

Interpretado em fevereiro de 2021

WWR Casebook

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

worldwheelchair.rugby

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

World Wheelchair Rugby

WWR Office
4 Park Square,
Newton Chambers Road
Sheffield, England S35 2OH

Telefone:
+44 (0)114 257 3170

Tradução: Mateus Betanho Campana
Revisão: Caio Mello, Emília Jorge de Aratanha e Nathália Carolina da Silva.

NOTA: A VERSÃO OFICIAL DAS REGRAS DO ESPORTE RUGBY EM CADEIRA DE RODAS PERMANECE SENDO AQUELA EM LÍNGUA INGLESA. QUAISQUER ERROS DE TRADUÇÃO, QUE POSSAM LEVAR A INTERPRETAÇÕES EQUIVOCADAS, NÃO SÃO DE RESPONSABILIDADE DA WWR. EM CASO DE DÚVIDAS, A DEFINIÇÃO SE DARÁ A PARTIR DA REGRA EM LÍNGUA INGLESA.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

©Copyright 2023 WWR

Sumário

Seção 3	EQUIPAMENTO	4
3.21	Uniforme	4
3.22	Proteção das Mãos	5
Seção 4	CADEIRA DE RODAS	6
4.29	Para-Choque.....	6
4.30	Asas.....	7
4.31	Conforto e Segurança	7
Seção 5	EQUIPES.....	7
5.35	Classificação	7
5.36	Lista (Roster).....	8
5.38	Técnicos.....	9
5.39	Try e Escolha do Banco	9
Seção 6	OFICIAIS	9
6.41	Jurisdição dos Oficiais.....	9
6.42	Erro Corrigível	10
6.44	Responsabilidades do Árbitro 1	11
Seção 7	REGULAMENTO DA CRONOMETRAGEM.....	11
7.56	Time-Outs	12
7.58	Time-Out de Equipamento	15
7.59	Jogador Caído.....	16
Seção 8	REGULAMENTO DA PARTIDA.....	18
8.61	Tip-Off.....	18
8.62	Posse Alternada.....	19
8.63	Localização de Uma Pessoa	20
8.64	Localização da Bola	21
8.65	Posse da Bola.....	21
8.66	Jogando a Bola	22
8.67	Quicando a Bola.....	22
8.68	– Pontuação	23
8.69	– Reposição da Bola (Throw-in)	23
8.70	– Substituições.....	26

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

8.71 – Bola Presa (Held Ball)	28
Seção 9 VIOLAÇÕES	29
9.73 Violação de Volta de Quadra	29
9.74 Violação de Bola fora dos Limites	31
9.75 Violação dos 12 Segundos	31
9.77 Violação Fora e Dentro (Out and In Violation)	32
9.78 Violação de Vantagem Física	33
9.80 Violação dos 10 Segundos na Área Chave	34
9.81 Violação de Reposição da Bola	35
9.83 Violação de Tip-Off	38
9.84 Violação do Relógio de 40 segundos	39
Seção 10 PRINCÍPIOS DO CONTATO	41
10.85 Segurança	41
Seção 11 FALTAS COMUNS	41
11.89 Definições e Sanções	41
11.90 Falta por Excesso de Força (Charging)	42
11.91 Falta por Contato antes do Apito	42
11.92 Falta 4 na Área Chave	43
11.93 Falta por Segurar (Holding)	44
11.94 Falta por Saída de Quadra (Living the Court)	44
11.95 Falta por Empurrar (Pushing)	45
11.96 Falta por Uso Ilegal das Mãos (Illegal Use of Hands)	47
11.97 Falta Spinning	47
11.98 Falta de 1 Metro	48
Seção 12 FALTAS TÉCNICAS	49
12.100 Falta Técnica do Jogador	49
12.101 Falta Técnica de uma Pessoa do Banco	51
12.102 Falta Técnica de Equipamento	52
12.103 Excesso de Pontos em Quadra	54
12.104 Falta Flagrante	54
12.105 Falta Desqualificante	55
Seção 13 PENALIDADES	56
13.107 Saída do Penalty Box	56

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Estudo de Casos – Interpretações

Nos seguintes casos:

- Equipe A é o time ofensivo
- Jogador A1 é o que carrega a bola
- Equipe B é o time defensivo
- A1 até A4 e B1 até B4 são os jogadores em quadra
- A5+ e B5+ são os substitutos no banco

Seção 3 EQUIPAMENTO

3.21 Uniforme

Regra: Art. 21. Em cada Equipe a parte superior de todos os uniformes devem ser da mesma cor e tonalidade. Vestimentas utilizadas por baixo da parte superior do uniforme que sejam visíveis, devem ser da mesma cor e tonalidade que a cor predominante da parte superior do uniforme.

Em cada Equipe a parte de baixo dos uniformes deve ser da mesma cor e tonalidade. A parte inferior dos uniformes podem ser de uma cor diferente daquela da parte superior. Qualquer vestimenta utilizada por baixo da parte inferior do uniforme que seja visível, deve ser da mesma cor e tonalidade da cor predominante da parte inferior do uniforme. Em cada Equipe os jogadores podem utilizar calça ou bermuda/short.

- 3.21.1 A Equipe A aparece em quadra utilizando a parte superior do uniforme vermelha e camisas brancas por baixo. O Árbitro lidou corretamente com a situação nos cenários que seguem?
- a) O Técnico B pede uma revisão da decisão sobre as camisas. O árbitro rejeita a revisão da decisão, uma vez que todos os jogadores estão vestidos da mesma forma.
 - b) Os dois técnicos aceitam a camiseta branca sob o uniforme vermelho, mas o Árbitro insiste que a camiseta seja removida.

Respostas:

- a) **Incorreto.** A camiseta de baixo deve ser da mesma cor predominante do uniforme.
- b) **Correto.** Apesar dos técnicos concordarem, a camiseta de baixo deve ser removida.

- 3.21.2 A Equipe A chega na quadra com camisas que tem uma cor na frente e outra cor atrás. O uniforme é legal?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: Não. A parte superior do uniforme tem que ter uma cor predominante.

- 3.21.3 Por uma razão qualquer, a parte superior do uniforme do A2, A4 e B1 fica amarrotada durante o jogo de uma forma que dificulta muito para o Árbitro identificar o número dos jogadores. O Árbitro deve avisar e permitir que os respectivos jogadores corrijam o problema ou eles devem ser banidos do jogo?

Resposta: Para administrar de forma adequada e eficiente a partida, a numeração dos jogadores deve estar claramente visível durante todo o jogo. O Árbitro deve dar aos jogadores uma única oportunidade para eles corrigirem os uniformes.

- 3.21.4 As equipes A e B desejam utilizar a parte superior do uniforme em cores escuras similares. O Árbitro determina que a Equipe A escolha uma cor contrastante e clara para sua camiseta. A decisão está correta?

Resposta: Sim.

- 3.21.5 Ambas as Equipes chegam em quadra usando camiseta de coloração parecidas e escuras. A Equipe A solicita que seja permitido que ela utilize a camiseta às custas de uma Falta Técnica. A solicitação deve ser aceita?

Resposta: Não. A Equipe A tem que trocar a camiseta para uma de cor clara e contrastante.

Regra: Art. 21. Todas as partes superiores dos uniformes devem apresentar um número entre 1-15, 20-25, 30-35, 40-45 e 50-55, tanto na frente quanto atrás.

3.22 Proteção das Mãos

Regra: Art. 22. Os jogadores podem utilizar qualquer forma de proteção para as mãos, entretanto, a proteção não pode apresentar qualquer tipo de material que possa ser perigoso para os outros jogadores, como materiais rígidos ou ásperos.

- 3.22.1 Após o início do jogo, o Técnico do Time A percebe que um jogador do Time B está na quadra com uma proteção de braço que tem uma grande fivela. Na próxima parada, o Técnico do Time A solicita um protesto a respeito do equipamento. O árbitro está correto em conceder o pedido?

Resposta: Incorreto. Na paralisação da partida, o Árbitro deve fornecer um Time-Out de Equipamento e garantir que a fivela esteja bem acolchoada antes de reiniciar o jogo. Se o reparo não puder ser concluído em sessenta (60) segundos, o jogador deve ser substituído.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Nota Importante: O Árbitro deve observar os riscos potenciais de segurança e usar bons princípios de gerenciamento de jogo para resolver de forma proativa as questões que surgem relacionadas ao conforto e segurança.

Seção 4 CADEIRA DE RODAS

Cadeira de Rodas Comentário: Qualquer nova modificação não pode ser utilizada em competições, a não ser que ela tenha sido previamente analisada e aceita pelo Comitê Técnico aplicando estas regras.

Esclarecimento sobre as rodas e as Rodinhas (Art. 27b):

O ponto de fixação da rodinha não pode ser posicionado a mais de 2.5 cm da posição adjacente do quadro. Essa medida é feita a partir da face interna do ponto de fixação da rodinha até a borda externa do quadro.

Esclarecimento sobre o dispositivo Anti-Tip (Art. 28):

O Anti-Tip é um equipamento de segurança e não é considerado como parte da Cadeira de Rodas com o propósito de identificar a localização do jogador dentro de quadra. Por exemplo, *4 na Chave, Leaving the Court e Volta de Quadra*.

Esclarecimento sobre o Para-choque (Art. 29):

Qualquer parte da área de contato do para-choque não pode estar coberta por qualquer material estranho ao mesmo.

4.29 Para-Choque

Nota Importante: Nenhuma parte do corpo (dedos, joelhos) podem estar se projetando a frente da Cadeira de Rodas. Por razões de segurança, o para-choque deve ser a parte mais à frente do jogador.

4.29.1 A projeção mais à frente da Cadeira de Rodas do A2 está fixa no lugar e ele não pode ajustá-la aos 11 cm. Uma vez que ele não é o jogador mais forte da sua equipe, e com a aprovação dos dois técnicos, o Árbitro permite que ele jogue. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. Todas as especificações da Cadeira de Rodas devem estar corretas para a Cadeira de Rodas ser considerada legal.

4.29.2 a) O Jogador A3 cobriu seu Para-Choque com um material borrachudo para aumentar o atrito quando em contato com outra Cadeira de Rodas e assim, aumentar sua capacidade de “segurar”. Isso é legal?
b) O Jogador B2 tem uma capa de plástico cobrindo seu Para-Choque, porém o material não aumenta o atrito quando em contato com outras cadeiras de rodas, mas ele ajudará a acolchoar o Para-Choque contra batidas fortes. Isso é legal?

Respostas:

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

- a) **Illegal.** Qualquer revestimento no Para-Choque é considerado como protrusão.
- b) **Illegal.** Qualquer revestimento no Para-Choque é considerado como protrusão.

4.30 Asas

- 4.30.1 Toda e qualquer parte da Asa não pode estar a mais do que 20 cm de altura a partir do chão. Essa é a medida correta?

Resposta: Incorreto. Isso só é verdade para a área que entrará em contato com a Cadeira de Rodas do oponente. A Asa em si pode ser afixada ao quadro em qualquer ângulo.

4.31 Conforto e Segurança

- 4.31.1 O Jogador A3 decide jogar a partida sem que esteja preso à Cadeira de Rodas. Isso é legal?

Resposta: Sim. Um Jogador pode estar preso a sua cadeira de rodas, mas não é obrigado a fazer isso. As amarras utilizadas não podem criar nenhum tipo de vantagem mecânica para o jogador.

- 4.31.2 Os Jogadores devem ter permissão de utilizarem brincos, fivelas de cabelo, anéis ou pulseiras enquanto participam do jogo?

Resposta: Não. Esses acessórios podem ser perigosos tanto para o Jogador quanto para seu oponente.

Seção 5 EQUIPES

5.35 Classificação

Regra: Art. 35. Se condições como ferimentos ou desqualificação resultarem em uma Equipe ser incapaz de colocar em quadra 4 jogadores respeitando a pontuação máxima, a equipe terá permissão de colocar em quadra 3 jogadores. Neste caso, a somatória da pontuação dos jogadores na quadra deverá ser menor que 8.

- 5.35.1 A Equipe A seu jogador 1.0 por ferimento. A Equipe A é incapaz de colocar em quadra 4 jogadores mantendo a pontuação de 8 pontos em quadra. O Árbitro permite que a Equipe A continue o jogo com apenas 3 jogadores em quadra desde que a pontuação não exceda 7.5. Isso é legal?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: Decisão Correta. A Equipe deve iniciar o jogo com 4 jogadores em quadra, mas, após isso, a equipe pode jogar com 3 atletas caso as circunstâncias a force a isso.

5.36 Lista (Roster)

Regra: Art 36. Pelo menos dez (10) minutos antes do horário marcado para o início do jogo, cada treinador deve confirmar, com uma assinatura, as seguintes informações inscritas na súmula:

- Os nomes, classificações e números dos uniformes de todos os membros da equipe.
- Identificar os quatro jogadores que começarão o jogo.
- O nome do treinador da equipe e treinador adjunto.

O Técnico da Equipe A será o primeiro a fornecer essas informações e, em seguida, o Técnico da Equipe B. O Técnico da Equipe A terá uma segunda oportunidade para revisar a súmula.

Os jogadores iniciais não podem ser substituídos após a marca de dez (10) minutos, exceto no caso de um problema médico ou falha do equipamento.

Cada equipe deve começar o jogo com quatro (4) jogadores na quadra. Apenas os jogadores listados nesta lista terão permissão para jogar. Os suplentes que chegarem atrasados ao jogo podem jogar se seus nomes aparecerem na lista.

5.36.1 Como você lidaria com os seguintes cenários? A5 deseja substituir o A3, mas seu nome não está escrito na Súmula:

- a) e nem na Lista (Roster) entregue pelo Técnico.
- b) mas seu nome está na Lista (Roster) fornecida pelo Técnico.

Respostas:

- a) Uma vez que o nome do Jogador não aparece na Lista (Roster) do Técnico, a falha é do Técnico e o jogador **não** deve receber permissão para jogar.
- b) Uma vez que o nome do jogador está na Lista (Roster) original, o jogador deve ter permissão para jogar após o Técnico receber uma *Falta Técnica* pelo erro administrativo na Súmula.

5.36.2 O Técnico da Equipe A pretende equivaler a linha de jogadores que iniciarão a partida da Equipe B e insiste que o Técnico da Equipe B indique os 4 jogadores que iniciarão a partida ao mesmo tempo que ele. É permitido que o Técnico da Equipe A veja a linha inicial do Técnico da Equipe B antes que ele entregue os *Cartões* da sua linha?

Resposta: Ambos os Técnicos são obrigados a entregar os *Cartões de Classificação* das suas linhas iniciais 10 minutos antes do horário marcado para o início da partida, entretanto o Técnico da Equipe A deve ser o primeiro a indicar seus 4 jogadores que irão iniciar a partida.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

5.38 Técnicos

5.38.1 O Jogador-Técnico A4 é punido com uma *Falta Desqualificante*. A4 pode continuar agindo como Técnico?

Resposta: Não. Ele tem que ser retirado do local onde está ocorrendo a partida e o Assistente Técnico deve tomar seu lugar.

5.38.2 O Técnico da Equipe A é desqualificado. A Equipe A não tem um Assistente Técnico para substituí-lo. A Equipe A deve continuar sem ter um Técnico nomeado?

Resposta: Não. Neste caso o capitão da Equipe deve assumir a responsabilidade de Técnico no que se refere a pedidos de *Time-Out*, designação de *Faltas Técnicas* etc.

5.39 Try e Escolha do Banco

5.39.1 Durante o aquecimento a *Equipe Local* escolhe o banco do lado direito da quadra. Ela começa o aquecimento em seu lado da quadra. No *Tip-Off* os jogadores no centro do círculo ficam voltados para o lado errado do Try e isso não é percebido até que a bola esteja viva. O que o Árbitro deve fazer?

Resposta: No caso de ocorrer de a partida iniciar com os times alinhados para o lado errado, o jogo deve continuar e a direção do ataque deve ser mantida até o fim do 2º Período.

Seção 6 OFICIAIS

6.41 Jurisdição dos Oficiais

6.41.1 As duas Equipes estão se aquecendo há 10 minutos antes do início da partida do campeonato. Alguma coisa provoca A4 (classe 3.0) que insulta B3 (classe 0.5). B3 reage e empurra A4. Uma briga se inicia entre os jogadores que é apartada rapidamente pelos outros atletas.

- a) O Árbitro dá aos jogadores uma repreensão e não mais do que isso, uma vez que a partida não havia começado oficialmente. Isso é correto?
- b) O Técnico A protesta sobre a decisão do Árbitro de desqualificar os 2 jogadores pois a partida não havia começado oficialmente. Isso está correto?

Respostas:

- a) **Incorreto.** Os dois jogadores deveriam ser desqualificados pela briga.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

- b) **Incorreto.** O Técnico pode protestar, mas a ação está em acordo com a autoridade dos Árbitros para desqualificar os jogadores. A autoridade dos Árbitros começa assim que eles chegam na quadra.

6.42 Erros Corrigíveis

Regra: Art. 42. Um erro administrativo do jogo pode ser corrigido sob as seguintes circunstâncias:

- a) O erro deve ser administrativo, como aplicar uma sanção incorreta ou falhar para começar ou parar o cronômetro do jogo ou os 40 segundos adequadamente. Erros de julgamento ou de interpretação dos Árbitros não são sujeitos a correção.
- b) Uma solicitação de correção deve ser feita pelo Técnico ou pelo Capitão da Equipe antes que a bola esteja viva após a próxima parada da partida seguinte ao erro.
- c) A solicitação deve ser feita para o *Scorekeeper*, que deve anotar imediatamente a reclamação e informar aos Árbitros na próxima vez que a partida for paralisada.
- d) Se o Árbitro 1 decidir que aconteceu um erro corrigível, tudo o que aconteceu na partida após o erro é anulado e o jogo retorna ao ponto em que o erro ocorreu. O relógio do jogo e o placar devem retornar ao ponto em que o erro aconteceu.

6.42.1 Após a bola ter sido repostada pela Equipe A, o Árbitro percebe que o relógio da partida/40 segundos não se iniciou. Qual o procedimento se:

- a) A Equipe A ainda está com a posse da bola?
b) Se o passe da reposição da bola é interceptado pela Equipe B?

Respostas:

- a) A jogada retorna ao ponto original do *In-bound* na linha lateral e o relógio da partida/40 segundos retorna ao tempo anterior e a posse da bola permanece com a Equipe A.
b) A reposição da bola é dada a Equipe B no ponto original do *In-bound* na linha lateral com o relógio da partida/40 segundos retornando ao tempo anterior.

6.42.2 Após a bola ter sido repostada pela Equipe A, o Árbitro marca uma falta. Nesse momento o Árbitro percebe que o relógio da partida e dos 40 segundos não foram iniciados, sanciona a falta, mas não altera os tempos. Isso está correto se a falta foi:

- a) uma falta ofensiva do A1?
b) uma falta defensiva do B2?

Respostas:

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

- a) **Não.** Isso é um erro corrigível e a jogada retorna ao momento do *In-bound*, nenhuma penalidade é sancionada.
- b) **Não.** Isso é um erro corrigível e a jogada retorna ao momento do *In-bound*, nenhuma penalidade é sancionada.

6.42.3 Logo após A2 cometer uma *Falta Flagrante*, percebe-se que o relógio dos 40 segundos não foi iniciado e, portanto, um erro corrigível ocorreu. Está correto o Árbitro voltar a jogada ao momento que o erro ocorreu e remover a *Falta Flagrante*?

Resposta: Sim.

6.42.4 Logo após A2 cometer uma *Falta Desqualificante*, se descobre que o relógio dos 40 segundos não foi iniciado. O Técnico percebe que aconteceu um erro corrigível. O Árbitro está correto em voltar a jogada ao momento que o erro ocorreu e remover a *Falta Desqualificante*?

Resposta: Não. O erro deve ser corrigido, mas a *Falta Desqualificante* permanecerá.

6.44 Responsabilidades do Árbitro 1

6.44.1 Barulho excessivo ou problemas mecânicos impedem que o Árbitro ouça o sinal sonoro que indica o fim do período. Nessa confusão um *Try* é marcado. Qual o procedimento adequado para os Árbitros seguirem?

Resposta: O Árbitro deve decidir se o *Try* foi marcado antes do sinal sonoro ter tocado (ou que deveria ter tocado). Ele pode consultar os *Oficiais da Mesa* e o *Comissário do Jogo* (se houver um). Após todas as consultas, o Árbitro deve tomar a decisão final.

Seção 7 REGULAMENTO DA CRONOMETRAGEM

Declaração: Após o aviso para retornarem a partida, os jogadores devem ter tempo para se posicionarem. Se o Árbitro julgar que um ou mais jogadores estão atrasando o retorno, a partida será retomada da seguinte forma:

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

a) Se a Equipe que fará a reposição está atrasando, o Árbitro irá iniciar o procedimento de reposição no local apropriado, colocando a bola no chão. Se o jogador que irá colocar a bola em jogo tomar a posição devida antes que uma violação ocorra, o Árbitro deve colocar a bola a disposição do atleta e continuar com a contagem dos 10 segundos.

b) Se a Equipe que não fará a reposição da bola estiver atrasado, o Árbitro deve entregar a bola para a outra equipe para a reposição dela e a retomada da partida.

7.56 Time-Outs

7.56.1 A Equipe B ignora o aviso do Árbitro de que o *Time-Out* da Equipe A acabou. O Árbitro entrega a bola para A1 para a reposição. A Equipe A marca um *Try* antes da Equipe B ter retornado a quadra. O Árbitro seguiu o procedimento correto?

Resposta: Sim.

7.56.2 O Técnico da Equipe A solicita e recebe um *Time-Out*. A Equipe se dirige ao seu banco. Após 13 segundos os jogadores da Equipe A tomam suas posições em quadra e informam ao Árbitro que estão prontos para retomarem a partida. O Árbitro retoma a partida sem informar a Equipe B de que o tempo do *Time-Out* acabou. O Árbitro agiu corretamente?

Resposta: Incorreto. É responsabilidade do Árbitro ter certeza de que as duas Equipes foram informadas de que o *Time-Out* acabou. Se as Equipes responderem ao aviso do Árbitro e estiverem retornando a quadra, todos os jogadores devem ter tempo adequado (sem atraso) para se posicionarem.

7.56.3 A Equipe A não responde ao aviso do Árbitro de que o *Time-Out* acabou. O Árbitro coloca a bola no chão no local da reposição e começa a contagem dos 10 segundos. Após 6 segundos a Equipe A retorna para a quadra. O Árbitro suspende a contagem dos 10 segundos e inicia uma nova contagem após colocar a bola a disposição do A1 para a reposição. O Árbitro está correto?

Resposta: Não. Neste caso, colocar a bola a disposição do jogador A1 não inicia uma nova contagem. O Árbitro deve simplesmente continuar a contagem que está em progressão.

Regra: Art. 56. Durante o *Time-Out*, os jogadores podem permanecer em quadra ou retornarem ao seu banco. O Técnico e os demais *Staffs* não podem entrar em quadra durante o *Time-Out*. Se os jogadores necessitarem de assistência ou desejam conversar com o Técnico ou com algum *Staffs*, eles devem retornar ao seu banco.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

7.56.4 Durante o *Time-Out*, é permitido que as pessoas do banco levem água na quadra para seus jogadores?

Resposta: Não. Qualquer jogador deve ir para a área do seu banco para receber qualquer assistência, a menos que ele esteja incapacitado para isso.

7.56.5 A bola é colocada à disposição da Equipe A para a reposição. B2 está fora de posição e solicita um *Time-Out*. Uma vez que a bola não foi solta, o Árbitro deve interromper a jogada e conceder o *Time-Out*?

Resposta: Não. A bola está viva e a Equipe B não tem a posse da bola.

7.56.6 O Técnico da Equipe A solicita um *Time-Out* apenas se a Equipe A fizer um *Try*. Essa solicitação deve ser concedida?

Resposta: Não. O Técnico da Equipe A não tem o direito de condicionar uma concessão de *Time-Out*. Se um *Time-Out* é solicitado, ele deve ser executado na próxima oportunidade, independente da situação.

Regra: Art. 56. Um pedido de *Time-Out* feito por um jogador enquanto a bola está viva será concedido somente se o jogador que fez o pedido, ou um companheiro de equipe, tiver a posse da bola. A bola não pode estar em contato com o chão ou com um jogador da outra equipe.

7.56.7 A1 está em sua quadra defensiva e a contagem para cruzar o meio da quadra está em 10 segundos quando B1 dá um tapa na bola e a joga para longe. A3 nota isso e rapidamente pede um *Time-Out* para evitar a violação de cruzar o meio da quadra. Uma vez que a defesa tocou na bola, o Árbitro concede o *Time-Out*. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. Nenhum jogador tinha a posse da bola, então o pedido de *Time-Out* deve ser ignorado. Se o Árbitro soprar seu apito para interromper a jogada, então uma *Falta Técnica* deve ser aplicada contra a Equipe ofensiva. O jogador A3 cumpre a punição enquanto a Equipe A repõe a bola na linha lateral.

7.56.8 O Técnico da Equipe A solicita ao *Scorekeeper* um *Time-Out* de 60 segundos sabendo muito bem que ele não tem mais nenhum *Time-Out* sobrando. O *Scorekeeper* deve conceder o pedido?

Resposta: Não. Se o Técnico insistir, depois de ter sido devidamente informado pelo *Scorekeeper* e *Comissário do Jogo* e obtiver uma parada no jogo, ele será penalizado com uma *Falta Técnica*.

7.56.9 A Equipe A foi devidamente avisada no momento que utilizou seu último *Time-Out*. Logo em seguida, A2 pede *Time-Out* durante uma bola viva. O Árbitro lidou corretamente nas seguintes situações?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

- a) O Árbitro percebe que a Equipe A não tem mais nenhum *Time-Out* restante, recusa o pedido e gesticula para o jogo continuar.
- b) O Árbitro automaticamente para a partida para conceder o pedido e então se dá conta de que a Equipe A não tem mais *Time-Out* sobrando. Nesse momento ele concede a bola para a Equipe B para sua reposição na linha lateral.

Respostas:

- a) **Incorreto.** O Árbitro deve marcar o *Time-Out* e sancionar a marcação dando a bola para a Equipe B na linha lateral.
- b) **Correto.** O procedimento correto foi seguido.

7.56.10 A1 está no processo de marcar um *Try* com 20 segundos restando para o fim do período (jogo). B2 pede um *Time-Out* para parar o relógio e o Árbitro concede a solicitação e paralisa a partida. Qual é o procedimento correto?

Resposta: B2 recebe uma *Falta Técnica*. A Equipe A recomeça a partida repondo a bola na linha lateral e o relógio dos 40 segundos deve ser desligado.

7.56.11 A Equipe A solicita um *Time-Out*. Os jogadores vão para seu banco e a Equipe B se posiciona em volta da Equipe A, que está no seu banco. Isso é aceitável?

Resposta: Não. A Equipe B, que não está utilizando o *Time-Out* deve deixar o quarto da quadra em frente ao banco da Equipe A livre.

7.56.12 A Equipe A está jogando com o Técnico que também é um jogador que está em quadra. O Técnico/Jogador solicita um *Time-Out* de 60 segundos durante uma bola morta. O Árbitro concede o pedido de *Time-Out* de 60 segundos. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. Um jogador que também é o Técnico que está em quadra deve pedir ao Assistente Técnico ou a uma pessoa designada do banco para solicitar o *Time-Out* de 60 segundos. Os *Time-Outs* do banco só podem ser solicitados por meio da Mesa de Arbitragem.

7.56.13 A3 está no *Penalty Box*. À medida que a Equipe A tenta avançar para a quadra de ataque, A3 pede um *Time-Out*, uma vez que restam apenas alguns segundos para a *Violação dos 12 seg.* para cruzar o meio da quadra. O Árbitro deve ignorar o pedido de *Time-Out* uma vez que o jogador que pediu o *Time-Out* está no *Penalty Box*?

Resposta: Sim. O jogador A3 está em um *estado suspenso* como jogador no *Penalty Box* e não pode ser autorizado a auxiliar em qualquer procedimento em quadra.

7.56.14 O Árbitro está pronto para o *In-bound* e nenhum jogador ofensivo se identificou para repor a bola. O Árbitro coloca a bola no chão e sopra seu apito, fazendo com que a bola

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

esteja viva. O jogador A1 fica preso e não consegue chegar até o local do *In-bound*. A1 pede um *Time-Out*, que é concedido. Isso está correto?

Resposta: Correto.

Nota Importante: Essa é a única exceção do Art. 56.

7.58 Time-Out de Equipamento

Regra: Art. 58. Se qualquer parte da Cadeira de Rodas ou do equipamento do jogador apresentar algum problema ou avarias, ficar danificada ou exigir algum ajuste, ele poderá solicitar a interrupção da partida. O Árbitro concederá a interrupção da seguinte forma:

- a) Se o problema do equipamento estiver colocando qualquer pessoa em perigo, o Árbitro deverá interromper o jogo imediatamente.
- b) Se não há perigo e o jogador está se movimentando, o Árbitro deverá interromper o jogo na próxima vez que a partida for paralisada.
- c) Se não houver perigo, o jogador estiver imobilizado e o time ofensivo não estiver em posição de marcar um *Try*, o Árbitro deve paralisar a partida imediatamente.
- d) Se não há perigo, o jogador está imobilizado e o time ofensivo está em posição de marcar um *Try*, o Árbitro deve paralisar a partida tão logo a oportunidade de marcar o *Try* seja finalizada.

7.58.1 B2 interfere em um passe do A1 para o A2. A bola é recuperada pela Equipe B, que contra-ataca. A tira que prende o pé do A1 se solta, mas não representa nenhum perigo. A1 pede urgentemente por uma checagem em seu equipamento. O Árbitro interrompe a jogada e anula a possibilidade do contra-ataque da Equipe B. Isso está correto?

Resposta: Marcação Incorreta. O Árbitro deve avaliar toda solicitação de verificação de equipamento, da mesma forma que qualquer situação envolvendo um jogador caído.

CONSELHO DE GERENCIAMENTO DO JOGO: Neste caso, o Árbitro pode dar uma advertência para o A1 (Comportamento Antidesportivo) mas não deve marcar uma *Falta Técnica* uma vez que ele não verificou corretamente a situação antes de ter soprado o apito.

7.58.2 A1 tem a bola na quadra defensiva. B1 acerta legalmente A1 e como consequência da batida, A1 fica enroscado/preso no para-choque do B1. A1 olha para realizar um passe e então pede por um *Time-Out* de Equipamento. O Árbitro *Lead* ignora o pedido uma vez que não há nenhum dano no equipamento e os jogadores não estão em perigo. O Árbitro *Trail* marca uma *Violação de 12 seg.* Isso está correto?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: Não. A1 está enroscado/preso e impossibilitado de se mover/controlar sua cadeira de rodas e não havia uma possibilidade de *Try*. O Árbitro deve conceder o *Time-Out de Equipamento*.

7.58.3 A2 acerta legalmente B1 na quadra na quadra ofensiva da Equipe A. Como resultado da batida, A2 e B1 ficam enroscados no para-choque um do outro. A2 pede um *Time-Out de Equipamento* enquanto A1 está tentando marcar um *Try*. O Árbitro nega o pedido de *Time-Out de Equipamento*. Após o *Try*, A2 e B1 se desenroscam. Isso está correto?

Resposta: Sim. Havia uma oportunidade eminente de pontuação e os jogadores não estavam em perigo.

7.58.4 A1 repõem a bola para A2 após um *Try* da Equipe B. A2 é atingido legalmente na lateral por B1. A2 e B1 ficam enroscados juntos. A2 completa o passe para o A3 que tenta um deslocamento rápido até e linha do *Try*. Após o *Try* ser marcado, o Árbitro sinaliza um *Time-Out de Equipamento* e permite que o *Staff* de equipamento entre em quadra para separar as duas cadeiras de rodas. Isso está correto?

Resposta: Sim. Havia uma oportunidade eminente de pontuação e os jogadores não estavam em perigo.

7.59 Jogador Caído

Regra: Art. 59. Um jogador caído é aquele que está em uma posição onde não é mais capaz de movimentar sua cadeira de rodas como resultado de uma queda. Uma vez que o jogador caído não pode retornar ao jogo por seu próprio esforço, a partida deve ser paralisada na primeira oportunidade possível. O Árbitro irá paralisar a partida da seguinte maneira:

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

- a) Se a equipe ofensiva não está em posição de pontuar, o Árbitro deve interromper a partida imediatamente.
- b) Se o jogador caído está em perigo ou ferido, o Árbitro deve interromper a partida imediatamente.
- c) Se o jogador caído está em uma posição que interfere com a partida, o Árbitro deve interromper o jogo imediatamente.
- d) Se a equipe ofensiva está em posição de pontuar, não há perigo ou ferimento, e o jogador caído não está em uma posição que interfere com a partida, o Árbitro deve interromper o jogo tão logo a oportunidade de pontuação termine.

7.59.1 B2 toca A2 no meio da quadra. A2 cai da cadeira de rodas e aparentemente não está ferido. A1 perde a oportunidade de pontuar e o Árbitro apita uma bola morta. Isso está correto?

Resposta: Sim. O atraso da partida pela equipe ofensiva é uma condição para o jogo ser interrompido quando um jogador está caído.

7.59.2 A1 está à frente da jogada e a caminho de pontuar. B2 é atingido e cai de sua cadeira, atrás da jogada:

- a) no tráfego do movimento, o Árbitro deve permitir que o A1 continue com sua oportunidade de pontuar?
- b) no meio de jogadores parados, o Árbitro permite que A1 continue sua tentativa de pontuação.

Respostas:

- a) **Não.** O Árbitro deve proteger o jogador caído e deve interromper a jogada imediatamente.
- b) **Sim.** O Árbitro deve avaliar a situação e, muito provavelmente, permitir que A1 pontue antes de interromper a partida.

7.59.3 A1 e B1 estão se dirigindo para a linha Try fazendo contato. A1 marca um Try, B1 cai (sem falta, contato legal). O jogo é interrompido para o jogador caído e o árbitro permite uma substituição para o Time A que foi corretamente solicitada na mesa. Isso está correto?

Resposta: Correto. Substituições são permitidas quando o jogo é interrompido devido a um jogador caído.

7.59.4 Depois que A1 marcou um Try, B1 deliberadamente cai de sua cadeira de rodas no chão. O jogo é interrompido devido ao jogador caído. O Árbitro permite uma substituição pelo Time B que foi corretamente solicitada na mesa. Isso está correto?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: Incorreto. Atrasar intencionalmente o jogo da equipe atacante deve ser tratado com uma *Falta Técnica* do jogador. Um jogador caído ainda é uma condição para parar o jogo, portanto uma substituição é permitida, após a *Falta Técnica* ser administrada.

Seção 8 REGULAMENTO DA PARTIDA

Nota importante: O “princípio de vantagem/desvantagem” deve ser aplicado, de forma consciente, para o julgamento de violações da mesma forma que se aplica para o julgamento de faltas. Ver o art. 88.

8.61 Tip-Off

8.61.1 Durante o *Tip-Off*, todos os jogadores, exceto os que estão dentro do círculo central, devem ficar parados até que o Árbitro sopre seu apito para indicar o início do contato legal.

Respostas: Incorreto. Os jogadores devem apenas evitar contatos vantajosos e permanecerem fora do círculo central.

Regra: Art. 61. Os jogadores que estão fora do círculo e que são do mesmo time não podem ocupar posições adjacentes ao redor do círculo caso um jogador adversário solicite uma das posições.

8.61.2 O Técnico da Equipe A suspeita que a Equipe B vai ganhar o *Tip-Off* e orienta que o A2 e o A3 ocupem rapidamente posições adjacentes ao redor do círculo para se defenderem de um *Try*. B1 deseja se posicionar entre A2 e A3, mas eles se recusam. O Árbitro está correto ao obrigar que A2 e A3 deixem o B1 entre eles?

Respostas: Sim. Posicionamento alternado ao redor do círculo é reservado aos jogadores adversários no *Tip-Off*.

Regra: Art. 61. Para executar o *Tip-Off*, o Árbitro 1 deve soprar seu apito para indicar o início do contato legal e então entrar no círculo central. Ele deve lançar a bola verticalmente entre os dois jogadores que estão dentro do círculo central, de modo que a bola atinja uma altura maior do que qualquer um deles e, em seguida, ela caia entre os dois atletas. Após a bola atingir o ponto mais alto, ela deve ser tocada ao menos uma vez por pelo menos um dos jogadores que estão dentro do círculo antes que ela toque o chão.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

8.61.3 Durante o *Tip-Off* A1 e B1 tocam a bola várias vezes até que a bola toque o chão. Antes que qualquer outro jogador consiga pegar a bola, A1 pega a bola e se dirige em direção ao *Try*. O Árbitro está correto em parar a jogada e repetir o *Tip-Off*?

Respostas: Não. Se a bola foi tocada legalmente pelos jogadores que estavam no círculo central, uma vez que a bola toque no chão, qualquer jogador pode ter sua posse.

Nota Importante: Uma vez que a reposição da bola é concedida devido ao processo de posse alternada, a seta de posse é alternada quando a bola volta ao jogo legalmente. Se uma infração à regra ocorre antes da conclusão da reposição da bola, a infração deve ser sancionada de acordo com as regras do esporte e não terá nenhum efeito na seta de posse.

O processo de posse alternada é um método de colocar a bola em jogo com sua reposição ao invés do *Tip-Off*. O local designado para a reposição da bola deve ser na linha lateral oposta a *Mesa de Arbitragem* e o mais próximo possível do local onde houve a *Bola Presa*. A seta sempre é alterada APÓS sua reposição, mesmo que uma infração ocorra.

8.62 Posse Alternada

8.62.1 É marcada uma *Bola Presa* e, de acordo com a seta de posse, a Equipe A fará a reposição da bola. A1 comete uma violação, p.ex. 10 seg. para executar a reposição da bola; quicar a bola ilegalmente na reposição. A seta deve ser alterada para demonstrar que a Equipe B terá a próxima posse de bola?

Respostas: Sim. A Equipe B recebe a reposição da bola e a próxima posse da bola como estipulado pelo processo de posse alternada.

8.62.2 É marcada uma *Bola Presa* e, de acordo com a seta de posse, a Equipe A fará a reposição da bola. Como você sancionaria as chamadas que ocorrem antes da reposição:

- a) A2 comete *Violação de 1 Metro*.
- b) B1 comete *Violação de 1 Metro*.

Respostas:

- a) Equipe B recebe a reposição da bola devido a violação do A2 e a Equipe B recebe a próxima posse da bola.
- b) B1 recebe a penalização pela violação e vai para o *Penalty Box*. A Equipe A faz a reposição da bola. Equipe B recebe a próxima posse da bola.

8.62.3 No *Tip-Off* inicial, A3 que está dentro do círculo põem a bola para fora da quadra. Como o Árbitro deve lidar com essa situação?

- a) O Árbitro determina que o *Tip-Off* foi inválido e repete o *Tip-Off*.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

b) A Equipe B recebe a bola para reposição e a Equipe A recebe a primeira posse de bola do processo alternado.

Respostas:

a) **Incorreto.** O *Tip-Off* é repetido apenas quando não fica claro quem cometeu a violação.

b) **Correto.** A Equipe que não ganhou a posse da bola no *Tip-Off* deve iniciar o processo de posse alternada. A reposição da bola deve ocorrer na linha lateral oposta a *Mesa de Arbitragem*, na quadra de defesa e o mais próximo possível da linha central.

8.62.4 No *Tip-Off* de início da partida, o centro A3 bate na bola para fora de campo. O árbitro declara o cancelamento do *Tip-Off* e reinicia o *Tip-Off*. O relógio do jogo é reiniciado para 8:00. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. Mesmo que a bola seja jogada para o alto novamente (novo *Tip-Off*), o relógio do jogo deve refletir o tempo que já passou.

8.63 Localização de Uma Pessoa

Regra: Art. 63. A localização de uma pessoa é determinada pelo ponto de contato dessa pessoa com o chão. Se qualquer parte do corpo de uma pessoa estiver em contato com uma área fora da quadra, a pessoa é considerada como estando fora da quadra. Se uma pessoa que está em alguma parte da quadra fizer contato com outra parte da quadra, ela é considerada como estando na nova parte da quadra.

8.63.1 Na tentativa de salvar a bola que rola para fora da quadra, A2 toca a bola de volta para o meio da quadra antes de tocar a linha lateral. O *momentum* do A2 faz com que ele saia da quadra. Qual marcação o Árbitro deve fazer?

Respostas: Nenhuma marcação. Não ocorreu nenhuma violação.

8.63.2 Na tentativa de salvar a bola que rola para fora da quadra, A2 toca a bola de volta para o meio da quadra antes de tocar a linha lateral. O *momentum* do A2 faz com que ele saia da quadra. A2 retorna legalmente para a quadra e é o primeiro jogador a tocar a bola. O Árbitro não marca nada. Isso está correto?

Respostas: Sim. Nenhuma violação aconteceu uma vez que A2 manipulou a bola APENAS quando ele era um jogador legal em quadra.

8.63.3 O jogador A1, enquanto avança para a quadra de ataque, toca a linha central com uma das rodinhas da frente e volta para a quadra de defesa. O Árbitro está correto em marcar uma violação de *Volta de Quadra*?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Respostas: Incorreto. A linha central é parte da quadra de defesa; uma vez que A1 nunca cruzou a linha, ele nunca entrou na quadra de ataque.

- 8.63.4 O jogador A1 está na *Área Chave* e perde seu equilíbrio, caindo sobre a linha do *Try* mas coloca sua mão sobre a linha do *Try* e recupera seu equilíbrio. O Árbitro penaliza esse jogador com uma falta de *Saída de Quadra entre os Postes*. Isso é correto?

Respostas: Correto. Qualquer parte do jogador que tenha contato com a área fora da quadra entre os postes é considerada para localizar o jogador como estando fora de quadra / saída de quadra.

8.64 Localização da Bola

Regra: Art. 64. A localização da bola é determinada pelo seu ponto de contato com o chão ou com uma pessoa. Quando a bola não está em contato com o chão ou com uma pessoa, sua localização é determinada pelo seu último ponto de contato.

- 8.64.1 A Equipe A está perto de cometer *Violação de 12 seg.* A1 arremessa a bola para a quadra de ataque. O Árbitro marca a *Violação de 12 seg.* enquanto a bola está no ar acima da quadra de ataque. O Árbitro leva a bola para a reposição no local onde a bola estava no ar. Ele está correto ao fazer isso?

Respostas: Não. A reposição da bola deve ser realizada no local onde ela teve seu último contato.

- 8.64.2 A2 passa a bola próxima a linha lateral. A bola resvala no Árbitro que está posicionado na linha lateral. A bola volta para a quadra. O Árbitro deve permitir que a jogada continue?

Respostas: Não. O Árbitro está localizado fora da quadra. A bola é entregue a Equipe B na linha lateral no local de contato da bola com o Árbitro.

8.65 Posse da Bola

Regra: Art. 65. Um jogador tem a posse da bola quando:

- ele segura a bola com suas mãos ou a segura em seu colo ou contra qualquer parte de seu corpo ou cadeira de rodas, e a bola não está em contato com o chão.
- ele tem uma mão ou as duas mãos firmes na bola, impedindo assim que um oponente tenha uma movimentação da bola fácil e livre.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

- c) ele recebe a bola para realizar sua reposição (Art. 70).
- d) ele voluntariamente aceita uma bola viva (Art. 55).
- e) ele está no ato de quicar a bola.

8.65.1 A1 está correndo atrás da bola que está rolando em direção a linha de *Try* ofensiva. Antes que ele cruze a linha de *Try*, ele prende a bola contra sua roda e cruza a linha de *Try* enquanto a bola é segura contra a roda e fora do chão. O Árbitro sinaliza que não houve *Try*, porque o jogador não colocou a bola em seu colo antes de cruzar a linha de *Try*. Isso está correto?

Respostas: Incorreto. Prender a bola contra a roda estabelece posse.

8.66 Jogando a Bola

8.66.1 A1 está carregando a bola em seu colo. Quando B1 tenta tirar a bola, A1 inclina seu tronco sobre a bola para protegê-la. O Árbitro marca violação pela não exposição de 75% da bola. Isso está correto?

Respostas: Incorreto. Um jogador pode proteger a bola com qualquer parte do seu corpo quando um oponente disputa com ele a posse da bola. Entretanto, ele tem que reposicionar a bola (para expor 75%) caso ela tenha sido empurrada muito para baixo entre suas pernas. Isso deve ser feito dentro de um prazo razoável.

8.66.2 O Jogador A3 é um amputado e tem total controle de seus cotos. Ele usa seus cotos para segurar a bola. Essa jogada é legal ou ilegal?

Respostas: Jogada legal.

8.67 Quicando a Bola

8.67.1 A1 fica bloqueado e não consegue se mover com a bola. Ele está sem quicar a bola por 8 seg. Ele toca a bola no chão enquanto mantém contato da bola com a mão. O árbitro interrompe a contagem dos 10 segundos e recomeça outra contagem de 10 segundos. Isso está correto?

Respostas: Incorreto. A bola deve ser solta em direção ao chão para ser considerado que houve um quique.

8.67.2 A1 está a 5 seg. na contagem sem quicar a bola. B1 bate na bola para fora do colo do A1. Enquanto a bola está no chão, outros 7 segundos se passam. A1 recupera a posse da bola e avança sem quicar a bola. Ele teria cometido uma infração de quicar a bola?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Respostas: Não. Houve uma perda da posse da bola entre os quiques, assim ele recebe uma nova contagem de 10 seg.

8.67.3 O Árbitro *Trail* marca Violação de 10 seg. sem quicar a bola do A1. O Árbitro *Lead* percebe que na verdade A1 realmente quicou a bola dentro do tempo de 10 seg. e conversa com o *Trail*. A decisão é de permitir que a equipe A mantenha a posse da bola a partir da sua reposição no ponto mais próximo na linha lateral assim como o Relógio dos 40 segundos é reiniciado. Os árbitros seguiram o procedimento correto?

Respostas: Sim. Se os árbitros concluíram que definitivamente o A1 quicou a bola dentro do período de 10 segundos a jogada é considerada como um apito inadvertido. O Time A deve manter a posse da bola e ter o Relógio dos 40 segundos reiniciado.

Nota Importante: Se não for concluído que A1 quicou a bola dentro do período de 10 seg.; a marcação correta é mantida e a bola é colocada à disposição do Time B.

8.68 – Pontuação

8.68.1 A1 cruza a linha de *Try* enquanto aparenta fazer malabarismo com a bola que foi passada para ele pelo A3. Uma vez que a bola não tocou o chão, o árbitro sinaliza um *Try*. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. Para que o jogador pontue, ele deve ter a posse da bola antes de cruzar a linha de *Try*.

Regra: Art. 68. Um *Try* é marcado quando um jogador com a posse da bola tem duas rodas tocando a área externa da quadra, através da linha de *Try* adversária, entre os dois postes que delimitam a linha de *Try*. O jogador tem que ter a posse da bola antes que qualquer uma das rodas de sua cadeira cruze a linha de *Try*.

Se a bola estiver de desprendendo do jogador, ela não está dominada (Art. 66) e, portanto, o jogador não tem sua posse.

8.68.2 A1 cruza a linha de *Try* primeiro com uma das rodas traseiras (rodas grandes) e depois com uma rodinha do *Anti-Tip*. O árbitro sinaliza *Try*. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. Um jogador não pode marcar um *Try* com o *Anti-Tip*.

8.69 – Reposição da Bola (Throw-in)

Regra: Art. 69. A Reposição da Bola (*Throw-in*) deve ser realizada nas seguintes localizações:

a) Após um *Try*: em algum lugar da linha de fundo escolhido pelo *in-bounder*.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

- b) Após uma violação, menos para uma violação de *Tip-Off*: em um ponto da linha lateral próximo ao local onde a bola estava quando aconteceu a violação.
- c) Após uma violação de *Tip-Off*: em um local na lateral oposta à mesa de arbitragem, na quadra de defesa o mais próximo possível da linha central da quadra.
- d) Após uma falta: em um ponto da linha lateral próximo do local onde a bola estava quando ocorreu a falta.

8.69.1 A1 acabou de fazer um *Try*. B3, após receber a bola do árbitro para reiniciar o jogo decide mudar de local na linha de fundo para fazer a reposição da bola. O árbitro não marca nada e permite que a jogada continue. Isto está correto?

Resposta: Correto.

8.69.2 Durante a tentativa de uma reposição da bola a partir da linha de fundo, A1 comete uma violação (p.ex. levar mais de 10 seg. para repor a bola) e há um *turnover* da posse da bola. Onde a reposição da bola decorrente da infração deve ser feita pela equipe adversária?

Resposta: Na linha lateral, próximo onde a violação foi cometida.

8.69.3 A2 e A4 preparam uma armadilha para o B3 que está no *Penalty Box*. A3 faz um *Try*. B3 sinaliza que ele será o jogador que fará a reposição da bola. Para chegar até a linha de fundo, A3 toca sua cadeira de rodas pela lateral da quadra antes de entrar em quadra para chegar até a linha de fundo. Isto é permitido?

Resposta: Sim. Como B3 fara a reposição da bola, ele não obteve nenhuma vantagem por tocar sua cadeira de rodas contornando a armadilha.

8.69.4 O árbitro está prestes a entregar a bola para o A1 que fará sua reposição após um *Try* ter sido marcado. O capitão da equipe B protesta que seu time não teve tempo de se posicionar defensivamente. O árbitro deve atrasar a colocação da bola a disposição do A1 até que a equipe B esteja preparada para o jogo?

Resposta: Não. O procedimento adequado é retomar o jogo o mais rápido possível.

8.69.5 A1 está posicionado para reiniciar o jogo, mas ainda não recebeu a bola. A2 pede para ser o *in-bounder*. O árbitro deve ignorar o pedido?

Resposta: Não. Qualquer jogador pode se identificar como o *in-bounder* antes que o árbitro coloque a bola a disposição para sua reposição.

Nota Importante: Uma vez que o jogador se identifica como *in-bounder*, ele tem que fazer a reposição da bola.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

8.69.6 B3 está no Penalty Box. A2 e A3 se posicionam para prender o B3 assim que ele sair da penalidade. A1 pontua e B4 se posiciona para reiniciar o jogo e recebe a bola do árbitro. Isso está correto se:

- a) B3 tiver se declarado antes do outro time pontuar?
- b) B3 tentou escapar da armadilha, mas se declarou como o *in-bounder* depois do B4 já ter se posicionado para realizar o reinício da partida e antes do árbitro lhe entregar a bola?

Respostas:

- a) **Correto.** O pedido foi feito antes do *Try* e, conseqüentemente antes do B4 se posicionar para a reposição da bola.
- b) **Correto.** O pedido foi feito antes da bola ter sido colocada à disposição do B4.

8.69.7 O jogador A1 indica que ele será o *in-bounder*. Ao invés de se dirigir diretamente para o local da reposição da bola, A1 fica demorando para permitir que seu time se posicione. O árbitro sopra o apito e coloca a bola no chão para começar a contagem dos 10 seg. Isto está correto?

Resposta: Correto. O jogador que se identifica como sendo o *in-bounder* deve seguir diretamente para o local da reposição da bola.

8.69.8 Em uma reposição de bola na linha lateral, o árbitro coloca a bola no chão para iniciar a contagem dos 10 seg. uma vez que nenhum jogador do Time A se posicionou para repor a bola. A1 se desloca para fora da quadra na linha lateral e pega a bola para a reposição. O árbitro deve permitir que a jogada continue?

Resposta: Sim. O árbitro deve continuar a contagem dos 10 seg. para a reposição da bola.

8.69.9 O árbitro coloca a bola no chão para iniciar a contagem dos 10 seg. uma vez que nenhum jogador do Time A se posicionou para repor a bola. A1 sai de quadra pela linha de fundo e pega a bola. Qual é a marcação se o local da reposição da bola é:

- a) na linha de fundo (após um *Try*)?
- b) na linha lateral?

Respostas:

- a) Nenhuma marcação. Não houve vantagem.
- b) Saída de Quadra (*Living the Court*).

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

8.69.10 A3 está sendo preso pelo B2 e B3. A3 se declara como *in-bounder* para se livrar daquela situação. A3 se desloca para o local de reposição da bola, A4 pede um *Time-Out* de equipamento. O árbitro concede o *Time-Out* de Equipamento. Após o término do *Time-Out* de Equipamento A4 se dirige para a reposição da bola, que lhe é cedida. Isto está correto?

Resposta: Incorreto. A3 deve ser obrigado a repor a bola em jogo uma vez que ele foi retirado de uma situação de desvantagem, estar preso pelo B2 e B3, se identificando para ser o *in-bounder*.

8.70 – Substituições

Regra: Art. 70. Qualquer equipe pode substituir a quantidade que quiser de jogadores após uma parada no jogo, exceto após um *Try* ter sido marcado. Se houver uma parada adicional após o *Try*, a substituição pode ser realizada.

8.70.1 O Time A solicita uma substituição. A Mesa de Arbitragem notifica os árbitros na oportunidade seguinte e o árbitro chama os substitutos para a quadra. Os substitutos entram em quadra antes que os jogadores que estão sendo substituídos tenham saído da quadra. Isto é legal?

Resposta: Sim. Assim que o árbitro sinaliza a autorização para os substitutos eles podem entrar em quadra.

Nota: Apenas uma pessoa pode ir até a Mesa de Arbitragem para retirar os cartões, mas não precisa ser sempre mesma pessoa todas as vezes.

8.70.2 O Time A solicita uma substituição. Antes da próxima parada no jogo a solicitação é retirada. Na próxima parada no jogo o árbitro insiste que a substituição seja feita. Isto está correto?

Resposta: Incorreto. O pedido foi retirado antes da parada no jogo, então não há substituições para o árbitro administrar.

8.70.3 O Time A solicita uma substituição, os jogadores A5 e A6 são checados na Mesa de Arbitragem e ficam aguardando na área de substituição. Na próxima bola morta, a Mesa toca a buzina para as substituições e os jogadores A5 e A6 entram em quadra. Nenhum dos árbitros havia sinalizado as substituições. Tendo sido previamente avisado que os substitutos não podem entrar em quadra até serem chamados, o árbitro 1 dá uma Falta Técnica para o Time A. O técnico do Time A escolhe um jogador que está em quadra para cumprir a penalidade e os jogadores A5 e A6 permanecem no jogo. Este é o procedimento correto?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: Incorreto. Embora a Falta Técnica tenha sido aplicada corretamente, os jogadores A5 e A6 deveriam ter sido encaminhados para o banco uma vez que eles estavam ilegalmente em quadra. O técnico deveria escolher um dos quatro jogadores que estavam em quadra antes das substituições. Uma vez paga a penalidade, os jogadores podem ser substituídos.

8.70.4 Após a pontuação de A1, B3 atinge A1 que é lançado para fora de sua cadeira de rodas. O árbitro marca uma falta flagrante de B3. A falta é ofensiva e resulta em perda da posse da bola (*Turnover*). A5 está na linha lateral e deseja substituir A3. Você permite a substituição?

Resposta: Sim. O Try já havia ocorrido. A paralisação adicional foi criada pela *Falta Flagrante*.

8.70.5 Durante o intervalo, as equipes A e B indicam que farão substituições. O árbitro apita e autoriza as substituições. Este é o procedimento correto?

Resposta: Não. Durante os intervalos entre os períodos e o intervalo do meio da partida o árbitro não precisa apitar e indicar as substituições.

8.70.6 O jogador B2 solicita uma substituição, vai para a área de espera do substituto e pede para substituir B3. Antes da próxima oportunidade de substituição, B3 é colocado no *Penalty Box*. B2 deixa a área de espera de substituição, já que o jogador que ele iria substituir, B3, não é elegível para substituição. Este é o procedimento correto?

Resposta: Sim. É responsabilidade do jogador/Técnico administrar o uso da área de espera de substituição. Se um jogador não puder substituir, ele deve se retirar da área de espera de substitutos para indicar a impossibilidade de substituir.

8.70.7 O Time A solicita uma substituição para 2 jogadores. Depois que os jogadores entram no campo de jogo e a bola se torna viva, é identificado que o Time A está acima do limite de pontos de classificação. Qual é o procedimento correto?

- a) Quando o Scorekeeper identifica o erro de pontos?
- b) Quando o técnico do Time B identifica o possível erro?

Respostas:

- a) Uma vez que o Scorekeeper verifique o excesso de pontos, o Árbitro será notificado e o Técnico do Time A é penalizado com uma *Falta Técnica*. O Técnico do Time A deve primeiro identificar um jogador para servir a *Falta Técnica* e então identificar um substituto para corrigir os pontos.
- b) A solicitação deve ser feita ao *Scorekeeper* para verificar a somatória dos pontos na quadra. Uma vez que o *Scorekeeper* verifique o erro do excesso de pontos, o Árbitro será notificado e o Técnico do Time A é penalizado com uma *Falta Técnica*. O

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Técnico do Time A deve primeiro identificar um jogador para servir a *Falta Técnica* e então identificar um substituto para corrigir o excesso de pontos. Se for determinado que o Time A não está violando o total de pontos, o Árbitro será notificado e o Técnico do Time B será penalizado com uma *Falta Técnica*.

A responsabilidade de garantir uma escalação legal é do Técnico o tempo todo. Antes da bola se tornar viva, os princípios de arbitragem preventiva serão aplicados quando possível.

8.70.8 O Time A solicita uma substituição para 2 jogadores. Depois de chegarem na área de espera de substituição, mas antes de entrar no campo de jogo, o *Scorekeeper* percebe que o Time A está acima do limite de pontos de classificação. O *Scorekeeper* alerta o jogador / Técnico do Time A para corrigir a substituição. O *Scorekeeper* está correto?

Resposta: Sim. Por se tratar de uma medida preventiva, o Time A não recebe uma *Falta Técnica*.

8.71 – Bola Presa (Held Ball)

Regra: Art. 71. Uma Bola Presa acontece quando:

- a) dois ou mais jogadores oponentes tem a posse da bola ao mesmo tempo (Art. 66);
- b) dois ou mais jogadores oponentes simultaneamente causam a saída da bola para fora da quadra, ou:
- c) uma bola viva fica presa entre as cadeiras de dois ou mais oponentes ou uma bola viva fica presa embaixo de uma cadeira de rodas.

8.71.1 A1 está carregando a bola em seu colo com uma das mãos. B2 alcança o adversário e toca a bola. A1 protege a bola e continua para fazer o passe. O árbitro apita para uma Bola Presa. Isto está correto?

Resposta: Incorreto. O contato dos dois oponentes com a bola deve ser de tal modo que nenhum dos jogadores tenha liberdade de movimento com a bola.

8.71.2 A2 persegue a bola que está rolando em direção a linha lateral sem nenhum oponente por perto. O defensor mais próximo está a 5 metros de distância. Na tentativa dele pegar a bola, ele passa por cima dela, que fica momentaneamente presa embaixo da cadeira de rodas. A2 balança a sua cadeira de rodas para trás e para frente e libera a bola antes que qualquer oponente chegue perto o bastante para disputar a bola. O árbitro para a jogada imediatamente e indica Bola Presa (*Held Ball*). Isto está correto?

Resposta: Incorreto. A menos que a posse da bola esteja sendo disputada, deve ser dada ao jogador a oportunidade dele liberar uma bola presa.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

8.71.3 A1 está se deslocando em direção a linha de *Try* e está prestes a pontuar. B4, na tentativa de impedir o *Try*, alcança A1 e consegue colocar uma das mãos na bola sem tocar no A1. A1 continua seu deslocamento através da linha de *Try* enquanto B4 mantém sua mão na bola. O árbitro deve marcar uma Bola Presa (*Held Ball*) ou marcar o *Try*?

Resposta: Marcar o Try. Mesmo que B4 tenha uma mão na bola, ele não impediu que A1 mantivesse a posse da bola e marcasse o *Try*.

8.71.4 A2 e B3 estão disputando a posse da bola. Nenhum dos jogadores consegue obter a posse da bola e, enquanto eles disputam a posse, B3 cruza a linha lateral. O árbitro marca uma Bola Presa (*Held Ball*). Isto está correto?

Resposta: Incorreto. O jogador B3 está fora da quadra e, conseqüentemente, ele coloca a bola fora da quadra. O Time A deve fazer a reposição da bola.

Seção 9 VIOLAÇÕES

9.73 Violação de Volta de Quadra

Regra: Art. 73. Todas as seguintes condições têm que existir para que ocorra uma violação de Volta de Quadra:

- a) uma equipe tem que ter a posse da bola na sua quadra de ataque.
- b) um jogador dessa equipe tem que ser o último atleta a tocar na bola antes que ela entre na quadra defensiva.
- c) a bola tem que entrar na quadra defensiva.
- d) um jogador desta equipe tem que ser o primeiro jogador a tocar na bola após ela entrar na quadra defensiva.

9.73.1 A1 tem duas rodas na quadra de ataque e duas rodas na quadra de defesa e ele faz um passe para A3, que também tem duas rodas na quadra de ataque e duas rodas na quadra de defesa. O árbitro marca violação de Volta de Quadra. Isto está correto?

Resposta: Correto. A bola, enquanto em posse do A1, está na quadra de ataque. Quando a bola é passada para A3, a localização da bola muda pois A3 é visto como alguém ou algo tocando a quadra de defesa (veja Art. 9).

9.73.2 A1 está parado e tem duas rodas na quadra de ataque e duas rodas na quadra defensiva. Qual é a marcação quando A1 quica a bola na:

- a) Quadra de Ataque?
- b) Quadra de Defesa?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Respostas: Violação de Volta de Quadra nas duas situações (veja Art. 9).

9.73.3 A1 está avançando com a bola para a quadra de ataque. Enquanto A1 cruza a linha central, ele quica a bola na:

- a) Quadra de Ataque. Isso é uma violação?
- b) Quadra de Defesa. Isso é uma violação?

Respostas: Não. Não há violação nos dois cenários, A1 está avançando com a bola para a quadra de ataque.

9.73.4 A1, que estava na quadra defensiva, tenta um passe para A3, mas a bola bate no árbitro que está em pé na quadra de ataque, e a bola volta para o A1. O árbitro deve marcar uma violação de Volta de Quadra?

Resposta: Sim. Quando a bola bate no árbitro, ela entra na quadra de ataque. Todas as quatro condições necessárias para a violação de Volta de Quadra estão presentes.

9.73.5 Equipe A tem a posse da bola na quadra de ataque. B2 interfere em um passe e a bola rola para a quadra defensiva. A1 toca sua cadeira de rodas e recupera a bola antes de qualquer outro atleta. O árbitro deve permitir que a jogada continue?

Resposta: Sim. Uma vez que um jogador de defesa foi o último a tocar na bola na área de ataque, não pode haver violação de Volta de Quadra.

9.73.6 A1 está atravessando a linha central com duas rodas na quadra de ataque e duas rodas na quadra de defesa. Quando pressionado por dois oponentes, ele passa a bola para A4 que estava na quadra defensiva. Qual marcação o árbitro deve marcar?

Resposta: Isto é uma Violação de Volta de Quadra uma vez que todas as condições para a violação foram cumpridas.

9.73.7 A1 atravessa a linha central com duas rodas na quadra de ataque e duas rodas na quadra de defesa. Na sua tentativa de proteger a bola, uma das rodas que está na quadra ofensiva roda para a quadra defensiva. O árbitro opta por ignorar a situação. Isto está correto?

Resposta: Incorreto. Quando qualquer parte de um jogador tem contato com uma nova parte da quadra, é dito que ele está naquela nova parte da quadra e uma violação de Volta de Quadra deveria ter sido marcada.

9.73.8 A1 atravessa a linha central com duas rodas na quadra de ataque e duas rodas na quadra de defesa. Em sua tentativa de proteger a bola, sua cadeira de rodas roda para trás. Nenhuma de suas rodinhas toca a linha central. O árbitro opta por ignorar a situação. Isto está correto?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: Correto. A1 não saiu da quadra de ataque, então não houve violação.

9.73.9 A1 atravessa a linha central com duas rodas na quadra de ataque e duas rodas na quadra de defesa. Na tentativa de passar a bola para A2, que está na quadra ofensiva, A1 apoia sua cadeira de rodas no *Anti-Tip*, erguendo as rodinhas da frente da sua cadeira de rodas. Qual deve ser a marcação do árbitro?

Resposta: Violação de Volta de Quadra. Assim que A1 perde o contato com a quadra de ataque, ele retorna para a quadra de defesa e é penalizado corretamente.

9.73.10 A1 atravessa a linha central com duas rodas na quadra de ataque e duas rodas na quadra de defesa. O Time A tem o controle da partida e enquanto tenta proteger uma bola solta A1 não consegue segurar com firmeza a bola que estava no chão. Isto é uma violação?

Resposta: Violação. Assim que A1 perde o contato com a bola ele volta a estar na quadra de defesa, sendo penalizado corretamente.

9.73.11 B1 atravessa a linha central com duas rodas na quadra de ataque e duas rodas na quadra de defesa. O Time A tem o controle da partida e enquanto tenta proteger uma bola solta B1 não consegue segurar com firmeza a bola que estava no chão. Isto é uma violação?

Resposta: Sem violação uma vez que o controle do jogo estava com o Time A.

9.74 Violação de Bola fora dos Limites

Regra: Art. 74. O último jogador a ter tocado na bola antes dela ter saído dos limites da quadra é penalizado com essa violação. A única exceção é caso o árbitro julgue que outro jogador causou intencionalmente a saída da bola jogando-a contra o último jogador a tocá-la. Neste caso, o jogador que intencionalmente causou a saída da bola deve ser penalizado pela violação.

9.74.1 A1 tem a bola para fazer sua reposição. A1 deliberadamente joga a bola nas costas do B3. Antes que alguém recupere a bola, ela rola para fora da quadra. O árbitro dá a bola para o Time B fazer sua reposição onde ela cruzou a linha. Esta é a aplicação correta da regra?

Resposta: Sim. Se a bola é deliberadamente jogada em um oponente e então ela vai para fora da quadra, a bola é dada para o time adversário.

9.75 Violação dos 12 Segundos

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Regra: Art. 75. O Time que tem a posse da bola em sua quadra defensiva tem 12 seg. para fazer com que a bola entre na quadra de ataque. Não fazer isso é uma violação.

A bola está na quadra de ataque quando ela toca o chão ou uma pessoa na quadra de ataque. A contagem dos 12 seg. começa quando o jogador em quadra tem a posse da bola na sua quadra de defesa. A contagem dos 12 seg. para caso um jogador do outro time consiga a posse da bola.

9.75.1 O Time B está pressionando A4 na quadra de defesa por 10 seg. quando B1 toca a bola e ela vai para longe do A4, rolando livremente na quadra de defesa por mais 2 seg. O árbitro está correto ao permitir que a jogada continue?

Resposta: Não. O Time A nunca perdeu a posse da bola, sendo culpado pela violação da contagem do tempo.

9.75.2 A1 tem a posse da bola na quadra de defesa por 10 seg. e faz um passe para o A4. O passe sofre interferência por um toque do B4, que coloca a bola para fora da quadra. Na reposição seguinte, A4 tem a posse da bola na quadra de defesa. A4 deve ter uma contagem completa de 12 seg. para levar a bola até a quadra de ataque?

Resposta: Sim.

9.75.3 Uma bola repostada por A1 é tocada pelo A4, mas ele não consegue ter a posse da bola em sua quadra defensiva. A contagem dos 12 seg. deve começar quando A4 toca a bola?

Resposta: Não. A contagem inicia quando um jogador tem a posse da bola.

9.75.4 A1 tem a bola para reposição em sua quadra de defesa. Depois de repor a bola, ela é tocada por B1 e rola pelo chão da quadra defensiva por 3 seg. A2 recupera a bola. O Time A tem agora 12 seg. para avançar com a bola para a quadra ofensiva. Isto está correto?

Resposta: Sim. O Time A tem os 12 seg. uma vez que a contagem dos 12 seg. começa quando um jogador em quadra tem a posse da bola.

9.77 Violação Fora e Dentro (Out and In Violation)

Regra: Art. 77. Um jogador que tenha a posse da bola não tem permissão de deixar a quadra na linha de *Try* e depois voltar para a quadra sem marcar o *Try*. Devem existir três condições para essa violação:

- O jogador tem que ter a posse da bola antes de cruzar a linha do *Try*.
- Uma das rodas da cadeira de rodas do atleta tem que tocar a área fora da quadra através da linha de *Try* da equipe adversária.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

c) Essa roda deve retornar para a área interna da quadra ou perder o contato com a área fora da quadra antes do jogador marcar o *Try*.

9.77.1 A1 é parado com uma das rodinhas dianteiras da sua cadeira de rodas além da linha de *Try*. Ele continua tocando sua cadeira de rodas e acaba levantando e baixando as rodas frontais antes que a segunda roda consiga tocar a linha de *Try*. O que o árbitro deve marcar?

Resposta: A1 é culpado pela Violação Fora e Dentro uma vez que deixou de ter contato com o chão na área externa da quadra.

9.77.2 A1 está tentando pontuar, sendo marcado de perto por B4 e B3. Enquanto A1 toca sua cadeira de rodas para cruzar a linha de *Try*, as rodas dianteiras perdem o contato com o chão. A1 cruza a linha de *Try*, mas antes que as rodas da frente retornem ao chão, A1 fica preso por B4 e B3, sendo incapaz de colocar novamente as rodas dianteiras no chão. Enquanto A1 está “lutando” para sair da situação de estar preso, as rodas retornam ao chão. Qual a ação o árbitro deve tomar nas seguintes situações?

- a) As duas rodinhas tocam a linha de *Try*.
- b) Uma das rodinhas toca a linha de *Try*.
- c) As duas rodinhas tocam o chão de volta dentro da quadra.

Respostas:

- a) É dado o *Try* para A1.
- b) Nenhuma ação é tomada uma vez que A1 ainda tem a chance de pontuar.
- c) Está é uma situação sem marcação. Não há violação e nem *Try* uma vez que não houve contato com o chão após a linha de *Try*. A1 ainda está na área do jogo e tem a oportunidade de pontuar.

9.78 Violação de Vantagem Física

Regra: Art. 78. O jogador que está em contato com a bola não pode tocar o chão com qualquer parte de seu corpo ou qualquer parte de sua cadeira de rodas, exceto as 4 rodas e o *Anti-Tip*.

9.78.1 A1 é tocado e cai para a frente. Qual a marcação se:

- a) Ele coloca sua mão no chão para impedir sua queda enquanto mantém a posse da bola?
- b) Ele perde a posse da bola antes de tocar o chão?
- c) Ele perde a posse da bola, cai no chão e a bola bate em cima da cadeira de rodas e ele recupera a posse da bola enquanto está no chão?
- d) A bola volta e apenas toca sua roda de trás enquanto ele está no chão?
- e) O jogador com o para-choque no chão faz contato com a bola?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Respostas:

- a) Violação.
- b) Sem violação.
- c) Violação.
- d) Violação.
- e) Violação.

9.80 Violação dos 10 Segundos na Área Chave

Regra: Art. 80. O jogador do Time que tem a posse da bola não pode permanecer na Área Chave do Time oposto por mais de 10 segundos.

9.80.1 A1 está preso na Área Chave com a bola por 8 seg. e rapidamente coloca a bola no colo do B2 para evitar uma violação de 10 seg. na Área Chave, entretanto, B2 não fez nenhum movimento que indicasse a posse da bola. O árbitro interrompe a contagem e permite que a jogada continue. Isto é correto?

Resposta: Incorreto. Uma vez que B2 nunca aceitou voluntariamente a bola, a contagem do tempo deve continuar.

9.80.2 A2 sai para a Área Chave ofensiva e seu dispositivo *Anti-Tip* cruza a Área Chave e ele fica bloqueado nessa posição por 11 seg. Qual a marcação se:

- a) Seu *Anti-Tip* não faz contato com o chão dentro da Área Chave?
- b) Seu *Anti-Tip* está fazendo contato com o chão dentro da Área Chave?

Respostas: Não há violação nas duas situações. O dispositivo *Anti-Tip* é um dispositivo de segurança e é ignorado como parte da cadeira de rodas.

Declaração: A restrição dos 10 segundos na Área Chave se aplica não apenas quando o time tem a posse de bola em quadra, mas também enquanto o time está com a posse de bola para sua reposição.

9.80.3 A1 está repondo a bola, o árbitro sopra seu apito para indicar que a jogada está viva. A2 está dentro da Área Chave. O outro árbitro começa a contagem dos 10 seg. dentro da Área Chave para A2, uma vez que o apito foi soprado. Isto está correto?

Resposta: Correto. A restrição dos 10 seg. dentro da Área Chave se aplica sempre que uma equipe tem a posse da bola viva.

9.80.4 Quando a contagem dos 10 se. Na Área Chave começa? E quando a contagem dos 10 seg. dentro da Área Chave será interrompida?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: A contagem tem início assim que qualquer parte da cadeira de rodas do jogador ofensivo (rodas) toca o piso dentro da Área Chave. A contagem termina assim que a cadeira de rodas (rodas) deixa a Área Chave.

9.80.5 A3 está preso na Área Chave ofensiva por 7 seg. quando a bola é tocada para longe pelo A1. A bola fica rolando livremente pelo chão por mais 3 seg. e A3 ainda está preso. O árbitro está correto em penalizar o Time A com uma Violação de 10 Segundos na Área Chave?

Resposta: Correto. A posse da bola nunca foi perdida pelo Time A e a contagem dos 10 seg. dentro da Área Chave é mantida.

9.81 Violação de Reposição da Bola

Regra: Art. 81. As seguintes regras se aplicam na reposição da bola:

- a) Após o árbitro ter soprado seu apito, a bola deve ser repostada pelo *in-bounder* e tocada por um jogador que esteja em quadra dentro do período de 10 segundos.
- b) Após a reposição da bola, o *in-bounder* não pode tocar na bola até que ela tenha sido tocada por algum jogador que esteja em quadra.
- c) O *in-bounder* tem que ser o último ponto de contato da bola antes que ela faça contato com a quadra ou com outro jogador que esteja em quadra.
- d) O *in-bounder* não pode entrar em quadra até que ele tenha repostado a bola.
- e) O *in-bounder* deve entrar em quadra dentro de um raio de 1 metro a partir do ponto onde a bola foi repostada.
- f) Quando a reposição da bola acontece na linha lateral, o *in-bounder* pode girar sua cadeira de rodas antes de repor a bola, mas ele não pode se mover lateralmente ao longo da linha lateral, se afastando do local da reposição.

9.81.1 A1 tem a bola para reposição. No processo ele lança a bola que quica na linha lateral. A1 então passa a bola para A2. É correto que a jogada continue?

Resposta: Incorreto. A linha é considerada fora dos limites. O atleta deve ser o último ponto de contato antes da bola entrar na quadra.

9.81.2 A1 tem a bola para reposição. A1 joga a bola nas costas do B3, toca sua cadeira para dentro da quadra e recupera a posse da bola. Isto é correto?

Resposta: Correto. Uma vez que a bola foi repostada legalmente (tocada por um jogador dentro de quadra), ela pode ser recuperada por qualquer jogador em situação legal.

9.81.3 Como o jogo deve ser retomado nas seguintes situações? A reposição da bola pelo A1:

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

- a) Vai para fora da quadra sem ter tocado um jogador dentro de quadra ou ter tocado a própria quadra.
- b) Vai para fora após ter tocado a própria quadra, mas sem ter tocado um jogador dentro de quadra.
- c) É desviada após ter saído das mãos do A1 e volta para ele, que ainda está fora de quadra.

Resposta para todas as situações: A partida desse ser retomada com o Time B repondo a bola no mesmo local onde A1 fez a reposição inicial. Exceção: se a reposição da bola pelo A1 é a partir da linha de fundo, a reposição da bola pelo Time B será na linha lateral, o mais próximo possível da posição original do A1.

Nota: Se a reposição do A1 é depois de um Try, a bola deve ser entregue ao Time B no canto da linha lateral.

9.81.4 A bola reposta pelo A1 quica no topo do poste e depois cai no colo do A2. Essa reposição da bola é legal?

Resposta: Incorreto. O poste é considerado como fora da área de jogo.

9.81.5 A1 tentando repor a bola recua da linha lateral (2-5 metros), então toca sua cadeira de rodas para frente para pegar impulso. Então A1 lança a bola e desliza para dentro de quadra. Esta é uma jogada legal?

Resposta: Correto. É uma jogada legal.

9.81.6 Após uma reposição da bola, A1 entra em quadra em um ângulo de 45°, mas dentro de 1 metro de raio. O árbitro o pune com uma entrada ilegal.

Resposta: Incorreto. A regra permite a entrada dentro de um raio de 1 metro.

9.81.7 A1 está posicionado para repor a bola. Seu movimento corporal faz com que suas rodas dianteiras toquem a linha lateral um pouco antes dele soltar a bola para sua reposição. O árbitro permite que a jogada continue.

Resposta: Correto. A1 tocou, mas não cruzou a linha. A linha lateral faz parte da área externa da quadra.

9.81.8 Depois de repor a bola, A1 se vira em direção ao Try ofensivo e bate em um defensor após se deslocar 1 metro para trás antes de entrar em quadra pela linha lateral. Uma vez que o defensor está se deslocando para a mesma direção, o árbitro permite que a jogada continue.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: Incorreto. A1 deve ser penalizado com uma Violação de Reposição da Bola. O *in-bounder* deve entrar em quadra dentro do raio de 1 metro a partir de onde a bola foi repostada.

9.81.9 A1 está preparado para repor a bola. Ele quica a bola no chão, mas por algum motivo (quique ruim, mudança de ideia) ele não repõe a bola e a recoloca em seu colo. Ele então quica a bola e a acerta para colocá-la em jogo. Isto é permitido?

Resposta: Sim. O *in-bounder* pode quicar a bola várias vezes, entretanto, ele tem que ser o último ponto de contato da bola antes que ela faça contato com a quadra ou com um jogador em quadra.

9.81.10 A1 está esperando atrás da linha de Try para fazer a reposição da bola. O árbitro sopra seu apito e começa a contagem dos 10 seg. para a reposição da bola. A2 chega no A1, pega a bola, A1 se desloca para a quadra e A2 repõe a bola dentro dos 10 seg. Isto está correto?

Resposta: Incorreto. Uma vez que A1 se posicionou como *in-bounder*, a Violação de Reposição da Bola acontece assim que A2 toca a bola enquanto ela está fora da quadra.

9.81.11 A1 está pronto para repor a bola, coloca a bola no chão e a rola para dentro de quadra. Esta é uma jogada legal?

Resposta: Incorreto. A bola fez contato com o piso do lado de fora da quadra antes de entrar em quadra. O jogador deve ser o último ponto de contato antes da bola entrar em quadra ou ser tocada dentro da quadra.

9.81.12 A1 está repondo a bola na linha lateral com suas rodinhas dianteiras a 1 metro de distância da linha. B2 está fora da área de 1 metro de raio esperando pela entrada em quadra do A1. Após repor a bola:

a) A1 vai direto para a linha lateral e entra em quadra em um ângulo de 45° ao lado de B2. O árbitro permite que a jogada continue. Isto é correto?

b) A1 vira para um ângulo de 45° e entre em quadra ao lado de B2. O árbitro permite que a jogada continue. Isto é correto?

Respostas:

a) Sim. A1 deve deslizar até a linha lateral e estabelecer o ângulo de 45° antes de entrar em quadra.

b) Não. Ao estabelecer o ângulo de 45° enquanto está a 1 metro de distância da linha lateral, o ângulo de entrada em quadra será maior que 45° e há um ganho de vantagem ao se evitar B2.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

9.83 Violação de Tip-Off

9.83.1 O árbitro 1 entra no círculo central para o *Tip-Off* e sopra seu apito para indicar que o contato entre as cadeiras de rodas é permitido. Como as seguintes situações são administradas?

- a) A2 entra no círculo antes da bola ser tocada para ganhar uma posição melhor sobre B2.
- b) B2 bate no A2 e o empurra para dentro do círculo antes da bola ser tocada.
- c) A1 bate no braço de B1 no *Tip-Off*.
- d) A1 (central) cruza a linha central para ficar em uma melhor posição para tocar a bola.

Respostas:

- a) Violação de *Tip-Off*. A bola é entregue ao Time B e a seta de posse é virada para o Time A.
- b) Violação de *Tip-Off*. A bola é entregue ao Time B e a seta de posse é virada para o Time A.
- c) Falta do A1. A1 não é colocado no *Penalty Box* uma vez que a posse da bola ainda não foi estabelecida. A bola é entregue ao Time B e a seta de posse é virada para o Time A.
- d) Violação de *Tip-Off*. Cada jogador que está dentro do círculo deve permanecer no seu lado da quadra até que a bola seja tocada. A bola é entregue ao Time B e a seta de posse é virada para o Time A.

Nota Importante: Em todas as situações a reposição da bola deve ocorrer na lateral oposta à Mesa de Arbitragem, na quadra defensiva do Time B, o mais próximo possível da linha central.

9.83.2 O jogador A1 usa a roda da sua cadeira como apoio durante o *Tip-Off*. Nenhum dos árbitros marca violação. Isto é correto?

Resposta: Correto. Embora as regras estabeleçam que um jogador só pode utilizar o encosto da sua cadeira de rodas como apoio, a forma como os jogadores se alinham para o *Tip-Off* torna isso impossível.

9.83.3 No *Tip-Off* da primeira prorrogação e após o árbitro indicar a direção do jogo, os jogadores dentro do círculo não se posicionam de frente para o banco adversário. Após a prorrogação ter começado, o árbitro percebe que os times não se posicionaram corretamente. O árbitro deve permitir que o jogo continue?

Resposta: Correto. Os times continuarão a pontuar baseados na maneira que cada time se posicionou para o *Tip-Off*.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

9.83.4 Durante o *Tip-Off* da primeira prorrogação e após o árbitro indicar a direção do jogo, os jogadores dentro do círculo não se posicionam de frente para o banco adversário. O árbitro 2 marca uma violação de *Tip-Off* do jogador central do Time B. O árbitro entrega a bola para o Time A na linha lateral. O árbitro sinaliza novamente a direção do jogo e se assegura que a reposição da bola seja feita na quadra de ataque do Time A. Isto está correto?

Resposta: Incorreto. Embora as equipes continuem pontuando com base na maneira que cada uma se alinhou para o *Tip-Off*, a reposição da bola deve ocorrer na lateral oposta a Mesa de Arbitragem, na quadra de defesa do Time A e o mais próximo possível da linha central. A bola é entregue ao Time A e a seta de posse é virada para o Time B.

9.84 Violação do Relógio de 40 segundos

9.84.1 Ao final do período de 40 segundos, A1 tenta marcar um *Try*. A tentativa é legalmente bloqueada por B4 e então o sinal sonoro do Relógio de 40 segundos soa. Após o sinal, B4 faz falta em A1 e o árbitro marca a falta. Isto está correto?

Resposta: Incorreto. A Violação dos 40 segundos ocorreu. A falta do B4 deve ser desconsiderada a menos que seja uma Falta Técnica, Falta Flagrante ou Falta Desqualificante.

9.84.2 A1 tenta marcar um *Try*. B3 impede com sucesso que o *Try* seja marcado quando o sinal sonoro do Relógio dos 40 segundos soa, após o qual é marcada uma Bola Presa (*Held Ball*) entre A4 e B3. O árbitro deve marcar Bola Presa (*Held Ball*) ou Violação dos 40 segundos?

Resposta: Uma Violação dos 40 segundos ocorreu. O Time B não obteve controle imediato e claro da bola antes do sinal sonoro do Relógio dos 40 segundos.

9.84.3 O Time A tem o controle da bola com 10 segundos restando no Relógio dos 40 segundos quando é marcada uma Bola Presa (*Held Ball*). Quanto tempo o Relógio dos 40 segundos deve mostrar quando uma reposição da bola através da posse alternada é dada para:

- a) Time A.
- b) Time B.

Respostas:

- a) O Time A deve ter apenas os 10 segundos restantes no Relógio dos 40 segundos.
- b) O Time B deve ter 40 segundos no Relógio dos 40 segundos.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

9.84.4 O Time A tem o controle da bola com 10 seg. restando no Relógio dos 40 segundos quando a bola sai de quadra. Os árbitros não conseguem concordar se foi o A4 ou o B4 que tocou por último na bola antes dela sair de quadra. Quanto tempo o Relógio dos 40 segundos deve mostrar quando uma reposição da bola através da posse alternada é dada para:

- a) Time A.
- b) Time B.

Respostas:

- a) O Time A deve ter apenas os 10 segundos restantes no Relógio dos 40 segundos A seta de posse alternada deve ser virada para o Time B.
- b) O Time B deve ter 40 segundos no Relógio dos 40 segundos A seta de posse alternada deve ser virada para o Time A.

9.84.5 O Time A pede um *Time-Out* durante uma bola morta restando 8 segundos no relógio de 40 segundos. O Relógio dos 40 segundos deve ser resetado para 15 seg. caso:

- a) A1 pediu um *Time-Out* de 30 segundos?
- b) O Técnico do Time A pediu um *Time-Out* de 60 segundos?

Respostas:

- a) Sim. Qualquer *Time-Out* solicitado pelo Time Ofensivo resultará no reset do Relógio dos 40 segundos para 15 segundos restantes caso o relógio esteja abaixo dos 15 segundos.
- b) Sim. Qualquer *Time-Out* solicitado pelo Time Ofensivo resultará no reset do Relógio dos 40 segundos para 15 segundos restantes caso o relógio esteja abaixo dos 15 segundos.

9.84.6 Durante uma situação de bola morta, o técnico do Time defensivo solicita um *Time-Out* de 30 segundos com 7 segundos restando no Relógio de 40 segundos. O *Time-Out* é concedido, entretanto o Relógio de 40 segundos não é resetado para 15 segundos. Isto está correto?

Resposta: Correto. O Relógio dos 40 segundos só é resetado para 15 segundos quando o pedido de *Time-Out* é feito pelo Time Ofensivo.

9.84.7 O Time A tem a posse da bola. A2 cai e o árbitro para a jogada devido a um jogador caído. O árbitro reseta o Relógio dos 40 segundos. Isto está correto?

Resposta: Incorreto. O reset só deve ocorrer se a jogada for interrompida pelo Time que não tem a posse da bola.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Seção 10 PRINCÍPIOS DO CONTATO

10.85 Segurança

10.85.1 A1 acabou de marcar um *Try* que foi sinalizado pelo arbitro. Imediatamente em seguida A1 sofre um toque do B2 e o toque é apenas um contato leve entre os jogadores. O árbitro deve ignorar o contato uma vez que o *Try* foi marcado?

Resposta: Ignorar.

Recomendação sobre Gerenciamento do Jogo: O árbitro pode alertar B2 sobre o contato após um *Try* ou marcar um Contato antes do Apito.

10.85.2 A1 acabou de marcar um *Try* que foi sinalizado pelo arbitro. Imediatamente em seguida A1 sofre um toque do B2 e A1 cai com sua cadeira de rodas. O árbitro deve ignorar o contato uma vez que o *Try* foi marcado?

Resposta: Incorreto. Não ignore. B2 deve ser penalizado com uma *Falta Flagrante* e a punição apropriada aplicada.

Recomendação sobre Gerenciamento do Jogo: O árbitro deve considerar uma Falta Desqualificante dependendo da situação.

Seção 11 FALTAS COMUNS

11.89 Definições e Sanções

11.89.1 A1 está se deslocando para a linha do *Try* sem ser ameaçado e para perto da linha para gastar o tempo no relógio. B1 ignora A1 e sai de quadra entre os postes de *Try*. O árbitro deve marcar um *Penalty Try*?

Resposta: Uma vez que A1 parou, devemos concluir que sua intenção imediata não era de marcar o *Try* e, portanto, não se pode marcar o *Penalty Try*. B1 é penalizado com uma Falta de Saída de Quadra (*Living the Court*) e o Time A recebe a bola para reposição na linha lateral da quadra.

11.89.2 A1 se desloca para a linha do *Try*. B1 se desloca ao seu lado e tenta impedi-lo. Conforme eles se aproximam da linha do *Try*, A1 diminui de propósito sua velocidade e B1 cruza a linha de *Try* primeiro. O árbitro marca um *Penalty Try* para A1. Isto está correto?

Resposta: Incorreto. Por ter diminuído a velocidade de propósito, a prioridade do A1 não era pontuar, mas de induzir B1 a uma Falta de Saída de Quadra (*Living the Court*)

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

entre os postes de *Try*. B1 deve ser penalizado e cumprir a penalidade pela Saída de Quadra.

- 11.89.3 A1 se desloca para a linha do *Try*. B1 se desloca ao seu lado e provoca um contato enquanto tenta impedi-lo. Ao fazer isso, B1 cruza a linha de *Try* antes do A1. O árbitro marca um *Penalty Try* a favor do A1. Isto está correto?

Resposta: Correto. Neste caso, enquanto em posição de pontuar, A1 foi impedido de tentar marcar o *Try* e, portanto, deve receber um *Penalty Try* a seu favor.

11.90 Falta por Excesso de Força (Charging)

- 11.90.1 A1 está se deslocando para a Área Chave. Uma vez que a passagem para a linha de *Try* está bloqueada, ele passa a bola e bate no defensor que está parado. O árbitro penaliza A1 por uma Falta por Excesso de Força (*Charging*). Isso está correto?

Resposta: Incorreto. O defensor está localizado na Área Chave, tornando-o um participante ativo no jogo, portanto, uma Falta por Excesso de Força (*Charging*) não pode ser aplicada.

- 11.90.2 A1 já está se deslocando mais rápido que dois defensores que estão fechando uma pequena abertura para a linha de *Try*. A1 continua tocando sua cadeira de rodas e bate em um oponente com força o suficiente para fazer a cadeira de rodas girar para o lado. Ao fazer isso ele cruza a linha de *Try*. Está correto o árbitro ao invalidar o *Try* e sancionar A1 com uma Falta por Excesso de Força (*Charging*)?

Resposta: Incorreto. A força feita pelo jogador que está com a bola para tentar pontuar é sempre permitida. As únicas exceções são jogadas perigosas ou antidesportivas.

- 11.90.3 B2 se desloca e colide com o para-choque do A3 com força suficiente para fazer sua cadeira de rodas girar 180°. O árbitro penaliza B2 com uma *Falta por Excesso de Força (Charging)*. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. Fazer com que um oponente mude de direção, mesmo em um ângulo maior, não resulta automaticamente em uma *Falta por Excesso de Força (Charging)*. O árbitro deve primeiro concluir que o atleta que está sendo atingido não era um participante ativo da jogada e que havia risco desse atleta se lesionar.

11.91 Falta por Contato antes do Apito

- 11.91.1 Imediatamente após um *Try*, mas antes do apito do árbitro, A2 tenta se livrar de um grupo de jogadores amontoados. B2 toca levemente A2, que muda de direção de deslocamento o suficiente para ficar em posição de desvantagem. O árbitro deve ignorar o contato leve e permitir que a jogada continue?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: Não. A2 foi colocado em desvantagem devido ao contato do B2 antes do apito e deve ser punido com a falta (Contato Antes do Apito).

11.91.2 Imediatamente após um *Try*, mas antes do apito do árbitro, A2 e B3 tocam levemente seus para-choques ao tentarem se livrar do congestionamento. O árbitro deve ignorar o contato leve e permitir que a jogada continue?

Resposta: Sim. O contato foi leve e nenhum dos jogadores ficou em desvantagem.

11.91.3 Antes do apito, A2 se desloca em direção ao B3 e trava a cadeira de rodas dele de forma que B3 não possa se movimentar livremente pela quadra. O árbitro julga que houve um contato acidental e permite que a jogada continue. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. Apesar de não ter havido um som de batida, o contato coloca B3 em desvantagem antes do apito.

11.92 Falta 4 na Área Chave

11.92.1 B3 está defendendo próximo a linha do topo da Área Chave. A2 bate em B3 fazendo com que ele entre na Área Chave como o 4º defensor. O árbitro penaliza B3 com uma falta.

Resposta: Correto. Uma vez que a batida foi legal, B3 deve ser penalizado com a Falta 4 na Área Chave.

11.92.2 Nas seguintes situações, o árbitro está correto em penalizar B2 com uma falta?

a) B2 se desloca do topo da Área Chave para a área próxima do poste para impedir A1 pontuar. Ao fazer isso, ele se desloca por parte da Área Chave, se tornando momentaneamente o quarto defensor na Área Chave.

b) Em uma situação parecida, os jogadores do Time A estão cruzando a linha central ou estão na quadra de defesa quando B2 se desloca do topo da Área Chave para assumir uma nova posição defensiva e cobrir o canto. Ao fazer isso, ele entra parcialmente na Área Chave e se torna temporariamente o quarto defensor na Área Chave.

Resposta:

a) Sim. B2 obteve uma vantagem e deve ser penalizado por isso com a falta de 4 na Área Chave.

b) Não. Absolutamente não houve ganho de vantagem pelo Time B ou perda de vantagem do Time A.

11.92.3 B2 é o quarto defensor no topo da Área Chave. Ao fazer um giro ele levanta suas rodinhas frontais e elas passam por cima da Área Chave, sem que haja contato com o

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

chão. Uma vez que B2 ocupou momentaneamente o espaço na Área Chave o árbitro o pune como o quarto defensor na Área Chave. Esta é a marcação correta?

Resposta: Incorreto. A localização do quarto jogador na quadra é determinada pelo ponto de contato entre a pessoa e o piso.

11.93 Falta por Segurar (Holding)

11.93.1 A2 se desloca e bate no para-choque do B2 com força suficiente para fazer com que B2 caia em seu colo e A2 não consegue continuar tocando sua cadeira de rodas. O árbitro marca Falta por Segurar (*Holding*) contra B2. Isso está correto?

Resposta: Correto. A batida foi legal. B2 colocou A2 em desvantagem uma vez que ele não pode mais continuar se deslocando.

11.93.2 A2 e B2 batem suas cadeiras de rodas uma na outra. Por conta da batida, B2 perde o equilíbrio e toca levemente os joelhos do A2. O árbitro marca uma Falta por Segurar (*Holding*) do B2. Isto está correto?

Resposta: Incorreto. B2 apenas tocou brevemente A2 e não houve desvantagem. A jogada deveria ter sido autorizada a continuar.

11.94 Falta por Saída de Quadra (Leaving the Court)

11.94.1 A2 está tentando superar B1 ao longo da linha lateral. B1 força A2 para fora de quadra. A2 continua se deslocando por fora da quadra e eventualmente supera B1. O árbitro deve permitir que a jogada continue uma vez que originalmente A2 foi forçado para fora da quadra?

Resposta: Não. A2 deve ser penalizado com uma Saída de Quadra (*Leaving the Court*). O jogador deve retornar para a quadra no local mais próximo de onde ele saiu.

11.94.2 O Time A recebe a bola para sua reposição próximo a linha de fundo da quadra de ataque. A2 imediatamente se posiciona na Área Chave (de frente para a linha de *Try*) próximo ao local da reposição da bola. Ele faz isso antes do apito para o contato legal entre os atletas. B1 se posiciona próximo ao A2, entre A2 e o *in-bounder*. B3 se posiciona imediatamente atrás do A2. Que marcação o árbitro deve dar quando:

- a) B3 bate no A2 e faz com que ele saia da quadra entre os postes?
- b) B3 bate e continua empurrando A2 até que ele saia de quadra?

Resposta:

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

- a) A2 é punido com uma Saída de Quadra (*Leaving the Court*).
- b) B3 é punido por Excesso de Força (*Charging*).

11.94.3 A1 está com a posse da bola próximo a linha de *Try*, sob pressão do B1. A1 passa a bola para A2, mas ao fazer isso, ele se desloca para trás e toca o poste por fora da Área Chave depois do passe. O árbitro marca uma falta por Saída de Quadra (*Leaving the Court*). Isso está correto?

Resposta: Não. O jogador A1 tem que estar com a posse da bola e não saiu de quadra por entre os postes, portanto, sem marcação.

11.94.4 A2 está bloqueado por B3 e B4 próximo a linha lateral. Enquanto tente se libertar, A2 sai de quadra. B3 e B4 avançam em direção ao A2 impedindo que ele volte para a quadra. O árbitro está correto ao ignorar a situação e permitir que a jogada continue?

Resposta: Incorreto. B3 e B4 devem ser orientados a permitirem que o jogador volte para a quadra, entretanto, A2 não pode ganhar vantagem ao retornar para dentro da quadra.

11.94.5 Após A1 marcar um *Try* ele continua tocando sua cadeira de rodas por trás da linha de *Try* para entrar em quadra do lado oposto da linha de *Try* onde ele pontuou. O árbitro permite que a jogada continue. Este é o procedimento correto?

Resposta: Correto. O jogador que pontua tem permissão de entrar em quadra em qualquer local da linha de fundo.

11.94.6 A1 tenta passar a bola para A2 que está na Área Chave se deslocando para a linha de *Try*. A bola é interceptada por B1, que está defendendo sua Área Chave. A2 continua se deslocando para fora da quadra entre os postes. O árbitro está correto em interromper a jogada e punir A2 com uma falta (Saída de Quadra - *Leaving the Court*)?

Resposta: Incorreto. Neste caso a bola é interceptada pelo B1 e, conseqüentemente, na quadra de defesa do Time B quando A2 cruza a linha de fundo. A Jogada deve continuar.

11.95 Falta por Empurrar (*Pushing*)

11.95.1 A1, enquanto na quadra de ataque, diminui sua velocidade até parar perto da linha central. B4 se desloca em direção ao A1 e acerta seu para-choque de forma que a roda traseira do A1 faça contato com a linha central. O árbitro pune B4 por uma Falta por Empurrar (*Pushing*) por empurrar ilegalmente A1 para uma violação de Volta de Quadra. Está é uma decisão correta?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: Incorreto. Não houve falta a partir do momento que o contato inicial foi legal. Entretanto desse ser marcada a violação de Volta de Quadra (ver Art. 96).

11.95.2 A1 está em disparada para o *Try*. B1 está logo atrás e é empurrado pelo B2 para ganhar velocidade adicional. O árbitro está correto em penalizar B2 com uma Falta por Empurrar (*Pushing*)?

Resposta: Correto. Um jogador não pode ser ajudado por um companheiro de time por meio de um empurrão.

11.95.3 A1 está parcialmente impedido de pontuar por B1 e B2. A4 vem por trás e bate em A1 em direção da linha de *Try*. O árbitro sinaliza o *Try*. Isso está correto?

Resposta: Correto. Uma batida é considerada um contato inicial e é permitida.

11.95.4 A3 se desloca para a Área Chave e bate em B2 próximo a linha do *Try*. Então ele continua a empurrar B2 até forçar ele para fora da linha de *Try*. O árbitro deve penalizar B2 por uma Saída de Quadra (*Leaving the Court*)?

Resposta: Não. Após o primeiro contato (batida legal) um jogador não pode continuar empurrando outro jogador para uma posição ilegal. A3 deveria ser punido com uma Falta por Empurrar (*Pushing*).

11.95.5 B2 e B3 bloqueiam A1 perto da linha de *Try*. Entretanto, A1 sendo mais forte, continua empurrando B2 e B3 para o lado (após o contato inicial) e se dirige para o *Try*. O árbitro invalida o *Try* e pune A1 por empurrar (*Pushing*). Isto é correto?

Resposta: Incorreto. A1 (que está com a bola) empurra B2 e B3 para o lado, mas não para uma posição ilegal, portanto, nenhuma marcação de Falta por Empurrar (*Pushing*) deve ser dada e o *Try* deve ser validado.

11.95.6 Qual marcação o árbitro deve fazer quando o jogador A1 usa sua mão para empurrar:

- a) seu próprio companheiro de equipe, A2 para defender?
- b) um oponente, B1, fazendo contato com seu corpo?
- c) um oponente, B1, fazendo contato com sua cadeira de rodas?

Respostas:

- a) Falta por Empurrar (*Pushing*), um jogador não pode usar suas mãos para ajudar um companheiro de time defender ou pontuar.
- b) Uso Ilegal das Mãos (*Illegal Use of Hands*).
- c) Uso Ilegal das Mãos (*Illegal Use of Hands*).

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

11.96 Falta por Uso Ilegal das Mãos (Illegal Use of Hands)

11.96.1 B2 alcança a bola dentro do espaço vertical do A1. Ao tocar a bola com a mão, ele também faz pressão no braço do A1 com seu próprio braço, criando uma clara desvantagem. O árbitro deve permitir que a jogada continue?

Resposta: Não. Se os dois contatos forem simultâneos e a pressão feita na mão do A1 causar uma desvantagem, o contato no braço se torna em uma falta e deve ser marcada.

11.96.2 B4 tenta tocar a bola no colo do A1. Para se defender contra B4, A1 enquanto segura a bola com as duas mãos levanta seu cotovelo lateralmente, tocando o braço do B4, fazendo contato com ele fora da área de proteção. O árbitro pune B4 por Uso Ilegal das Mãos (*Illegal Use of Hands*). Isso está correto?

Resposta: Incorreto. Como não houve vantagem ou desvantagem, não deveria ter marcação.

11.96.3 A1 está segurando a bola acima da sua cabeça. B2 tenta acertar a bola. A1 empurra a mão do B2 para longe. O árbitro para a jogada e pune A1 com uma falta de Uso Ilegal das Mãos (*Illegal Use of Hands*). Isso está correto?

Resposta: Correto. O contato ocorreu fora da Zona de Verticalidade, que acaba no topo da cabeça do A1, e o A1 que iniciou o contato.

11.96.4 B1 está balançando sua mão na frente do A1 (dentro da Zona de Verticalidade) para impedir um passe. A1 move a bola ao redor e ocorre um leve contato, não colocando nenhum dos jogadores em desvantagem. O árbitro deve parar o jogo e punir B1 por uma falta?

Resposta: Não. Uma vez que não houve vantagem/desvantagem e o contato foi acidental, a jogada deve continuar.

11.97 Falta Spinning

11.97.1 A2 está na Área Chave esperando um passe. B1 se desloca para trás dele e bate em sua roda traseira, fazendo com que as rodinhas dianteiras se levantem. Qual é a marcação se:

- a) A2 é deslocado o suficiente para perder a bola?
- b) A2 perde o equilíbrio o suficiente para colocar sua mão no chão para prevenir sua queda?

Resposta:

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

- a) Nenhuma marcação uma vez que a segurança do A2 não este em risco.
- b) Falta de Spin – A2 está em desvantagem e ameaçado por uma possível queda.

11.97.2 A2 e B2 estão seguindo A1 na direção da linha de *Try*. Na tentativa de bloquear para A1, A2 faz um toque legal em B2. Por causa desse toque, B2 faz com que A1 gire. O árbitro pune B2 por fazer uma Falta de Spinning. Isso está correto?

Resposta: Correto: B2 causou o giro no A1 e é punido com a falta.

11.97.3 A1 está se deslocando de costas na quadra. Na tentativa de pará-lo, B1 coloca seu para-choque na extremidade da roda traseira do A1. A1 gira e cai com sua cadeira de rodas. Isso é uma marcação de Spinning?

Resposta: Não. Uma vez que A1 está se deslocando de costas, a traseira da sua cadeira de rodas é considerada a parte da frente e, assim, o contato foi feito na frente do eixo.

11.98 Falta de 1 Metro

11.98.1 A1 está repondo a bola. A2 passa na frente do A1, dentro do raio de 1m e recebe a bola do outro lado da área de restrição de 1m. O árbitro permite que a jogada continue. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. A área de restrição de 1m é neutra e não pode ser infringida por nenhum dos Times durante a reposição da bola, resultando neste caso em um *Turn-Over*.

11.98.2 A1 está repondo a bola após um *Try* e se desloca para perto do B1 que está bloqueado pelo A2 e A3. Os três jogadores estão dentro da área de restrição de 1m. Qual a marcação correta se:

- a) A1 passa a bola para A3?
- b) A1 passa a bola diretamente no colo do A2 que está muito perto da linha de *Try*?
- c) A1 passa a bola para A4 que está a 3 metros de distância e então pede ao árbitro que mande B1 sair do lugar para que ele possa entrar em quadra?

Respostas:

- a) Falta de 1m de A3.
- b) Falta de 1m de A2.
- c) Os jogadores estavam legalmente fora do raio de 1m antes da bola ser colocada à disposição do *in-bounder*. A jogada deve ter continuidade com B1 mantendo sua posição dentro de quadra. A1 deve entrar em quadra dentro do ângulo de 45°. Quando

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

apenas um ângulo ligeiramente maior está disponível, A1 pode entrar em quadra dando a volta em B1, mas longe da direção da jogada.

- 11.98.3 A1 está repondo a bola após um *Try*. B2 entra na área de 1m. O árbitro marca Falta de 1m do B2 e dá a reposição da bola para o Time A na lateral. Este é o procedimento correto?

Resposta: Não. O local para a reposição deve permanecer o mesmo, em qualquer lugar da linha de fundo. A bola deve ser repostada a partir da linha de fundo após um *Try*.

Seção 12 FALTAS TÉCNICA, FLAGRANTE E DESQUALIFICANTE

12.100 Falta Técnica do Jogador

- 12.100.1 B4 é punido por uma Falta Técnica ao mesmo tempo que A1 pontua. O Time A deve ser beneficiado com um *Penalty Try* e B4 deve ser dispensado de cumprir a penalidade?

Resposta: Não. Faltas Técnicas são cumpridas em qualquer circunstância.

- 12.100.2 B1 não consegue alcançar a bola erguida pelo A1 que pretende fazer um passe alto para A2 que está na Área Chave. B1 pressiona A1 acenando com a mão na frente dos olhos de A1. A1 parece não se perturbar. O árbitro permite que o jogo continue. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. Acenar com a mão na frente dos olhos é uma atitude antidesportiva e perigosa e B1 deve ser punido com uma Falta Técnica.

- 12.100.3 O Time A está em um contra-ataque de 3 contra 2. B1 se move para a trajetória de um dos atacantes. O curto espaço de tempo impede que o atacante pare ou mude sua trajetória. B1 sofre uma batida e cai intencionalmente na trajetória dos jogadores que se aproximam. Uma vez que ele está na linha direta dos jogadores que estão chegando, o árbitro para o jogo e penaliza B1 com uma Falta Técnica. Isso está correto?

Resposta: Sim. B1 se utilizou de uma tática antidesportiva e perigosa para obter a paralização da jogada.

- 12.100.4 B3 desvia um passe do A1 para o A3. Enquanto a bola ainda está solta, A1 pede um *Time-Out* na tentativa de interromper a jogada e obter uma vantagem. Qual a marcação correta se:

- a) O Árbitro não consegue ver se a bola ainda está solta. Como resultado, o jogo é interrompido para o *Time-Out*. Imediatamente, o Árbitro percebe que nenhum jogador do Time A tinha a posse da bola.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

- b) O Árbitro vê que a bola ainda está solta e permite que o jogo continue. B1 consegue a posse da bola.

Respostas:

- a) **Falta Técnica.** A Falta Técnica deve ser marcada uma vez que A1 criou uma paralisação ilegal que resultou em um atraso do jogo.
- b) **Nenhuma marcação.** O Árbitro deve estar ciente das regras e ignorar o pedido de A1, permitindo que B1 consiga ter o domínio da bola.

- 12.100.5 B4 está tendo dificuldades de defender contra A3 durante boa parte da primeira metade do jogo. Na segunda metade ele resolve insultar as habilidades de jogo do A3 na esperança de quebrar sua concentração. O árbitro está correto em ignorar a tática do B4 uma vez que não foi utilizada nenhuma linguagem vulgar?

Resposta: Não. B4 está utilizando uma atitude antidesportiva para compensar suas dificuldades para defender contra A3 e deve ser penalizado com uma Falta Técnica.

- 12.100.6 A1 está repondo a bola. B1 avança após a reposição e impede A1 de entrar completamente em quadra. O árbitro pune B1 com uma Falta Técnica por atrasar o jogo. Isso está correto?

Resposta: Correto. O defensor deve permitir que o jogador que repôs a bola retorne completamente para a quadra imediatamente após a reposição da bola.

- 12.100.7 A1 está repondo a bola. Após a reposição A1 espera alguns segundos e então tenta entrar em quadra. B1 impede A1 de entrar completamente em quadra. O árbitro deve punir B1 com uma Falta Técnica?

Resposta: Sim. O tempo não é um problema e A1 deve ter a capacidade de entrar em quadra quando ele escolher fazer isso.

- 12.100.8 A1 está repondo a bola na linha lateral. B1 fica fora da linha de 1m, porém próximo a linha lateral. Após a reposição da bola, A1 entra em quadra em um ângulo em direção a B1 e, portanto, ele não consegue entrar completamente em quadra. O árbitro deve penalizar B1 com uma Falta Técnica por retardar o Jogo?

Resposta: Não. A1 tem a possibilidade de entrar completamente dentro de quadra ou entrar sem fazer contato com B1. Nenhuma Falta Técnica deve ser aplicada. A1 não pode forçar uma Falta Técnica de B1.

- 12.100.9 O jogador B1 está no *Penalty Box*. Os jogadores A1 e A2 se posicionam para travar B1 quando ele sair do *Penalty Box*. O jogador A1 faz um *Try*. B1, ao tentar entrar em quadra entra ilegalmente por não respeitar a entrada/saída do *Penalty Box*. O árbitro deve punir o jogador B1 com uma Falta Técnica e o jogador cumprir uma penalidade adicional?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: Sim. B1 ganhou vantagem ao ignorar a entrada/saída do *Penalty Box*.

- 12.100.10 O jogador A1 está repondo a bola para A2, que está posicionado perto do local da reposição (atrás do 1m). B1 e B2 estão disputando com A2 próximos a linha lateral. A1 entra em quadra e faz contato com A2, impedindo-o de sair de quadra. Existe alguma marcação a ser feita?

Resposta: Sim. A1 é culpado de comportamento antidesportivo e não tem o direito de ajudar um companheiro de equipe de fora da quadra. A1 recebe um Falta Técnica, mas o Time A mantém a posse da bola.

- 12.100.11 O jogador A1 é legalmente atingido por B1 em um ângulo que faz com que B1 fique momentaneamente desequilibrado em uma roda. A2, que já estava tentando um contato legal em B1, é incapaz de evitar a batida enquanto B1 ainda está desequilibrado. Isso faz com que B1 caia. A2 é penalizado com uma *Falta Técnica*. Isso está correto?

Resposta: Sim. Embora a colisão fosse inevitável, esta é uma jogada perigosa. O jogador A2 ainda é responsável por suas ações e deve ser penalizado com uma *Falta Técnica*. O Time A mantém a posse da bola.

12.101 Falta Técnica de uma Pessoa do Banco

- 12.101.1 O técnico da Equipe A está usando linguajar ofensivo direcionado a alguns jogadores do seu próprio time que estão em quadra devido ao baixo rendimento. O árbitro ignora a situação pois os comentários do técnico não são direcionados aos árbitros ou aos jogadores adversários. Isso é correto?

Resposta: Incorreto. O adequado decoro em quadra deve ser aplicado em todos os momentos e o técnico deve ser penalizado com uma Falta Técnica.

- 12.101.2 No decorrer do jogo o técnico B repetidamente vai além da área do banco do seu time para insultar seus jogadores em quadra. Isso interfere com o trabalho da Mesa de Arbitragem. O árbitro está correto ao penalizar o técnico B com uma Falta Técnica após o técnico ter sido advertido?

Resposta: Correto.

- 12.101.3 A2 e B3 estão brigando. O técnico do Time A sai da área do banco do seu time para ajudar os árbitros a restaurarem a ordem. Uma Falta Técnica deve ser direcionada contra o técnico por ele ter saído da área do banco?

Resposta: Não. Use o bom senso. Se o pessoal do banco auxilia na interrupção da briga, então nenhuma punição deve ser aplicada ao *Staff* do banco.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

12.101.4 Descobriu-se que um dos jogadores do Time B que está em quadra não é um dos 4 jogadores designados para iniciar a partida. Qual é o procedimento correto para os árbitros seguirem quando isso acontece:

- a) Antes do início da partida?
- b) Após o início da partida?

Respostas:

- a) O(s) jogador(es) incorreto(s) deve(m) sair da quadra imediatamente e a formação inicial indicada pelo Técnico deve entrar em quadra. Nenhuma Falta Técnica é aplicada.
- b) Será dada uma Falta Técnica contra o técnico do Time B. A formação inicial indicada pelo Técnico deve ir para a quadra, a menos que uma alteração seja aprovada pelo Árbitro por uma questão médica ou de equipamento. Um jogador do Time B será escolhido pelo técnico da equipe para cumprir a penalidade.

12.102 Falta Técnica de Equipamento

12.102.1 Antes do início do torneio todas as cadeiras de rodas do Time A passaram por uma Checagem de Cadeiras (*Chair Check*). Durante o primeiro jogo do torneio a cadeira de rodas do A1 é danificada e posteriormente reparada. No segundo jogo do torneio o Time B protesta sobre a legalidade da cadeira de rodas. Qual o processo que os árbitros devem seguir?

Resposta: A cadeira de rodas deve ser checada novamente.

a) Qual a penalidade/procedimento se a cadeira de rodas é considerada LEGAL?

Resposta: Se a cadeira de rodas está LEGAL, o Time que solicitou a checagem, neste caso o Time B, é penalizado com uma *Falta Técnica* e com a perda de um *Time-Out* de 60 segundos pelo atraso do jogo. No caso de não haver mais *Time-Out* de 60 Segundos, duas (2) *Faltas Técnicas* devem ser dadas e cumpridas consecutivamente por um jogador escolhido pelo técnico do Time B.

b) Qual a penalidade/procedimento se a cadeira de rodas é considerada ILEGAL quando a cadeira/jogador entra pela primeira vez na partida?

Resposta: Se a cadeira de rodas é protestada no momento que ela entra pela primeira vez na partida, o jogador é penalizado com uma Falta Técnica uma vez que sua cadeira de rodas não se torna ilegal no decorrer da partida.

Procedimento: O Árbitro deve reportar a *Falta Técnica* para a Mesa de Penalidade e colocar o jogador penalizado atrás/fora do *Penalty Box*. O jogador deve permanecer no

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

lugar até que seu substituto seja liberado do *Penalty Box*. O substituto assumirá a posição dentro do *Penalty Box* (liberação após 1 *Try* ou 60 segundos).

Raciocínio: O jogador foi penalizado por uma cadeira de rodas ilegal. Ele não deve ter permissão para começar a consertar a cadeira de rodas antes que sua penalidade seja cumprida.

Rechecagem: A Rechecagem só pode ser realizada durante o intervalo entre dois quartos ou no intervalo do meio da partida para evitar mais atrasos na partida. Isso também garante que o pessoal do Time tenha tempo adequado para consertar a cadeira de rodas sem pressa. Além disso, o técnico desse jogador não tem permissão para pedir um *Time-Out* para verificar novamente a cadeira de rodas quando ela entre na partida ilegalmente.

c) Qual a penalidade/procedimento se a cadeira de rodas for considerada ILEGAL depois que a cadeira de rodas/jogador tiver tido tempo no jogo?

Resposta: Se uma cadeira de rodas for protestada após ela ter tido tempo no jogo, o jogador receberá um *Time-Out* de Equipamento de forma que ele tente consertar a cadeira de rodas. Se ele for incapaz de consertar a cadeira de rodas em 60 segundos, o jogador será substituído. Nenhuma penalização será aplicada ao jogador. O técnico deve utilizar um *Time-Out* para recheckar a legalidade da cadeira de rodas.

d) Qual o procedimento caso a cadeira de rodas não tenha tido nenhum tempo de jogo e for protestada no intervalo do meio da partida?

Resposta: Uma cadeira de rodas só pode ser protestada quando ela entra em quadra. Quando o jogador entrar em quadra ele será avaliado como indicado anteriormente.

12.102.2 Faltando 10 minutos para o início da partida, o técnico do Time A protesta a cadeira de rodas do jogador B1. Como você administra essa requisição se:

- a) B1 faz parte da formação inicial?
- b) B1 é um jogador reserva?

Resposta: O árbitro desconsidera essa solicitação e indica que a cadeira de rodas do B1 deve ser checada assim que ele tenha entrado em quadra para participar da partida.

a) A cadeira de rodas deve ser checada quando o jogador entrar em quadra para iniciar a partida. Se o protesto for confirmado, o Time B iniciará a partida com um jogador cumprindo a Falta Técnica.

Procedimento: O árbitro deve reportar a Falta Técnica para a Mesa de Penalidade e colocar o jogador penalizado atrás/fora do *Penalty Box*. O jogador penalizado deve

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

permanecer no lugar até que seu substituto seja liberado do *Penalty Box*. O substituto assumirá a posição dentro do *Penalty Box* (liberação após 1 *Try* ou 1 minuto).

b) A cadeira de rodas deve ser checada quando a substituição for concluída durante a partida.

12.103 Excesso de Pontos em Quadra

12.103.1 O Time A é penalizado por ter muitos pontos na quadra. O árbitro está correto ao dar ao técnico do Time A a escolha do jogador para cumprir a penalidade?

Resposta: Sim.

Procedimento: O Técnico do Time A deve selecionar um jogador da formação em quadra para cumprir a *Falta Técnica*. Uma substituição será feita para atingir o valor correto de pontos na quadra.

12.103.2 A1 (3,0) e A2 (1,5) estão cumprindo penalidade e A3 (3,0) está do lado de fora do *Penalty Box* aguardando seu momento para cumprir sua penalidade (Art. 80). A4 (0,5) é acompanhado por A5 (3,0) para cumprir o requisito de número mínimo de jogadores em quadra para continuar a partida. A4 se lesiona e não pode mais continuar na partida. O Time A tem A6 (3,0) e A7 (2,0) no banco. O técnico A pode substituir o jogador lesionado pelo A7?

Resposta: O técnico A não tem jogador que possa substituir o jogador lesionado e ao mesmo tempo respeitar a pontuação máxima dentro de quadra. Portanto, o Time A deve perder o jogo neste momento.

12.104 Falta Flagrante

12.104.1 A1 está à frente de todos os defensores e prestes a pontuar. B2 se aproxima em um certo ângulo e faz um contato imprudente com a cadeira de rodas do jogador A1 atrás do eixo traseiro, fazendo com que o jogador gire ou perca seu equilíbrio sem que ele caia. O Árbitro está correto em penalizar B2 com uma *Falta Flagrante*?

Resposta: Correto. O Time A recebe um *Penalty Try* e o jogador B2 cumprirá duas penalizações.

12.104.2 A1 está à frente de todos os defensores e prestes a pontuar. B2 se aproxima em um certo ângulo e faz um contato antidesportivo com a cadeira de rodas do jogador A1 atrás do eixo traseiro, causando a queda do jogador. O árbitro penaliza B2 com uma *Falta Flagrante*. Isso está correto?

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

Resposta: Correto. O Time A recebe um *Penalty Try* e o jogador B2 cumprirá duas penalizações.

- 12.104.3 A1 está com a bola e se deslocando em direção ao *Try*. B1 agarra A1 pelo braço, estendendo-o para atrás do jogador em um ângulo inseguro. O árbitro marca uma Falta Flagrante uma vez que não houve tentativa de tocar a bola e a ação foi antidesportiva. Como isso foi feito na linha de *Try*, quando não havia possibilidade de afetar a pontuação, ela foi considerada um ato de intimidação. O árbitro deve marcar um *Penalty Try* e B1 cumprir 2 penalizações?

Resposta: Correto.

- 12.104.4 O jogador A1 colide legalmente de frente com B1 fazendo com que A1 fique momentaneamente desequilibrado em uma roda. Enquanto nessa posição, B2 faz uma tentativa imprudente de atingir A1, causando sua queda. O Árbitro marca uma *Falta Flagrante*. Isto está correto?

Resposta: O árbitro está correto em marcar a falta do B2. Essa é uma jogada imprudente e antidesportiva e B2 será punido com uma *Falta Flagrante*.

- 12.104.5 Durante a mesma partida, o jogador B2 comete sua segunda *Falta Flagrante*. O Árbitro está correto em sinalizar a *Falta Flagrante* e depois a *Falta Desqualificante* e penalizar o substituto que entrará em quadra apenas com a punição de *Falta Desqualificante*?

Resposta: Incorreto. O jogador cometeu uma *Falta Flagrante*. A penalidade para a *Falta Flagrante* são três (3) penalizações de 60 segundos, a menos que a Falta Flagrante cause uma perda de posse de bola, ou um *Penalty Try* seja marcado. O Mesário do Penalty Box indicará na Súmula de Penalidades, a *Falta Flagrante* do jogador desclassificado, B2, que deverá ser expulso da quadra de jogo. O Técnico poderá fazer uma substituição para montar uma formação legal.

Procedimento: Como o jogador desqualificado tem que deixar a quadra de jogo imediatamente, um jogador da mesma equipe, selecionado pelo técnico conforme especificado nas regras, cumprirá a penalidade.

12.105 Falta Desqualificante

- 12.105.1 A1 dá um soco em B1. O Árbitro marca uma *Falta Desqualificante* para A1. A1 é expulso da quadra de jogo e é substituído pelo Jogador A5 (que tem a mesma pontuação ou mais do que o jogador removido), que cumpre uma penalidade de um minuto. Isso está correto?

Resposta: Sim. A1 tem que deixar a quadra de jogo e A5 cumprir a penalidade de 1 minuto completo.

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

12.105.2 Após o Árbitro notar que o Jogador A2 esvaziou seu coletor de urina no Banco de Reservas de seu Time, ele pune A2 com uma *Falta Desqualificante*. O procedimento apropriado foi seguido?

Resposta: Sim.

12.105.3 O 3,0 do Time A recebe uma *Falta Desqualificante*. Os outros jogadores em quadra são 2,0, 2,0 e 1,0. Apenas um 3,5 e 2,5 estão disponíveis para substituição. Quem você substituiria?

Resposta: O Artigo 106 afirma que você deve substituir pelo jogador de maior pontuação se eles têm a mesma diferença de pontuação. Nesta situação, o 3,5 colocaria a equipe com 8,5 pontos, uma formação ilegal. Uma vez que a equipe é capaz de colocar em quadra uma equipe legal, substitua pelo 2,5 e deixe a partida continuar ao invés de criar uma desistência.

12.105.4 Após A2 ter cometido uma Falta Desqualificante se descobre que o Relógio dos 40 segundos não foi acionado, portanto ocorreu um Erro Corrigível. O árbitro está correto em desconsiderar a Falta Desqualificante e permitir que o jogador que cometeu a falta permaneça no jogo?

Resposta: Incorreto. O árbitro levará a bola para o local onde ocorreu o erro e desconsiderará a penalidade Desqualificante, mas o jogador que cometeu a Falta Desqualificante ainda assim será expulso da partida.

Procedimento: O jogador desqualificado deve deixar o local da partida e um substituto assumirá seu lugar em quadra. A penalidade pela Falta Desqualificante (1 minuto completo) não será aplicada.

Raciocínio: Uma Falta Desqualificante é uma situação grave que precisa ser administrada.

Seção 13 PENALIDADES

13.107 Saída do Penalty Box

13.107.1 B1 é punido por uma Falta por Contato antes do Apito. Ele reclama usando linguagem profana em direção ao árbitro. O árbitro adicionalmente o penaliza com uma Falta Técnica. Ele continua e intimida o árbitro batendo nele com sua cadeira de rodas. O árbitro então procede a desqualificação do B1 do jogo. O técnico do Time B agora deve escolher um jogador (da mesma pontuação ou pontuação maior se houver mais de uma opção) para cumprir todas as penalidades dadas para B1 (1 minuto pelo Contato Antes

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

do Apito, 1 minuto pela Falta Técnica e 1 minuto completo pela Falta Desqualificante). Este é o procedimento correto?

Resposta: Sim.

13.107.2 B3 está pagando a penalidade por uma Falta Comum. O relógio da partida não está a vista e ele presume que a penalidade acabou. Ele volta ao jogo com alguns segundos restantes de penalidade. O oficial do Penalty Box se dá conta do ocorrido e comunica o árbitro na próxima bola morta. O árbitro deve punir o jogador com uma Falta Técnica?

Resposta: Correto. O jogador retornou ao jogo sem permissão de qualquer oficial.

13.107.3 B2 está cumprindo uma penalidade quando A3 marca um *Try*. B2 deixa o Penalty Box sem nenhuma notificação de qualquer oficial. O árbitro vê B2 entrando em quadra e penaliza B2 com uma Falta Técnica por entrar na partida ilegalmente. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. É permitido ao jogador que ele entre novamente na partida após um *Try* ter sido marcado.

Nota: Um jogador não pode voltar ao jogo após um *Penalty Try*.

13.107.4 B2 está cumprindo uma penalidade quando o Time oponente recebe um *Penalty Try*. O oficial do *Penalty Box* libera B2 do *Penalty Box*. O árbitro vê B2 entrando em quadra e penaliza B2 com uma Falta Técnica por entrar ilegalmente no jogo. Isso está correto?

Resposta: Incorreto. O oficial do *Penalty Box* cometeu um erro ao permitir que B2 retornasse ao jogo. B2 tem que voltar para o *Penalty Box* para terminar de cumprir sua penalidade sem nenhuma punição nova.

13.107.5 Com 4'50" faltando no Relógio do Jogo, B1 recebe punição por *Falta Flagrante*. A punição pela falta inicial foi um *Penalty Try* e B1 deve cumprir 2 penalidades com liberação por *Try*. Faltando 4'30" B2 é punido por *Uso Ilegal das Mãos*. Faltando 4'10" A1 marca um *Try* e a primeira falta do B1 é cumprida e a segunda falta começa faltando 4'10". Faltando 4'05" A1 pontua e B2 é liberado do *Penalty Box* uma vez que sua penalização começou primeiro. B1 deve continuar cumprindo sua segunda falta a partir do tempo 4'10" ou 4'05"?

Resposta: Correto. O tempo correto é 4'10". A posição dos jogadores no *Penalty Box* é de responsabilidade do *Oficial do Penalty Box*. O Árbitro deve estar ciente da ordem de liberação dos jogadores e dar apoio o *Oficial do Penalty Box* quando necessário.

13.107.6 O jogador B1 comete uma falta faltando 7'50" no relógio de jogo e é colocado no *Penalty Box*. B2 então comete uma falta faltando 7'25" no relógio de jogo e é colocado no *Penalty Box*. Antes de B1 ser liberado do *Penalty Box*, B3 comete uma falta. B3 é colocado atrás da área do *Penalty Box* e espera para começar a cumprir sua penalidade. B5 é

Interpretações das Regras Internacionais do Esporte Rugby em Cadeira de Rodas

substituído no jogo para garantir que o Time B tenha uma equipe legal na quadra. O tempo corre para 6'50" e B1 é liberado do *Penalty Box* durante a bola viva. O Oficial do *Penalty Box* impede que B3 entre na área do *Penalty Box* até que haja uma interrupção do jogo. Quando a próxima paralisação ocorre, o Time B substitui, para fazer uma escalação legal na quadra, e B3 começa a cumprir sua penalidade no momento da paralisação. Este procedimento está correto?

Resposta: Sim.