



## ALTERAÇÕES NAS LEIS - 1 DE JULHO DE 2022

Após a reunião do Conselho da World Rugby em maio de 2022, foram feitas várias alterações na lei. Todos entrarão em vigor para todos os níveis de jogo em 1º de julho de 2022.

Os cinco Testes Globais nas Leis atuais: Chute de saída da linha do in-goal, 50:22, Proteção do Pescador, Proibição de agrupamentos pré-definidos em jogo aberto (cunha voadora) e a aprovação de um único jogador grudado, se tornarão as leis finais.

Há dois novos testes globais das Leis:

- Pé de apoio: No scrum, os hookers devem ter um pé de apoio colocado durante as fases “Agachem” e “Segurem” e removê-lo no “Já” . Isso é para reduzir a carga no pescoço dos hookers.
- Carregadores de água: Novas restrições para médicos e carregadores de água foram introduzidas e zonas técnicas foram formalizadas em lei. Isso está relacionado principalmente ao jogo de elite, mas os princípios se aplicam a todos os níveis de jogo.

Estes se tornarão Testes Globais das Leis até pelo menos o final de 2023.

Há também uma série de pequenas alterações às leis decorrentes de critérios regulatórios anteriores.



## PROVAS GLOBAIS DAS LEIS

LEI	RESUMO DO TEMA	RESUMO DA TROCA	RAZÃO DA TROCA
Lei 19	Adicione o pé de freio à formação de scrum	Será exigido que os hookers tenham um pé para frente ao formar o scrum (19.10c), que atua como um pé de apoio até o “Já” na sequência de entrada (19.12).	Eliminar a carga sobre os ombros e cabeças dos jogadores das primeiras linhas.
Lei 6	Novas restrições para os carregadores de água e médicos, incluindo uma penalidade durante a partida.	Carregadores de água serão limitados dois por equipe e quando não entrar no campo deve ficar na área técnica. No rugby de elite introduzirá duas pausas para hidratação por tempo determinado pelo árbitro. Os médicos podem se locomover por qualquer lugar do campo.	Redução das interrupções e sanções por mau comportamento.



## RESUMO DAS TROCAS: CRITÉRIOS REGULATÓRIOS DE APLICAÇÃO DAS LEIS

LEI	RESUMO DO TEMA	RESUMO DA TROCA	RAZÃO DA TROCA
Lei 8	jogadores adversários que avançam para impedir uma conversão.	Jogadores que avançam para impedir uma conversão não devem fazê-lo até o chutador <b>se mover para qualquer posição para iniciar</b> o seu chute.	Incorporar os critérios regulatórios 2020-1 para as leis.
Lei 9	Mergulhar sobre um tackle ou pular em cima de um tackle.	Agregado explícito da lei 9.11.	Incorporar o critério regulatório da 2022-3 das leis.
Lei 12	Resultados de saída com chute da linha de in-goal para outros cenários.	Esclareça que quando atacantes introduzem a bola no in-goal e os defensores a fazem morta, será um chute da linha do in-goal.	consistência com resultados existentes do chute de saída de in-goal para a mesma sequência.
Lei 15	Mergulhar na bola que está saindo de um ruck.	Adicionar a palavra “perto” das definições para mergulho sobre a bola que está saindo de um ruck (dentro de 1 metro de distância).	Incorporar o critério regulatório 2021-1 às leis.



Lei 16	Penalidade por deslizar para trás do portador da bola em um maul	Introdução da sanção de uma penalidade.	Incorporar o alinhamento de aplicação das leis de 2016 para as leis.
Lei 16	Sanção para o jogador não estar formado em um maul quando este se forma após o alinhamento lateral	Introdução da sanção de uma penalidade.	Incorporar o alinhamento de aplicação das leis de 2016 para as leis.
Lei 21.16	Bola presa no in-goal.	Adicionar uma reinicialização com um scrum 5m se a bola estiver presa (depois de um defensor levar a bola ao in-goal), em vez de apenas um chute de reinício de in-goal como atualmente tem-se lido	Incorporar o critério regulamentar 2022-1 às leis.



## MODIFICAÇÕES MENORES

LEI	RESUMO DO TEMA	RESUMO DA TROCA	RAZÃO DA TROCA
Lei 3.16	Scrum sem oposição: momento de conversa entre árbitro e capitão	Uma conversa sobre scrum sem oposição e o impacto subsequente nos jogadores não precisam ser feitos quando um jogador da primeira linha está temporariamente suspenso ou permanentemente, mas deve ser feito no próximo scrum.	Processo lógico
Lei 3.37 - 7s	Sucessivas substituições no sevens.	Permitir que as uniões/organizadores determinem se as substituições sucessivas podem ser utilizadas tanto no jogo de sevens quanto no jogo de XV.	Atualmente é uma exclusão desnecessária para o sevens.
Lei 4	legging acolchoados.	4.5 Um jogador não deve usar: shorts ou <b>legging</b> com estofamento costurado a eles.	Modificação consequente após a mudança da lei em 2021.
Lei 4	Modificação das vestimentas dos	Modificar os lenços ou coberturas na	Solicitação dos representantes



	jogadores.	cabeça, almofadas no peito permitidas e dispositivos de monitoramento dos jogadores na lista de roupas permitidas.	dos jogadores.
Lei 13.3	Jogadores no solo em jogo aberto - implicações no in-goal.	Esclarecer que os jogadores no solo no in-goal podem jogar a bola para anular ou marcar um try, mesmo que esteja no solo.	Esclarecimento de uma antiga prática e em forma de uma alteração de simplificação.
Lei 18.25	Sanção por impedir que um lançamento de lineout alcance os 5 metros.	Esclarecer que a sanção de free-kick engloba todos os jogadores e não somente a equipe que não lança a bola.	Ajuste da simplificação de 2018.
Lei 21.10	Golpear a bola das mãos de um oponente no in-goal.	Esclarecer que um defensor pode golpear a bola das mãos de um oponente no ato de anotar o try.	Clareza sobre as ações dos defensores na lei do in-goal.



## DETALHES DAS MODIFICAÇÕES DAS LEIS DE 2022

### NOVAS PROVAS GLOBAIS DAS LEIS

#### 1) Pé de apoio no Scrum

##### Adicionado às definições

Pé de apoio: Quando um hooker coloca um pé à frente no meio do túnel para contribuir para a estabilidade e evitam cargas no pescoço do hooker adversário. Esta posição é adotada nas partes "Agachem" e "Segurem" da sequência de entrada. O pé só deve ser removido após do "Já" e antes de lançar a perna para a bola.

#### Lei 19 - Entrada no scrum

10. Quando ambas as equipes estão em pé, estáveis e estáticas, o árbitro diz "Agachem"

a) As primeiras linhas adotarão uma posição agachada se não tiverem feito ainda. Suas cabeças e ombros não devem estar mais baixos que seus quadris, posição que deve ser mantida durante todo o scrum.

b) As primeiras linhas permanecem agachadas com a cabeça à esquerda de seus oponentes imediatos para que a cabeça de nenhum dos jogadores toque o pescoço ou ombros de qualquer oponente.

c) Hookers devem ter um pé de apoio posicionado para contribuir com a estabilidade e evitar carga no jogador oponente.

Sanção: Free-kick.



A sequência de espera não é alterada.

11. Quando ambas as equipes estão em pé, estáveis e paradas, com o hooker ainda acionando o pé de apoio, o árbitro dirá “Já”.

a) Só então o hooker deve retirar o pé de apoio e as equipes poderão entrar completando a formação do scrum e criando um túnel no qual a bola será introduzida.

b) Todos os jogadores devem estar em posição e prontos para empurrar para frente.

c) Cada jogador da primeira linha deve ter os dois pés no chão com os pesos firmemente apoiados em pelo menos um pé.

d) Cada pé do hooker deve estar alinhado ou atrás do pé da frente dos pilares dessa equipe.

Sanção: Free-kick.

## 2) Carregadores de água e médicos

### Definições

**Zona/Área Técnica:** Uma determinada área indicada na Lei 1, onde os substitutos, carregadores de água e treinadores devem permanecer até serem necessários. Dentro de uma partida com um plantel de 23 jogadores, apenas os carregadores de água podem estar na Zona Técnica.

**Conduta Imprópria:** Uma infração sob o Regulamento 18 do World Rugby ou o equivalente ao organizador da partida.





## Lei 6) Oficiais de partida

### Tarefas do árbitro durante a partida.

7. O árbitro autoriza os jogadores a deixarem a área de jogo. No entanto, um jogador pode acessar a água de sua zona técnica, ou por trás da linha de bola morta sem permissão.

### Pessoas adicionais

Qualquer pessoa adicional que não respeitar as Leis pode ser repreendida ou expulsa e o organizador da partida pode apresentar acusações por má conduta.

28. Pessoas adequadamente treinadas e credenciadas em primeiros socorros ou atenção imediata ao lado do campo pode entrar na área de jogo para ajudar os jogadores lesionados sempre que for seguro fazê-lo.

a. Pode haver até dois médicos: um de cada lado do campo, que pode seguir o jogo.

b. Esses médicos só podem carregar e fornecer água para um jogador que ele esteja atendendo.

c. Os médicos não podem pegar ou tocar a bola enquanto ela estiver em jogo.

Sanção: Pênalti onde o jogo seria reiniciado.

29. No momento oportuno, quem segue pode entrar na área de jogo, desde que não interfiram no jogo:



- a. Dois carregadores de água indicados durante a paralisação de um jogo por lesão de um jogador ou quando um try foi marcado.
  - i. Em jogos com um plantel de 23, só podem entrar durante os tempos de hidratação aprovados, e não mais de duas vezes por tempo, com a aprovação do Diretor ao lado do campo ou quarto árbitro. Um carregador de água não deve ser um Treinador Principal ou Diretor de Rugby. Nota: As diretrizes de clima quente podem garantir uma pausa adicional para o tempo.
- b. Uma pessoa carregando apenas uma tee de chute e uma garrafa de água (por uso exclusivo do chutador) após uma equipe ter indicado sua intenção de chutar ao gol ou que um try foi marcado.
- c. Treinadores para ajudar suas equipes no intervalo.
- d. Essas pessoas adicionais devem permanecer em sua área técnica em todo momento antes de entrar no campo de jogo conforme permitido anteriormente. Eles não devem pegar ou tocar a bola enquanto ela estiver em jogo, mesmo quando estão na zona técnica.  
Sanção: Pênalti onde o jogo teria reiniciado

30. Nenhuma outra pessoa deve abordar, dirigir-se ou fazer comentários aos árbitros da partida, exceto os médicos em relação com o atendimento de um jogador.

A atual Lei 6.30 passa a ser 6.31.

“Zona técnica” e “Inconduta” se agregam as definições das leis.

Traduzido pela área de arbitragem da Confederação Brasileira de Rugby