

DEFINICIONES

Los penales y free kicks se otorgan al equipo no infractor por infracciones cometidas por sus oponentes.

21.1 DÓNDE SE OTORGAN LOS PENALES Y FREE KICKS

Salvo que la Ley lo determine de otro modo, la marca de un penal o free kick es en el lugar de la infracción.

21.2 DÓNDE SE PATEAN LOS PENALES Y FREE KICKS

- (a) El pateador debe ejecutar el penal o free kick en la marca o en cualquier lugar detrás de ella sobre una línea a través de la marca. Si el lugar para un penal o free kick está dentro de los 5 metros de la línea de goal de los oponentes, la marca para el puntapié debe ser a 5 metros de la línea de goal en línea con el lugar de la infracción.
- (b) Cuando se otorga un penal o free kick al equipo defensor en el in-goal, la marca para el puntapié es en el lugar de la infracción. Cuando se otorga un penal o free kick al equipo atacante en el in-goal, la marca para el puntapié es en el campo de juego, a 5 metros de la línea de goal, en línea con el lugar de la infracción.

Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador resulta en un scrum 5 metros de la línea de goal en línea con la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.

21.3 CÓMO SE PATEAN LOS PENALES Y FREE KICKS

- (a) Cualquier jugador puede ejecutar un penal o free kick otorgado por una infracción, con cualquier clase de puntapié: punt, drop kick, o place kick. La pelota puede ser pateada con cualquier parte inferior de la pierna desde la rodilla hasta el pie, excluyendo la rodilla y el talón.
- (b) Hacer rebotar la pelota en la rodilla no es ejecutar un puntapié.

Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.

- (c) El pateador debe utilizar la pelota que estaba en juego salvo que el árbitro resuelva que es defectuosa.

Sanción: Cualquier infracción del equipo del pateador deriva en un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.

21.4 OPCIONES Y REQUISITOS PARA PENALES Y FREE KICKS

- (a) **Scrum alternativo.** El equipo al que se le otorgó un penal o free kick puede elegir un scrum a cambio. Ellos introducirán la pelota.
- (b) **Sin demora.** Si el pateador le indica al árbitro que tiene intención de patear al goal, el puntapié debe ser efectuado dentro del lapso de un minuto contado desde el momento que el jugador indicó la intención de patear al goal. La intención de patear se concreta mediante el arribo del tee o arena, o cuando el pateador hace una marca en el suelo. El jugador debe completar el puntapié dentro del minuto aún si la pelota se cae y debe ser colocada de nuevo. Si se excede del minuto el puntapié será anulado, se ordenará un scrum en el lugar de la marca y los oponentes introducirán la pelota. Para cualquier otro tipo de puntapié, el puntapié debe ser efectuado sin excesiva demora.
- (c) **Distancia visible.** El pateador debe patear la pelota a una distancia visible. Si el pateador sostiene la pelota, ésta debe dejar claramente las manos. Si está en el suelo, debe moverse claramente de la marca.
- (d) **Place kick al touch.** El pateador puede efectuar un punt o drop kick al touch pero no debe efectuar un place kick al touch.
- (e) **Libertad de acción del pateador.** El pateador tiene la libertad de patear la pelota en cualquier dirección y puede jugar nuevamente la pelota.
- (f) **Puntapié efectuado en el in-goal.** Cuando un penal o free kick se ejecuta en el in-goal propio y un jugador defensor valiéndose de juego sucio impide que un oponente marque un try, se otorgará un try penal.
- (g) **Fuera de Juego en el in-goal.** Si un penal o free kick se ejecuta en el in-goal, y la pelota sale al touch-in-goal o sobre o más allá de la línea de pelota muerta, o un jugador defensor hace la pelota muerta antes que cruce la línea de goal, se otorgará un scrum 5 metros. El equipo atacante introducirá la pelota.

- (h) **Detrás de la pelota.** Todo el equipo del pateador en un penal o free kick debe estar detrás de la pelota hasta que haya sido pateada, excepto el colocador para un place kick.
- (i) **Puntapié efectuado rápidamente.** Si el penal o free kick se ejecuta tan rápidamente que jugadores del equipo del pateador aun permanecen delante de la pelota, ellos no serán sancionados por estar offside. Sin embargo, ellos deben retirarse inmediatamente. Ellos no deben interrumpir la retirada mientras no estén onside. Ellos no deben formar parte del juego mientras no estén onside. Esto se aplica a todos los jugadores de ese equipo, estén dentro o fuera del área de juego.
- (j) En esta situación, los jugadores son puestos en juego cuando se retiran detrás del compañero que ejecutó el penal o free kick, o cuando un compañero portando la pelota los sobrepasa, o cuando un compañero que estaba detrás de la pelota cuando fue pateada los sobrepasa.
- (k) Un jugador offside no puede ser puesto en juego por ninguna acción de un oponente.
Sanción: Salvo que se especifique de otra manera en las Leyes, cualquier infracción del equipo del pateador derivará en un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.

21.5 MARCAR UN GOAL DE UN PENAL

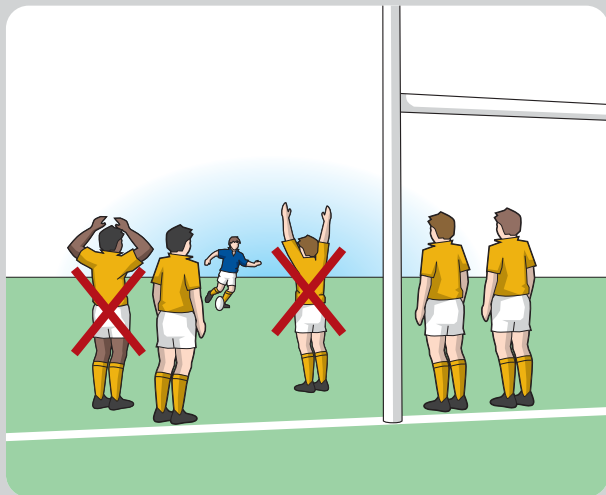
- (a) Se puede obtener un goal de un penal.
- (b) Si el pateador le indica al árbitro que tiene intención de patear al goal, el pateador debe patear al goal. Una vez que el pateador ha manifestado su intención no puede cambiarla. El árbitro puede pedirle al pateador que manifieste su intención.
- (c) Si el pateador le indica al árbitro que intentará un puntapié al goal, los jugadores del equipo oponente deben permanecer inmóviles con sus manos a los costados desde el momento en que el pateador se dispone a patear hasta que la pelota es pateada.
- (d) Si el pateador no ha manifestado su intención de patear al goal pero efectúa un drop kick y marca un goal, el goal es válido.

Ley 21 Penales y Free Kicks



- (e) Si el equipo oponente comete una infracción mientras se está efectuando el puntapié pero el puntapié al goal es exitoso, el goal es válido. No se otorgará ninguna sanción posterior por la infracción.
- (f) El pateador puede colocar la pelota directamente en el suelo, o sobre arena, aserrín, o un tee aprobado por la Unión.

Sanción: Salvo que se especifique de otra manera en las Leyes, cualquier infracción del equipo del pateador derivará en un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.



Penal al goal

21.6 MARCANDO PUNTOS DE UN FREE KICK

- (a) No se puede marcar un goal de un free kick.
- (b) El equipo al que se otorga un free kick no puede marcar un drop goal hasta después que la pelota quede muerta, o hasta después que un oponente la haya jugado o tocado, o haya tackleado al portador de la pelota. Esta restricción también se aplica a un scrum formado en lugar del free kick.

21.7 QUÉ DEBE HACER EL EQUIPO Oponente EN UN PENAL

- (a) **Debe alejarse de la marca.** El equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos 10 metros de la marca del penal, o hasta haber alcanzado su línea de goal si ésta estuviera más cerca de la marca.
- (b) **Debe continuar corriendo.** Aun si se ejecuta el penal y el equipo del pateador está jugando la pelota, los jugadores oponentes deben continuar alejándose hasta haberse retirado a la distancia necesaria. Ellos no deben participar en el juego hasta que no lo hayan hecho.
- (c) **Puntapié efectuado rápidamente.** Si el penal se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso. Sin embargo deben continuar retirándose como se describe más arriba en 21.7(b), o hasta que un compañero que estaba a 10 metros de la marca los sobrepase, antes de participar del juego.
- (d) **Interferencia.** El equipo oponente no debe hacer nada para demorar la ejecución del penal u obstruir al pateador. Ellos no deben retener, tirar o patear la pelota intencionalmente lejos del alcance del pateador o de los compañeros del pateador.

Sanción: Cualquier infracción del equipo oponente derivará en un segundo penal, 10 metros delante de la marca del primer penal. Esta marca no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de goal. Cualquier jugador puede efectuar el puntapié. El pateador puede cambiar el tipo de puntapié y puede optar por patear al goal. Si el árbitro otorga un segundo penal, el segundo penal no debe ser ejecutado antes de que el árbitro haya hecho la marca indicando el lugar del penal.

21.8 QUÉ OPCIONES TIENE EL EQUIPO Oponente EN UN FREE KICK

- (a) **Debe alejarse de la marca.** El equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos 10 metros de la marca del free kick, o hasta haber alcanzado su línea de goal si está más cerca de la marca. Si el free kick está en el área de in-goal del equipo en defensa, el equipo oponente debe correr inmediatamente hacia su propia línea de goal hasta llegar a por lo menos 10 metros de la marca y a no menos de 5 metros de la línea de goal.
- (b) **Debe continuar corriendo.** Aun si se ejecuta el free kick y el equipo del pateador está jugando la pelota, los jugadores oponentes deben continuar alejándose hasta haberse retirado a la distancia necesaria. Ellos no deben participar en el juego hasta que no lo hayan hecho.
- (c) **Puntapié efectuado rápidamente.** Si el free kick se ejecuta tan rápidamente que los oponentes no tienen oportunidad de retirarse, no deben ser sancionados por eso. Sin embargo deben continuar retirándose como se describe más arriba en 21.8(b), o hasta que un compañero que estaba a 10 metros de la marca los sobrepase, antes de participar del juego.
- (d) **Interferencia.** El equipo oponente no debe hacer nada para demorar la ejecución del free kick u obstruir al pateador. Ellos no deben retener, tirar o patear la pelota intencionalmente lejos del alcance del pateador o de los compañeros del pateador.
- (e) **Cargar el free kick.** Una vez que se hayan retirado a la distancia necesaria, los jugadores del equipo oponente pueden cargar e intentar impedir que se efectúe el puntapié. Ellos pueden cargar el free kick tan pronto como el pateador comienza la carrera para patear.
- (f) **Impedir el free kick.** Si el equipo oponente carga e impide que se ejecute el free kick, el puntapié será anulado. El juego se reiniciará con un scrum en la marca. El equipo oponente introducirá la pelota.

(g) **Free kick ejecutado en el in-goal.** Si un free kick ha sido otorgado en el in-goal o si ha sido otorgado en el campo de juego y el jugador se retira al in-goal para patearlo, y los oponentes cargan e impiden que el puntapié sea efectuado, se ordenará un scrum 5 metros. El equipo atacante introducirá la pelota. Si un free kick se ejecuta en el in-goal, un oponente jugando lícitamente allí, puede marcar un try.

(h) **Carga.** Si los oponentes cargan un free kick en el área de juego y la pelota rebota en alguno de ellos el juego continúa.

Sanción: Cualquier infracción del equipo oponente deriva en un segundo free kick, otorgado 10 metros delante de la marca del primer puntapié. Esta marca no debe estar dentro de los 5 metros de la línea de goal. Cualquier jugador puede efectuar el puntapié. Si el árbitro otorga un segundo free kick, el segundo free kick no debe ser ejecutado antes que el árbitro haya hecho la marca indicando el lugar del free kick.

21.9 INFRACCIONES INDUCIDAS EN UN PENAL

Si el árbitro considera que el equipo del pateador ha provocado deliberadamente una infracción de sus oponentes, el árbitro no otorgará un penal adicional sino que permitirá que el juego continúe.

21.10 INFRACCIONES INDUCIDAS EN UN FREE KICK

- (a) El pateador no debe amagar patear. Tan pronto como el pateador hace un movimiento para patear, los oponentes pueden cargar.
- (b) Si el árbitro considera que el equipo del pateador ha provocado deliberadamente una infracción de sus oponentes, el árbitro no otorgará un free kick adicional sino que permitirá que el juego continúe.