

UNIFICAÇÃO DE CRITÉRIOS – ANO 2010

Prezados,

Nova temporada se inicia e devemos buscar estar preparados.

Primeiramente é fundamental que releiam as Leis do Jogo – versão 2010 e que estejam bem preparados fisicamente.

Lembramos que, desde o ano passado:

a) os jogadores que se incorporam a um maul não devem ter suas cabeças e ombros abaixo de suas cinturas (penalidade: FK)

b) não se pode derrubar o maul (penalidade: Penal)

c) pelo menos 2 jogadores de cada equipe devem formar o line out; a equipe que não realiza o lançamento não poderá ter mais jogadores no el line out que a equipe que realiza o lançamento (penalidade: FK)

Importante destacar também que o “Squeeze Ball”, também conhecido como “Casinha” é penal.

SCRUM:

Fazer conversa prévia relativa ao scrum com TODOS os primeiras linhas habilitados e à necessidade de que não caia (segurança acima de tudo).

Durante a conversa, lembrar a sequência de entrada.

Durante o jogo, SEMPRE a sequência de entrada ao scrum será:



“AGACHEM, TOQUEM, PAUSA e FORMEM.”

Deve haver um tempo maior entre as sequências de “PAUSA e FORMEM”

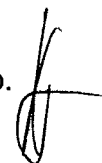
Evitar utilizar outro tipo de sequência mesmo que “ache isso conveniente” ou “Ihe tenha dado resultado”.

Os primeiras linhas devem “tocar-se” obrigatoriamente.

Tolerância ZERO às equipes que formam antes da indicação do árbitro.

Se o scrum cair:

- 1- Tolerância zero para a infração. Se for penal ou free kick apitar já no primeiro scrum. Não refazer o scrum, mas sim penalizar.
- 2- Fazer de tudo para detectar o motivo do colapso evitando a repetição dos scrums.
- 3- Procurar que o scrum esteja estático, que os primeiras linhas mantenham a distância, colocar a mão para indicar a altura que o scrum deve formar.
- 4- Se apesar dessas precauções, o scrum continuar ficando instável, parar o jogo e chamar os capitães e os responsáveis pela caída para adverti-los.
- 5- Após a advertência, cartão amarelo ou vermelho, conforme o caso.



Ter em conta que:

Cada scrum é uma nova formação e devemos ter compromisso em todos eles.

Um scrum não se soluciona sozinho.

Se ocorre abandono total do scrum por parte de uma equipe, não continuar com esse scrum dando vantagem. Deter rapidamente, penalizar e advertir a equipe infratora.

Não continuar o jogo com o scrum derrubado, mesmo quando a bola esteja disponível para ser jogada. Isso é perigoso para os jogadores que estão no chão. Segurança antes que tudo.

INFRAÇÕES REITERADAS:

Duas infrações reiteradas é advertência, três é cartão amarelo.

As infrações reiteradas dentro dos 5 metros do in goal em defesa, não necessariamente são try penal, mas SIM são advertência ou cartão amarelo.

Apesar de aplicar a vantagem, deve se considerar também se estão cometendo infrações reiteradas e aplicar o critério correspondente a tais infrações.

Além de aplicar a vantagem, quando a mesma provém de uma infração por jogo sujo, o árbitro deve, pelo menos, realizar uma advertência uma vez finalizada a vantagem



INFRAÇÕES PREMEDITADAS:

Tolerância zero às infrações premeditadas ou infrações que se percebe que foram feitas propositalmente com o intuito de prejudicar o rival e o jogo, mesmo que estas ocorram na primeira jogada do jogo ou mesmo que não tenha havido nenhuma advertência. Se ocorre uma infração premeditada ou proposital, o árbitro deve dar cartão amarelo (ou eventualmente até mesmo vermelho) ao jogador correspondente.

TRY PENAL E POSTERIOR SANÇÃO AO JOGADOR CAUSADOR:

Caso tenha sido dado um try penal, o árbitro deve julgar se a situação requer:

advertência, cartão amarelo ou vermelho. Caso assim corresponda, a sequência recomendada para este caso é a seguinte:

- 1- Dar o try penal identificando o causador.
- 2- Chamá-lo junto com o capitão e adverti-lo, cartão amarelo ou vermelho, dependendo do caso.
- 3- Permitir a conversão do try.

INTERRUPÇÕES POR JOGADORES LESIONADOS:

Os árbitros devem ser mais pró-ativos para a continuidade do jogo.

Se a interrupção é por ferida sangrando, o jogador deve sair do campo imediatamente.

Se a interrupção não é por ferida sangrando e o jogador está sendo atendido pelo médico, o jogo DEVE continuar, com exceção, por exemplo, de que o jogador lesionado seja um primeira linha ou meio scrum e esteja



por se formar um scrum ou o jogador lesionado seja o lançador e esteja por se formar um line out .

LINE OUT:

O árbitro deve avisar aos jogadores se foi formado um maul logo após o line out não podendo-se tacklear ou derrubá-lo.

O árbitro deve garantir que o jogador que pega a bola no line out não sofra carga no ar por um oponente até que este jogador pise no solo.

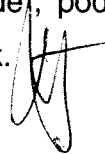
RUCK :

Esta fase do jogo é essencial para o controle da partida. Cheguem rapidamente a essa situação que costuma ocorrer no pós tackle.

Se o meio scrum põe suas mãos sobre a bola está dando a entender que ele se apossou dela, portanto, o ruck foi finalizado e os jogadores adversários on-side podem sair para marcar.

Os jogadores que se fazem de “postes” e estão off side, devem ser enviados atrás do pé do último homem de sua equipe e são passíveis de serem penalizados. Esta recomendação é tanto para os jogadores da equipe de defesa como da equipe de ataque.

Uma vez finalizado o ruck, um jogador que participava do mesmo ou um jogador que parte desde uma posição “on side”, pode “pegar” a bola em posse do jogador que a tomou e finalizou o ruck.



Um jogador que “voa” ou “se atira” sobre o ruck para tentar tacklear ao jogador que se apossou da bola do ruck, DEVE ser advertido (ou cartão amarelo) e marcado Penal.

Não é válido que um jogador que faz parte do ruck agarre ao jogador que não faz parte do mesmo e vai pegar a bola (geralmente o meio scrum). Se punirá com Penal.

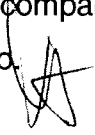
Um jogador pode “limpar” um ruck, em um círculo de um metro da bola. Mais para lá deste setor, está cometendo uma infração (Penal).

Peço aos Senhores que repassem a Lei 16. Para o ano de 2010 há algumas sutis mudanças, a saber:

16.2. (b) – trata da necessidade do jogador que entra no ruck estar ligado a um outro jogador (do seu time ou do time adversário) com toda a extensão do seu braço. Esta ligação tem que ser anterior ou concomitante ao ingresso no ruck.

16.4. (b) – os jogadores não devem tocar a bola com as mãos no ruck, exceção a um pós tackle se o defensor estiver sobre seus pés e estiver já com as mãos na bola antes que o ruck tenha se formado.

16.5. (c) – um jogador que se incorpora a um ruck deve fazê-lo a partir do pé do último companheiro no ruck. Pode se incorporar ao lado desse companheiro.



SUSTITUIÇÕES OU SUBSTITUIÇÕES DURANTE UM PENAL:

O árbitro deve autorizar uma substituição ou substituição temporária antes que se chute o penal, inclusive se o penal será chutado aos paus. Não se autorizará a troca se um jogador quiser jogar o penal rápido.

Também pode autorizar a entrada de um jogador com cartão amarelo e que cumpriu com os dez minutos correspondentes fora do campo de jogo.

CARTÕES AMARELOS:

Quando um jogador volta ao campo de jogo, logo após ter cumprido com a suspensão temporária por cartão amarelo, o árbitro DEVE lembrá-lo de suas obrigações.

JOGADORES QUE DISCUTEM COM O ÁRBITRO:

Jogadores que discutem as marcações do árbitro devem ser penalizados com um penal.

TACKLE:

O protocolo do ano 2001 segue vigente, o árbitro observará nessa ordem:

- 1) O tackleador
- 2) O tackleado
- 3) Os jogadores que chegam

Tolerância zero será aplicada com os tackleadores que não se retiram e causam efeito material sobre o jogo.



Tolerância zero será aplicada com os jogadores que não “entram pelo seu lado” e causam efeito material sobre o jogo.

Tolerância zero com os jogadores que fazem carga contra um ruck ou uma situação de tackle sem agarrar o tackleado.

Quando o árbitro perceber que a bola não será jogada de nenhuma maneira, deve apitar rapidamente. Um número alto de jogadas onde a bola fica presa em rucks ou tackles são um indicador de que HÁ um problema e devemos solucioná-lo.

E não se esqueçam:

DISFRUTEM TODOS DO JOGO!



Xavier Torres Vouga

Diretor de Arbitragem da CBRu