



Leis de Jogo

Rugby de 7 - Sevens

Documento elaborado por:

Ferdinando Sousa

Data: 15.09.2010

Variações para o Rugby de Sete (Sevens)

Todas as disposições das Leis do Jogo de Rugby de Quinze (*Rugby Union*) aqui não contrariadas têm aplicação no Jogo de Rugby de Sete (*Sevens*) tal qual se encontram promulgadas.

As Leis afectadas pelas Variações para o Rugby de Sete (*Sevens*) são:

Lei 3 – Número de jogadores: A Equipa

Lei 5 – Tempo de Jogo

Lei 9 – Estabelecimento da Pontuação

Lei 10 – Jogo Ilegal/Anti-Jogo

Lei 13 – Pontapé de Saída e Pontapés de Recomeço

Lei 20 – Mêlée

Lei 21 – Pontapé de Penalidade e Pontapé Livre

LEI 3 – NÚMERO DE JOGADORES: A EQUIPA

3.1. NÚMERO MÁXIMO DE JOGADORES NA ÁREA DE JOGO

Máximo: cada equipa não deve ter mais de sete (7) jogadores na área de jogo.

3.4. NOMEAÇÃO DE JOGADORES SUPLENTE/SUBSTITUTOS

Uma equipa não pode designar mais de **cinco (5)** suplentes/substitutos.

Uma equipa poderá substituir, por qualquer razão, no máximo três (3) jogadores.

3.12. JOGADORES SUBSTITUÍDOS QUE REENTRAM NO JOGO

Um jogador que tenha sido substituído não pode reentrar no jogo, nem mesmo para substituir um jogador lesionado.

Exceção: um jogador que tenha sido substituído por razões táticas poderá reentrar no jogo para substituir um jogador que apresenta uma ferida aberta ou a sangrar.

LEI 5 – TEMPO DE JOGO

5.1. DURAÇÃO DO JOGO

A duração do jogo terá um limite máximo de catorze (14) minutos excluindo o tempo perdido e prolongamento. Um jogo é dividido em dois meios-tempos de não mais de sete (7) minutos de tempo de jogo efectivo cada.

Exceção: a duração do jogo da final de uma Competição terá um limite máximo de vinte (20) minutos excluindo o tempo perdido e prolongamento. O jogo será dividido em dois meios-tempos de não mais de dez (10) minutos de tempo de jogo efectivo cada.

5.2. INTERVALO

No fim do primeiro meio-tempo as equipas trocarão de campo para jogar a segunda metade do jogo, havendo um intervalo com duração máxima de um (1) minuto. No jogo da final de uma Competição, o intervalo terá uma duração máxima de dois (2) minutos.

5.6. PROLONGAMENTO

Se no jogo da final de uma competição, as duas equipas estiverem empatadas e for necessário disputar-se um prolongamento, este será disputado em períodos de cinco (5) minutos cada. No fim de cada período, as equipas trocarão de campo para jogar o período seguinte, sem qualquer intervalo.

A equipa que marcar primeiro durante o prolongamento será declarada a vencedora, dando-se por terminado o jogo.

LEI 9 – ESTABELECIMENTO DA PONTUAÇÃO

9B.1. EXECUÇÃO DO PONTAPÉ DE TRANSFORMAÇÃO

Se a equipa do jogador que marcou o ensaio optar por tentar um golo através dum pontapé de transformação, o pontapé deverá ser executado por meio de um pontapé de ressalto.

O pontapé deve ser executado até quarenta (40) segundos após a obtenção do ensaio. No caso do pontapeador demorar mais tempo que o permitido por Lei, o pontapé será anulado.

9B.3. A EQUIPA ADVERSÁRIA

Toda a equipa adversária deverá dirigir-se imediatamente para a sua linha de 10 metros.

LEI 10 – JOGO ILEGAL/ANTI-JOGO

Quando um jogador for temporariamente suspenso, o período de suspensão para esse jogador será de dois (2) minutos de tempo de jogo efectivo.

LEI 13 – PONTAPÉ DE SAÍDA E PONTAPÉS DE RECOMEÇO

13.2. QUEM EXECUTA O PONTAPÉ DE SAÍDA E O PONTAPÉ DE CENTRO

Após uma equipa ter marcado pontos, será essa equipa a efectuar o pontapé de centro através de um pontapé de ressalto dado no centro do terreno, ou atrás desse ponto. **(P.L.)**

13.3. COLOCAÇÃO DA EQUIPA DO PONTAPEADOR NO PONTAPÉ DE SAÍDA

Toda a equipa do pontapeador deve estar atrás da bola quando esta é pontapeada, caso contrário, será assinalado um pontapé livre no centro do terreno beneficiando a equipa adversária. **(P.L.)**

13.7. BOLA QUE NÃO ATINGE A LINHA DE 10 METROS E NÃO É JOGADA POR UM ADVERSÁRIO

Num pontapé de saída ou pontapé de centro, a bola deve atingir a linha de 10 metros adversária, caso contrário a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno.

13.8. BOLA PONTAPEADA DIRECTAMENTE PARA FORA

Quando é executado um pontapé de saída ou um pontapé de centro, a bola deve tocar primeiro no terreno de jogo. No caso da bola ser pontapeada directamente para fora por uma lateral, a equipa adversária beneficiará dum pontapé livre no centro do terreno.

13.9. BOLA PONTAPEADA PARA A ÁREA DE ENSAIO ADVERSÁRIA

Se a equipa adversária faz um toque-de-meta, faz com que a bola fique morta, ou esta fica morta por atravessar a linha lateral de ensaio ou a linha de fundo, beneficiará de um pontapé livre no centro do terreno. **(P.L.)**

LEI 20 – MÊLÉE

Definição:

Uma **mêlée**, a qual só poderá ter lugar no terreno de jogo, é constituída por três jogadores de cada equipa, agrupados numa única fila. As duas filas de jogadores encaixam uma na outra de modo a que as cabeças dos jogadores estejam alternadas. Esta forma de se encaixarem uma na outra cria um túnel no qual será introduzida a bola pelo jogador médio de formação, de modo que qualquer jogador possa disputar a sua posse, talonando a bola com qualquer dos seus pés.

20.1. CONSTITUIÇÃO DA MÊLÉE

Número de jogadores – três: São necessários três (3) jogadores de cada equipa para se constituir uma *mêlée*. Estes jogadores devem permanecer ligados na *mêlée* até que esta termine. **(P.P.)**

20.8. JOGADORES DA 1ª LINHA

Pontapear a bola para fora: Os jogadores das 1ªs linhas não devem pontapear a bola para fora do túnel ou para fora da *mêlée* na direcção da linha de meta do adversário, de uma forma intencional. **(P.P.)**

LEI 21 – PONTAPÉ DE PENALIDADE E PONTAPÉ LIVRE

21.3. MODO DE EXECUTAR O PONTAPÉ DE PENALIDADE E O PONTAPÉ LIVRE

Um pontapé de penalidade ou um pontapé livre assinalado após uma infracção, pode ser executado por qualquer jogador da equipa não infractora, e de um modo qualquer: pontapé de ressalto ou pontapé-de-balão, excepto um pontapé colocado. O pontapé pode ser dado com qualquer parte da perna, desde o joelho aos dedos do pé, com exclusão do joelho e calcanhar.

21.4. OPÇÕES E CONDIÇÕES NO PONTAPÉ DE PENALIDADE E NO PONTAPÉ LIVRE

Sem demora: Quando da execução de um pontapé de penalidade aos postes, o pontapé (de ressalto) deve ser executado até trinta (30) segundos a partir do momento em que a infracção é assinalada. Caso contrário, o pontapé será anulado e assinalada uma mêlée na marca com introdução da bola pela equipa adversária.