

# Leis Experimentais

As seguintes leis experimentais aplicam-se às competições que se iniciam a partir do dia 1 de Agosto de 2021, inclusive.

## LINGUAGEM INCLUSIVA

Todas as referências feitas neste documento relativas a jogadores, designam, implicitamente, tanto homens como mulheres, não estando explicitado em todos os casos unicamente por simplificação prática.

## 50:22

### Lei Experimental

Se a equipa com posse de bola chuta dentro do seu meio-campo e a bola bater no chão ou noutro jogador antes de sair pelas laterais da área-de-22 adversária, terá direito ao lançamento da bola no alinhamento consequente. Antes do chuto, a bola não poderá ter sido passada ou transportada para dentro do meio-campo defensivo para fazer uso da situação 50:22. A fase de jogo que antecede o chuto terá de se iniciar dentro do meio-campo defensivo.

### Principal objetivo

Encorajar a equipa defensora a posicionar jogadores de forma mais recuada no campo e desta forma criar mais espaço de ataque, reduzindo a velocidade da linha defensiva e diminuindo a pressão sobre os atacantes.

Vídeos demonstrativos da aplicação da nova Lei 18.8.a) podem ser vistos no site da World Rugby através do seguinte link: [www.world.rugby/the-game/laws/global-law-trials](http://www.world.rugby/the-game/laws/global-law-trials)

 <p>Halffield scrum - grubber kick variation with the space difficult to cover</p>	<p>FO no corredor central dentro do seu meio-campo. Chuto rasteiro para o espaço de difícil cobertura defensiva, fazendo a bola sair indiretamente do terreno-de-jogo e beneficiando assim da situação 50:22.</p>
 <p>Halffield phases and changes in direction to beat single defender in the backfield</p>	<p>Fases de jogo no corredor central dentro do seu meio-campo, com mudanças de direção e recurso ao jogo-ao-pé com intuito de surpreender o único defensor na 3ª cortina defensiva, fazendo a bola sair indiretamente do terreno-de-jogo e beneficiando assim da situação 50:22.</p>
 <p>Halffield ruck to open up angles for 50:22</p>	<p>Ruck no corredor central para abrir o ângulo para chutar, fazendo a bola sair indiretamente do terreno-de-jogo e beneficiando assim da situação 50:22.</p>

<p>Turnover and the chance to beat the defenders into the space</p> 	<p>Recuperação da bola com possibilidade de a chutar para o espaço deixado a descoberto pelos adversários, fazendo a bola sair indiretamente do terreno-de-jogo e beneficiando assim da situação 50:22.</p>
<p>Kick receive - the risk for the defence if they don't have the backfield covered</p> 	<p>Receção da bola dentro do seu meio-campo que, caso a 3ª cortina defensiva não esteja eficientemente organizada, é chutada indiretamente para fora do terreno-de-jogo e beneficiando assim da situação 50:22.</p>
<p>Kick receive - angled into space behind the defender who can't get back in time</p> 	<p>Receção da bola dentro do seu meio-campo com chuto para o espaço atrás do defensor que não recuperou a tempo a sua posição, fazendo a bola sair indiretamente do terreno-de-jogo e beneficiando assim da situação 50:22.</p>
<p>Kick receive - Seeing the space and getting the angle right</p> 	<p>Receção da bola dentro do seu meio-campo com chuto para o espaço desprotegido, fazendo a bola sair indiretamente do terreno-de-jogo e beneficiando assim da situação 50:22.</p>
<p>Kick receive - long kick from 22 to 22 if defenders are too shallow</p> 	<p>Receção da bola dentro do seu meio-campo e, aproveitando o facto da 3ª cortina defensiva adversária estar muito subida, fazer a bola sair indiretamente do terreno-de-jogo e beneficiando assim da situação 50:22.</p>
<p>Kick receive - not much space but the angle and distance are spot on</p> 	<p>Receção da bola dentro do seu meio-campo e embora com pouco espaço mas com bom ângulo e com boa capacidade de chuto, fazer a bola sair indiretamente do terreno-de-jogo e beneficiando assim da situação 50:22.</p>



Recepção da bola dentro do seu meio-campo e com recurso a pontapé para as costas do defensor, fazendo a bola sair indiretamente do terreno-de-jogo e beneficiando assim da situação 50:22.

## Pontapé-de-ressalto na linha-de-ensaio

### Lei Experimental

Se a bola ficar injogável na área-de-ensaio ou se um jogador atacante fizer um toque-para-a-frente na área-de-ensaio adversária ou se, depois de um chute atacante para dentro da área-de-ensaio adversária, o defensor fizer um toque-no-chão, o jogo será recomeçado com um pontapé-de-ressalto sobre ou atrás da linha-de-ensaio e executado em qualquer ponto dessa linha tendo a bola que ultrapassar a linha tracejada a 5 metros da linha-de-ensaio.

(NOTA FPR:

- a) se a saída da bola pelas linhas limites da área-de-ensaio for proveniente de uma tentativa de pontapé-de-ressalto ou penalidade aos postes, o jogo recomeçará com um pontapé-de-22;
- b) se a saída da bola pelas linhas limites da área-de-ensaio for proveniente de um pontapé no jogo-em-geral, o jogo recomeçará com um pontapé-de-22 ou uma FO no local onde o pontapé foi executado, à escolha da equipa adversária.)

### Principal objetivo

Encorajar a variedade no jogo atacante próximo da linha-de-ensaio e aumentar o tempo de bola-em-jogo através da substituição da formação-ordenada por um pontapé-de-ressalto que deve ser executado sem demora. É igualmente criada uma oportunidade para contra-ataques.

Vídeos demonstrativos da aplicação das novas leis experimentais (Lei 12 e Lei 21.16) podem ser vistos no site da World Rugby através do seguinte link: [www.world.rugby/the-game/laws/global-law-trials](http://www.world.rugby/the-game/laws/global-law-trials)



Tentativa de ensaio com a bola fica injogável sem falta. O jogo recomeça através de pontapé-de-ressalto na linha-de-ensaio.



Penalidade executada rapidamente em que o portador da bola não consegue marcar ensaio, ficando a bola injogável. O jogo recomeça através de pontapé-de-ressalto na linha-de-ensaio.

	<p>Toque-para-a-frente na área-de-ensaio adversária. O jogo recomeça através de pontapé-de-ressalto na linha-de-ensaio.</p>
	<p>Toque-para-a-frente na área-de-ensaio adversária. O jogo recomeça através de pontapé-de-ressalto na linha-de-ensaio.</p>
	<p>A bola é chutada para a área-de-ensaio adversária e um defensor faz toque-no-chão. O jogo recomeça através de pontapé-de-ressalto na linha-de-ensaio.</p>
	<p>A bola vinda de um pontapé adversário é captada por um defensor dentro da área-de-ensaio. O portador da bola decide contra-atacar para evitar que o jogo recomece através de pontapé-de-ressalto na linha-de-ensaio.</p>
	<p>A bola é chutada para a área-de-ensaio adversária e é captada por um defensor que decide contra-atacar para evitar que o jogo recomece através de pontapé-de-ressalto na linha-de-ensaio.</p>

## Cunha-voadora

### Lei Experimental

Nova definição da Cunha-Voadora para penalizar o agrupamento de três jogadores previamente ligados antes do contacto com o adversário.

### Principal objetivo

Reduzir o número de situações em que o portador da bola tem vários companheiros de equipa previamente ligados a ele antes de entrar em contacto com um adversário e também para proteger o placador que poderia ser confrontado com a força combinada de três jogadores adversários.

Vídeos demonstrativos da aplicação das novas leis experimentais (Definições e Lei 9.22) podem ser vistos no site da World Rugby através do seguinte link: [www.world.rugby/the-game/laws/global-law-trials](http://www.world.rugby/the-game/laws/global-law-trials)

 <p>Misc scrum - it will be illegal for England 5 to pre-bind onto the ball carrier and another latcher</p>	<p>Não é permitido a ligação de mais que um jogador ao portador da bola antes do contacto com a defesa. Consequência: Penalidade.</p>
 <p>Misc scrum - it will be illegal for England 19 to pre-bind onto the ball carrier and another latcher</p>	<p>Não é permitido a ligação de mais que um jogador ao portador da bola antes do contacto com a defesa. Consequência: Penalidade.</p>
 <p>Misc scrum - consecutive ball carries with more than one pre-bound latcher - sanction will be penalty kick</p>	<p>Não é permitido a ligação de mais que um jogador ao portador da bola antes do contacto com a defesa. Consequência: Penalidade.</p>
 <p>Misc scrum - repeated pre-bound, two latcher misc scrums, which are now illegal</p>	<p>Não é permitido a ligação de mais que um jogador ao portador da bola antes do contacto com a defesa. Consequência: Penalidade.</p>

## 1 Jogador previamente ligado (“latch”)

## Lei Experimental

Reconhecer a possibilidade de apenas um jogador se ligar ao portador da bola antes do contacto com o adversário e que está obrigado a cumprir com todas as exigências aplicáveis ao primeiro jogador no apoio, especialmente a necessidade de ficar em pé.

## Principal objetivo

Ser mais consistente nas situações em que um jogador está previamente ligado ao portador da bola.

Vídeos demonstrativos da aplicação das novas leis experimentais (Definições e Lei 9.22) podem ser vistos no site da World Rugby através do seguinte link: [www.world.rugby/the-game/laws/global-law-trials](http://www.world.rugby/the-game/laws/global-law-trials)

	<p>O jogador que se liga ao companheiro portador da bola não pode impedir a placagem pelo adversário. Este acto constitui Obstrução. Consequência: Penalidade.</p>
	<p>Jogador previamente ligado ao portador da bola tem de ficar em pé após o contacto do portador da bola com o adversário. Consequência: Penalidade.</p>
	<p>O jogador previamente ligado ao portador da bola não pode lançar-se e cair sobre ele impedindo a disputa da bola. Consequência: Penalidade (por “mergulho”, “matar” a bola, “sealing off”).</p>
	<p>O jogador previamente ligado ao portador da bola cai e coloca as mãos no chão após contacto ou placagem, acabando por impedir a disputa da bola. Consequência: Penalidade (por mãos no chão).</p>
	<p>O jogador previamente ligado ao portador da bola – acção legal – não pode cair em cima do companheiro e impedir a disputa da bola. Consequência: Penalidade (por “matar” a bola, “sealing off”).</p>

	<p>Primeiro apoio previamente agarrado ao portador da bola não fica em pé e impede a disputa da bola.          Consequência: Penalidade (por “mergulho”, por “matar” a bola ou por “sealing off”).</p>
	<p>Jogador previamente ligado ao portador da bola mantém-se em pé após contacto com o adversário, permitindo a disputa da bola. Não há falta.</p>
	<p>Dois jogadores ligam-se ao companheiro portador da bola depois deste ter entrado em contacto com o adversário e, ainda de pé, disputarem a bola e só caindo ao chão após a sua conquista.</p>

## Afastar o primeiro recuperador de forma insegura






### Lei Experimental

Penalizar o afastamento sobre os membros inferiores do primeiro recuperador no pós-placagem.

### Principal objetivo

Reduzir o risco de lesão do primeiro recuperador no pós-placagem.

Vídeos demonstrativos da aplicação das novas leis experimentais (Definições e Lei 9.20) podem ser vistos no site da World Rugby através do seguinte link: [www.world.rugby/the-game/laws/global-law-trials](http://www.world.rugby/the-game/laws/global-law-trials)

	<p>O afastamento do primeiro recuperador a baixa altura pode traduzir-se num choque de cabeças. Consequência: Penalidade.</p>
	<p>O afastamento do primeiro recuperador a baixa altura pode ser realizado, agarrando-o abaixo dos ombros e pelo tronco e derrubando-o para o lado. Nesta situação não há falta.</p>
	<p>O afastamento do primeiro recuperador a baixa altura pode ser realizado, agarrando-o abaixo dos ombros e pelo tronco e derrubando-o para o lado. Nesta situação não há falta.</p>
	<p>O primeiro recuperador é atingido nos membros inferiores com o objetivo de ser afastado. Consequência: Penalidade.</p>
	<p>O primeiro recuperador é atingido nos membros inferiores com o objetivo de ser afastado. Consequência: Penalidade.</p>





O primeiro recuperador é atingido nos membros inferiores com o objetivo de ser afastado.  
Consequência: Penalidade.