximo 1,5 metros. Uma equipe não deve empurrar o scrum mais do que 1,5 metros em direção ao in-goal dos oponentes.

Penalidade: Free Kick

A bola deve ser retirada do scrum. Um atleta não deve intencionalmente reter a bola no scrum uma vez que a equipe desse atleta tenha ganhado a posse e a controle na base do scrum.

Penalidade: Free Kick