

LEI 16 – RUCK

DEFINIÇÕES

Um ruck é uma fase do jogo onde um ou mais jogadores de cada equipe, sobre seus pés, em contato físico, se agrupam ao redor da bola que está no solo. O Jogo Aberto termina.

Rucking. Os jogadores estão ruckeando quando estão em um ruck e utilizando os seus pés para tentar ganhar ou manter a posse da bola, sem ser culpados de Jogo Sujo.

1 FORMANDO UM RUCK

Onde. Um ruck pode ocorrer somente no Campo de Jogo.

Como. Os jogadores estão sobre seus pés. Pelo menos um jogador deve estar em contato físico com um oponente.

RESUMO

Ruck: Bola no solo; necessita pelo menos dois jogadores sobre seus pés, um de cada equipe.

RUCK





2 JUNTANDO-SE A UM RUCK

- (a) Todos os jogadores formando, juntando-se, ou tomando parte de um ruck devem ter as suas cabeças e ombros acima das suas cinturas.

Penalidade: Free Kick

- (b) Um jogador ingressando num ruck deve ligar-se ao ruck com pelo menos um braço em redor do corpo de um companheiro, usando todo o braço.
- (c) Pôr uma mão sobre outro jogador no ruck não significa ligar-se.
- (d) Todos os jogadores formando, ingressando, ou tomando parte de um ruck devem estar sobre seus pés.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

3 RUCKING

- (a) Os jogadores em um ruck devem tentar permanecer sobre seus pés.
- (b) Um jogador não deve cair ou ajoelhar-se voluntariamente em um ruck. Isto se considera Jogo Perigoso.
- (c) Um jogador não deve derrubar um ruck voluntariamente. Isto se considera Jogo Perigoso.
- (d) Um jogador não deve saltar em cima de um ruck.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (e) Os jogadores devem ter as suas cabeças e ombros acima das suas cinturas.

Penalidade: Free Kick

- (f) Um jogador ruckeando a bola não deve ruckear os jogadores no solo. Um jogador ruckeando a bola deve tentar passar sobre os jogadores no solo e não deve pisá-los voluntariamente. Um jogador ruckeando deve fazê-lo próximo da bola.

Penalidade: Pontapé de Penalidade por Jogo Perigoso

4 OUTRAS INFRAÇÕES no RUCK

- (a) Os jogadores não devem voltar a bola ao interior do ruck.

Penalidade: Free Kick

- (b) Os jogadores não devem tocar a bola com a mão no ruck.



- (c) Os jogadores não devem levantar a bola com as suas pernas no ruck.
- (d) Os jogadores no solo ou próximo do ruck devem tentar afastar-se da bola. Estes jogadores não devem interferir com a bola no ruck ou quando está saindo do ruck.
- (e) Um jogador não deve cair sobre ou além da bola que está saindo do ruck.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (f) Enquanto a bola está no ruck, um jogador não deve efetuar nenhuma ação que faça os oponentes pensarem que a bola está fora do ruck.

Penalidade: Free Kick

5 OFF-SIDE NO RUCK

- (a) **A linha de off-side.** Há duas linhas de off-side paralelas às linhas de in-goal: Uma para cada equipe. Cada linha de off-side passa pelo último pé do último jogador no ruck.
- (b) Os jogadores devem agregar-se ao ruck, ou retirar-se para atrás da linha de off-side imediatamente. Se um jogador se demora ao lado de um ruck, o jogador está off-side.
- (c) **Jogadores ingressando no ruck.** Todos os jogadores que ingressam no ruck devem fazê-lo por trás do pé do último companheiro no ruck. Um jogador pode agregar-se ao lado deste último jogador. Se o jogador se agrega ao ruck do lado dos seus oponentes, ou adiante do último companheiro, o jogador está off-side.

Penalidade: Pontapé de Penalidade na linha de off-side da equipe infratora.

- (d) **Jogadores que não se agregam ao ruck.** Se um jogador está adiante da linha de off-side e não se agrega ao ruck, o jogador deve retirar-se em seguida para atrás da linha de off-side. Se um jogador que está atrás da linha de off-side a ultrapassa e não se agrega ao ruck, o jogador está off-side.

Penalidade: Pontapé de Penalidade na linha de off-side da equipe infratora.

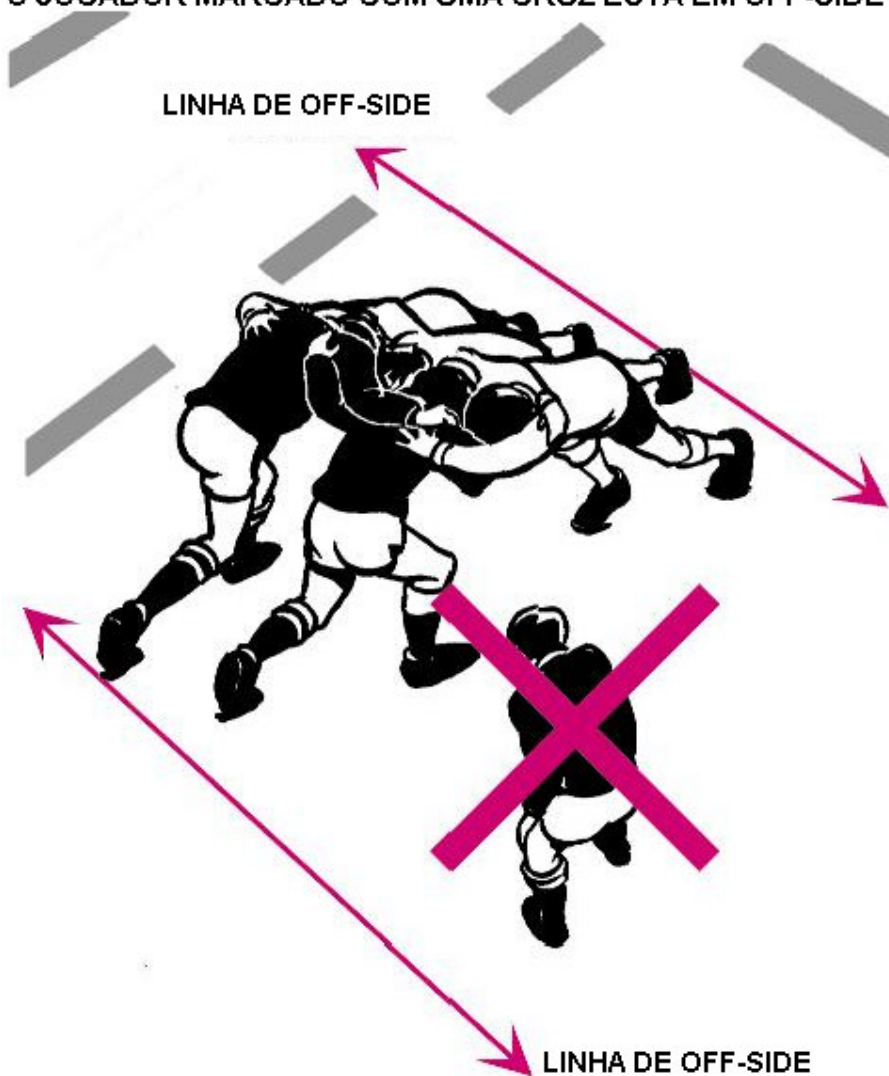
- (e) **Jogadores abandonando ou reingressando ao ruck.** Se um jogador abandona um ruck, esse jogador deve retirar-se para atrás da linha de off-side imediatamente, caso contrário o jogador está off-side. Uma vez que o jogador está on-side, o jogador pode reingressar no ruck. Se o jogador reingressa adiante do último companheiro no ruck, o jogador está off-side. O jogador pode reingressar no ruck ao lado do último companheiro.

Penalidade: Pontapé de Penalidade na linha de off-side da equipe infratora

OFF-SIDE EM UM RUCK OU MAUL

EM UM RUCK OU MAUL, A LINHA DE OFF-SIDE PASSA PELO ÚLTIMO PÉ DO JOGADOR DE UMA EQUIPE NA FORMAÇÃO

O JOGADOR MARCADO COM UMA CRUZ ESTÁ EM OFF-SIDE



6 RUCK QUE TERMINA COM ÊXITO

Um ruck termina com êxito quando a bola sai do ruck, ou quando a bola está sobre ou além da linha de meta.



7 RUCK QUE TERMINA SEM ÊXITO

- (a) Um ruck termina sem êxito quando se torna impossível jogar a bola, e deve-se ordenar um scrum.

A equipe que estava avançando imediatamente antes que se tornasse impossível jogar a bola no ruck, introduzirá a bola.

Se nenhuma equipe estava avançando, o se o árbitro não pode decidir qual era a equipe que estava avançando antes que se tornasse impossível jogar a bola no ruck, a equipe que estava avançando antes que o ruck se iniciasse introduzirá a bola.

Se nenhuma equipe estava avançando, então a equipe atacante introduzirá a bola.

- (b) Antes de fazer soar o apito para marcar o scrum, o árbitro esperará um tempo razoável para que a bola fique disponível, particularmente se alguma equipe está avançando. Se o ruck deixa de se mover, ou na opinião do árbitro a bola provavelmente não irá sair dentro de um tempo razoável, o árbitro deve ordenar um scrum.