

Quadro Resumo das Leis de Jogo do Rugby Juvenil - 2013/2014



	FUNDamental (Fase 1)	FUNDamental (Fase 2)	FUNDamental Aprender a Treinar	Aprender a Treinar
Escalão	SUB 8 (Ano 1 e 2)	SUB 10 (Ano 3 e 4)	SUB 12 (Ano 4 e 5)	SUB 14 (Ano 6 e 7)
Tamanho da Bola	nº3	nº3	nº4	nº4
Nº de Jogadores	5	7	10	7 13
Dimensão do Campo	25 x 15	mínima - 30 x 20 máxima - 40 x 25	mínima - 70 x 30 máxima - 70 x 40	Rugby de 7 (R7) 70 x 45
				Rugby de 13 (R13) 80 x 60
Tempo de Jogo	Máx. 4 Jogos: 5'+ 5'	Máx. 4 Jogos 7'+7'	Máx. 4 Jogos: 10'+10' 1 Jogo: 20'+20'	R7: Máx. 4x 7'+7' R13: 1x 25'+25' R13: 2x 15'+15' R13: 3x 10'+10'
Início e Reinício do Jogo	Bola entregue em mão ao jogador	Pontapé Livre	Pontapé de Ressalto	Pontapé de Ressalto
Formação Ordenada	NÃO HÁ	3 x 3 ** (s/disputa, s/ impacto)	5 x 5 ** (c/disputa, 1 passo, s/ impacto)	R7: 3 x 3 (c/ força 1 m, s/ impacto) R13: 6 x 6 (c/ força 1 m, s/ impacto)
Alinhamento	NÃO HÁ	NÃO HÁ	5 x 5 ** (s/disputa, s/lifting)	R7: 3 x 3 (c/disputa, s/ lifting) R13: 6 x 6 (c/disputa, s/ lifting)
Hand Off	NÃO PERMITIDO	NÃO PERMITIDO	PERMITIDO (excepto na cara)	PERMITIDO (excepto na cara)
Placagem	Tag Rugby; Blocagem; placagem abaixo da cintura	Abaixo da cintura	Abaixo da Cintura	Abaixo da Cintura
Pós-placagem e ruck	Jogador placador: Largar o portador da bola imediatamente Jogador placado: Libertação imediata da bola; Todos os jogadores do apoio, devem ficar de pé.	Jogador placador: Largar o portador da bola imediatamente Jogador placado: Disponibilização imediata da bola (passe) ou apresentação no solo, clara e segura; Todos os jogadores do apoio, devem ficar de pé, e o ruck só pode ser disputado por 1 jogador de cada equipa. * O árbitro deve indicar lado de entrada no Ruck	Jogador placador: Largar o portador da bola imediatamente Jogador placado: Libertação imediata da bola; Todos os jogadores do apoio, devem ficar de pé. O árbitro deve indicar a entrada no Ruck pelo Eixo; A Linha de fora de Jogo é definida pelos últimos pés	Jogador placador: Largar o portador da bola imediatamente Jogador placado: Libertação imediata da bola; Todos os jogadores do apoio, devem ficar de pé. O árbitro deve indicar a entrada no Ruck pelo Eixo; A Linha de fora de Jogo é definida pelos últimos pés
Maul	Ação pedagógica do árbitro, indicando o eixo (Max. 5 seg.)	Entrada pelo EIXO, proibido derrubar o maul	Entrada pelo EIXO, proibido derrubar o maul	Entrada pelo EIXO, proibido derrubar o maul
Penalidades	Adversários a 3 metros	Adversários a 5 metros	Adversários a 7 metros	Adversários a 7 metros (R7) e a 10 metros (R13)
Jogo ao Pé	Não é Permitido	PERMITIDO * (apenas pontapé rasteiro)	PERMITIDO (Não há transformações aos postes e penalidades aos postes)	PERMITIDO (Há transformações aos postes; Não há penalidades aos postes)

* - **Ruck 1 x 1 - Lei Experimental apenas no Escalão Sub-10.**

** - Na Formação Ordenada, os jogadores encaixam controladamente (sem impacto) e mantêm o equilíbrio. Será permitido impulso (1 passo) após introdução da bola. O árbitro deve controlar o encaixe e corrigir a posição corporal dos jogadores e pegadas/ligações. A talonagem da bola deverá ser executada obrigatoriamente com os pés do talonador, havendo disputa da posse de bola pelos talonadores.

** - No Alinhamento não será permitido a disputa pela bola até que o jogador, da equipa que introduz, chegue ao chão e realize 1 das seguintes opções: passe ao médio de formação (de cima ou de baixo) ou avance em direcção à defesa, para se constituir um maul. (Não deve procurar avançar sozinho).