



## **LEIS DO RUGBY ESCOLAR**

### **INTRODUÇÃO**

As Leis do Rugby Escolar foram configuradas para quem procura desenvolver o Rugby sem contato. Estas leis foram produzidas como um guia e princípios para o Rugby Escolar.

#### **– A EQUIPE (NÚMERO DE JOGADORES)**

7 Jogadores em campo.

Podendo ter até 7 jogadores de reserva.

#### **– UNIFORME DOS JOGADORES**

(a) O jogador pode usar uma camisa, camiseta ou colete e um short;

#### **– TEMPO DE JOGO**

2 tempos de 7 minutos.

Após o meio tempo as equipes trocam de lado;

Há um intervalo de 2 minutos entre o 1º e o 2º tempo;

#### **– OFICIAIS DE JOGO**

Equipe de arbitragem

Cada jogo está sob o controle de 1 árbitro mais dois auxiliares;

#### **– MODO DE JOGO**

Início e reinício

Um jogo começa com um “free kick” (até A12) ou um “drop kick” (a partir de A14);

Queda da bola no chão

(a) No caso da bola cair no chão para frente é considerado um knock-on e a posse de bola passa para a equipe adversária, que reiniciará com um free kick;

(b) No caso da bola cair no chão para trás, o jogo continua normalmente.



### – MÉTODO DE PONTUAÇÃO

Try

- (a) Quando um jogador atacante apoia a bola no in-goal (Area de pontuação) adversário;
- (b) Deve existir o contato jogador / bola / chão para que o try seja validado;
- (c) Valor: para cada try é atribuído 1 ponto.

### – INFRAÇÃO DE JOGO

Tipos de infrações

É tudo que uma pessoa faz dentro do recinto de jogo que seja contra as regras e o espírito das leis do jogo;

Inclui obstrução, jogo desleal, infrações repetidas, jogo perigoso, empurrar, contato e tudo mais que seja prejudicial ao jogo;

A suspensão temporária (cartão amarelo) 2 minutos, podendo ser aplicada para as seguintes infrações:

- (a) Linguagem abusiva para provocar adversários;
- (b) Discursões entre jogadores da mesma equipe ou adversários;
- (c) Procurar propositalmente o contato físico;

Contato físico

- (a) O contato físico entre os jogadores é proibido, a não ser o toque com as mãos, abaixo da linha dos ombros no portador da bola;
- (b) Ambos, atacantes e defensores, devem evitar o contato físico uns com os outros em todos os momentos;

Todos os jogadores devem respeitar a autoridade do árbitro e não devem questionar as decisões do árbitro. Eles devem parar de jogar imediatamente quando o árbitro apita.



### – OFFSIDE NO JOGO GERAL

11.1 O Offside significa que o jogador está em posição de impedimento “fora de jogo”.

(a) A linha de offside é a 3 metros da linha da bola, os jogadores precisam olhar para o arbitro que irá indicar onde eles devem estar para se colocar em jogo.

O jogador que está em offside está sujeito a ser penalizado se participar do jogo antes de se colocar em posição “de jogo”.

Quando a bola é chutada, apenas os jogadores que estão atrás do chutador estão em jogo.

### – PASSE PARA FRENTE

Um passe para frente ocorre quando um jogador passa a bola para frente para um jogador da sua equipe.

(a) O passe é referente ao campo, não em relação ao jogador;

(a) Caso a bola seja pega por um adversário é “SEGUE O JOGO”;

### – INÍCIO, REINÍCIO E CHUTES

(a) Os jogadores de ataque devem estar de frente ao time atacante e a 3 metros do jogador que dará início ou reinício ao jogo;

(b) Os jogadores de defesa deverão estar de frente ao time atacante e a 3 metros do jogador que dará início ou reinício ao jogo.

Chute em jogo

(a) Até a categoria A14, todos os chutes em jogo deverão ser rasteiros, de acordo com as recomendações no (Anexo 1);

(b) O time atacante pode chutar apenas entre o penúltimo e o último touch, antes de se perder a posse de bola;



### – TOUCH

Fazer um touch:

- (a) Um touch ocorre quando um atacante com a posse da bola é tocado por duas mãos do defensor;
- (b) Quando o defensor efetua um touch, o árbitro gritará “TOUCH” e o defensor que realizou o touch se posicionará na frente ao atacante e não poderá sair da posição até que a bola seja passada, e os outros jogadores da equipe que está defendendo ficarão na linha de 3 metros a partir da linha da bola, demarcada pelos árbitros.
- (c) O defensor apenas poderá tocar o atacante que estiver com a bola;

Ruck

- (a) No ruck o jogador que sofreu o touch deve colocar a bola no chão entre as pernas;
- (b) Um jogador da equipe atacante (half scrum) deve pegar a bola e poderá realizar as seguintes ações: passar para outro jogador, correr com a posse de bola, tendo a possibilidade de marcar um try;

A equipe atacante tem 5 chances de fazer o try.

- (a) Caso ela não tenha êxito, no 5º touch perderá a posse da bola;
  - (b) A equipe adversária reiniciará o jogo a partir de um free kick onde foi efetuado o 5º touch;
- No 5º touch, a equipe atacante deve colocar a bola no chão aonde sofreu o 5º touch, e se posicionar para defender.

### – O RUCK

Como bater um ruck:

- (a) O jogador deve estar em pé e de frente ao in-goal adversário;
- (b) O jogador deve colocar a bola entre suas pernas.



### – LINEOUT / LATERAL

É considerado lineout quando:

- (a) O jogador que possui a posse da bola pisa na linha ou fora da área de jogo;
- (b) Quando a bola toca a linha ou fora da área de jogo

Se a bola após um chute sair sem tocar a área de jogo ou algum jogador, será marcado um free kick onde o jogador chutou a bola.

(a) Se a bola após um chute sair da área de jogo, mas tenha tocado no chão ou em algum jogador, será marcado um free kick onde a bola saiu;

(a) Nas categorias A10, A12, a cobrança do lateral deverá ser feita através de “free kick” dentro do campo, no local onde ocorreu o lineout

(b) Na categoria A14, 1 jogador da equipe que deverá cobrar o lineout deve pegar a bola onde foi marcado o lineout e fazer um passe para dentro do campo.

### – PENALIDADE / PENAL

O pênalti é marcado no local e a favor da equipe que não cometeu a infração.

O pênalti deve ser batido de frente ao in-goal adversário.

(a) A bola pode ser colocada no chão e rolada com o pé para frente e em seguida o jogador deve pegar a bola e dar continuidade no jogo;

(b) A bola pode ser chutada para ele mesmo.

A equipe defensora deve estar a pelo menos 3 metros do jogador que vai bater o pênalti.

### – IN-GOAL

O in-goal é a área onde se marca o try.

O jogador atacante deve fazer o try assim que entrar no in-goal.

Idade	A10	A12	A14
Nível do jogo	Participativo	Participativo	Participativo
Tempo de Jogo	2 Tempos de 7 minutos	2 Tempos de 7 minutos	2 tempos de 7 minutos
Tamanho do Campo	60x50	60x50	60x50
Nº de jogadores	7	7	7
Bola	Nº 5º	Nº 5	Nº 5
Início de jogo e Reinício	Freekick	Freekick	Freekick
Chute	Não é permitido	Não é permitido	Rasteiro
Ruck	Após o TOUCH bola entre as pernas, half pode passar, correr, chutar e marcar ponto	Após o TOUCH bola entre as pernas, half pode passar, correr, chutar e marcar ponto	Após o TOUCH bola entre as pernas, half pode passar, correr, chutar e marcar ponto
Contato	Toque com uma das mãos	Toque com uma das mãos	Toque com uma das mãos
Line out	Não é permitido, retornar em freekick	Não é permitido, retornar em freekick	Sem disputa, posse definida. 1 jogador passa de fora para dentro do campo.
Scrum	Não é permitido	Não é permitido	Não é permitido
Touch	5 Touchs	5 Touchs	5 Touchs
Penalidade	3 metros	3 metros	3 metros
Arbitragem	Pedagógica	Pedagógica	Formativa
Pontuação	1	1	1



# LIGA ÁGUA NA CAIXA® REGULAMENTO RUGBY ESCOLAR 2025



🏉 Primeira Etapa do Rugby Escolar 2025 🏉 Prepare-se para a emoção do Rugby Escolar! A primeira etapa do campeonato está chegando, e você não pode perder!

◆ Data: 24/05/2025

◆ Horário: Chegada das delegações as 8:00.

◆ Horário: Início dos jogos as 9:00.

◆ Local: Local: St. Paul's School R. Juquiá, 166 - Jardim Paulistano, São Paulo - SP, 01440-020

E-mail: [Claudia.teles@brasilrugby.com](mailto:Claudia.teles@brasilrugby.com)

Telefone/WhatsApp: 11 982692476

Inscrição por equipe.

R\$ 700,00, feitas pelo pix: **51.791.738/0001-55**

Duvidas entrar em contato Coordenadora do rugby: Claudia Teles 11 982692476

## CASOS OMISSOS

**ART. 37º** - OS CASOS OMISSOS NO PRESENTE REGULAMENTO SERÃO DECIDIDOS E JULGADOS PELA COMISSÃO ORGANIZADORA DA LIGA ÁGUA NA CAIXA®.

**COORDENAÇÃO LRE / LE2**  
***“EDUCAÇÃO PELO ESPORTE, SIMPLES ASSIM”***

