

LEI 21 - PENALIDADES e FREE KICKS

DEFINIÇÃO

As penalidades e free kicks se marcam a favor da equipe não infratora por infrações cometidas por seus oponentes.

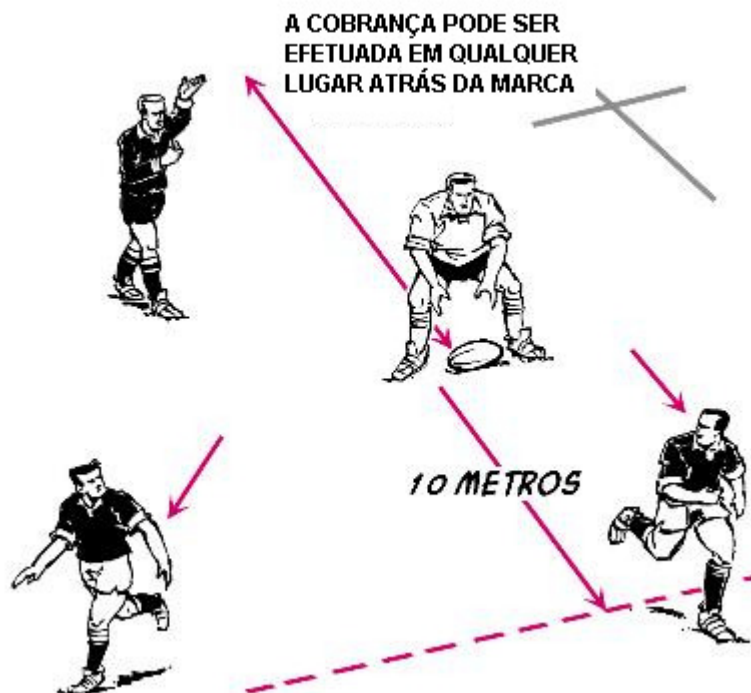
1 MARCA DAS PENALIDADES E FREE KICKS

Salvo nos casos que a lei o determine de outro modo, o local de uma penalidade ou free kick deve ser no local da infração.

2 LOCAL ONDE SE COBRAM AS PENALIDADES E OS FREE KICKS

- (a) O cobrador deve cobrar a penalidade ou free kick na marca ou em qualquer local atrás dela sobre uma linha através da marca. Se o local para uma penalidade ou free kick está a menos de 5 metros da linha de in-goal dos oponentes, o local para a cobrança deve ser a 5 metros da linha de in-goal, alinhada com o local da infração.

PENALIDADE OU FREE KICK



- (b) Quando se marca uma penalidade ou free kick por uma infração no in-goal, o local para o pontapé deve ser no campo de jogo, a 5 metros da linha de in-goal, alinhada com o local da infração.

Penalidade: Qualquer infração da equipe do cobrador deriva em um scrum na marca. A equipe oponente introduzirá a bola.



3 COMO SE COBRAM AS PENALIDADES E OS FREE KICKS

- (a) Qualquer jogador pode cobrar uma penalidade ou free kick marcado por uma infração, com qualquer tipo de pontapé: punt, drop kick, ou place kick. A bola deve ser chutada com qualquer parte inferior da perna o do pé, excluindo o joelho e o calcanhar.
- (b) Fazer pingar a bola no joelho não é efetuar um pontapé.
- (c) O chutador deve utilizar a bola que estava em jogo salvo que o árbitro resolva que é defeituosa.

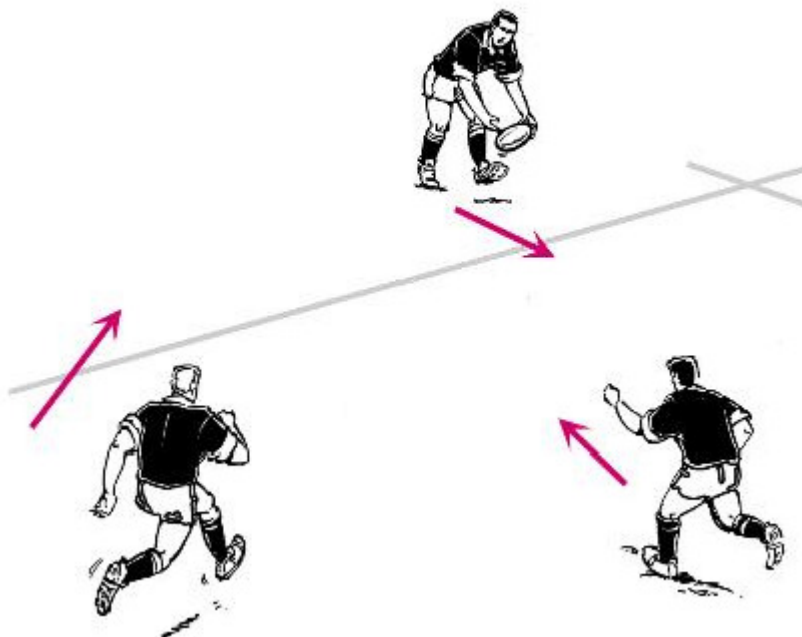
Penalidade: Qualquer infração da equipe do cobrador deriva em um scrum na marca. A equipe oponente introduzirá a bola.

4 OPÇÕES E REQUISITOS DE PENALIDADES E FREE KICK

- (a) **Scrum alternativo.** A equipe á que se outorgou uma penalidade ou free kick pode optar por um scrum em sua substituição. Eles introduzirão a bola.
- (b) **Sem demora.** Se o chutador indica ao árbitro que tem intenção de chutar aos postes, o pontapé deve ser efetuado dentro do lapso de um minuto contado desde o momento que o jogador indicou a intenção de chutar aos postes. Esta intenção se concretiza mediante a chegada do suporte ou areia, ou quando o chutador faz uma marca no solo. O jogador deve completar o pontapé dentro do minuto ainda que a bola caia e deva ser colocada de novo. Se exceder o minuto o pontapé será anulado, se ordenará um scrum no local da marca e os oponentes introduzem a bola. Qualquer outro tipo de pontapé, este deve ser executado sem excessiva demora.
- (c) O chutador deve chutar a bola a uma distância visível. Se o chutador segura a bola, esta deve deixar claramente as suas mãos. Se está no solo, esta deve mover-se visivelmente da marca.
- (d) **Place kick para a lateral.** O chutador pode efetuar um punt ou drop kick para a lateral, porém não deve efetuar um place kick para a lateral.
- (e) **Liberdade de ação do chutador.** O chutador tem a liberdade de chutar a bola em qualquer direção ou pode jogar novamente a bola.
- (f) **Pontapé efetuado no in-goal.** Quando uma penalidade ou free kick é cobrada no próprio in-goal e um jogador defensor valendo-se de Jogo Sujo impede que um oponente marque um try, se marcará um try de penalidade.
- (g) **Bola morta no in-goal.** Se a penalidade ou free kick é cobrada no in-goal, e a bola sai pela lateral do in-goal ou sobre ou além da linha de bola morta, ou um jogador defensor torna a bola morta antes que cruze a linha de in-goal, se marcará um scrum a 5 metros. A equipe atacante introduzirá a bola.

- (h) **Atrás da bola.** Todo a equipe do chutador em uma penalidade ou free kick deve estar atrás da bola até que tenha sido chutada, exceto o colocador para um place kick.
- (i) **Pontapé executado rapidamente.** Se a penalidade ou free kick é cobrado tão rapidamente que jogadores da equipe do chutador ainda permanecem adiante da bola, eles não serão sancionados por estar off-side. Porém, eles devem retirar-se imediatamente. Eles não devem interromper a retirada enquanto no estejam on-side. Eles não devem tomar parte no jogo enquanto no estejam on-side. Isto se aplica a todos os jogadores dessa equipe, estejam dentro ou fora da Área de Jogo.

COBRANÇA RÁPIDA



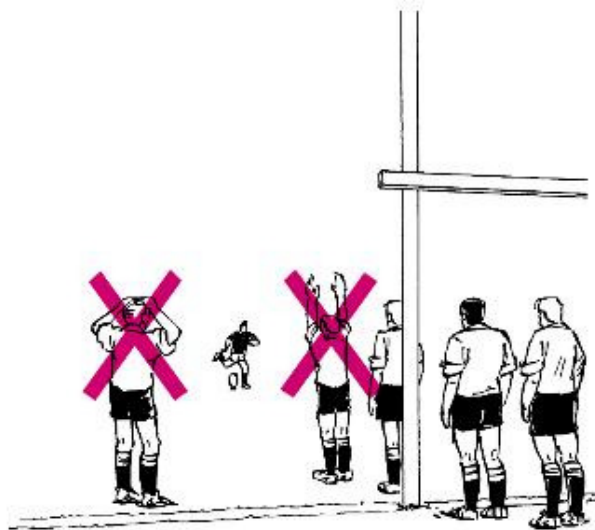
- (j) Nesta situação, os jogadores entram em jogo quando se retiram para trás do companheiro que efetuou a cobrança da penalidade ou free kick, ou quando um companheiro portando a bola os ultrapassa, ou quando um companheiro que estava atrás da bola quando foi chutada os ultrapassa.
- (k) Um jogador off-side não pode ser colocado em jogo por nenhuma ação de um oponente.

Penalidade: Salvo que se especifique de outra maneira na lei, qualquer infração da equipe do chutador derivará em um scrum na marca. A equipe oponente introduzirá a bola.

5 CONVERSÃO DE UMA PENALIDADE

- (a) Pode-se obter uma conversão de uma penalidade.
- (b) Se o chutador indica ao árbitro que tem intenção de chutar aos postes, o chutador deve chutar para os postes. Uma vez que o chutador tenha manifestado a sua intenção, não pode trocá-la. O árbitro pode pedir ao chutador que manifeste a sua intenção.
- (c) Se o chutador indica ao árbitro que tentará um pontapé aos postes, os jogadores da equipe oponente devem permanecer imóveis com as suas mãos ao longo do corpo desde o momento em que o chutador se dispõe a chutar até que a bola é chutada.

PONTAPÉ AOS POSTES



- (d) Se o chutador não manifesta a sua intenção de chutar aos postes porém efetua um drop kick e converte, o drop kick é válido.
- (e) Se a equipe oponente comete uma infração enquanto se está executando o pontapé porém o pontapé aos postes é convertido, os pontos são válidos. Posteriormente não se marcará uma penalidade pela infração.
- (f) O chutador pode colocar a bola sobre areia, serragem, ou um suporte aprovado pela União.

6 MARCANDO PONTOS DE UM FREE KICK

- (a) Não se pode marcar pontos através de um pontapé aos postes de um free kick.
- (b) A equipe à qual se outorga um free kick não pode marcar um drop goal até que a bola se torne morta, ou até que um oponente a tenha jogado ou tocado, ou tenha tackleado o portador da bola. Esta restrição também se aplica ao scrum formado em como opção ao free kick.



7 O QUE DEVE FAZER A EQUIPE Oponente EM UMA PENALIDADE

- (a) **Deve sair da marca.** A equipe oponente deve afastar-se imediatamente em direção à sua própria linha de in-goal até chegar a pelo menos 10 metros da marca da penalidade, ou até ter alcançado sua linha de in-goal se esta está mais próximo da marca.
- (b) **Deve continuar afastando-se.** Mesmo se a penalidade é cobrada e a equipe do chutador está jogando a bola, os jogadores oponentes devem continuar afastando-se até se terem retirado até à distância necessária. Eles não devem participar no jogo até que não o tenham feito.
- (c) **Cobrança rápida.** Se a penalidade for cobrada tão rapidamente que os oponentes não têm oportunidade de retirar-se, não devem ser sancionados por isso. Porém devem continuar retirando-se como descrito em (b), ou até que um companheiro que estava a 10 metros da marca o ultrapasse, antes de participar do jogo.
- (d) **Interferência.** A equipe oponente não deve fazer nada que provoque demoras na cobrança da penalidade ou obstruir o cobrador. Eles não devem segurar, atirar ou chutar a bola voluntariamente para fora do alcance do cobrador ou dos companheiros do cobrador.

Penalidade: Qualquer infração da equipe oponente derivará numa segunda penalidade, 10 metros adiante da marca da primeira penalidade. Esta marca não deve estar a menos de 5 metros da linha de in-goal. Qualquer jogador pode cobrar a penalidade. O chutador pode trocar o tipo de pontapé e pode optar por chutar aos postes. Se o árbitro marca uma segunda penalidade, a segunda penalidade não deve ser cobrada antes que o árbitro marque o local da penalidade.

8 QUE OPÇÕES TEM A EQUIPE Oponente EM UM FREE KICK

- (a) **Deve sair da marca.** A equipe oponente deve afastar-se imediatamente em direção à sua própria linha de in-goal até chegar à pelo menos 10 metros da marca do free kick, ou até ter alcançado sua linha de in-goal se esta, está mais próximo da marca. Se o free kick foi marcado na área de in-goal da equipe na defesa, a equipe oponente deve correr imediatamente para a sua própria linha de in-goal até chegar a pelo menos 10 metros da marca e a não menos de 5 metros da linha de in-goal.
- (b) **Deve continuar afastando-se.** Mesmo que o free kick seja cobrado e a equipe do cobrador esteja jogando a bola, os jogadores oponentes devem continuar afastando-se até ter-se retirado até à distância necessária. Eles não devem participar no jogo até que não o tenham feito.
- (c) **Cobrança rápida.** Se o free kick é cobrado tão rapidamente que os oponentes não têm oportunidade de retirar-se, não devem ser sancionados por isso. Porém devem continuar retirando-se como é descrito em (b), ou até que um companheiro que estava a 10 metros da marca o ultrapasse, antes de participar do jogo.



- (d) **Interferência.** A equipe oponente não deve fazer nada que provoque demoras na cobrança da free kick ou obstruir o cobrador. Eles não devem segurar, atirar ou chutar a bola voluntariamente para fora do alcance do cobrador ou dos companheiros do cobrador.
- (e) **Carregar o free kick.** Uma vez que se tenham retirado até a distância requerida, os jogadores da equipe oponente podem carregar e tentar impedir que se cobre o free kick. Eles podem carregar o free kick assim que o cobrador começa a corrida para chutar.
- (f) **Impedir o free kick.** Se a equipe oponente carrega e impede que se cobre o free kick, o pontapé será anulado. O jogo se reiniciará com um scrum na marca. A equipe oponente introduzirá a bola.
- (g) **Free kick no in-goal.** Se um free kick foi marcado no in-goal ou tenha sido marcado no campo de jogo e o jogador se retira para o in-goal para o cobrar, e os oponentes carregam e impedem que o pontapé seja efetuado, se ordenará um scrum na linha de 5 metros. A equipe atacante introduzirá a bola. Se um free kick é cobrado no in-goal, um oponente que joga legalmente pode marcar um try.
- (h) **Carga.** Se os oponentes carregam um free kick na Área de Jogo o jogo continua.

Penalidade: Qualquer infração da equipe oponente deriva em um segundo free kick, marcado 10 metros adiante da marca do primeiro. Esta marca não deve estar a menos de 5 metros da linha de in-goal. Qualquer jogador pode cobrar o free kick. Se o árbitro marca um segundo free kick, o segundo free kick não deve ser cobrado antes que o árbitro faça a marca indicando o local do free kick.

9 INFRAÇÕES INDUZIDAS NA PENALIDADE

Se o árbitro pensa que a equipe do chutador tenha provocado deliberadamente uma infração dos seus oponentes, o árbitro não marcará uma nova penalidade e permitirá que o jogo continue.

10 INFRAÇÕES INDUZIDAS NO FREE KICK

- (a) O chutador não deve fingir chutar. Tão logo como o chutador faça um movimento para chutar, os oponentes podem carregar.
- (b) Se o árbitro pensa que a equipe do chutador provocou deliberadamente uma infração dos seus oponentes, o árbitro não marcará um novo free kick e permitirá que o jogo continue.