



LEIS DO JOGO DE RUGBY

VARIANTES PARA SEVEN-A-SIDE



VARIANTES PARA SEVEN-A-SIDE

As Leis do Jogo de Rugby se aplicam ao jogo de seven-a-side, sujeitas às seguintes variantes:

LEI 3 – NÚMERO DE ATLETAS – A EQUIPE

NÚMERO MÁXIMO DE ATLETAS NA ÁREA DE JOGO

Máximo: Cada equipe não deverá ter mais do que sete atletas na Área de Jogo .

4 ATLETAS DESIGNADOS COMO SUPLENTES

Uma equipe pode nomear não mais do que três reservas/suplentes.

5 NÚMERO DE SUBSTITUIÇÕES

Uma equipe pode substituir ou trocar até três atletas.

13 ATLETAS SUBSTITUÍDOS QUE RETORNAM AO JOGO

Se um atleta é substituído, não deverá retornar ao jogo nesta partida mesmo que para substituir um atleta lesionado.

Exceção: Um atleta substituído pode substituir um atleta com uma ferida que esteja sangrado.

LEI 5 – TEMPO

DURAÇÃO DE UMA PARTIDA

Uma partida dura não mais de 14 minutos mais os descontos e o tempo extra. Uma partida é dividida em dois meios-tempos de não mais de sete minutos de tempo de jogo.

Exceção: A partida final de uma competição dura não mais de 20 minutos mais os descontos e o tempo extra. Esta partida é dividida em dois meios-tempos de não mais de 10 minutos de tempo de jogo.

2 INTERVALO

Após o meio-tempo as equipes devem trocar de lado de campo, O intervalo não deve durar mais do que um minuto. Durante a partida final o intervalo não deve durar mais do que dois minutos.



6 TEMPO EXTRA - DURAÇÃO

Quando existe uma partida empatada e se requer um tempo extra, este tempo extra, deve ser jogado em períodos de cinco minutos. Após cada período as equipas devem trocar de lado no campo.

LEI 6 – OFICIAIS DA PARTIDA

A. O ÁRBITRO

3. DEVERES DO ÁRBITRO ANTES DA PARTIDA

Adicionar o parágrafo extra:

(b) Tempo Extra - Sorteio

Antes de cada período de Tempo Extra, o árbitro organizará um sorteio. O vencedor do sorteio decide se quer chutar a saída de jogo (kick-off), ou escolher o seu lado do campo de jogo. Se o vencedor do sorteio decide escolher o seu lado do campo, o oponente deverá chutar a saída de jogo e vice-versa.

B. OS JUÍZES DE LINHA

8. JUÍZES DE IN-GOAL

- (a) Existem dois Juizes de In-Goal para cada partida.
- (b) O árbitro tem o mesmo controle sobre ambos os Juizes de In-Goal que tem sobre os Juizes de Linha.
- (c) Só existe um Juiz de In-Goal em cada área de in-goal.
- (d) **Sinalizando o resultado do chute aos postes.** Quando uma pontapé de conversão ou pontapé de penalidade é cobrado, um Juiz de In-Goal auxilia o árbitro sinalizando o resultado do pontapé. Um Juiz de Linha ficará parado atrás de um poste e o Juiz de In-Goal atrás do outro poste. Se a bola passar sobre o travessão e entre os postes, o Juiz de Linha e o Juiz de In-Goal levantarão as suas bandeiras para indicar a conversão.
- (e) **Sinalização de Lateral.** Quando a bola ou seu portador sai pela lateral do in-goal, o Juiz de In-Goal deve levantar a sua bandeira.
- (f) **Sinalização de Tries.** O Juiz de In-Goal auxiliará o árbitro em decisões sobre tries e anuladas em caso de dúvida para o árbitro.
- (g) **Sinalização de Jogo Sujo.** O órgão organizador da partida poderá autorizar o Juiz de In-Goal sinalizar o jogo sujo no in-goal.



LEI 9 – MODO DE MARCAR OS PONTOS

B. CONVERSÃO (PONTAPÉ DE CONVERSÃO)

1 EFETUANDO A CONVERSÃO

Emenda

- (c) Se a equipe que marcou pontos opta por chutar aos postes após o try, o pontapé deve ser um drop kick.

Excluir (d)

Adicionar

- (e) O chutador deve efetuar o pontapé em até quarenta segundos após o try ter sido marcado. Este chute será anulado se o chutador não efetuar o pontapé no tempo permitido.

3 A EQUIPE Oponente

Emenda

- (a) Toda a equipe adversária deve imediatamente se aproximar o máximo possível da sua linha de 10 metros.

Excluir (b)

- (c) Excluir o terceiro parágrafo :

“Quando se permite um novo pontapé, o chutador pode repetir todos os preparativos. O chutador pode trocar o tipo de chute.”

TEMPO EXTRA - VENCEDOR

Quando existir tempo extra, a equipe que primeiro marcar pontos é imediatamente declarado vencedor.

LEI 10 – JOGO SUJO

Todas as referências a Suspensão Temporária:

Quando um atleta for Suspenso Temporariamente, o período de suspensão será de 2 minutos.



LEI 13 – SAÍDAS (KICK-OFF E KICKS DE REINÍCIO)

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

Emenda

- (c) Após a marcação de pontos, a equipe que pontuou executa a saída de meio campo com um drop kick a ser efetuado, no ou atrás do centro da linha de meio campo.

Emenda

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.

Penalidade: Free Kick no centro da linha de meio-campo.

Emenda

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, um Free Kick será marcado para a equipe oponente no centro da linha de meio-campo.

Penalidade: Free Kick no centro da linha de meio-campo.

Emenda

9 BOLA QUE SAI DIRETAMENTE PELA LATERAL

A bola deve cair no campo de jogo. Se for chutada diretamente pela lateral, um Free Kick será marcado para a equipe oponente no centro da linha de meio-campo.

Penalidade: Free Kick no centro da linha de meio-campo.



Emenda

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, um Free Kick será marcado para a equipe oponente no centro da linha de meio-campo.

Penalidade: Free Kick no centro da linha de meio-campo.

- (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.

LEI 20 – SCRUM**DEFINIÇÕES**

Emenda ao segundo parágrafo:

Um scrum forma-se no campo de jogo quando três jogadores de cada equipe, ligados em uma linha, se juntam com seus oponentes de modo que as cabeças dos atletas fiquem intercaladas. Assim se forma um túnel no qual o médio scrum introduzirá a bola para que os jogadores das primeiras linhas possam disputar a sua posse hookeando a bola com qualquer pé.

Emenda ao quarto parágrafo:

O túnel é o espaço entre as duas linhas de atletas.

Emenda ao sexto parágrafo:

A linha media é uma linha imaginária no solo dentro do túnel debaixo da linha onde se juntam os ombros das duas linhas de atletas.

Emenda ao sétimo parágrafo:

O jogador do meio de cada linha é o hooker.

Apagar os parágrafos 8, 9 e 10.



Emenda

- (f) **Quantidade de jogadores: três.** Um scrum deve ter três jogadores de cada equipe. Todos os jogadores devem permanecer ligados ao scrum até que este termine.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

Apagar a exceção.

8 JOGADORES DA PRIMEIRA LINHA

Emenda

- (c) **Chutar a bola para fora.** Nenhum jogador da primeira linha deve chutar a bola voluntariamente para fora do túnel ou para fora do scrum na direção do in-goal dos oponentes.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

LEI 21 - PENALIDADES e FREE KICKS

3 COMO SE COBRAM AS PENALIDADES E OS FREE KICKS

Emenda

- (a) Qualquer jogador pode cobrar uma penalidade ou free kick marcado por uma infração, com qualquer tipo de pontapé: punt, drop kick, mas não com um place kick. A bola deve ser chutada com qualquer parte inferior da perna o do pé, excluindo o joelho e o calcanhar.

4 OPÇÕES E REQUISITOS DE PENALIDADES E FREE KICK

Emenda

- (b) **Sem demora.** Se o chutador indica ao árbitro que tem intenção de chutar aos postes, o pontapé deve ser efetuado dentro do lapso de trinta segundos a penalidade ter sido marcada. Se exceder os trinta segundos o pontapé será anulado, se ordenará um scrum no local da marca e os oponentes introduzem a bola.