

LEI 17 – MAUL

DEFINIÇÃO

Um maul se produz quando um jogador portando a bola é seguro por um ou mais oponentes, e um ou mais companheiros do portador da bola entram em contato com o portador da bola. Todos os jogadores envolvidos estão sobre seus pés e movendo-se em direção a uma linha de meta. O Jogo Aberto termina.

1 FORMANDO UM MAUL

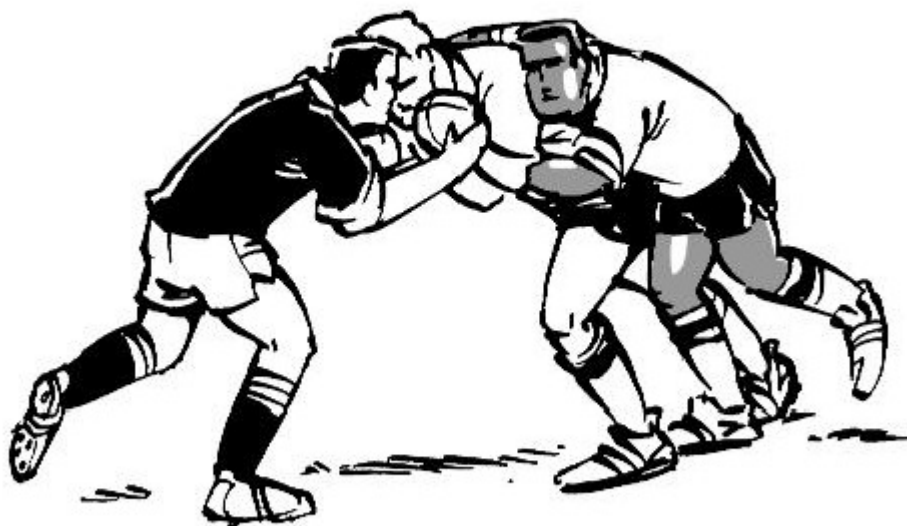
Onde um maul pode ter local somente no Campo de Jogo.

Como os jogadores estão sobre seus pés.

Resumo

Maul: Pelo menos três jogadores, todos sobre seus pés, o portador da bola e um de cada equipe.

FORMANDO UM MAUL





2 INGRESSANDO EM UM MAUL

- (a) Os jogadores que ingressam em um maul devem ter as suas cabeças e ombros acima das suas cinturas.

Penalidade: Free Kick

- (b) Um jogador deve estar agarrado ao, ou ligado a um maul e não simplesmente ao seu lado.
- (c) Colocar a mão sobre outro jogador no maul não significa ligar-se.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (d) **Mantendo os jogadores sobre os seus pés.** Os jogadores em um maul devem tentar permanecer sobre os seus pés. O portador da bola em um maul pode ir ao solo, sempre que a bola se torne disponível imediatamente e o jogo continue.
- (e) Um jogador não deve derrubar um maul voluntariamente. Isto se considera Jogo Perigoso.
- (f) Um jogador não deve saltar em cima de um maul.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

3 OUTRAS INFRAÇÕES NO MAUL

- (a) Um jogador não deve segurar um oponente que está fora do maul.

Penalidade: Pontapé de Penalidade

- (b) Enquanto a bola ainda está no maul, um jogador não deve efetuar nenhuma ação que faça a equipe oponente pensar que a bola está fora do maul.

Penalidade: Free Kick

4 OFF-SIDE NO MAUL

- (a) **A linha de off-side.** Há duas linhas de off-side paralelas às linhas de in-goal: uma para cada equipe. Cada linha de off-side passa pelo último pé do último jogador no maul.
- (b) Um jogador deve agregar-se ao maul, ou retirar-se para trás da linha de off-side imediatamente. Se um jogador se demora ao lado de um maul, o jogador está off-side.

Penalidade: Pontapé de Penalidade na linha de off-side da equipe infratora.

- (c) **Jogadores ingressando no maul.** Os jogadores que ingressam em um maul devem fazê-lo por trás do pé do último companheiro no maul. Um jogador pode agregar-se ao lado de este jogador. Se o jogador se agrega ao maul do lado dos seus oponentes, ou adiante do último companheiro, o jogador está off-side.

Penalidade: Pontapé de Penalidade na linha de off-side da equipe infratora

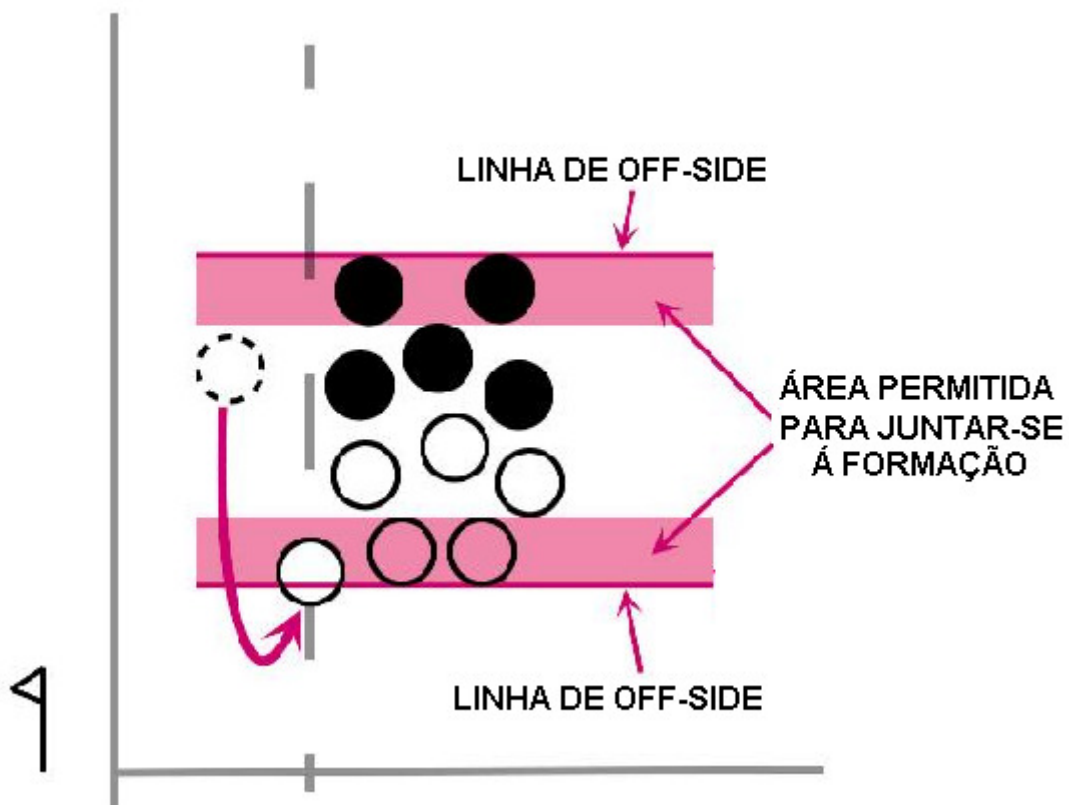
- (d) **Jogadores que não se agregam ao maul.** Todos os jogadores que estão adiante da linha de off-side e que não se agregam ao maul, devem retirar-se em seguida para trás da linha de off-side. Um jogador que não faça isto está off-side. Se um jogador que está atrás da linha de off-side a ultrapassa e não se agrega ao maul, está off-side.

Penalidade: Pontapé de Penalidade na linha de off-side da equipe infratora

- (e) **Jogadores abandonando ou reingressando no maul.** Os jogadores que abandonam um maul devem retirar-se para trás da linha de off-side imediatamente, do contrário eles estão off-side. Uma vez que o jogador está on-side, o jogador pode reingressar no maul. Se o jogador reingressa no maul adiante do último companheiro no maul, o jogador está off-side. O jogador pode reingressar no maul ao lado do último companheiro.

Penalidade: Pontapé de Penalidade na linha de off-side da equipe infratora

OFF-SIDE EM UM RUCK OU MAUL





5 MAUL QUE TERMINA COM ÊXITO

Um maul termina com êxito quando a bola ou um jogador com a bola deixa o maul. Um maul termina com êxito quando a bola está no solo, ou sobre ou além da linha de meta.

6 RUCK QUE TERMINA SEM ÊXITO

- (a) Um maul termina sem êxito se permanece estacionado ou deixa de mover-se para frente por mais de 5 segundos, e se ordenará um scrum.
- (b) Um maul termina sem êxito se tornar-se impossível jogar a bola ou se é derrubado (não como consequência de Jogo Sujo) e se ordenará um scrum.
- (c) **Scrum após de um maul.** A equipe que não tinha posse quando o maul começou introduzirá a bola. Se o árbitro não pode decidir que equipe tinha a posse, a equipe que estava avançando antes que o maul se detiver introduzirá a bola. Se nenhuma equipe avançava, a equipe atacante introduzirá a bola.
- (d) Quando um maul permanece estático ou tenha deixado de mover-se para frente por mais de 5 segundos, porém a bola está em movimento e o árbitro pode vê-la, se espera um tempo razoável para que a bola emerja. Se não emerge em um tempo razoável se ordenará um scrum.
- (e) Quando um maul tenha deixado de mover-se para frente pode voltar a mover-se para frente sempre que o faça dentro dos 5 segundos. Se o maul deixa de mover-se para frente pela segunda vez e a bola está em movimento e o árbitro pode vê-la, se espera um tempo razoável para que a bola emerja. Se não emerge em um tempo razoável se ordenará um scrum.
- (f) Quando se torne impossível jogar a bola, o árbitro não permitirá uma disputa prolongada por ela. Ordenará-se um scrum.
- (g) Se o portador da bola em um maul vai para o solo, incluindo estando sobre um ou os dois joelhos, ou sentado, o árbitro ordenará um scrum salvo quando a bola fique disponível imediatamente.
- (h) **Scrum após de um maul quando seguram quem recebeu a bola diretamente de um pontapé de um oponente.** Se um jogador recebeu a bola diretamente de um pontapé de um oponente, que não seja um kick-off, ou uma saída de 22 metros, e o jogador é segurado imediatamente por um oponente, pode-se formar um maul. Logo se o maul permanece estático, deixa de mover-se para frente por mais de 5 segundos, ou se torna impossível jogar a bola, deve-se ordenar um scrum, a equipe do jogador que a recebeu introduzirá a bola.

“Diretamente de um pontapé de um oponente” significa que a bola no tocou em nenhum jogador ou o solo antes que o jogador tenha recebido.



Se ou maul entra no in-goal do jogador e ali a bola é anulada ou torna-se impossível jogar a bola, se formará um scrum a 5 metros. A equipe atacante introduzirá a bola.