

**LEI 12 - KNOCK-ON OU PASSE FORWARD****DEFINIÇÃO - KNOCK-ON**

Um knock-on se produz quando um jogador perde o controle da bola e esta vai para frente, ou quando um jogador golpeia a bola para frente com a mão ou o braço, ou quando a bola toca na mão ou no braço e vai para frente, e a bola toca o solo ou outro jogador, antes que o primeiro jogador possa agarrá-la.

“Vai para frente” significa na direção da linha de bola morta da equipe oponente.

**EXCEÇÃO**

**Carga.** Se enquanto um jogador tenta bloquear um pontapé de um oponente, a bola vai para frente como num knock-on, porém o jogador não tem a intenção de agarrar a bola, o jogo continua.



## CARGA



### DEFINIÇÃO – PASSE FORWARD

Um passe forward produz-se quando um jogador atira ou passa a bola para frente. “Para frente” significa em direção à linha de bola morta da equipe oponente.

### EXCEÇÃO

**Ressalto para frente.** Se a bola não é arremessada para frente porém toca em um jogador ou no solo e pinga ou ressalta para frente, não é um passe forward.

### 1 O RESULTADO DE UM KNOCK-ON OU PASSE FORWARD

- (a) **Knock-on ou passe forward não intencional.** Deve-se marcar um scrum no local da infração.
- (b) **Knock-on ou passe forward não intencional em um alinhamento lateral.** Deve-se marcar um scrum a 15 metros da linha lateral.
- (c) **Knock-on ou passe forward e entra no in-goal.** Se um jogador atacante comete um knock-on, ou faz um passe forward no campo de jogo e a bola entra no in-goal dos seus oponentes, e aí se torna morta, deve-se marcar um scrum no local onde se produziu o knock-on ou passe forward.
- (d) **Knock-on ou passe forward dentro do in-goal.** Se um jogador de qualquer uma das duas equipes comete um knock-on ou faz um passe forward dentro do in-goal, deve-se marcar um scrum a 5 metros da linha do in-goal, sobre uma linha que passe através do local da infração, a não menos de 5 metros da linha lateral.



(e) **Knock-on ou passe forward intencional.** Um jogador não deve cometer um knock-on ou fazer um passe forward intencional.

**Penalidade:** Pontapé de Penalidade. Se a infração impede um try que, de outro modo provavelmente teria sido marcado, deve-se marcar um try penal.

(f) Se a bola vai para frente como em um knock-on enquanto o jogador tenta agarrar a bola, e esse jogador segura antes a mesma toque o solo ou outro jogador, o jogo continua.