



**ATUALIZAÇÃO DE LEIS**

**2025**

## Atualizações recentes

FK = Sem pedido de SCRUM

Offside na frente do chutador (IFOK)

Banimento do CROCK ROLL (Limpeza Crocodilo)

Obstrução no Box Kick

Obstrução na disputa do chute (Barreira)

Ações do tackleador

Infração de limpar "ameaças" além da zona do ruck

## Alterações 2025

Tempos de jogo

Bola parcial no lateral

Proteção do 9 (half) no scrum/ruck/maul

## Não aprovadas

~~MARK de um reinício~~

~~MAUL parar apenas uma vez~~

---

## Alterações no rugby profissional

Protocolo TMO

Cartão vermelho  
20 minutos  
(substituição)

**Lei 20.3** Uma equipe que recebe um pênalti ou um free-kick pode, em vez disso, escolher um scrum.

**20.4** i. Uma equipe que recebe um pênalti em um alinhamento lateral pode, em vez disso, escolher um alinhamento lateral ou um scrum na mesma marca.

ii. Uma equipe que recebe um free-kick em um alinhamento lateral pode, em vez disso, escolher um alinhamento lateral na mesma marca.

### Lei 9.20 D

Um jogador pode remover o adversário da área de tackle/ruck empurrando ou carregando-o para trás.

Um jogador não deve puxar, torcer ou rolar um oponente.

### Lei 9.20 E

Um jogador não deve deixar cair seu peso sobre os membros inferiores de um adversário que esteja de pé e envolvido no breakdown.

*Sanção: Penal*



FK = Sem pedido de SCRUM



Banimento da limpeza crocodilo (Crock Roll)

**Lei 10.1:** Um jogador está impedido em jogo aberto se estiver na frente de um companheiro de equipe que carrega a bola ou que a jogou pela última vez. Um jogador impedido não deve interferir no jogo. Isso inclui:

- A. Jogar
- B. Tacklear
- C. Impedir que
- D. Estar vagueando em posição de impedimento.



bola.  
bola.  
deseja.

**Lei 10.4:** Um jogador impedido pode ser penalizado, se esse jogador:

- A. Não faz esforço
- B. Avança em direção
- C. Estava em frente a um companheiro de equipe que chutou a bola, e não recuou imediatamente para estar atrás de um companheiro de equipe onside, ou atrás de uma linha imaginária que atravessa o campo 10 metros atrás de onde a bola for pega ou cair, mesmo se ela bater em um dos postes ou no travessão primeiro. Se isso envolver mais de um jogador, então o jogador mais próximo de onde a bola pousar ou for pega é o jogador a ser penalizado. Isso é conhecido como a lei dos 10 metros, e ainda é aplicável se a bola tocar ou for jogada por um adversário, mas não quando o chute é derrubado.

**Sanção:**  
i. Penal no local da infração;  
ii. Scrum no último local que a equipe infratora jogou a bola.

**Lei 10.7:** Exceto sob a **Lei 10.4c**, um jogador impedido pode ser colocado em jogo quando:

- A. Um companheiro onside deste jogador
- B. Um adversário deste jogador:
  - i. Chuta a
  - ii. Toca intencionalmente na bola sem obter posse dela.



**Definição de vagueando:** um jogador que permanece em posição de impedimento está vagueando quando impede a equipe adversária de jogar a bola como deseja e participa do jogo. Um jogador que está vagueando não deve se beneficiar ao ser colocado em jogo pela ação da equipe adversária.

# Offside na frente do chutador (IFOK)



Obstruções antes da disputa aérea nos chutes, seja pelas trocas de direção dos atletas ou pela barreira dos não participantes no momento.

ATENÇÃO: O ato de empurrar o adversário que está na frente configura **jogo sujo**, ou seja, não é recomendado.

**Lei 9.4** Um jogador não pode de forma intencional prevenir um oponente de ter a oportunidade de jogar ou competir pela posse da bola.

No ruck os atletas que estão como pilares **NÃO** devem obstruir os adversários que saltam para disputar a bola em direção ao chutador.

OBSTRUCTION - ESCORT RUNNERS



2024 ANS REVIEW

ESCORT  
RUNNERS



KEY FOCUS AREA

CLARITY  
ESCORT RUNNER  
OBSTRUCTION



2024 ANS REVIEW

BOX KICKS &  
ESCORT  
RUNNERS



Obstrução na disputa do chute (Barreira)



Obstrução no Box Kick

Limpeza de jogadores próximos ao ruck que não participam da formação e geram um espaço ilegal para a equipe portadora.



O tackleador deve mostrar uma ação dinâmica de mover-se claramente do breakdown de uma forma que não afete a velocidade e qualidade de apresentação da bola.

**TACKLER**



Limpeza de “ameaças” além do ruck



Ações do Tackleador

## TEMPOS NO JOGO

### Chutes para os postes

**Cobrança de penal** – 60 segundos. (sem alteração)

*Sanção:* O chute é desestimulado e um scrum é marcado no local para o outro time.

**Conversão pós try** – 60 segundos.

*Sanção:* O chute é desestimulado.

### Formações fixas (Lateral e Scrum)

**LEI 19.4 Scrum** – 30 segundos para formar o scrum desde a indicação do árbitro até o comando de “agachem”. (sem alteração)

**LEI 18.12 Lateral** – 30 segundos para jogar a bola desde o momento que o árbitro assistente indicou a marca na linha lateral.

*Sanção:* Free Kick

## PERGUNTAS FREQUENTES

**Em uma conversão, é necessário que seja a mesma bola?**

Não! Não há problema em usar uma bola diferente se a primeira não estiver disponível. A **Lei 8.8a** foi removida. A intenção é agilizar a realização da conversão.

**É possível pausar o tempo para chute aos postes ou formações fixas?**

Sim! Se houver uma verificação de lesão genuína e isso retardar a formação, substituição ou TMO o cronômetro pode ser parado, se necessário. Quando o problema for resolvido, o tempo deve ser reiniciado.

# BOLA PARCIAL NO LATERAL = JOGO SE NÃO HOVER DISPUTA

**LEI 18.23. a** A bola deve ser lançada de forma reta, a partir da marca do lateral;

*Sanção: Se a equipe defensora não for levantada para competir pela bola, o jogo continuará.*

Se a equipe defensora levantar um companheiro para competir pela bola, então será oferecida a opção de alinhamento lateral ou scrum. Se o alinhamento lateral for escolhido e a bola não for lançada novamente em linha reta, um scrum será concedido à equipe que originalmente lançou a bola.

## O Hooker pode simplesmente jogar a bola nas mãos do saltador de forma parcial?

A bola ainda deve ser lançada de forma a gerar disputa, no meio do alinhamento. Não é permitido lançar deliberadamente a bola de forma parcial.

## E quanto aos lançamentos superiores a 15m e mais curtos e rápidos (próximos a linha de 5m)?

Os lançamentos longos e curtos para o jogador da frente necessitam ser corretos, independentemente da competição.

## E se um único jogador pular isso significa competir?

Não! Qualquer saltador deve ser levantado para competir pela bola. Mas, um levantamento em qualquer posição do alinhamento lateral (frente/meio/atrás) será considerado competição, independentemente de onde a bola for lançada.



Lançamento SEM disputa



SEM disputa



# PROTEÇÃO AO 9 (SCRUM-HALF)

## RUCK

### LEI

15.18

Um jogador que faz ou fez parte do ruck não pode jogar contra um adversário que esteja dentro de 1 metro e que esteja tentando jogar a bola para longe.



## MAUL

### LEI

16.18

Um jogador que faz ou fez parte do maul não pode jogar contra um adversário próximo dele (dentro de 1m) e que está tentando jogar a bola para longe.



## SCRUM

### LEI

19.30

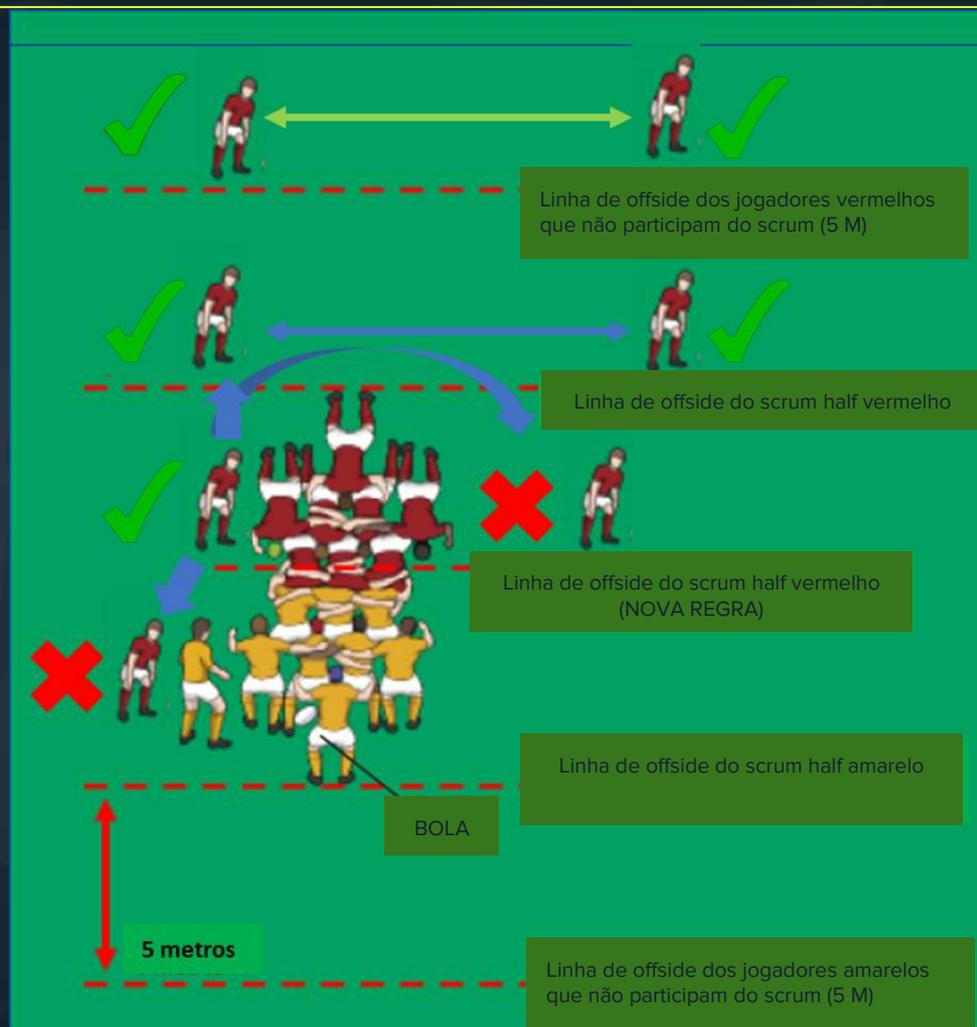
Assim que o scrum começa, o scrum-half da equipe que não tem a posse de bola:

- Ocupa uma posição perto do scrum, com ambos os pés não além da linha central do túnel



**SANÇÃO:** Penal

# PROTEÇÃO AO 9 (SCRUM-HALF)



## PERGUNTAS FREQUENTES - PROTEÇÃO AO 9 (SCRUM-HALF)

### **E se o scrum-half der passos para um box kick ou entrar na formação?**

- Quando a bola não está mais perto (dentro de 1 metro) do scrum/ruck/maul, o jogo aberto começa.
- Jogadores onside não envolvidos no ruck/maul podem avançar e tacklear o scrum-half quando ele estiver na posse da bola.

### **Um jogador que estava ligado ou participando do ruck/maul pode chegar ao scrum-half antes da bola ser jogada para longe?**

Não! Enquanto o scrum-half ainda estiver perto do ruck/maul. Isso inclui jogadores que estavam originalmente ligados e depois se desvinculam.

### **Apenas o jogador vestindo a camisa número 9 (half scrum) está protegido por esta lei?**

Não! A lei cobre qualquer jogador na posição de scrum-half que está jogando a bola para longe do scrum, ruck ou maul.

### **Se um participante do ruck se desvinculou e se retirou totalmente para uma posição onside, ele pode tacklear o half scrum?**

Sim, jogadores onside não envolvidos no ruck/maul podem avançar e tacklear o scrum-half quando a bola for levantada e ele estiver na posse dela.

### **Pode um jogador, conectado a um maul quando ele termina, mover-se para bloquear um chute do half scrum que pegou a bola a mais de 1 metro do ruck ou maul?**

Sim! Se o scrum-half moveu a bola para longe do maul, o jogo aberto foi retomado e, portanto, um jogador que sempre estava conectado de maneira legal pode se envolver no jogo.

### **E se houver um contra-ruck que interrompa o scrum-half?**

A alteração na lei não afeta a capacidade de contra-ruck de forma legal. O árbitro da partida tem a capacidade de identificar se é um contra-ruck ou uma ação ilegal para atingir o scrum-half, uma vez que eles ganharam a posse e estão tentando jogar a bola para longe.

### **Em um scrum, onde o scrum-half que não tem a posse da bola deve começar?**

Se a equipe decide ter um 9 na formação, ele deve começar perto do scrum-half adversário (**Lei 19.28a**). Caso contrário, eles podem começar e permanecer na linha de impedimento de 5m com os outros jogadores até o scrum terminar.

### **Após a bola ser introduzida, para onde o scrum-half sem a posse da bola pode ir?**

- 1 - Ficar perto do scrum até a linha do túnel.
- 2 - Ir para qualquer lugar ao longo da linha de impedimento.
- 3 - Qualquer lugar 5m atrás.

### **E se o scrum rodar, não existem mais impedimentos?**

O túnel continua sendo a linha de impedimento, independentemente do ângulo o jogador deve permanecer até aquele ponto.

## Vermelho

## permanente

No caso de jogo sujo ser determinado como deliberado e com alto nível de perigo, resultará em um cartão vermelho completo para o jogador infrator que não retornará ao campo nem poderá ser substituído.



**LINK: TMO Protocolo**

## Vermelho

## com

## substituição

Todos os outros cartões vermelhos que não forem julgados como atos de deliberados e alto perigo, mas sim infrações técnicas o jogador infrator será removido da partida, mas terá direito a ser substituído por outro jogador após 20 minutos.



**Cartão vermelho 20 minutos  
protocolo TMO**



**Novo**



# Global Law Trials 2025