

Confederação Brasileira de Rugby

Brazilian Rugby Union

brasilrugby.com.br



CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE RUGBY

Normativas Nacionais do Rugby Menores de 14 anos

Tel: +55 11 3864-1336 | Email: office@brasilrugby.com.br

Avenida Nove de Julho, 5569 - conjunto 61 - Jardim Paulista | São Paulo, SP – Brasil | CEP: 01407-200





SUMÁRIO

Prefácio	3
Princípios para todas as categorias de rugby para menores de 14 anos:	
- Encontros de Rugby Infantil	3
- Responsáveis pelas equipes	4
- Condições climáticas	4
- Terceiro Tempo	4
Objetivo	5
Leis das Categorias Infantis	
Lei 01: Leis do Jogo	7
Lei 02: Área de jogo	7
Lei 03: Categorias	9
Lei 04: Formação de equipes	10
Lei 05: Bola	11
Lei 06: Uniforme	11
Lei 07: Duração das partidas	12
Lei 08: Tempo máximo de partidas	12
Lei 09: Oficiais de partida	13
Lei 10: Marcando pontos	13
Lei 11: Impedimento	13
Lei 12: Jogo Sujo	14
Lei 13: Knock on e passe para frente	14
Lei 14: Saídas (início e reinício)	14
Lei 15: Chute em jogo aberto	15
Lei 16: Penais	16
Lei 17: Bola anulada	16
Leis Específicas	
Lei 18: Situações de contato	18
Lei 19: Ruck	19
Lei 20: Maul	21
Lei 21: Scrum	21
Lei 22: Line out	24
Links importantes	27



PREFÁCIO

Este documento é a Normativa Nacional do Rugby para menores de 14 anos da Confederação Brasileira de Rugby. Definimos como Rugby Infantil todos os praticantes abaixo de 12 anos e Infanto-juvenil de 12 a 14 anos. Ou seja, que completam a idade contemplada até o dia 31 de dezembro do ano vigente.

A prática do Rugby pode ser realizada com contato físico (com tackle e demais situações) ou sem contato físico (TAG ou TOUCH Rugby), entretanto o primordial nessa fase é o aprendizado dos valores, a atenção aos aspectos de segurança da modalidade e o prazer em jogar.

A decisão entre uma prática com contato e sem contato depende de comum acordo entre o organizador (Confederação/Federação/Clube/Instituição) e os envolvidos no Festival/Campeonato. Recomendamos que os treinadores tenham a certificação de Treinador de Rugby Nível 1 da Confederação Brasileira de Rugby e arbitragem Nível 1 World Rugby.

A CBRu preconiza a utilização deste documento, a fim de homogeneizar as Leis das categorias entre os Estados e possibilitar que os mesmos possam jogar segundo uma única normativa.

PRINCÍPIOS PARA TODAS AS CATEGORIAS DE RUGBY PARA MENORES DE 14 ANOS

Encontros de Rugby Infantil

Os Encontros devem ser participativos e seus resultados não caracterizam um campeão, não serão considerados placares e posições das equipes em um ranking, nem mesmo características de torneio.

Encontros com propósitos: formativos, recreativos e participativos.

Objetivo: Diminuir a pressão psicológica e física, evitar especialização precoce e exclusão de jogadores a fim de buscar resultados.

O enfoque é inverso, ser inclusivo, permitir a descoberta de novas habilidades do aprendizado técnico pela prática divertida e segura.



Responsáveis pelas equipes

Os clubes devem ter plena compreensão sobre a responsabilidade de acompanhar uma equipe de crianças.

Demanda maior atenção e cuidado por parte dos responsáveis, sendo assim, aconselhamos que o treinador seja acompanhado por outros treinadores, voluntários ou jogadores mais velhos com notável senso de responsabilidade e de entendimento das demandas desta categoria.

Tanto o treinador como este voluntário devem ter total conhecimento deste regulamento. Estes responsáveis devem ter uma pasta com as informações de cada jogador, e ainda carta de autorização para prática e utilização de imagens assinada pelos pais.

É proibido que qualquer pessoa entre na área de jogo sem autorização do treinador/árbitro, assim como recomendamos que os treinadores reservem suas instruções para os intervalos e entre as partidas.

Esta iniciativa diminui a pressão sobre os praticantes, torna a comunicação e ensino mais eficiente e mantém o espírito lúdico do jogo.

Condições climáticas

Os encontros poderão ser suspensos antecipadamente por fatores climáticos, por decisão dos organizadores, que avaliam que as condições podem colocar em risco a segurança e integridade de todos os participantes do encontro.

Uma vez iniciadas as partidas, deverão ser terminadas ao primeiro sinal de risco a segurança e todos devem ser dirigidos a um local coberto e seguro.

Para proporcionar melhor conforto aos jogadores, em dias frios ou muito quentes, pausas de 2 minutos podem ser adicionados entre os tempos de jogo.

Terceiro Tempo

Terceiro Tempo é uma tradição do rugby, após a realização do primeiro e segundo tempo de jogo dentro do campo deve haver o terceiro fora do campo, como uma confraternização unindo a todos. De forma a fomentar a camaradagem, solidariedade e amizade entre todos os praticantes de Rugby, cada clube é responsável por reunir todos os jogadores, pais, treinador/árbitros e dirigentes ao final de cada encontro.

Deverão proporcionar um ambiente agradável com alimentos e bebidas de valor nutricional que contribuam para a reposição de energia, manutenção da saúde e crescimento das crianças.



Objetivos:

As Leis do Jogo desta Normativa tomam como referência o Documento do Jogo da World Rugby e buscam os seguintes objetivos:

- Difundir comportamentos alinhados aos valores do Rugby
- Respeitar os direitos das crianças a prática de atividade física segura e divertida
- Adequar o jogo aos níveis de maturação de meninos e meninas
- Difundir e unificar o formato do jogo com Leis simplificadas
- Proporcionar aos praticantes aprendizado de forma progressiva
- Utilizar o jogo de Rugby como um meio de recreação, educação e formação
- Estimular a tomada de decisão, habilidades para o jogo e inteligência tática
- Proporcionar um jogo com muitos pontos
- Padronizar um modelo de jogo para as categoriais iniciais do rugby brasileiro.



LEIS DAS CATEGORIAS INFANTIS

M8

M10

M12

M14



Lei 01: Leis do Jogo

Utilizaremos o texto oficial do Livro de Leis do Rugby aprovado pela World Rugby com as modificações que apresentam esta normativa para adequação ao rugby para menores de 14 anos no Brasil.

É importante que todos os treinadores/árbitros que contribuem nas partidas para menores de 14 anos e os respectivos envolvidos conheçam todas as Leis do Rugby e estas estabelecidas nesta normativa, a fim de garantir a segurança, o respeito, o desenvolvimento e a confiabilidade de todos os envolvidos.

Objetivo: Pelo Rugby ser um esporte que demanda contato físico, impõe que TODOS os envolvidos (treinadores, árbitros, jogadores, pais, torcedores, etc...) conheçam e respeitem suas Leis.

Lei 02: Área de jogo

Categoria / Divisão	Área Mínima	Área Máxima	In goal mínimo
M8	35 x 20 m	40 x 25 m	2 m
M10	40 x 25 m	60 x 35 m	2 m
M12	50 x 40 m	70 x 45 m	2 m
M14	70 x 50 m	100 x 70 m	2 m

* área de jogo deve ser definido pelo número de jogadores ou pelo espaço do local

O terreno deve ser plano e caso seja necessário pode adaptar o tamanho.

As medidas definidas tem como objetivo proporcionar aos jogadores adequado espaço para aprendizagem permitindo que participem de forma ativa nos jogos.

Quando organizados os festivais em locais com mais de um campo na mesma área, deve-se observar a distância entre os campos mantendo um mínimo de 2 m de espaço de segurança entre eles.

Exemplo de aplicação das medidas para uso de um campo com jogos simultâneos:



As dimensões estabelecidas neste documento permite a divisão de um campo normal para diferentes possibilidades de jogos.

Nos locais onde não há pintura de campo adequada é permitida a marcação do campo com fitas ou com cones tipo chapéu chinês.

Como prevenção a acidentes, devem colocar protetores em postes e bandeiras. Deve certificar-se que não há nenhuma interferência (bancos, placas de concreto, troncos, etc) a menos de um mínimo de 3m da área de jogo.

Antes do início dos jogos os treinadores/árbitros devem avaliar todas as condições dos campos, sob os aspectos:

1. Medidas
2. Condições
3. Interferências
4. Proteção de equipamentos

**Lei 03: Categorias**

Ciclo	Divisão de idade	Idade	Leis do jogo	Leis adaptadas do jogo
Iniciação/Diversão	Menores de 8 anos – M8	7 e 8 anos	Leis da categoria com contato	Sem contato (Tag ou Touch)
Iniciação/Diversão	Menores de 10 anos – M10	9 e 10 anos	Leis da categoria com contato	Sem contato Tag ou Touch
Transição /Aprender a jogar	Menores de 12 anos – M12	11 e 12 anos	Leis da categoria com contato	Sem contato (Tag ou Touch)
Transição /Aprender a jogar	Menores de 14 anos – M14	13 e 14 anos	Leis da categoria com contato	Sem contato (Tag ou Touch)

Objetivos: Permitir maior adesão ao jogo, com segurança e diversão, independente do tempo de prática e desenvolvimento técnico da região e dos clubes envolvidos no jogo.

Na introdução de jogadores ao contato, definimos a utilização das Leis do Rugby de acordo com a categoria a fim de facilitar entendimento, disseminação, ensino e aplicação, com adaptações descritas neste documento.

A divisão entre meninas e meninos deve acontecer de forma gradual durante toda a categoria, assim poderão ser realizados jogos mistos, quando as equipes participantes não puderam formar a categoria feminina.



Quanto ao termo “Menores de...” permite-se rapidamente identificar as idades dos jogadores dentro da categoria e ainda possibilitar aos treinadores utilizarem alguns jogadores na categoria acima quando:

1. Manter-se a segurança e diversão do jogador em questão
2. Respeitando características físicas, motoras, cognitivas e psicológicas
3. Oportunizar novos desafios evitando que se torne monótona a prática em seu nível original
4. Necessita-se manter companheiros de equipe e de escola, evitando abandonos esportivos

Quanto a necessidade de jogadores participarem na categoria abaixo, deve-se respeitar os seguintes critérios:

1. Manter-se a segurança e diversão do jogador em questão
2. Manter-se a segurança e diversão dos demais jogadores
3. Necessidades físicas, motoras, cognitivas e psicológicas
4. Oportunizar novos desafios evitando que se torne monótona a prática em seu nível original
5. Necessita-se manter companheiros de equipe e de escola, evitando abandonos esportivos

Do ascenso e descenso de jogadores deve-se:

- Antes da partida os 2 treinadores envolvidos: Treinador do jogador e Treinador adversário, deverão conversar sobre os casos.
- Quando não houver consenso a idade prevalecerá
- É permitido ascender um jogador apenas a uma categoria acima
- É permitido descenso de um jogador apenas a uma categoria abaixo

Lei 04: Formação de equipes

Ciclo	Divisão de idade	Número de jogadores
Iniciação/Diversão	Menores de 8 anos – M8	Mínimo 5 jogadores Máximo 7 jogadores
Iniciação/Diversão	Menores de 10 anos – M10	Mínimo 7 jogadores Máximo 9 jogadores
Transição /Aprender a jogar	Menores de 12 anos – M12	Mínimo 7 jogadores Máximo 12 jogadores
Transição /Aprender a jogar	Menores de 14 anos – M14	Mínimo 7 jogadores Máximo 15 jogadores

* o número de jogadores deve ser definido pela área de jogo.



Objetivo: O objetivo de ter menos jogadores em campo nestas categorias é para oportunizar mais espaço em campo e maior participação no jogo.

Lei 05: Bola

Categoria / Divisão	Bola
M8	3
M10	3
M12	4
M14	4/5

A bola de rugby deve ser utilizada de acordo com o tamanho específico para cada idade.

Lei 06: Uniforme

Roupas: todos devem utilizar roupas apropriadas para prática esportiva e preferencialmente para prática do Rugby. Shorts e camisas, sem botões ou zíperes. Roupas tipo segunda pele são permitidas desde que também sigam a exigência quanto a botões e zíperes.

Calçados: é permitida a utilização de chuteiras, com solado de borracha e travas sem ponta. Proibida utilização de chuteiras com travas removíveis independente do material que seja feito.

Protetores: Protetor bucal é obrigatório para todos os jogadores de todas as categorias, protetores de ombro ou cabeça são permitidos desde que sigam os padrões internacionais para prática do rugby.

Não é permitido o uso de acessórios rígidos ou afiados, exemplos: caneleira rígida, cordão, brinco, arco, presilhas de metal/plástico e demais itens do gênero.

Antes do início dos jogos os treinadores/árbitros devem avaliar todas as condições dos uniformes e equipamentos, sob os aspectos:

1. Medidas (tamanhos)
2. Condições
3. Partes perigosas



Lei 07: Duração das partidas

Categoria / Divisão	Períodos	Minutos	Intervalo	Total Máximo
M8	3	10'	máximo 5'	30'
M10	3	12'	máximo 5'	36'
M12	4	15'	máximo 5'	60'
M14	3	20'	máximo 5'	60'

Objetivo: Aumentar o número de intervalos proporcionará recuperação fisiológica aos jogadores, promovendo maior participação e segurança.

Assim como, mais oportunidades para o treinador promover feedbacks aos praticantes evitando que o faça durante a partida.

Nestes intervalos mais substituições podem ser feitas e desta forma, caso sejam duas equipes com muitos praticantes mais períodos (tempos de jogo) podem ser realizados para oportunizar a todos a mesma chance de aprendizado e diversão.

Lei 08: Tempo máximo de partidas

Estabelecemos a quantidade máxima de minutos de jogo, por jogador, em 48 horas:

Categoria / Divisão	Total Máximo
M8	60'
M10	70'
M12	80'
M14	80'

Pausas de no mínimo 40' entre as partidas.

Objetivo: Proteger os jogadores de esforço excessivo que possa levá-los a risco de segurança, sempre levando em consideração as individualidades dos participantes.



Lei 09: Oficiais de partida

O treinador/árbitro deve ter boa postura com atitude preventiva e educadora. Desse modo, deve conhecer a fundo as leis para saber explicá-las. A linguagem e a condução devem ser coerentes com a idade e o processo de desenvolvimento dos novos jogadores.

O treinador/árbitro de cada encontro deve vestir roupas apropriadas para atuar nas partidas.

Os clubes são responsáveis pelos treinadores/árbitros, sendo assim, é de responsabilidade dos clubes que os treinadores/árbitros saibam as leis do jogo, conheçam estas normativas e o nível de jogo de cada equipe.

O treinador/árbitro não deve permitir que nenhum jogador, treinador, responsável por equipe ou qualquer um dos pais interfira na partida, na atuação dos jogadores e no cumprimento do regulamento, das leis e do espírito do jogo.

Nas categorias M8 / M10/ M12 os árbitros das partidas devem ser, preferencialmente, os treinadores das equipes.

Na categoria M14 os árbitros das partidas devem ser, preferencialmente, árbitros capacitados ou voluntários (veteranos).

Lei 10: Marcando pontos

Segundo as Leis do Rugby.

Definição: Marca-se um try quando um jogador atacante apoia a bola no chão, no final do poste ou na proteção do mesmo dentro da área de in-goal do seu adversário. Se outorgar um pênalti try se provavelmente fosse marcado um try caso não fosse o jogo sujo por parte da equipe defensora, geralmente o treinador/árbitro deve punir o infrator com um amarelo ou vermelho.

Outras possibilidades são através do Drop-goal ou penal convertido, ambos valem 3 pontos. Só se aplicam as pontuações de chute na categorias M14, sendo a única categoria a realizar chute de conversão (2 pontos) como parte do processo de transição ao juvenil.

Lei 11: Impedimento

Segundo as Leis do Rugby.

Definição: Impedimento ocorre quando um (ou mais jogadores) está temporariamente fora de jogo em função do seu posicionamento ilegal.



Em jogo aberto, um jogador está impedido se estiver na frente de um companheiro com bola. Ou quando não respeita a distância mínima exigida. Tais jogadores podem ser punidos se forem avisados e mesmo assim participam do jogo.

Lei 12: Jogo Sujo

Segundo as Leis do Rugby.

Definição: Jogo sujo é qualquer ação contrária ao espírito das Leis do Jogo feita por um jogador dentro do campo. Inclui obstrução, jogo desleal, infrações reiteradas, jogo perigoso e má conduta que sejam prejudiciais ao jogo.

O treinador/árbitro, em qualquer caso que julgue necessário, ordenará a troca definitiva do jogador, de acordo com a gravidade da infração.

Lei 13: Knock on e passe para frente

Segundo as Leis do Rugby.

Definições: Knock on acontece quando um jogador perde o controle da bola e esta vai para frente, ou quando um jogador a golpeia para frente com a mão.

Passe para frente (pass forward) acontece quando um jogador lança ou passa a bola para frente.

Para essas infrações será marcado um scrum, respeitando as recomendações por níveis de cada categoria.

Lei 14: Saídas (início e reinício)

Para as situações de início e reinício, desde a metade do campo, os jogadores da equipe defensora devem respeitar as seguintes distâncias: M8 de 3 a 5 metros, M10 de 5 a 7 metros, M12 de 7 a 10 metros e M14 será de 10 metros.

A distância será definida levando em conta a área de jogo e a capacidade do jogador na saída (início ou reinício), cabe ao treinador/árbitro saber entender essa necessidade e conduzir essas situações.

A marca do free kick deve ser no local da infração. Se o mesmo é a menos de 5 metros da linha lateral ou do ingol a marca deverá ser cobrada na linha de 5 metros.

Propósito: os jogadores terão maiores opções de jogo e espaços para decidir, ademais impulsiona o jogo para frente oportunizando o avanço.



O treinador/árbitro não punirá jogadores que estejam em distância menores quando houver uma cobrança rápida, porém, se o treinador/árbitro anteriormente advertiu ao jogador para recuar e este não o fez, neste caso o treinador/árbitro poderá puni-lo.

De M8 e M10 o reinício do jogo se dá pela equipe que sofreu o try.

Categoria / Divisão	Saída	Distância do Chute ou Drop
M8	Drop ou Chute	3 a 5 metros
M10	Drop ou Chute	5 a 7 metros
M12	Drop	7 a 10 metros
M14	Drop	10 metros

As saídas organizam os jogadores em posicionamento legal em seu respectivo campo para dar início ou reinício a partida.

Observação: Aconselhamos que cada jogador tenha oportunidade de desenvolver suas habilidades, neste sentido indicamos que cada chute seja executado por um jogador diferente.

Lei 15: Chute em jogo aberto

Propósito: Os chutes podem ser feito a qualquer momento do jogo, sempre tendo a finalidade do avanço territorial, cabe ao treinador/árbitro interpretar a ação e coibir chutes em excesso ou sem esse objetivo. O chute é uma destreza do jogo que deve ser ensinada/estimulada em todas as categorias para o pleno desenvolvimento dos praticantes, seja ele motor, cognitivo ou do entendimento do jogo e não pode ser ignorada sua importância.

Observações: Fica estabelecido para todas as categorias que somente os jogadores do time chutador que estiverem posicionados atrás da linha que se estende paralelamente a linha do try no momento do chute poderão participar da jogada.

Na categoria M14, serão aplicadas as leis oficiais de jogo, assim como o “Mark”. Nas demais categorias se a bola sair do campo de jogo, teremos o reinício da partida do local onde aconteceu o chute.

Segurança:

O time que chuta a bola só poderá continuar o ataque caso não tenha nenhum jogador do time adversário na disputa, sendo proibido:

Nas categorias M8 e M10:

- se jogar ao solo para disputa;



Nas categorias M8, M10 e M12:

- chutar a bola novamente no solo caso ela esteja sendo pega pelo adversário;
- roubar a bola da mão do adversário (seguir as regras definidas no ruck).

Fica estritamente proibido a derrubada/tackle antes que o adversário esteja em segurança no solo e tenha iniciado a sua corrida. Com essas medidas procuramos evitar situações de risco.

Lei 16: Penais

Os penais serão marcados de acordo com as Leis do Jogo e são cobrados como free kick. Definições: os pênaltis e free kicks se outorga a favor da equipe não infratora por infrações cometidas por seus adversários. Equipe infratora deve recuar e a equipe não infratora deve habilitar a bola.

Lei 17: Bola anulada

A bola será considerada morta quando um jogador de defesa apoiou a bola no seu in goal, seja porque a bola saiu pela linha de lateral de dentro do in goal ou ainda por que a bola saiu pela linha de bola morta:

- Se a bola foi introduzida pela equipe defensora:
O jogo se reinicia com Scrum em 5m para equipe de ataque
- Se a bola foi introduzida pelo ataque:
M8 e M10 o jogo se reinicia com free kick a 10m a favor do defensor
M12 e M14 o jogo se reinicia com drop de 22m (conforme Livro de Leis do Rugby)
Observação: caso esteja jogando em campo reduzido, deve se utilizar a medida proporcional a $\frac{1}{4}$ do campo.

O treinador/árbitro permitirá que os jogadores tomem seus lugares, não permitindo a cobrança até sua autorização.



LEIS ESPECÍFICAS DAS CATEGORIAS:

M8

M10

M12

M14

Tel: +55 11 3864-1336 | Email: office@brasilrugby.com.br

Avenida Nove de Julho, 5569 - conjunto 61 - Jardim Paulista | São Paulo, SP – Brasil | CEP: 01407-200



Lei 18: Situações de contato

Categoria	Divisão de idade	Idade	Leis
Infantil	Menores de 8 anos – M8	7 e 8 anos	Específica da categoria
Infantil	Menores de 10 anos – M10	9 e 10 anos	Específica da categoria
Infantil	Menores de 12 anos – M12	11 e 12 anos	Específica da categoria
Infanto juvenil	Menores de 14 anos – M14	13 e 14 anos	Específica da categoria

TACKLE

Definição: Tackle é a principal forma de impedir o avanço do adversário que porta a bola. Um tackle ocorre quando um portador da bola é agarrado por um ou mais defensores e levado em segurança ao solo. Um portador da bola que não tenha sido agarrado não é um jogador tackleado e não ocorreu um tackle. Assim como, os jogadores que tenham agarrado o portador da bola e não foram ao solo, estes não são tackleadores.

Aos jogadores oponentes que tenham agarrado o portador da bola e o levarem em segurança ao solo, e que também vão ao solo, são denominados tackleadores, estes devem soltar o tackleado. Da mesma forma o tackleado deve passar ou apresentar a bola antes, durante ou depois de ir ao solo, porém é permitido realizar apenas um movimento no solo.

Propósito: Impedir o avanço do adversário.

M8 – Serão considerados Tackle, uma das seguintes ações:

- CONTER(abraçar ou segurar sem levar ao solo), nesse caso o treinador/árbitro deverá falar em até 3”: “Tackle, Passa”.



- LEVAR AO SOLO com segurança, tackleador solta e portador pode passar ou apresentar a bola.

Comando da Treinador/árbitro: TACKLE E PASSA

M10 – Serão considerados Tackle, uma das seguintes ações: CONTER(abraçar ou segurar sem levar ao solo), nesse caso o treinador/árbitro deverá falar em até 3”: “Tackle”. LEVAR AO SOLO com segurança, tackleador solta e portador pode passar ou apresentar a bola.

Comando da Treinador/árbitro: TACKLE, CHÃO E SOLTA

M12/M14 – o tackle será permitido e deve ser sempre realizado abaixo da linha da cintura, deve cumprir a Lei do tackle do livro de Leis do Rugby. Essa ação, além de proporcionar maior segurança, permite que o tackedo mantenha seus braços livres para passar a bola e continuar a jogar, evitando rucks e mauls.

Comando do Treinador(a)/árbitro: TACKLE E SOLTA

CONTATO INTENCIONAL

O portador da bola não deve buscar o contato intencional com o defensor, deve tentar evadir, chutar ou passar a bola. A intenção desta lei é evitar que os jogadores façam uso do contato físico como única forma de atacar. O treinador/árbitro deverá advertir os jogadores, ao persistir esta ação será considerado jogo perigoso.

A vantagem existirá se for utilizada imediatamente, caso o treinador/árbitro identifique a possibilidade de jogada perigosa deve interromper.

HAND OFF

O Hand off é a ação/recurso, usada por parte do portador da bola, para manter a bola, escapar do tackleador ou do contato físico e diminuir o impacto do ataque rival apoiando a mão aberta no defensor.

Deve ser usado somente como um recurso de defesa e não de ataque. Portanto fica proibido o portador da bola correr em direção ao defensor com o braço estendido com o único objetivo de provocar seu uso para mover a investida do adversário.

Deve-se investir no desenvolvimento técnico de habilidades dos jogadores como: corrida, duelos, tomada de decisão, passe e comunicação.

O Hand off é permitido em todas as na categoria, exceto na rosto.

Lei 19: Ruck

Definição: Ruck é uma ação do jogo onde um ou mais jogadores de cada equipe, que estão sobre seus pés, competem pela posse da bola em contato físico, se agrupando sobre um jogador que apresenta a bola no solo. Os jogadores envolvidos no ruck não devem ter a cabeça e ombros mais baixo que seus quadris.



Cada time tem uma linha de offside que se estende paralelamente à linha do try, o pé do último jogador participante do ruck se torna a linha de offside, tanto para quem ataca como para quem defende. Se este ponto for na linha do try, ou atrás dela, a linha de offside é a linha do try.

Propósito: Manter a continuidade do jogo quando algum jogador é tackleado, levado ao solo e apresenta a bola.

Segurança:

A posse pode ser obtida empurrando a equipe adversária além da linha da bola. Permite-se a disputa da bola da seguinte maneira: os jogadores de ambas as equipes realizam uma primeira e única disputa para tentar manter ou recuperar a bola. Os treinadores/ árbitros devem manter a segurança no ruck e auxiliar na postura, caso seja identificado a falta dessas regras deve se marcar o penal.

Quando uma equipe ganha a bola, o treinador/árbitro deverá avisar falando, “DEFINIDA” e imediatamente as equipes deverão deixar de empurrar e jogar a bola. Pretende-se evitar empurrões posteriores que prejudiquem a segurança. Caso ocorram haverá penalidade seguida de advertência.

Esta formação poderá ser perigosa para as crianças que ingressarem de pé ou pelo lado do ruck. O treinador/árbitro deve prevenir, parando o jogo imediatamente se observar algo perigoso.

M8: Não há Ruck, priorizando o desenvolvimento da partida, assim como o aumento da confiança nas ações para avançar, iludir, percepção do espaço e marcar pontos. Se o portador da bola cair no chão, a equipe defensora não poderá disputar a bola, permitindo que o atacante mantenha a posse da bola. É procurado dar prioridade ao desenvolvimento do ensino a cair após a disputa, proteção e apresentação da bola.

M10: Após o tackle largar o adversário e deixar a bola imediatamente disponível, sem disputa, porém começar a desenvolver a habilidade do ruck. Concentrando-se na ação da chegada ao ruck e fazer a proteção da bola, não gerando uma disputa. Basta passar a linha da bola e fazer postura de ruck. Nesse momento o treinador/árbitros deve avisar falando, “DEFINIDA”.

M12: Todos os jogadores do ruck devem fazer a disputa controlada e concentrando-se na postura, sempre preservando a continuidade e segurança. A ação só pode ser feita por 2 jogadores, 1 por equipe, (1X1), permite-se apenas 1ª e única disputa, não sendo permitido o contra-ruck.

Começar a desenvolver a habilidade de chegada e disputa do ruck. Caso não tenha disputa do ruck é permitido a continuidade do jogo pelo time adversário.



M14: Aplicação das regras sancionadas pela World Rugby, levando em considerações as definições, seguranças e regras por categorias.

Lei 20: Maul

Definição: O Maul é uma ação do jogo que se forma quando 3 ou mais jogadores de pé se juntam ao redor do portador da bola para uma disputa territorial através da força. Essa ação ocorre quando o jogador portador da bola é agarrado por um ou mais oponentes e ao mesmo tempo por um ou mais companheiros. Todos os jogadores envolvidos devem estar abraçados, firmes ao Maul e avançando em direção ao in goal.

Propósito: Manter a continuidade do jogo quando se esgotaram opções de corrida e passes. A bola deve aparecer rapidamente e se mesmo advertidos os jogadores demoram a retirar a bola o treinador/árbitro deverá parar o jogo e reiniciar de acordo com as leis. Um Maul após um line out, logo após os saltadores apoiarem os pés no chão e estarem seguros.

Quando se forma um maul o treinador/árbitro deve sempre avisar falando "MAUL".

M8: Não será permitido a formação de maul, visando a continuidade do jogo e o dando prioridade ao tackle.

M10 e M12: No início do maul o treinador/árbitro deve permitir o deslocamento máximo de 5m, após isso deve se dar o comando de "TIRAR A BOLA", caso o maul pare de se mover deve se dar o mesmo comando.

M14: Aplicação das regras sancionadas pela World Rugby, levando em considerações as definições e seguranças.

O maul nunca deve ser derrubado e no caso dele não ser jogado após o aviso deve ser considerado bola do time defensor.

Lei 21: Scrum

Definição: Scrum é uma formação ordenada, os forwards de ambas equipes ficam ligados para reinício de jogo, a equipe não infratora coloca a bola no scrum.



Propósito: reiniciar o jogo depois de uma infração leve ou de uma bola presa, de forma segura, imparcial e rápida. Visando desenvolver uma postura segura e correta.

Segurança: Para garantir a segurança é PROIBIDO girar o scrum e empurrar em qualquer outra direção que não seja a do try. Todos os jogadores formados devem ter seus braços unindo-se aos outros que formam o scrum.

A formação do Scrum deve ser ordenada pelo treinador/árbitro que deverá seguir os comandos: “agache - segure - já “

Após a equipe ganhar a disputa da bola, esta deve ser jogada imediatamente e o scrum deve se desfazer com segurança.

Nenhum Scrum deve ser cobrado dentro dos 5 metros a partir da linha lateral e/ou da linha de try.

Os demais jogadores, não envolvidos no Scrum devem seguir a distância mínima de cada categoria atrás da formação. M8: 3m, M10: 4m, M12: 5m e M14: 5m.

O médio Scrum deve permanecer atrás do scrum, sem exercer pressão até que o scrum seja finalizado com a saída da bola, exceto no M14 que serão aplicadas as regras sancionadas pela World Rugby, levando em considerações as definições e seguranças.

O treinador/árbitro deve promover o rodízio dos jogadores no scrum, sempre visando a segurança e postura (costas, quadril e pés). Caso avalie necessário reinicie o scrum.

Na categoria M14 serão aplicadas as regras sancionadas pela World Rugby, levando em considerações as definições e segurança.

Nas categorias M8, M10, M12 deve-se formar uma disputa de scrum controlada, focando sempre na postura e segurança, onde o ataque sempre vença

A introdução do scrum em todas as categorias desse documento visa melhorar o desenvolvimento contínuo do jogo e de seus praticantes, proporcionando a eles uma evolução constante e os permitindo experimentar todas as possibilidades e posições. Esse processo vai ajudar a diminuir as dificuldades nas transições das categorias, aumentar a segurança e melhorar a postura do scrum.

Para que esse processo de evolução seja contínuo e seguro devemos respeitar o momento de cada equipe e entender o “nível” que ela se encontra para sua aplicação. Por isso, o scrum pode ser “disputado” sempre em dois níveis por categoria, exceto na M8.

Sempre que necessário os treinadores que estiverem acompanhando a partida podem entrar em campo para ajudar na postura e na segurança do scrum. Podendo auxiliar agachados e com as mãos por baixo da formação.

M8

1 vs 2- A equipe que está com 1 jogador no scrum é quem detém a posse da bola. Os dois jogadores do time adversário devem se juntar segurando pela camiseta (como os segundas linhas), deixando um espaço entre eles onde o jogador do outro time possa colocar a cabeça entre as cinturas e encostar os ombros. Nesse momento os jogadores devem segurar nas camisetas do adversário e arrumar sua postura com a ajuda do treinador/árbitro. A partir do momento que a bola é introduzida e o treinador/árbitro entender que a postura está boa e segura pode se iniciar o movimento.



A partir do momento que a bola é introduzida na altura do peito desse jogador com a posição de empurre, deve se avançar de maneira controlada até ultrapassar a linha da bola, não é permitido hookear. Os 2 adversário devem resistir de maneira limitada e ceder ao empurre, não podendo recuperar a bola até que o scrum tenha finalizado e o treinador/árbitro avise “ fim do scrum”.

M10

Nível 1: 2 vs 3 - A equipe que está com 2 jogador no scrum é quem detém a posse da bola. Os 3 jogadores do time adversário devem se juntar segurando pela camiseta (como os primeiras linhas), deixando um espaço entre eles onde os jogadores do outro time possa colocar as cabeças entre as cinturas e encostar os ombros. Nesse momento os jogadores deve segurar nas camisetas do adversário e arrumar sua postura com a ajuda do treinador/árbitro. A partir do momento que a bola é introduzida e o treinador/árbitro entender que a postura está boa e segura pode se iniciar o movimento.

A partir do momento que a bola é introduzida na altura do peito desses jogadores com a posição de empurre deve se avançar de maneira controlada até ultrapassar a linha da bola, não é permitido hookear. Os 2 adversário devem resistir de maneira limitada e ceder ao empurre, não podendo recuperar a bola até que o scrum tenha finalizado e o treinador/árbitro avise “ fim do scrum”.

Nível 2: 2+1 vs 3 - A equipe que está com 2+1 jogador no scrum é quem detém a posse da bola. Os 3 jogadores do time adversário devem se juntar segurando pela camiseta (como os primeiras linhas), deixando um espaço entre eles onde os 2 jogadores do outro time possa colocar as cabeças entre as cinturas e encostar os ombros. Nesse momento os jogadores deve segurar nas camisetas do adversário e arrumar sua postura. Quando essa primeira formação estiver segura o jogador que ainda estiver de fora deve colocar a cabeça entre seus companheiro de time e segurá los (como a junção dos segundas linhas e oitavo). O treinador/árbitro, deve entender que a postura está boa e segura para se iniciar a disputa.

A bola deve se colocada por quem tem a posse e na altura do peito desse jogador com a posição de empurre, que deve avançar de maneira controlada até ultrapassar a linha da bola, não é permitido hookear. Os 3 adversário devem resistir de maneira limitada e ceder ao empurre, não podendo recuperar a bola até que o scrum tenha finalizado e o treinador/árbitro avise “ fim do scrum”.

M12

Nível 1: 3 vs 3 - Formação igual ao do rugby seven, formação da primeira linha. Para a formação os jogadores devem seguir os comandos do treinador/árbitro, após estarem



formados devem corrigir a postura. A equipe que introduz a bola deve avançar de maneira ordenada até passar a linha da bola, não é permitido hookear. A equipe que defende deve resistir de maneira controlada, não sendo permitido a disputa. Os membros do scrum só podem voltar ao jogo após o término do scrum, quando o treinador/árbitro avise, “fim do scrum”.

Nível 2: 3+2 vs 3+2 - Formação igual ao do rugby 10 -a-side, primeira linha junto com a segunda linha. Para a formação os jogadores devem seguir os comandos do treinador/árbitro, após estarem formados devem corrigir a postura. A equipe que introduz a bola deve avançar de maneira ordenada até passar a linha da bola, não haverá hooking. A equipe que defende deve resistir de maneira controlada, não é permitido hookear. Os membros do scrum só podem voltar ao jogo após o término do scrum, quando o treinador/árbitro avise, “fim do scrum”.

M14

Nível 1: 3+2+1 vs 3+2+1 - Para a formação os jogadores devem seguir os comandos do treinador/árbitro, após estarem formados devem corrigir a postura. A equipe que introduz a bola deve avançar de maneira ordenada até passar a linha da bola, não é permitido hookear. A equipe que defende deve resistir de maneira controlada, não sendo permitido a disputa. O último jogador do Scrum, deverá formar entre os segundas linhas e não será permitido levantar-se da formação portando a bola.

Os membros do scrum só podem voltar ao jogo após o término do scrum, quando o treinador/árbitro avise, “fim do scrum”.

Nível 2: 3+4+1 vs 3+4+1 - Scrum formado de forma completa, os jogadores devem seguir os comandos do treinador/árbitro, após estarem formados devem corrigir a postura. A equipe que vai colocar a bola em jogo deve introduzi-la na altura do peito do hooker da sua equipe. Será permitido hookear e disputar de maneira controlada o scrum. Sendo permitido o deslocamento máximo de 2m. A equipe que defende deve resistir de maneira controlada. Os membros do scrum só podem voltar ao jogo após o término do scrum, quando o treinador/árbitro avise, “fim do scrum”. É permitido o oitavo se levantar da formação portando a bola, porém deve seguir as regras da lei de contato intencional.

Lei 22: Line out

Definição: Line out é o alinhamento lateral realizado para disputar a bola após a mesma ter saído pela linha lateral, será feito com um lançamento entre duas fileiras de jogadores que disputam a posse da bola.

Propósito: reiniciar o jogo de forma segura e imparcial.

Considerações pedagógicas: permitir que o jogador pule por seus próprios meios



desenvolverá a habilidade de saltar.

A rápida liberação da bola permitirá passes, corridas e apoio.

Com a finalidade de desenvolver a destreza do lançamento, o jogador que lança a bola no corredor do line out deve fazê-lo de forma reta e justa para a disputa, a partir de trás de sua cabeça, e buscar o máximo de altura para o saltador com os braços estendidos. Se o lançamento for mal sucedido poderá ser refeito. Nesta etapa devem aprender a lançar, saltar, disputar a bola, buscar a bola com as duas mãos e apoiar.

Segurança:

Para à equipe que lança a bola não é permitido utilizar outro jogador como auxílio para saltar mais alto, levantar o jogador, pré-segurar, sustentar no momento do salto aquele que disputa a bola, assim como não é permitido tacklear o receptor da bola. Exceções às regras na categoria M14.

Para maior segurança deve-se utilizar apenas uma das mãos para a disputa da bola, sempre a mão interna do corredor. Caso a disputa ocorra com as duas mãos será permitido desde que não traga perigo ao adversário. Caso haja a utilização da mão de fora do corredor na disputa será marcado o penal por jogo perigoso.

Regras gerais:

Integrantes da fileira que obteve a bola não poderão abandonar o line out, nem em direção ao oponente nem em direção ao seu line out, até que a bola tenha sido tocada para o médio Scrum, direto do saltador ou após um maul.

O médio Scrum deve estar a um metro e meio de distância em direção ao seu in goal a partir da fileira formada por seus companheiros. Não tem limitação a respeito do jogo, podendo avançar pelo meio da formação, pela lateral ou passar.

O line out termina quando a bola toca o chão e/ou o médio scrum recebe a bola.

Cada equipe deve alinhar-se do seu lado a pelo menos meio metro da linha central do line out, de forma que deixe claro o espaço formando o corredor.

A equipe que não tem a posse da bola para a cobrança deve manter um jogador entre a linha lateral e os 5m. Linha de off side, M8 de 3 a 5 metros, M10 de 5 a 7 metros, M12 de 7 a 10 metros e M14 será de 10 metros, levando em consideração as medidas do campo e suas proporções.

O lançador da bola no line out, deverá fazer o lançamento de maneira imparcial e sempre por de cima da cabeça, caso não consiga a cobrança será refeita.

Poderá ocorrer a disputa da bola, porém sem elevador, o saltador deve impulsionar-se a partir do solo por seus próprios meios. Com isso propomos a habilidade de saltar, disputar a bola e agarrar a bola no ar. Exceto na categoria M14, onde se permite ter saltador com elevador



Fica permitido a formação do maul a partir da cobrança do line, nas categorias M12 e M14. Respeitando as leis de segurança do maul e o deslocamento máximo de 5m na categoria M12. Para que o maul ou o tackle ocorra o jogador tem que estar em segurança no solo e ter iniciado o sua corrida.

Jogadores que participam do lineout:

M8: 1 vs 1 - O lançador da bola é o treinador/ árbitro, que também deve promover um rodízio entre os jogadores que participam da disputa, proporcionando a participação de todos. Os saltadores devem se posicionar a 3m da linha lateral na altura de onde a bola saiu, com uma distância de meio metro entre si, formando o corredor onde a bola será disputada. Não será permitido o jogador que agarrar a bola sair jogando, sendo obrigatório fazer o passe para o scrum half, que estará posicionado a 1m dessa formação.

M10: 3 vs 3 - Deve haver 01 lançador na altura de onde a bola saiu, os saltadores devem se posicionar a 3m da linha lateral, com uma distância de meio metro entre si, formando o corredor onde a bola será disputada. O treinador/ árbitro, deve promover um rodízio entre os jogadores que participam da disputa, proporcionando a participação de todos. Não será permitido o jogador que agarrar a bola sair jogando, sendo obrigatório fazer o passe para o scrum half, que estará posicionado a 1m dessa formação.

M12: *(pode haver variações no número de jogadores). 2 a 5 vs 2 a 5. Deve haver 01 lançador na altura de onde a bola saiu, os saltadores devem se posicionar a 5m da linha lateral, com uma distância de meio metro entre si, formando o corredor onde a bola será disputada. Todos os jogadores do line podem se mover e saltar. O treinador/ árbitro, deve promover um rodízio entre os jogadores que participam da disputa, proporcionando a participação de todos. Fica permitido o jogador que agarrar a bola sair jogando, porém deve seguir as regras da lei de contato intencional.

M14: *(pode haver variações no número de jogadores, chegando até o limite máximo do line completo, com 7 jogadores). Deve haver 01 lançador na altura de onde a bola saiu, os saltadores devem se posicionar a 5m da linha lateral, com uma distância de meio metro entre si, formando o corredor onde a bola será disputada. Todos os jogadores do line podem se mover e saltar. Somente a equipe em ataque da bola poderá fazer o elevador. Fica permitido o jogador que agarrar a bola sair jogando, porém deve seguir as regras da lei de contato intencional.



Links importantes:

Leis do Rugby http://laws.worldrugby.org/downloads/World_Rugby_Laws_2016_PTBR.pdf

Brasil Rugby (CBRU)

<https://ww2.brasilrugby.com.br/>

CBRU – Desenvolvimento

<https://www.cbrudesenvolvimento.com.br>

Cadastro Nacional de Rugby

<http://www.brasilrugby.com.br/cnru/>

Get Into Rugby

<http://getintorugby.worldrugby.org/>

<http://getintorugby.worldrugby.org/index.php?page=104>

World Rugby

<http://www.worldrugby.org/>