



## LEI 9 – MODO DE MARCAR OS PONTOS

### A. PONTOS MARCADOS

#### 1 VALOR DE OS PONTOS

<b>Try.</b> Marca-se um try quando um jogador atacante é o primeiro a apoiar a bola no in-goal dos oponentes.	5 pontos
<b>Try Penal.</b> Marca-se um try penal entre os postes se, através de Jogo Sujo de um oponente, um jogador que provavelmente teria marcado um try, é impedido de fazê-lo.	5 pontos
<b>Conversão.</b> Um try marcado por um jogador, dá á sua equipe o direito de tentar obter dois pontos extras, executando um pontapé goal. O mesmo se aplica ao try penal. Este pontapé é uma Conversão que pode ser efetuado mediante um chute colocado ou um drop kick.	2 pontos
<b>Penalidade.</b> Um jogador marca uma penalidade convertendo um goal de um pontapé penalidade.	3 pontos
<b>Drop Goal.</b> Um jogador marca um drop goal convertendo um goal de um drop kick no Jogo Aberto. A equipe á qual se concedeu um free kick não pode marcar um drop enquanto a bola não se torne morta, ou após um oponente a tenha jogado ou tocado, ou tenha tackleado o portador da bola. Esta restrição também se aplica a um scrum realizado em lugar do free kick.	3 pontos
<b>Goal.</b> Um jogador marca um goal chutando a bola sobre o travessão e entre os postes de goal dos seus oponentes, desde o Campo de Jogo, mediante um chute colocado ou um drop kick. Não se pode marcar um goal de um kick-off, saída de 22 metros ou free kick.	

#### 2 PONTAPÉ AO GOAL – CIRCUNSTÂNCIAS ESPECIAIS

- (a) Se após ser chutada, a bola toca o solo ou qualquer companheiro do chutador, não se pode validar um goal.
- (b) Se a bola tiver cruzado o travessão o goal será validado, mesmo quando o vento a empurre para trás, para o Campo de Jogo.
- (c) Se um oponente comete uma infração enquanto se está executando o chute ao goal, porém mesmo assim o pontapé ao goal tem sucesso, a vantagem é aplicada e se validam os pontos marcados.
- (d) Qualquer atleta que toque a bola na tentativa de evitar que um goal de uma penalidade seja marcado está tocando a bola de forma ilegal.

**Penalidade:** Pontapé de Penalidade.

## B CONVERSÃO (PONTAPÉ DE CONVERSÃO)

### DEFINIÇÃO

Quando um jogador marca um try, a sua equipe tem direito a tentar marcar um goal executando um pontapé ao goal; o mesmo também se aplica ao try penal. Este pontapé é uma Conversão. Uma Conversão pode ser cobrada com um pontapé ou um drop kick.

### CONVERSÃO



#### 1 EFETUANDO A CONVERSÃO

- (a) O chutador deve utilizar a bola que estava em jogo salvo que esteja defeituosa.
- (b) O Pontapé de Conversão será cobrado sobre uma linha que passe através do local onde o try foi marcado.
- (c) Um colocador é um companheiro que segura a bola para que o chutador a chute.
- (d) O chutador pode colocar a bola diretamente sobre o solo, ou sobre areia, serragem ou um tee para chutar aprovado pela União.
- (e) O chutador deve executar o pontapé dentro do lapso de um minuto, considerado desde o momento em que o chutador indicou a intenção de efetuar o pontapé. Esta intenção se concretiza mediante a chegada do tee ou areia, ou o chutador iniciar a preparação de um suporte com o próprio solo. O jogador deve completar



o pontapé dentro do minuto mesmo que a bola caia, e deva ser colocada de novo em posição.

**Penalidade.** Se o chutador não efetuar o pontapé dentro do tempo permitido, o pontapé será anulado.

## 2 A EQUIPE DO CHUTADOR

- (a) Toda a equipe do chutador, exceto o colocador deve estar atrás da bola quando esta é chutada.
- (b) O chutador e/ou o colocador não devem fazer nada para induzir os seus oponentes a carregar antecipadamente.
- (c) Se a bola cai antes que o chutador inicie a sua corrida, o árbitro lhe permitirá que a volte a colocar sem demora excessiva. Enquanto a bola é colocada novamente, os oponentes devem permanecer atrás da sua linha de meta.

Se a bola cai após o chutador ter começado a sua corrida, o chutador deve chutá-la ou tentar um drop goal.

Se a bola cai e rola para além da linha que passa pelo local onde o try foi marcado e o chutador a chuta, e a bola cruza sobre o travessão, deve-se validar o goal.

Se a bola cai e rola para além da linha lateral após o chutador ter começado a sua corrida, o pontapé deve ser anulado.

**Penalidade:** (a) (b) (c) Se a infração é da equipe do chutador, o pontapé deve ser anulado.

## 3 A EQUIPE Oponente

- (a) Toda a equipe oponente deve estar atrás da sua linha de meta até que o chutador inicie a sua corrida ou chute. Quando o chutador o tenha efetuado os adversários podem carregar ou saltar para tentar impedir o goal.
- (b) Quando a bola cai após o chutador ter começado a sua corrida, os oponentes podem continuar a sua carga.
- (c) A equipe defensora não deve gritar durante a execução de um pontapé ao goal.

**Penalidade:**(a)(b)(c) Se a equipe oponente comete uma infração porém o pontapé é convertido será validado o goal.

Se o pontapé não é bem sucedido, o chutador pode tomar outro pontapé e não será permitida a carga da equipe oponente.

Quando se permite um novo pontapé, o chutador pode repetir todos os preparativos. O chutador pode trocar o tipo de chute.