



Leis de Jogo

Rugby de Praia

Documento elaborado por:

Ferdinando Sousa

Data: 15.06.2010

LEIS DE JOGO

Variações para o Rugby de Praia

1. Campo

Terreno de jogo com 31 Metros de comprimento e 25 metros de largura. Se houver áreas de ensaio, a linha de fundo deve distar 3 metros da linha de ensaio e estar paralela a esta. Tolera-se a diferença (a mais ou a menos) de 1 metro em cada uma das medidas apresentadas. A organização pode variar as medidas apresentadas, face às características do evento.

2. Bola

A bola tem de ser de tamanho 4.

3. A equipa

Uma equipa não deve apresentar mais de 5 jogadores na área de jogo.

Uma equipa pode apresentar 5 suplentes e efectuar um número ilimitado de substituições no jogo, desde que efectuadas em situações de bola morta e com autorização do árbitro.

4. Equipamento de jogadores

O equipamento dos jogadores é composta por uma camisola resistente e um par de calções.

5. Tempo de jogo (Empate)

Um jogo está dividido em duas partes de 5 minutos de tempo de jogo efectivo. O intervalo tem a duração máxima de 3 minutos.

No caso de um jogo da fase final terminar empatado, não haverá prolongamento. O vencedor será encontrado de acordo com o ponto 7.5.

6. Árbitros

O jogo é arbitrado por um árbitro e dois auxiliares ou juízes de linha, caso sejam nomeados oficialmente ou apresentados pelas equipas, respectivamente.

O árbitro deve organizar o sorteio para apurar quem dá início ao jogo.

7. Forma de jogar

7.1 O jogo começa com o pontapé de saída executado através de um toque com o pé na bola (tipo Pontapé Livre/ Penalidade jogado à mão). A bola tem de sair das mãos do executante.

7.2 Qualquer jogador em posição legal, pode passar a bola, correr com ela, placar o adversário portador da bola e pode ser placado quando for portador da mesma. Todas as acções devem estar de acordo com as Leis e Código do Jogo e o espírito inerentes.

7.3 Nenhum jogador pode pontapear a bola enquanto esta estiver em jogo (excepto na execução eventual do pontapé de saída ou recomeço). Caso contrário, será penalizado com um Pontapé Livre.

7.4 Após ensaio, o recomeço de jogo será feito pela equipa adversária através de um pontapé livre no centro do terreno.

7.5 No caso de um jogo da fase final terminar empatado, o vencedor do mesmo será encontrado através do sistema de 1 contra 1, partindo o atacante do meio-campo e o defensor da linha de ensaio. Após uma serie inicial de três (3) tentativas para cada equipa, serão realizadas series de uma (1) única tentativa para cada equipa.

8. Pontuação

Um ensaio é marcado na área de ensaio adversária e vale 1 ponto.

9. Toque ou passe para diante

Sempre que um jogador passar ou tocar a bola para diante, em direcção à linha de ensaio adversária, e esta cair no solo ou tocar noutro jogador e sem obtenção de vantagem por parte da equipa adversária, o jogo será recomeçado com um Pontapé Livre a favor desta equipa.

10. Placagem

10.1 Quando um jogador placar o adversário portador da bola, e ambos vão ao solo, o placador deve libertar o jogador placado **IMEDIATAMENTE**. Caso contrário, o placador será penalizado com Pontapé Livre no local da falta.

10.2 Se um jogador agarrar o adversário portador da bola e deixar de existir um movimento de avanço, considera-se que houve placagem (o árbitro deve dizer “placagem”). O placador deve largar o placado/ portador da bola **IMEDIATAMENTE**. Depois de largar o placado e durante 2 segundos, o placador não pode evitar que o placado jogue a bola livremente e não pode tirar a bola das mãos do portador da mesma. Caso contrário, o placador será penalizado com Pontapé Livre no local da falta.

10.3 Nenhum jogador pode evitar ou impedir o jogador placado de jogar ou passar a bola. Caso contrário, Pontapé Livre no local da falta.

10.4 O jogador placado tem 2 segundos para jogar a bola. Caso contrário, Pontapé Livre no local da falta.

10.5 Após uma placagem, os companheiros de equipa do placador devem recuar para o seu lado do campo, em relação à bola. Nenhum jogador adversário adiantado em relação à placagem pode intervir no jogo enquanto não se recolocar em jogo. Caso contrário, Pontapé Livre no local da falta.

11. Bola fora

Sempre que uma equipa for responsável por colocar a bola fora, a outra equipa beneficia de um Pontapé Livre no local onde a bola saiu pela lateral.

12. Pontapé livre

Sempre que for cometida uma falta por uma equipa, os adversários recomeçarão o jogo com um Pontapé Livre. O pontapé livre é executado com um toque com o pé na bola. A bola tem de sair das mãos do executante.

Na execução de um Pontapé Livre, a equipa infractora deve recuar imediatamente para uma linha paralela à linha de ensaio e que dista 5 metros do ponto da falta. Caso contrário, Pontapé Livre 5 metros à frente do local da falta original.

O local do Pontapé Livre nunca poderá ser a menos de 5 metros da linha de ensaio.