



DURANTE A PARTIDA

In-Goal

LEI 22 In-Goal



IN-GOAL

O jogo se desenvolve de acordo a as Leis anteriormente enunciadas com as equipes tentando maximizar as suas oportunidades de marcar pontos atacando o in-goal dos seus oponentes, enquanto que a equipe oponente tentará defender o seu próprio in-goal. Há uma lei que cobre todos os fatos que podem ocorrer no in-goal. (LEI 22).



LEI 22 - IN-GOAL

DEFINIÇÕES

O in-goal é a parte do campo definida na lei 1 onde bola pode ser apoiada pelos jogadores de ambas equipes.

Quando os jogadores atacantes são os primeiros a apoiar a bola no in-goal dos seus oponentes, os jogadores atacantes marcam um try.

QUANDO os jogadores defensores são os primeiros a apoiar a bola no in-goal, os jogadores defensores fazem uma anulada.

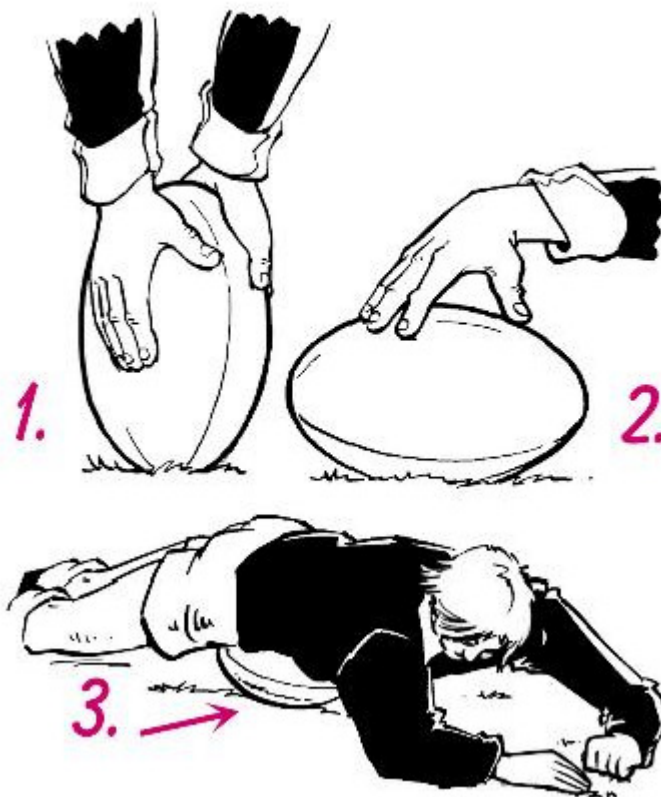
Um jogador defensor que recebe a bola com um pé sobre a linha de in-goal ou no in-goal, considera-se que está no in-goal.

1 APOIAR A BOLA

Um jogador pode apoiar a bola de duas formas:

- (a) **Jogador que toca o solo com a bola.** Um jogador apóia a bola segurando-a e tocando o solo com ela no in-goal. “Segurando-a” significa segurando-a com a mão, ou mãos, ou com o braço, ou braços. Não se requiere pressionar para baixo.
- (b) **Jogador que pressiona a bola.** Um jogador apóia a bola quando ela está no solo no in-goal e o jogador efetua uma pressão sobre ela com uma mão ou mãos, braço ou braços, ou com a parte frontal do corpo do jogador desde a cintura até o pescoço inclusive.

APOIAR A BOLA



2 LEVANTAR A BOLA

Levantar a bola do solo não é apóia-la. Um jogador pode levantar a bola no in-goal e apóia-la em outro local do in-goal.

3 BOLA APOIADA POR UM JOGADOR ATACANTE

Try. Quando um jogador atacante que está on-side é o primeiro a apoiar a bola no in-goal dos oponentes, o jogador marca um try. Isto se aplica tanto se um jogador atacante ou um defensor é responsável pela introdução da bola no in-goal.

4 OUTRAS FORMAS DE MARCAR UM TRY

- (a) **Apoiar sobre a linha de in-goal.** A linha de in-goal é parte do in-goal. Se um jogador atacante é o primeiro a apoiar a bola sobre a linha de in-goal dos oponentes, um try é marcado.
- (b) **Apoiar contra um poste de goal.** Os postes de goal e os protetores que os rodeiam são parte da linha de in-goal, a qual é parte do in-goal. Se um jogador atacante é o primeiro a apoiar a bola contra o solo e um poste de goal ou protetor, um try é marcado.

- (c) **Try de push over.** Um scrum ou ruck não pode desenrolar-se no in-goal. Se um scrum ou ruck é empurrado pra dentro do in-goal, um jogador atacante pode apoiar a bola legalmente tão logo a bola alcance ou cruze a linha de in-goal e um try é marcado.

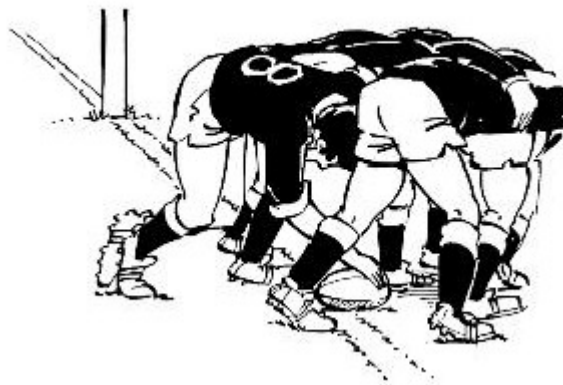
CASOS EM QUE UM TRY É MARCADO



1.



2.



3.

- (d) **Try no movimento.** Se um jogador atacante com a bola é tackleado próximo da linha de in-goal porém o impulso do jogador o leva ao in-goal dos oponentes em um movimento contínuo no solo, e o jogador é o primeiro a apoiar a bola, um try é marcado.
- (e) **Tackleado próximo da linha de in-goal.** Se um jogador é tackleado próximo da linha de in-goal dos seus oponentes de modo que este jogador imediatamente, pode alcançar e apoiar a bola sobre ou além da linha de in-goal, um try é marcado.
- (f) Este jogador não deve infringir a lei de tackle. A lei de tackle requer que um jogador tackleado jogue a bola imediatamente. Porém, o jogador tackleado pode colocar a bola sobre o solo em qualquer direção sempre que o faça imediatamente.

- (g) Nesta situação, os jogadores defensores que estão sobre seus pés podem impedir legalmente o try, tirando da bola das mãos ou braços do jogador tackleado, porém não devem chutar a bola.
- (h) **Jogador na lateral ou lateral do in-goal.** Se um jogador atacante está na lateral ou na lateral do in-goal, o jogador pode marcar um try apoiando a bola no in-goal dos seus oponentes, sempre que o jogador não esteja portando a bola.

CASOS EM QUE SE MARCA UM TRY



- (i) **Try Penal.** Marcará-se um try penal se provavelmente teria sido marcado um try se não fosse impedido por Jogo Sujo da equipe defensora. Marcará-se um try penal se provavelmente teria sido marcado um try em uma melhor posição, se não tivesse sido por Jogo Sujo da equipe defensora.
- (j) Um try penal deve-se marcar entre os postes. A equipe defensora pode carregar a conversão do try penal.



5 BOLA APOIADA POR UM JOGADOR DEFENSOR

- (a) **Anulada.** Quando os jogadores defensores são os primeiros a apoiar a bola no seu próprio in-goal, isto constitui uma anulada.
- (b) **Jogador na lateral ou lateral do in-goal.** Se há jogadores defensores no in-goal, eles podem fazer uma anulada apoiando a bola no seu in-goal sempre que não estejam portando a bola.
- (c) **Anulada contra um poste de goal.** Os postes de goal e os protetores que os rodeiam são parte da linha de in-goal. Se um jogador defensor é o primeiro a apoiar a bola contra um poste de goal ou protetor do mesmo, e o solo, o resultado dessa ação é uma anulada.

6 O SCRUM OU RUCK É EMPURRADO PARA DENTRO DO IN-GOAL

Um scrum ou ruck somente pode desenvolver-se no campo de jogo. Portanto, se um scrum ou ruck é empurrado para além da linha de in-goal, um jogador defensor pode legalmente apoiar a bola tão logo a bola alcance ou cruze a linha de in-goal. Isto constitui uma anulada.

7 REINÍCIO DEPOIS DE UMA ANULADA

- (a) Quando um jogador atacante introduz ou porta a bola no in-goal dos seus oponentes e esta ali se torna morta, tanto seja porque um defensor a apoiou ou porque saiu pela lateral do in-goal ou para além da linha de bola morta, se marcará uma saída de 22 metros.
- (b) Se um jogador atacante comete um knock-on ou passe forward no campo de jogo e a bola entra no in-goal dos seus oponentes e ali se torna morta, se marcará um scrum no local em que ocorreu o knock-on ou passe forward.
- (c) Se num kick-off a bola é chutada para dentro do in-goal dos oponentes sem ter tocado ou sido tocada por um jogador e um jogador defensor a apóia ou a torna morta sem demora, a equipe defensora tem duas opções:

Que se forme um scrum no centro e eles introduzem a bola, ou

Que se efetue a saída de meio de campo novamente.

- (d) Se um jogador defensor introduziu ou porta a bola no in-goal, e um jogador defensor a apóia sem que tenha havido nenhuma infração, o jogo se reiniciará com um scrum a 5 metros. A localização do scrum é sobre uma linha através do local onde bola tenha sido apoiada. A equipe atacante introduzirá a bola.



8 BOLA CHUTADA PARA O IN-GOAL TORNADA MORTA

Se uma equipe chuta a bola além do in-goal dos seus oponentes, pela lateral do in-goal, ou para além da linha de bola morta, exceto de um infrutífero pontapé aos postes, ou tentativa de drop kick, a equipe defensora tem duas opções:

Que se efetue uma saída de 22 metros, ou

Que se forme um scrum no local em que a bola foi chutada, e eles introduzem a bola.

9 JOGADOR DEFENSOR NO IN-GOAL

Um jogador defensor que tem parte de um pé no in-goal, considera-se que tem ambos pés no in-goal.

10 JOGADOR IMOBILIZADO no IN-GOAL

Quando um jogador portando a bola é imobilizado no in-goal de modo que o jogador não pode apoiar a bola, a bola está morta. Formará-se um scrum a 5 metros. Isto se deve aplicar se uma jogada similar a um maul se desenvolve no in-goal. A equipe atacante introduzirá a bola.

11 BOLA MORTA NO IN-GOAL

- (a) Quando a bola toca um poste de bandeirinha, a linha de lateral do in-goal, ou a linha de bola morta, ou toca algo ou alguém além dessas linhas a bola se torna morta. Se a bola foi introduzida no in-goal pela equipe atacante se marcará uma saída de 22 metros para a equipe defensora. Se a bola foi introduzida no in-goal pela equipe defensora se marcará um scrum a 5 metros e a equipe atacante introduzirá a bola.
- (b) Quando um jogador que porta a bola toca um poste de bandeirinha, a linha de lateral do in-goal, ou a linha de bola morta, ou toca o solo além dessas linhas a bola se torna morta. Se a bola foi introduzida no in-goal pela equipe atacante se marcará uma saída de 22 metros para a equipe defensora. Se a bola foi introduzida no in-goal pela equipe defensora se marcará um scrum a 5 metros e a equipe atacante introduzirá a bola.
- (c) Quando um jogador marca um try ou anulada, a bola se torna morta.

12 INFRAÇÃO DO ATACANTE COM PENALIDADE SCRUM

Se um jogador atacante comete uma infração no in-goal para a qual a penalidade é um scrum, por exemplo, um knock-on, o jogo deve-se reiniciar com um scrum a 5 metros. O scrum se formará sobre uma linha através do local da infração e a equipe defensora introduzirá a bola.



13 INFRAÇÃO DO DEFENSOR COM PENALIDADE SCRUM

Se um jogador defensor comete uma infração no in-goal para a qual a penalidade é um scrum, por exemplo, um knock-on, o jogo deve-se reiniciar com um scrum a 5 metros. O scrum se formará sobre uma linha através do local da infração e a equipe atacante introduzirá a bola.

14 DUVIDA SOBRE QUEM APOIOU

Quando existe duvida a respeito a qual das duas equipes apoiou primeiro a bola no in-goal, o jogo deve-se reiniciar com um scrum a 5 metros sobre uma linha através do local onde bola foi apoiada. A equipe atacante introduzirá a bola.

15 INFRAÇÕES NO IN-GOAL

Todas as infrações no in-goal são tratadas como se tivessem ocorrido no campo de Jogo.

Um knock-on ou um passe forward no in-goal derivam em um scrum a 5 metros, alinhada com o local da infração.

Penalidade: O local de uma penalidade, ou free kick, por uma infração não pode ser localizada no in-goal.

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

16 MÁ CONDUTA OU JOGO DESLEAL NO IN-GOAL

- (a) **Obstrução da equipe atacante.** Quando um jogador carrega ou obstrui voluntariamente um oponente no in-goal, que acaba de chutar a bola, a equipe oponente pode optar entre chutar uma penalidade no campo de jogo, a 5 metros da linha de in-goal alinhada com o local da infração, ou onde caiu a bola.

Se optarem pela segunda alternativa, e a bola sai pela lateral o próximo do toca o solo próximo á lateral, o local da penalidade deve ser a 15 metros da linha lateral, alinhada com o local onde bola saiu pela Lateral ou onde caiu.

Se provavelmente não teria sido marcado um try, se não fosse por Jogo Sujo da equipe atacante, deve-se anular o try e deve-se marcar uma penalidade.



- (b) **Jogo Sujo da equipe defensora.** Se provavelmente teria sido marcado um try, se não fosse o Jogo Sujo por parte da equipe defensora, o árbitro marcará um try penal.

Se provavelmente teria sido marcado um try em uma melhor posição, se não fosse o Jogo Sujo por parte da equipe defensora, o árbitro marcará um try penal.

Um try penal se marca entre os postes. A equipe defensora pode carregar a conversão do try penal.

- (d) **Qualquer outra ação de Jogo Sujo.** Quando um jogador comete qualquer outra ação de Jogo Sujo no in-goal enquanto a bola está fora de Jogo, a penalidade se marcará no local onde de outra maneira, o jogo teria sido reiniciado.

Penalidade: Pontapé de Penalidade.