

2021

REGRAS INTERNACIONAIS **FLAG FOOTBALL 5x5**

INCLUI **BEACH FLAG** E
FLAG FOOTBALL DE QUADRA



MUDANÇAS IMPORTANTES

Esta lista de alterações é limitada às mais importantes por palavras-chave.

- **Código de Flag Football** apresentado.
- As regras de **Flag Football de Quadra** foram alteradas. Flag Football de Quadra será jogado de acordo com as regras de Flag Football ou Beach Flag.
- As regras de **marcação de linha** foram reforçadas para melhorar os padrões e a segurança dos jogadores.
- **Cones** para marcar o eixo longitudinal são recomendados para ajudar a arbitragem a posicionar a bola.
- **Marcações de campo** para jogos de campeonatos internacionais adicionadas.
- Dimensões da **bola** adicionadas.
- **Flags** não precisam ser de uma única cor.
- Especificações adicionais de **calças e flags** anunciadas para a próxima edição.
- **Bloqueio** é renomeado para **Obstrução** e **Targeting** é renomeado para **Visar** para evitar conflitos com as definições de Futebol Americano (Tackle), a definição de visar é adicionada e a falta é movida para Iniciando Contato.
- Procedimento de **cara ou coroa** para início e prorrogação foi alterado.
- O **relógio** irá parar durante os últimos 2 minutos apenas se a diferença de pontuação for inferior a 30 pontos (regra da misericórdia).
- O **QB só pode correr** após a posse da bola por outro jogador ou se a bola for tocada pela defesa.
- A penalidade por **entrega ilegal** é alterada para aplicação no ponto da falta (PF) com perda de descida (PDD).
- As penalidades por **contato ilegal e interferência no jogo** recebem uma perda de descida (PDD) adicional.
- A penalidade para a **substituição em bola viva** é adicionada e as penalidades foram equilibradas.
- Linesman foi renomeado para **Down Judge** como parte da implementação da IFAF de linguagem de gênero neutro.
- **Contestação** (Conferência de Treinadores) são adicionados para alinhar como a arbitragem normalmente lida com situações.

TODAS AS ALTERAÇÕES SÃO DESTACADAS PARA QUE VOCÊ POSSA IDENTIFICÁ-LAS.

São usadas 2 cores, o **laranja mais escuro para mudanças substanciais** e o **amarelo mais claro para as editoriais**. Se o nome de um capítulo estiver destacado, **todo o seu conteúdo é novo**.

Nos desculpem as muitas mudanças editoriais, a maioria delas é baseada em questionamentos por falta de redação e comentários sobre linguagem e clareza. Mesmo que seja incômodo, isso serve para melhorar constantemente as regras.

HOMENAGENS

ESSAS REGRAS FORAM FEITAS COM A AJUDA DE:

Markus Agebrink (SWE), Luis Aloma (VIE), Tiberiu Anghelina (ROM), Jim Briggs (IFAF), Jed BrookesLewis (GBR), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Christian Freund (GER), Chris Kämpfe (GER), Stephan Keck (SUI), Elisabeth Kellner (AUT), Matija Klančar (SLO), Mika Lindholm (FIN), Daniel Barrera Madsen (DEN), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Ovidiu Secu (ROM), Lee Stevens (NZL), Sebastian Sudholt (GER), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin (DEN), Estie Shai (ISR), Ori Shterenbach (ISR), Robert StPierre (CAN), Ilja Tersteeg (NED), Julian Villalba (COL), Mariano Gastón Viotto (ARG), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) e muito mais pessoas não mencionadas que os auxiliam.

Um agradecimento especial a Alexandre, Claes, Daniel, Giane, Jed, Martin, Sebastian e Riccardo pelo trabalho adicional.

VERSÃO BRASILEIRA

Capa, diagramação e fotografia:

Grasiela Gonzaga | Flag Football Brasil

Tradução:

Pedro Luiz Souza

Revisão:

Dan Muller

Danilo Higa

Giane Pessoa

Grasiela Gonzaga

Igor Moita

Luiza Calaça

Victoria Guglielmo

Apoio:

Flag Football Brasil – flagfootball.com.br



Esta tradução não foi revisada e aprovada pela IFAF.

Em competições e jogos internacionais apenas o livro original, em inglês, é válido.

ÍNDICE

| | |
|---|----|
| Prefácio | 5 |
| O Código do Flag Football | 6 |
| Flag Football | 9 |
| Beach Flag | 9 |
| Flag Football de Quadra (indoor) | 9 |
| Mudanças Nacionais (opções) | 10 |
| REGRA 1 - Jogo, Campo, Bola e Equipamentos | 15 |
| REGRA 2 - Definições | 18 |
| REGRA 3 - Períodos e tempo | 25 |
| REGRA 4 - Bola viva e bola morta | 29 |
| REGRA 5 - Série de Descidas | 30 |
| REGRA 6 - Chutes | 32 |
| REGRA 7 - Snap e Passe de Bola | 33 |
| REGRA 8 - Pontuação | 37 |
| REGRA 9 - Conduta dos Jogadores | 39 |
| REGRA 10 - Aplicação de Penalidades | 42 |
| REGRA 11 - Obrigações da arbitragem | 48 |
| REGRA 12 - Contestação | 50 |
| Resumo das penalidades | 51 |
| Sinais Oficiais de Flag Football | 52 |
| Interpretações | 53 |

PREFÁCIO

As regras são revisadas pela IFAF para elevar o nível de segurança e qualidade do esporte e esclarecer o significado e a intenção das regras quando necessário. Os princípios que regem todas as mudanças de regra são:

- ser seguro para todos os participantes;
- ser aplicável em todos os níveis do esporte;
- ser treinável e administrável pelos árbitros;
- manter um equilíbrio entre ataque e defesa;
- ser interessante para os espectadores;
- não ter um impacto econômico proibitivo;
- e manter alguma afinidade com as regras de Futebol Americano (Tackle) da IFAF.

A IFAF solicita a todas as federações membras que joguem com as regras IFAF, eventualmente adotando as mudanças listadas no capítulo de Mudanças Nacionais.

Essas regras entram em vigor quando publicadas oficialmente pela IFAF.

Um dos objetivos é manter as regras o mais curtas e simples possível. Consequentemente o livro de regras não cobre todas as combinações possíveis de situações que podem ocorrer em um jogo. Os jogadores, treinadores e árbitros devem interpretar as regras de acordo com os princípios que as apoiam.

O CÓDIGO DO FLAG FOOTBALL

INTRODUÇÃO

O Código do Flag Football é um código de ética e deve ser lido e observado com atenção. O código é um guia para jogadores, treinadores, oficiais (árbitros) e outras pessoas responsáveis pelo benefício do jogo.

Flag Football é um esporte não agressivo, sem contato, mas competitivo. Justiça, espírito esportivo e boa conduta são esperados dos jogadores, técnicos, oficiais e outras pessoas associadas ao jogo. Não há lugar para táticas injustas, conduta antidesportiva ou atos que tenham a intenção de causar lesões ou desrespeito. Um treinador ou jogador que tenta obter uma vantagem contornando ou desrespeitando deliberadamente as regras não é adequado para o Flag Football.

O livro de regras tenta proibir todas as formas de contato desnecessário, táticas injustas e conduta antidesportiva; no entanto, as regras podem não cobrir todas as situações potenciais. Somente através dos melhores esforços de treinadores, jogadores e oficiais, os mais altos padrões éticos podem ser mantidos.

ÉTICA DE TREINAMENTO

Ensinar deliberadamente os jogadores a violar as regras é indefensável. O treinamento de contato intencional, mira ou interferência irá prejudicar ao invés de ajudar na construção do caráter dos jogadores. Essa instrução não é apenas injusta com os oponentes, mas é desmoralizante para os jogadores confiados aos cuidados de um treinador e não tem lugar no jogo.

No relacionamento com os jogadores sob seus cuidados, os treinadores devem estar sempre atentos à enorme influência que exercem, tanto para o bem como para o mal. Os treinadores nunca devem colocar o valor de uma vitória acima do caráter e da ética de seus jogadores. A segurança e o bem-estar de seus jogadores devem estar sempre em primeiro lugar em suas mentes, e eles nunca devem ser sacrificados por qualquer prestígio pessoal ou glória egoísta.

Ao ensinar o jogo Flag Football, o treinador deve perceber que existem certas regras que são projetadas para proteger o jogador e fornecer padrões comuns determinando um vencedor e um perdedor. Qualquer tentativa de contornar essas regras, de tirar vantagem injusta de um adversário, ou atos de conduta antidesportiva deliberada, não têm lugar no jogo, assim como qualquer treinador que ensinar esse tipo de conduta não tem qualquer direito de ser chamado de treinador. O treinador deve dar o exemplo de ganhar sem se gabar e perder sem amargura. Um treinador que se conduz de acordo com esses princípios não precisa ter medo do fracasso, pois, em última análise, o sucesso de um treinador pode ser medido em termos do respeito que conquistou de seus jogadores e adversários.

ESPÍRITO ESPORTIVO

Um jogador ou treinador que intencionalmente violar uma regra é culpado de jogo injusto e conduta antidesportiva e, quer escape ou não de ser penalizado, ele traz descrédito à reputação do esporte.

Jogadores, técnicos e oficiais devem enfatizar a proibição de iniciar o contato contra um adversário.

Fingir uma lesão por qualquer motivo é antiético. Um jogador lesionado deve receber proteção total de acordo com as regras, mas fingir lesão é desonesto, antidesportivo e contrário ao espírito das regras.

Falar com um companheiro de equipe, adversário ou árbitro de qualquer maneira que seja humilhante, vulgar, abusiva ou "grosseira" ou com a intenção de incitar uma resposta física ou agredir verbalmente um adversário é ilegal.

Os treinadores são encorajados a discutir esta conduta com frequência e apoiar todas as ações da arbitragem para controlá-la.

Quando a arbitragem impõe uma penalidade ou toma uma decisão, eles estão simplesmente cumprindo seu dever como o veem. Eles estão em campo para garantir a integridade do jogo de Flag Football e suas decisões são finais e conclusivas e devem ser aceitas por jogadores e treinadores.

Dirigir comentários desagradáveis a qualquer árbitro durante o jogo, ou se envolver em conduta que possa incitar jogadores ou espectadores contra a arbitragem é uma violação das regras e deve ser considerada conduta indigna de qualquer participante do esporte.

PRINCÍPIOS

O aspecto mais importante das regras é evitar qualquer contato significativo e impactante.

O primeiro aspecto importante das regras é tornar as flags um alvo fácil. O corredor está impedido de usar qualquer coisa além de flags e táticas legais (por exemplo, girar) para restringir o acesso de um adversário às suas flags. Em troca, o jogador que retira a flag deve tomar todas as medidas razoáveis para minimizar o contato durante o ato de remover a flag de um adversário.

O segundo aspecto importante das regras é o direito de lugar e o direito de passagem, que determinam quem é responsável por evitar o contato. Como regra geral, a prioridade é dada ao ataque até o ponto antes da bola ser passada ou entregue de mão em mão e à defesa depois disso. No entanto, esses direitos não devem ser abusados para provocar contato. O contato intencional com um adversário, mesmo com prioridade no direito de passagem, será penalizado.

Alguns outros princípios são:

Um blitzer sacrifica sua postura para ter o direito de passagem. O ataque deve calcular a faixa de passagem do blitzer, a fim de dar-lhes o direito de passagem e evitar interferir com eles.

O corredor deve calcular a ação da defesa para evitar o contato.

Limitações para passes para trás existem para evitar jogar um jogo semelhante ao Rugby.

As penalidades e suas aplicações não são perfeitas. É um equilíbrio entre a simplicidade prática e a perfeição justa.

EQUIPAMENTO

Ganhar vantagem usando calças largas ou flags camufladas é injusto. Usar calças com listras ou cores diferentes, ou flags que não contrastam claramente com as calças do jogador, prejudica o adversário. Qualquer tentativa de ganhar vantagem usando equipamento ilegal deve ser penalizada pela arbitragem e treinadores e os jogadores devem estar cientes de como isso se reflete em seu caráter.

Uma equipe com equipamentos perfeitos (calça e flag) por regra deve ser mais respeitada do que aquela que sacrifica a aderência às regras em prol da estética.

DIREITO DE PASSAGEM

O direito de passagem é estabelecido para dar a ambos os lados a possibilidade de jogar um jogo justo e evitar contato desnecessário. Este direito não deve ser abusado a fim de provocar contato, ou ao visar um adversário forçando-o a reagir, ou restringindo intencionalmente o espaço que um adversário tem para se mover conforme permitido pela regra. Evitar a interferência nas ações legais de um adversário é exigido e esperado.

DROGAS

O uso de drogas não terapêuticas não está de acordo com os objetivos e propósitos do esporte amador e é proibido.

Sob nenhuma circunstância o treinador deve autorizar o uso de drogas por jogadores ou outro pessoal sob seu controle. Medicamentos, estimulantes ou outras drogas devem ser usados somente quando autorizados e supervisionados por um médico. Os treinadores devem estar cientes de que a ignorância intencional do abuso de drogas pelos jogadores será interpretada como apoio. Os treinadores devem estar familiarizados e implementar a política atual da IFAF sobre drogas.

FLAG FOOTBALL

As Regras do Flag Football da IFAF são baseadas nas regras de Futebol Americano (Tackle), mas são breves e simples. A estrutura seguirá as Regras de Futebol Americano, mas a numeração não corresponderá. Todas as situações de flag football são regidas sem referência às regras de Futebol Americano. Mesmo quando todo o documento tem 74 páginas, as partes fundamentais para entender o jogo em si estão em menos da metade dele.

O Código do Flag Football é parte integrante das regras.

Flag Football tem muitas definições adicionais (zonas sem corrida, linha de meio, blitz, obstrução, contato, visar, retirada de flag, proteção de flag, salto, agachar (dipping), giro, mergulho, direito de lugar, direito de passagem) e suas respectivas regras. Por outro lado, não há capacetes, proteção acolchoada, chutes (kickoff, punt, field goal), bloqueio e tackle. Tudo isso faz do flag football um esporte semelhante, mas distinto, com mais velocidade e menos lesões. No geral, existe um amplo entendimento de que o Flag Football é um esporte rápido e voltado para o passe.

No Flag Football não há contato. Bloqueio, tackle e chute não são permitidos.

O aspecto mais importante das regras é evitar qualquer contato significativo e impactante.

BEACH FLAG

As partidas de Beach Flag devem ser jogadas sob as mesmas regras do Flag Football, com as seguintes alterações:

R 1-1-1 | O comprimento do campo de jogo é reduzido para 25 jardas sem linha do meio.

R 1-1-1 | Largura das linhas: 2 polegadas (5 cm), as marcações de campo devem ser feitas com faixas sólidas.

R 1-1-1 | As equipes consistem em, no máximo, 4 jogadores. As escalações das equipes consistem em um máximo de 10 jogadores.

R 1-3-2 | Qualquer tipo de calçado é ilegal.

R 3-1-1 | A bola deve ser colocada em jogo primeiro por uma saída de bola na sua própria linha de 1 jarda.

R 3-2-1 | O tempo total de jogo será de 30 minutos, dividido em 2 tempos de 15 minutos cada.

R 3-2-5 | O período em que as restrições de tempo da Regra 3-2-5 estão em vigor é reduzido para 1 minuto.

R 3-3-4 | Um pedido de tempo de uma equipe não deve exceder 60 segundos.

R 7-1-3 | O limite de tempo para fazer um passe é reduzido para 5 seg.

R 7-1-4 | A distância de blitz é reduzida para 5 jardas.

R 8-3-3 | Após uma tentativa, a bola deve ser colocada em jogo pelo adversário em sua própria linha de 1 jarda.

R 8-4-2 | Depois de um safety, a bola deve ser colocada em jogo pela equipe que pontuou em sua própria linha de 1 jarda.

R 8-5-2 | Após um touchback, a bola deve ser colocada em jogo pela equipe defensora em sua própria linha de 1 jarda.

FLAG FOOTBALL DE QUADRA (INDOOR)

As partidas de Flag Football de Quadra devem ser jogadas sob as mesmas regras do Beach Flag ou, se a instalação for grande o suficiente, as regras do Flag Football.

As dimensões do campo para Flag Football de Quadra devem ser tão semelhantes quanto possível ao conjunto de regras que está sendo utilizado.

As marcações devem ser feitas com cones e pylons. Áreas de segurança ainda são necessárias.

Calçados apropriados para o local são permitidos.

MUDANÇAS NACIONAIS (OPÇÕES)

As mudanças nacionais permitem que os órgãos regulatórios adaptem uma ou mais mudanças de regras específicas para serem mais flexíveis na organização, ao mesmo tempo que retêm os elementos centrais das regras.

O organizador de um jogo/torneio/campeonato pode alterar uma ou mais regras da seguinte forma:

FLAG FOOTBALL

R 1-1-1 | As dimensões do campo podem ser alteradas devido ao local do jogo ou idade.

O comprimento (excluindo as zonas finais do campo) pode ser reduzido para um mínimo de 40 jardas (36,60 m) ou alongado para um máximo de 60 jardas (54,90 m). As zonas finais do campo podem ser reduzidas para um mínimo de 8 jardas (7,30 m).

A largura pode ser reduzida para um mínimo de 20 jardas (18,30 m) ou alargada para um máximo de 30 jardas (27,45 m).

A área de segurança não pode ser alterada.

É permitido reduzir o comprimento e/ou zonas finais e/ou largura ou estender o comprimento (zonas finais 10 jardas) e/ou largura. Não é permitido reduzir o comprimento e estender a largura ou inverter.

Recomenda-se que, se o comprimento do campo for alterado, a largura do campo seja alterada pela metade do valor pelo qual o comprimento é alterado, a fim de manter as dimensões proporcionais do campo.

R 1-1-1 | As marcações de campo mínimas podem ser linhas laterais, linhas de gol e linhas de fundo.

R 1-1-1 | Pylons ou marcadores de disco podem ser apenas recomendados.

R 1-1-1 | Indicador de descidas pode ser apenas recomendado.

R 1-1-1 | O placar pode ser apenas recomendado.

R 1-1-1 | As escalações das equipes podem consistir em mais de 15 jogadores.

R 1-1-1 | As equipes podem ter jogadores de gêneros diferentes.

R 1-1-4 | Árbitros podem ser apenas recomendados.

R 1-2-1 | As bolas do jogo não precisam ser de couro.

R 1-2-2 | Em jogos mistos, a bola tamanho juvenil pode ser usada.

R 1-3-1 | As flags não precisam ser flags pop em jogos juvenis e juniores.

R 1-3-1 | Protetores bucais podem ser obrigatórios.

R 1-3-2 | O uso de itens de proteção da cabeça pode ser permitido, desde que não coloque em risco ou agrida outros jogadores.

R 3-1-4 | O organizador de um torneio pode decidir a ordem das equipes se o sistema de desempate não for considerado apropriado, mas o sistema oficialmente designado é fortemente recomendado devido à sua justiça e facilidade de uso.

R 3-2-1 | O tempo de jogo pode ser alterado devido à competição ou idade.

R 3-2-5 | O período em que as restrições de tempo da Regra 3-2-5 estão em vigor pode ser reduzido de 2 para 1 minuto.

R 3-3-2 | O número de pedidos de tempo pode ser alterado.

BEACH FLAG

(ALÉM DAS MUDANÇAS NO FLAG FOOTBALL)

R 1-1-1 | As dimensões do campo podem ser alteradas devido ao local do jogo ou idade.

O comprimento (excluindo as zonas finais do campo) pode ser reduzido para um mínimo de 20 jardas (18,30 m), as zonas finais do campo podem ser reduzidas para um mínimo de 8 jardas (7,30 m) e a largura pode ser reduzida para um mínimo de 20 jardas (18,30 m).

Recomenda-se que, se o comprimento do campo for alterado, a largura do campo seja alterada pela metade do valor pelo qual o comprimento é alterado, a fim de manter as dimensões proporcionais do campo.

R 1-1-1 | A marcação do campo pode ser feita com pylons ou marcadores de disco.

R 1-1-1 | As escalações das equipes podem consistir em mais de 10 jogadores.

R 5-1-1 | O número de descidas pode ser reduzido para 3.

Outras regras não podem ser alteradas.

É altamente recomendável não alterar essas regras e jogar um jogo diferente em jogos fora de competição.

DIMENSÕES DO CAMPO

O campo deve ser uma área retangular com dimensões e linhas conforme indicado no diagrama.

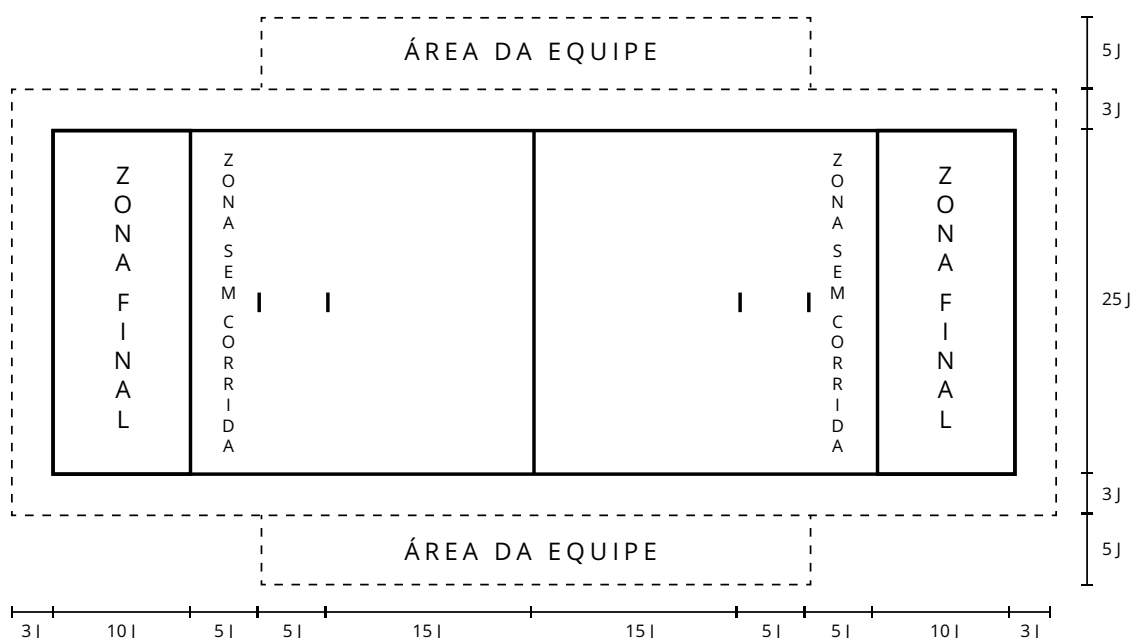
As medições devem ser feitas a partir das bordas internas das linhas. A linha de gol faz parte da zona final do campo.

FLAG FOOTBALL

Campo de jogo: comprimento 50 jardas (45,75 m), zonas finais adicionais 10 jardas (9,15 m), largura 25 jardas (22,90 m).

Espaço total necessário para um campo incluindo área de segurança: 76 jardas (69,55 m) x 31 jardas (28,40 m).

Largura das linhas: 4 polegadas (10 cm). Se linhas temporárias estiverem sendo usadas, elas devem ser planas, sólidas e fixadas de maneira firme no solo com ponteiros de cabeça plana.



As marcas de conversão de 1 e 2 pontos devem ter 1 jarda (0,90 m) de comprimento e os pontos médios devem ter 5 jardas (4,57 m) e, portanto, 10 jardas (9,15 m), respectivamente, do meio das linhas de gol. As zonas sem corrida devem ser estabelecidas com marcadores de disco na linha lateral e/ou com uma linha tracejada.

Pylons ou marcadores de disco devem ser colocados nas 8 interseções das linhas laterais com as linhas de gol e linhas de fundo. Os marcadores de disco podem ser colocados nas interseções das linhas laterais com a linha média e na interseção do eixo longitudinal do campo com a área de segurança.

A área de segurança deve ser de 3 jardas (2,75 m) fora das linhas laterais e de fundo, e precisa estar no mesmo nível do campo de jogo e nas mesmas condições. A área de segurança e as áreas da equipe não precisam ser marcadas, mas devem ser observadas por todos os participantes. Se dois campos estiverem próximos um do outro, a distância mínima entre eles é de 6 jardas (5,50 m). Se isso resultar em conflitos entre os campos, as áreas das equipes devem ser transferidas para outro lugar.

Um indicador de descida deve ser operado 2 jardas fora da linha lateral oposta às arquibancadas principais.

Uma corrente de 7 jardas (6,40 m) pode ser operada 2 jardas fora da linha lateral próxima às arquibancadas principais.

Um placar visível deve ser operado próximo ao campo.

JOGOS DO CAMPEONATO INTERNACIONAL

Para jogos do campeonato internacional, marcações de campo adicionais são necessárias:

Linhas a cada 5 metros de uma linha lateral a outra, terminando em 4 polegadas (10 cm) dentro delas. As linhas de 5 jardas devem ser marcadas com linhas tracejadas de 1 jarda (0,90 m) de comprimento com interrupções de 0,5 jardas (0,45 m).

Extensão da linha de 1 jarda (0,90 m) de comprimento em cada linha de jarda ao longo do eixo longitudinal do campo e em ambas as linhas laterais, 4 polegadas (10 cm) internamente entre as linhas de gol.

Números nas linhas de 10 jardas e 20 jardas com altura de 1 jarda (0,90 m) a uma distância de 3 jardas (2,70 m) dentro de cada linha lateral.

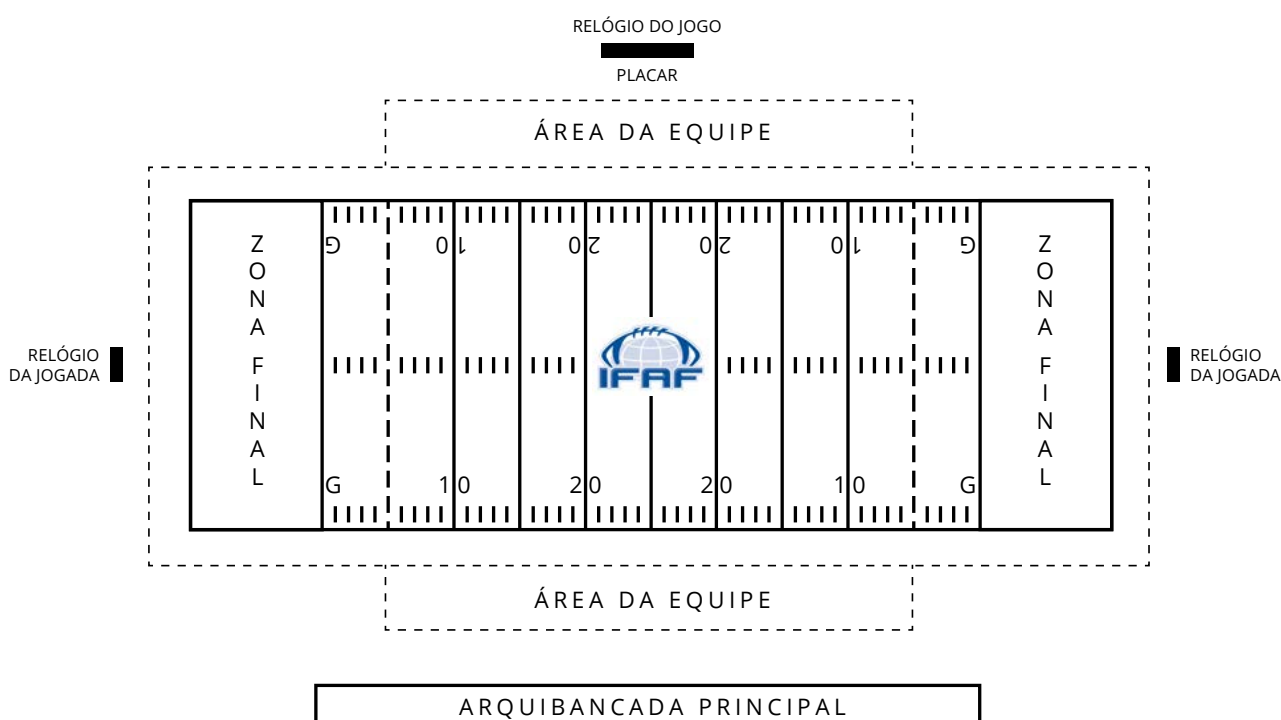
As áreas da equipe devem ser marcadas.

Todas as 10 interseções das linhas laterais com a linha do meio, linhas de gol e linhas de fundo devem ser marcadas com pylons e nenhum marcador de disco necessário no eixo longitudinal.

Um logotipo IFAF com um comprimento mínimo de 5 jardas na linha média.

Um cronômetro de contagem regressiva deve ser posicionado em frente à arquibancada principal. Isso deve ser no mínimo 1 jarda (0,90 m) fora da área de segurança. O tempo oficial será controlado pelos árbitros em campo e o relógio visual deve ser corrigido se necessário. O relógio do jogo deve ser combinado com o placar e pode mostrar informações adicionais como nomes de equipes, pedidos de tempo e descida e distância.

Em ambas as extremidades do campo, haverá relógios de jogo com contagem regressiva de 25 segundos. Esses relógios devem ser posicionados no eixo longitudinal pelo menos 1 jarda (0,90 m) fora da área de segurança, mas não mais que 5 jardas (4,50 m) de distância da linha de fundo e estar entre 2 e 5 jardas (1,80 4,50 m) acima do chão.



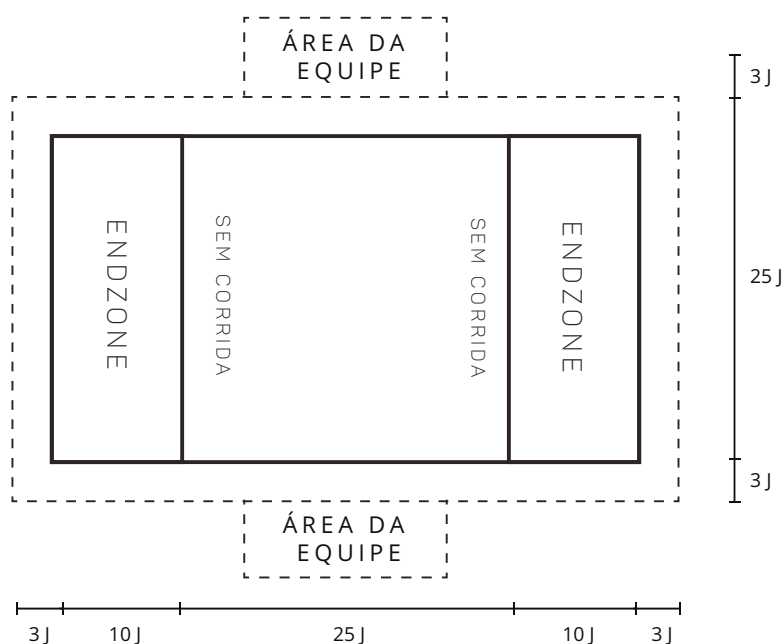
BEACH FLAG

Campo de jogo: comprimento de 25 jardas (22,90 m), zonas finais adicionais de 10 jardas (9,15 m), largura de 25 jardas (22,90 m).

Espaço total necessário para um campo, incluindo área de segurança: 51 jardas (46,70 m) x 31 jardas (28,40 m).

Largura das linhas: 2 polegadas (5 cm), as marcações de campo devem ser feitas com faixas sólidas fixadas com segurança ao solo com ponteiros de cabeça plana. Área de segurança como no Flag Football.

Nenhuma zona de corrida marcada com marcadores de disco.



Para jogos de campeonatos internacionais, nenhuma marcação adicional é necessária, mas pylons em vez de marcador de disco e relógio de jogo, relógio da jogada e placar devem ser usados.

REGRA 1

| JOGO, CAMPO, BOLA E EQUIPAMENTOS

SEÇÃO 1. DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 1. O JOGO

O jogo será disputado entre 2 equipes de no máximo 5 jogadores cada, em um campo retangular e com uma bola regulamentar. Para obter detalhes, consulte o Diagrama de campo.

As escalações das equipes consistem em um máximo de 15 jogadores (5 em campo com 10 substitutos). As equipes podem jogar com um mínimo de 4 jogadores. Se houver menos de 4 jogadores disponíveis, o jogo é perdido pelo lado que não pode colocar uma equipe em campo.

As equipes devem ter apenas jogadores do mesmo gênero.

ARTIGO 2. EQUIPE VENCEDORA E PONTUAÇÃO FINAL

Cada equipe terá a oportunidade de avançar a bola através da linha de gol da outra equipe, correndo ou passando-a. As equipes pontuarão de acordo com a regra e a equipe com a pontuação mais alta no final do jogo, incluindo períodos extras, será a vencedora.

ARTIGO 3. SUPERVISÃO

O jogo deve ser supervisionado por 2 ou mais árbitros.

ARTIGO 4. CAPITÃES E TREINADORES DE EQUIPE

Cada equipe designará à arbitragem não mais do que 2 jogadores como seus capitães e não mais do que 2 técnicos.

SEÇÃO 2. A BOLA

ARTIGO 1. ESPECIFICAÇÕES

A bola será feita de quatro painéis de couro granulado por seixo na cor castanho natural com oito laços igualmente espaçados e novas ou quase novas sem alterações.

A esfera será um esferoide elipsoide de dimensões regulamentares e inflada a uma pressão entre 12,5 e 13,5 psi (0,85 - 0,95 bar).



| Dimensões | Regular | Juvenil (Youth) | Junior |
|-------------------------------|---|---|---|
| Comprimento | 11,00 a 11,50 polegadas (27,9 - 29,2 cm) | 10,50 a 11,00 polegadas (26,7 - 27,9 cm) | 10,25 a 10,75 polegadas (26,0 - 27,3 cm) |
| Circunferência de comprimento | 27,00 a 28,00 polegadas (68,6 - 71,1 cm) | 26,00 a 27,00 polegadas (66,0 - 68,6 cm) | 25,00 a 26,00 polegadas (63,5 - 66,0 cm) |
| Diâmetro | 6,25 a 6,75 polegadas (15,9 - 17,2 cm) | 6,00 a 6,50 polegadas (15,2 - 16,5 cm) | 5,75 a 6,25 polegadas (14,6 - 15,9 cm) |
| Circunferência transversal | 20 a 21 polegadas (50,8 - 53,3 cm) | 19 a 20 polegadas (48,3 - 50,8 cm) | 18 a 19 polegadas (45,7 - 48,3 cm) |
| Peso | 14 a 15 onças (400 - 425 g) | 12 a 13 onças (340 - 370 g) | 11 a 12 onças (310 - 340 g) |

É permitido que cada equipe use sua própria bola. Marcar uma bola para indicar a propriedade é permitido.

ARTIGO 2. TAMANHOS

Para jogos masculinos ou mistos, bolas de tamanho regular devem ser usadas.

Para jogos femininos, bolas de tamanho juvenil devem ser usadas.

Para jogos juvenis com menos de 16 anos, bolas de tamanho juvenil devem ser usadas. As bolas não precisam ser de couro.

Para jogos juvenis com menos de 13 anos, bolas de tamanho júnior devem ser usadas. As bolas não precisam ser de couro.

SEÇÃO 3. EQUIPAMENTO

ARTIGO 1. EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO

Os jogadores de times opostos devem usar camisetas de cores contrastantes. Se as equipes usarem camisetas semelhantes, o time da casa pode optar qual equipe tem que trocar de camisa.

a. Os jogadores de uma equipe devem usar camisetas da mesma cor, corte e estilo. As camisetas devem ser compridas e colocadas para dentro das calças com números arábicos contrastantes, com pelo menos 6 polegadas (15 cm) de altura nas costas. Todos os jogadores de uma equipe devem ter números inteiros diferentes entre 1 e 99. As camisas não devem ser, de alguma forma, presas com fita ou amarradas.

b. Os jogadores de uma equipe devem usar shorts ou calças da mesma cor. Os shorts ou calças devem ter o mesmo corte e estilo, sem bolsos, botões de pressão, grampos ou cliques. Os jogadores não podem prender com fita ou amarrar seus calções ou calças para cumprir os regulamentos. Saias não são permitidas.

DA 1-3-1-I

NOTA: Na próxima edição, as calças devem ser da mesma cor, com exceção da marca, logotipos ou números na frente de cada perna com um tamanho máximo de 4 x 4 polegadas (10 x 10 cm).

c. Os jogadores de uma equipe devem usar cintos de flag bem fixados com bocais pop e 2 flags idênticas. Todo esforço deve ser feito para manter uma flag em cada lado do quadril do jogador.

Os bocais devem ser colocados voltados para fora e para baixo.

As flags devem estar claramente visíveis, penduradas livremente, não devem ser cobertas de nenhuma forma pelo uniforme e todas as cores devem ser contrastantes em relação a todas as cores das calças.

As flags e bocais não podem ser engraxados, colados ou alterados de qualquer forma. Qualquer jogador que manipular deliberadamente suas flags será desclassificado.

d. Se um protetor bucal for usado, ele deve ser de cor visível, não branca e sem nenhuma parte se estendendo além de 0,5 polegada (1,25 cm) para fora da boca. **O uso de um protetor bucal é fortemente recomendado.**

ARTIGO 2. ESPECIFICAÇÕES DE FLAG

As Flags e Bocais devem ser feitos do mesmo material e da mesma cor, sem arestas vivas ou pontiagudas.

a. As flags devem medir 2 polegadas (5 cm) x 15 polegadas (38 cm).

NOTA: Com a próxima edição, haverá especificações mais detalhadas para as flags.

a. **Comprimento da flag a partir do bocal:** 15 a 16 polegadas (38,1 - 40,6 cm).

b. **Largura da flag:** 1,9 a 2,1 polegadas (4,8 - 5,3 cm).

c. Em cada Flag, é permitida **uma única marca de cor ou logotipo no quadrante superior** com um tamanho máximo de 2 x 3 polegadas (5 x 7,5 cm).

d. **Espessura da flag:** máximo 0,03 polegadas (0,75 mm).

e. **Peso da flag:** mínimo 3,5 onças (100 g).

f. **Resistência da Flag ao rasgamento:** mínimo 300 Newton (correlacionado a uma massa de 66 libras ou 30 kg).

g. **Diâmetro do bocal:** 0,7 a 1 polegada (1,8 - 2,5 cm).

h. **Comprimentos do bocal no eixo:** parte do cinto do topo ao canto de 1,3 a 1,5 polegadas (3,3 - 3,8 cm), parte da flag do canto à parte inferior 2,4 a 2,6 polegadas (6,1 - 6,6 cm), diagonal do topo à parte inferior de 3,5 a 4,0 polegadas (8,9 - 10,2 cm), ângulo de canto de 130 a 140 graus.

i. **Força de arrancada:** máximo de 250 Newton (correlaciona uma massa de 55 libras ou 25 kg) para jogos seniores (femininos, masculinos, mistos), máximo de 150 Newton (correlaciona uma massa de 33 libras ou 15 kg) para todos os outros jogos.



ARTIGO 3. EQUIPAMENTO NÃO PERMITIDO

a. Calçados com travas maiores que 0,5 polegada (1,25 cm), afiados ou pontiagudos de qualquer maneira ou feitas de qualquer material metálico.

b. Qualquer tipo de ombreira, capacete ou proteção de cabeça (bonés, capuzes, lenços, bandanas ou similares).

c. Qualquer tipo de protetor que coloque em risco outros jogadores (por exemplo, joelheiras de ponta afiada).

d. Óculos não receitados clinicamente ou que não sejam feitos de material inquebrável.

e. Joias devem ser removidas ou cobertas completamente.

f. Acessórios de uniformes, como toalhas ou aquecedores de mãos.

g. Material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outra substância escorregadia aplicada ao equipamento ou no jogador, roupa ou acessório que afete a bola ou um adversário.

h. Quaisquer dispositivos eletrônicos, mecânicos ou outros dispositivos de sinal com a finalidade de comunicação com um treinador.

ARTIGO 4. CERTIFICAÇÃO DE TREINADORES

Antes do jogo, o técnico principal deve fornecer a escalação à arbitragem e certificar que todos os jogadores possuem o equipamento obrigatório e foram informados de quais são os equipamentos permitidos.

REGRA 2

DEFINIÇÕES

SEÇÃO 1. ÁREAS E LINHAS

ARTIGO 1. O CAMPO

O campo é a área dentro da área de segurança e o espaço acima.

ARTIGO 2. CAMPO DE JOGO

O campo de jogo é a área dentro do limite das linhas (linhas laterais e linhas de fundo) que não as zonas finais.

ARTIGO 3. ZONAS FINAIS

As zonas finais são as áreas de 10 jardas em ambas as extremidades do campo entre as linhas de fundo e as linhas de gol.

ARTIGO 4. ZONAS SEM CORRIDA

As zonas sem corrida são as áreas de 5 jardas em ambas as extremidades do campo na frente das linhas de gol.

ARTIGO 5. LINHAS DE GOL

As linhas de gol, uma para cada equipe, serão estabelecidas em extremidades opostas do campo de jogo. As linhas de gol e os pylons da linha de gol estão na zona final. Cada linha de gol faz parte de um plano vertical que separa a zona final do campo de jogo e se estende além das linhas laterais. A linha de gol de uma equipe é aquela que ela está defendendo.

ARTIGO 6. LINHA DE MEIO

Na metade da distância entre as linhas de gol está a linha do meio. No meio dela está a linha de ganho que concede uma nova série de descidas e será adiante chamada simplesmente de meio.

ARTIGO 7. DENTRO E FORA DOS LIMITES

A área delimitada pelas linhas laterais e de fundo está dentro dos limites e todo o resto (incluindo as próprias linhas laterais e de fundo) está fora dos limites.

ARTIGO 8. ÁREA DA EQUIPE

A área da equipe fica fora da área de segurança (3 jardas de distância da linha lateral) e entre as zonas sem corrida ao longo da linha lateral com uma profundidade de 5 jardas (4,58 m). É permitido o uso de dispositivos eletrônicos (fones de ouvido, gravadores de vídeo, smartphones etc.) na área da equipe.

SEÇÃO 2. DESIGNAÇÕES DE EQUIPES E JOGADORES

ARTIGO 1. ATAQUE (A) E DEFESA (D)

O ataque é a equipe que coloca a bola em jogo através de um snap. A defesa é a equipe adversária.

Um jogador da equipe que ataca é um snapper, um corredor ou um recebedor. Um jogador da equipe que defende é um blitzter, rusher ou defensor.

ARTIGO 2. SNAPPER

O snapper é o jogador de ataque que faz o snap da bola.

ARTIGO 3. QUARTERBACK

O quarterback é o jogador de ataque que primeiro obtém a posse da bola após o snap. Ele também é o primeiro corredor.

ARTIGO 4. PASSADOR

O passador é um corredor que lança um passe legal.

ARTIGO 5. CORREDOR

O corredor é um jogador de posse de uma bola viva.

ARTIGO 6. BLITZER

Um defensor que se alinhe com todas as partes de seu corpo a mais de 7 jardas de distância da linha de scrimmage no momento do snap pode estabelecer-se como um blitzter com um sinal legal levantando uma mão claramente acima da cabeça pelo menos durante o último segundo antes do snap. Isso concede o direito de passagem que sobrepõe o direito de passagem geral para o ataque, porque estão perseguindo o corredor.

Um blitzter deve correr imediatamente após o snap, rápido e direto para o ponto onde o quarterback recebe o snap para manter o direito de passagem. Se um blitzter corre atrasado, lentamente, em direção a um ponto diferente, mudando de direção durante a corrida ou simplesmente não persegue o quarterback, o jogador perde o direito de passagem, mas ainda pode participar como qualquer outro da defesa.

Alguém da defesa que não dá um sinal e cruza de maneira legal a linha de scrimmage é um rusher.

ARTIGO 7. FORA DOS LIMITES

Um jogador está fora de campo quando qualquer parte de seu corpo toca qualquer coisa fora de campo, exceto outro jogador ou árbitro. A bola que não está em posse do jogador está fora de campo quando toca qualquer coisa fora de campo.

ARTIGO 8. JOGADOR DESQUALIFICADO

Um jogador desqualificado é aquele que foi declarado inelegível para futuras participações no jogo.

ARTIGO 9. TIME DA CASA

Se nenhuma das equipes estiver em sua casa ou em um torneio com mais de 2 equipes, a equipe listada em primeiro lugar será designada como equipe da casa. A segunda equipe listada será a equipe visitante.

SEÇÃO 3. DESCIDA, SCRIMMAGE E CLASSIFICAÇÃO DE JOGADA

ARTIGO 1. DESCIDA

Uma descida é a parte do jogo que começa com um snap válido depois que a bola está pronta para jogo e termina quando a bola se torna morta. Entre descidas é o intervalo durante o qual a bola está morta. Uma jogada é a ação entre as 2 equipes durante uma descida.

ARTIGO 2. LINHA DE SCRIMMAGE (LS)

Quando a bola está pronta para jogo, a linha de scrimmage de cada equipe é o plano vertical que passa pelo ponto da bola mais próximo de sua própria linha de gol e se estende até as linhas laterais.

Um jogador cruzou a linha de scrimmage se qualquer parte do corpo estiver além de sua respectiva linha de scrimmage.

ARTIGO 3. JOGADA DE PASSE PARA FRENTE

Uma jogada válida de passe para frente é o intervalo entre o snap e quando um passe válido para frente além da linha de scrimmage é completado ou interceptado. Além disso, qualquer passe para frente de trás da linha de scrimmage se tornando incompleto ou tocado pela defesa é considerado uma jogada de passe para frente.

ARTIGO 4. JOGADA DE CORRIDA

Uma jogada de corrida é qualquer ação de bola viva diferente daquela durante uma jogada válida de passe para frente.

Os passes concluídos atrás da linha de scrimmage são válidos e são jogadas de corrida.

SEÇÃO 4. A BOLA VIVA OU MORTA

ARTIGO 1. BOLA VIVA

Uma bola viva é uma bola em jogo. Um passe que ainda não tocou o chão é uma bola viva em voo.

ARTIGO 2. BOLA MORTA

Uma bola morta é uma bola que não está em jogo.

ARTIGO 3. QUANDO A BOLA ESTÁ PRONTA PARA JOGAR

Uma bola morta está pronta para jogo quando é colocada no chão e a arbitragem soa o apito.

SEÇÃO 5. PARA FRENTE, ALÉM E MAIOR AVANÇO

ARTIGO 1. PARA FRENTE E ALÉM

Avançar, além ou à frente de, denota a direção rumo à linha de fundo da equipe adversária. Atrás ou para trás denota a direção rumo à linha de fundo da própria equipe.

ARTIGO 2. MAIOR AVANÇO

Maior avanço é um termo que indica o fim do avanço pelo corredor ou recebedor de passe aéreo de qualquer equipe e se aplica ao ponto mais avançado da bola quando ela se torna morta pela regra entre as linhas de fundo (ponto de bola morta).

SEÇÃO 6. PONTOS

ARTIGO 1. PONTO DE APLICAÇÃO

Um ponto de aplicação é o ponto a partir do qual a penalidade por uma falta é aplicada.

ARTIGO 2. PONTO DE BOLA MORTA (BM)

O ponto da bola morta é o ponto em que a bola se torna morta.

ARTIGO 3. PONTO DE FALTA (PF)

O local da falta é o ponto em que essa falta ocorre. Se fora de campo, é o ponto adjacente na linha lateral. Se estiver atrás da linha de gol, a falta é na zona final.

ARTIGO 4. PONTO FORA DOS LIMITES

O ponto fora de campo é o ponto em que a bola se torna morta por estar fora de campo.

SEÇÃO 7. FALTA, PENALIDADE E VIOLAÇÃO

ARTIGO 1. FALTA

Uma falta é uma infração de regra para a qual uma penalidade é prescrita pela regra. Uma falta flagrante é uma infração de regra que coloca o adversário em perigo de lesão.

ARTIGO 2. PENALIDADE

Uma penalidade é o resultado imposto pela regra contra uma equipe que cometeu uma falta e pode incluir um ou mais dos seguintes itens: perda de jardas, perda de descida, primeira descida automática ou desqualificação. Se a penalidade envolver perda de descida, a descida contará como 1 de 4 nessa série.

ARTIGO 3. VIOLAÇÃO

Uma violação é uma infração de regra para a qual nenhuma penalidade é prescrita, ela não anula uma falta.

ARTIGO 4. PERDA DE UMA DESCIDA (PDD)

“Perda de uma descida” é uma abreviatura que significa “perda do direito de repetir uma descida”.

SEÇÃO 8. TROCA E MOVIMENTAÇÃO

ARTIGO 1. TROCA (SHIFT)

Uma troca é uma mudança simultânea de posição por 2 ou mais jogadores de ataque após a bola estar pronta para jogo e antes do snap. A troca termina quando todos os jogadores estiverem parados por 1 segundo inteiro.

ARTIGO 2. MOVIMENTAÇÃO (MOTION)

Uma movimentação é uma mudança de posição por um jogador de ataque após o final de uma troca e antes do snap.

SEÇÃO 9. MANUSEAR A BOLA

ARTIGO 1. ENTREGA (HANDOFF)

Uma entrega é uma transferência bem-sucedida da posse de um companheiro de equipe para outro que não envolve um passe. Uma entrega falsa é qualquer movimento do corredor com as mãos em direção a um companheiro de equipe próximo que simula uma transferência de posse. Um passe falso (pump fake) ou o corredor virando o corpo em direção a um companheiro de equipe sem movimento das mãos não é uma entrega falsa.

ARTIGO 2. PASSE

Um passe é qualquer ato intencional de lançar a bola em qualquer direção ou jogá-la no chão. Um passe é identificado por um período em que a bola não está em posse de nenhum jogador. Se inicia no momento em que uma bola controlada firmemente é solta durante um movimento intencional da mão ou do braço. Um passe continua a ser um passe até que seja completado para um jogador ou a bola se torne morta.

ARTIGO 3. FUMBLE

Um fumble é qualquer ato diferente de passe ou entrega bem-sucedida que resulta na perda da posse da bola pelo jogador.

Um fumble só pode ocorrer depois que um jogador tenha a posse de uma bola.

ARTIGO 4. POSSE

Posse significa segurar ou controlar firmemente uma bola viva.

Uma mudança de posse de bola (MPB) ocorre quando um adversário ganha a posse da bola.

ARTIGO 5. REBATIMENTO

Rebater a bola é intencionalmente acertá-la com as mãos ou braços.

ARTIGO 6. CHUTE

Chutar a bola é acertá-la intencionalmente com o joelho, parte inferior da perna ou pé **e não é permitido**.

SEÇÃO 10. PASSES

ARTIGO 1. PASSE PARA FRENTE E PARA TRÁS

Um passe é para frente se a bola tocar primeiro qualquer coisa além do ponto onde a bola foi lançada. Todos os outros passes são passes para trás, mesmo que sejam laterais (paralelos à linha de scrimmage).

O snap se torna um passe para trás quando o snapper lança a bola. Se um snapper perder o controle da bola no início do snap, é um snap inválido.

ARTIGO 2. CRUZAR A LINHA DE SCRIMMAGE

Um passe para frente válido cruzou a linha de scrimmage quando toca pela primeira vez qualquer coisa além da linha de scrimmage nos limites.

ARTIGO 3. RECEPÇÃO E INTERCEPTAÇÃO

Uma recepção é o ato de estabelecer e manter de maneira firme o controle de uma bola viva em voo. A recepção do passe ou perda de bola de um adversário é uma interceptação. Um jogador que deixa o solo para fazer uma recepção ou interceptação deve ter a bola controlada de maneira firme ao primeiro retornar ao solo com qualquer parte do corpo tocando o solo dentro dos limites e, em seguida, manter o controle completo e contínuo da bola durante todo o processo de contato com o chão para completar o passe. Se o jogador perder o controle da bola e a bola tocar o solo antes que o processo de recepção seja concluído, então não é uma recepção.

ARTIGO 4. SAQUE

Um saque é a retirada de uma flag (flag puxada) do quarterback atrás da linha de scrimmage que está com a posse de uma bola viva. Um jogador está com a posse da bola até que ela seja completamente lançada.

SEÇÃO 11. SEGURADA, OBSTRUÇÃO, CONTATO E VISANDO**ARTIGO 1. SEGURADA**

Segurada é agarrar um oponente ou seu equipamento, sem lançar imediatamente e impactando o oponente.

ARTIGO 2. OBSTRUÇÃO

Obstrução é bloquear um adversário sem contato movendo-se em seu caminho. Um jogador em movimento sem direito de passagem que impeça o adversário de executar uma rota de passe, chegar ao corredor ou impedir um blitz legal é considerado culpado por obstrução.

Um jogador parado (com direito de lugar) não está obstruindo, mesmo se o jogador estiver bloqueando um adversário.

ARTIGO 3. CONTATO

Contato é tocar um adversário com impacto. Tocar sem impacto não é uma falta.

ARTIGO 4. VISAR (AIMING)

Visar é ter um alvo e iniciar contato com um adversário ou esbarrar em um adversário de propósito, mesmo com direito de passagem.

Visar é qualquer contato deliberado ou evitável com força excessiva, mesmo em uma tentativa de puxar a flag ou ao jogar a bola durante um passe.

Visar é atacar a bola em posse ou tirar a bola do corredor.

SEÇÃO 12. RETIRADA DE FLAG, PROTEÇÃO DE FLAG, SALTAR, AGACHAR, GIRAR E MERGULHAR**ARTIGO 1. RETIRADA DE FLAG**

Uma retirada de flag é a remoção de uma ou mais flags de um adversário com uma ou mais mãos.

ARTIGO 2. PROTEÇÃO DE FLAG

A proteção de flag é uma tentativa do corredor de evitar uma retirada de flag cobrindo-a com qualquer parte do corpo (mão, braço ou perna) ou com a bola. A proteção da flag é também inclinar a parte superior do corpo para a frente (mergulhar) ou esticar a mão, com ou sem a bola, na direção do adversário para dificultar o alcance da flag pela defesa.

ARTIGO 3. SALTAR

Saltar é uma tentativa do corredor de evitar uma retirada de flag, empurrando-o do chão e, assim, aumentando o nível de flags significativamente em comparação com a corrida normal. Saltar é um tipo ilegal de proteção de flag.

ARTIGO 4. AGACHAR (DIPPING)

Agachar é uma tentativa do corredor, com movimento contínuo, de evitar uma retirada de flag por meio de flexão extra dos joelhos e abaixamento do nível das flags significativamente em comparação com a corrida normal. **Agachar é permitido.**

ARTIGO 5. GIRO

Girar é uma tentativa do corredor de evitar uma retirada de flag pela rotação do corpo ao longo do eixo vertical. Girar é permitido se a altura das flags não aumentar significativamente. **Girar combinado com agachamento é permitido, combinado com salto é ilegal.**

ARTIGO 6. MERGULHO (DIVING)

Mergulhar é uma tentativa do corredor de evitar a retirada da flag inclinando a parte superior do corpo para a frente, com ou sem pular, agachar ou girar. **Mergulhar é um tipo ilegal de proteção de flag.**

SEÇÃO 13. DIREITO DE LUGAR E DIREITO DE PASSAGEM**ARTIGO 1. DIREITO DE LUGAR (DDL)**

O direito de lugar é dado a qualquer jogador parado que mantenha a postura normal de jogador e não faça nenhum movimento em qualquer direção horizontal para mudar sua posição. Um movimento puramente vertical, incluindo sair do chão, para lançar ou receber um passe, não significa que um direito de lugar previamente estabelecido foi perdido.

O direito de lugar se sobrepõe ao direito de passagem ao determinar quem é culpado de uma falta.

ARTIGO 2. DIREITO DE PASSAGEM (DDP)

O direito de passagem é concedido a um jogador de acordo com a regra que estabeleceu uma direção de movimento de maneira regular e não altera essa direção.

Um jogador com direito de passagem tem um privilégio maior ao determinar quem é culpado de uma falta do que todos os outros jogadores, exceto aqueles com direito de lugar.

REGRA 3

PERÍODOS E TEMPO

SEÇÃO 1. INÍCIO DE CADA PERÍODO

ARTIGO 1. PRIMEIRO TEMPO

Antes do início do jogo, cada equipe deve anunciar à arbitragem um máximo de 2 técnicos e 2 capitães.

3 minutos antes do horário de início programado, a arbitragem deverá fazer o cara ou coroa no meio-campo na presença dos capitães de cada equipe, designando primeiro o capitão da equipe visitante para fazer o sorteio.

O vencedor do cara ou coroa escolherá colocar a bola em jogo primeiro por um snap na sua própria linha de 5 jardas no primeiro tempo ou no segundo. A outra equipe escolherá qual lado defender.

ARTIGO 2. SEGUNDO TEMPO

No segundo tempo, as equipes devem defender a linha de gol oposta à que defenderam no primeiro tempo. A equipe que não colocou a bola em jogo no primeiro tempo, deve colocar a bola em jogo por um snap na sua própria linha de 5 jardas.

ARTIGO 3. PRORROGAÇÃO (DESEMPATE)

O sistema de desempate deve ser usado quando um jogo está empatado após 2 tempos e a competição define que um vencedor precisa ser determinado.

- a. Após um intervalo de 2 minutos, a arbitragem deverá fazer o cara ou coroa no meio-campo como no início do jogo. O vencedor do cara ou coroa escolherá iniciar cada período seguinte no ataque ou na defesa. A outra equipe irá escolher qual extremidade do campo será usada.
- b. Nenhum pedido de tempo de equipe será concedido.
- c. O primeiro período extra consistirá em 2 séries com cada equipe colocando a bola em jogo por um snap na linha do meio para uma série de descidas (sem a primeira descida no meio). Se a defesa marcar durante a primeira série, exceto pela conversão, o período extra termina.
- d. Cada equipe retém a bola durante sua série até marcar (incluindo a conversão para 1 ou 2 pontos) ou esgotar sua série de descidas. A bola permanece viva após uma troca de posse de equipe até que seja declarada morta. A série termina mesmo se houver uma segunda troca de posse de equipe durante essa descida.
- e. Se após o primeiro período (com 2 séries incluindo conversões) o placar ainda estiver empatado, o segundo período e os seguintes consistirão em séries com cada equipe jogando uma conversão de 1 ponto da linha de 5 jardas.
A prorrogação termina quando o placar após um período não for mais um empate ou se a defesa pontuar durante a primeira série de um período.
- f. A equipe que marcar o maior número de pontos durante a prorrogação será declarada vencedora.

ARTIGO 4. SISTEMA DE DESEMPATE DE TORNEIO

Se 2 ou mais equipes em um torneio têm a mesma pontuação total (vitória-empate-derrota), o seguinte procedimento deve decidir a ordem das equipes passo a passo:

1. **Número de vitórias**, se todas as equipes jogaram entre si.
2. **Saldo de confronto direto**, se todas as equipes jogaram entre si.
3. **Pontos marcados em confronto direto**, se todas as equipes jogaram entre si.
4. **Saldo de pontos total**.
5. **Total de pontos marcados**.
6. **Cara ou coroa**.

SEÇÃO 2. TEMPO DE JOGO

ARTIGO 1. DURAÇÃO DO JOGO E INTERVALO

O tempo total de jogo será de 40 minutos, dividido em 2 tempos de 20 minutos cada, com intervalo de 2 minutos entre os tempos.

ARTIGO 2. EXTENSÃO DE PERÍODOS

Um período será estendido até que uma descida tenha sido jogada sem falta em bola viva (sem perda de descida) para a qual a penalidade seja aceita. Se faltas que se anulam ocorrerem durante uma descida em que o tempo expira, a descida será repetida.

Nenhum período terminará até que a bola esteja morta e a arbitragem declare o término do período. [S14]

ARTIGO 3. DISPOSITIVOS DE CRONOMETRAGEM

O relógio de jogo e o relógio de 25 segundos devem ser mantidos por um cronômetro operado pela arbitragem ou por um relógio visível operado por um assistente sob a supervisão da arbitragem.

ARTIGO 4. QUANDO O RELÓGIO COMEÇA

Quando o relógio de jogo for parado por regra, ele deverá ser iniciado no próximo snap legal da bola.

EXCEÇÃO: O relógio de jogo começará ao estarem prontos para jogo apenas quando tiver sido parado a critério da arbitragem.

DA 3-2-4-I a III

ARTIGO 5. QUANDO O RELÓGIO PARA

O relógio de jogo deve ser parado quando cada período terminar, por um pedido de tempo de equipe, por um pedido de tempo por lesão ou a critério da arbitragem.

Nos últimos 2 minutos de cada tempo, o relógio deve parar:

1. Para conceder uma primeira descida, também após uma troca de posse de time.
2. Para completar uma penalidade.
3. Quando a bola ou o corredor sai de campo.
4. Quando um passe ou fumble (para frente ou para trás) atinge o solo.
5. Quando um jogador da mesma equipe daquele que cometeu um fumble toca a bola.
6. Quando uma pontuação é feita e durante e após a conversão seguinte.
7. Quando um pedido de tempo é concedido.

O relógio do jogo não deve funcionar durante uma extensão de período ou prorrogação.

ARTIGO 6. RELÓGIO CORRIDO

Se a diferença de pontuação for de **30 pontos ou mais** na notificação da arbitragem, o relógio **não** parará para situações que normalmente pararia nos últimos 2 minutos.

A arbitragem informará ambas as equipes na notificação da arbitragem que o relógio não será mais parado (relógio corrido) pelo resto do tempo.

Após a notificação da arbitragem, o status do relógio (padrão ou corrido) não mudará, mesmo se a diferença de pontuação ficar abaixo de 30 ou atingir 30 ou mais pontos.

DA 3-2-6-I a II

SEÇÃO 3. PEDIDOS DE TEMPO**ARTIGO 1. COMO PEDIR**

A arbitragem deverá declarar um pedido de tempo quando o jogo for suspenso por qualquer motivo. Cada pedido de tempo será cobrado de uma das equipes ou designado como um pedido de tempo de arbitragem. [S3]

ARTIGO 2. PEDIDOS DE TEMPO PELA EQUIPE

A arbitragem deverá permitir um pedido de tempo pela equipe quando solicitado por qualquer técnico ou jogador que esteja em campo quando a bola está morta. Cada equipe tem direito a 2 pedidos de tempo de equipe por período. Os pedidos de tempo não utilizados não podem ser transferidos para um período subsequente.

ARTIGO 3. PEDIDO DE TEMPO POR LESÃO

No caso de um jogador lesionado, qualquer árbitro pode declarar um pedido de tempo de arbitragem, desde que o jogador para quem o pedido de tempo foi dado seja retirado do jogo por pelo menos uma descida.

ARTIGO 4. DURAÇÃO DOS PEDIDOS DE TEMPO

Um pedido de tempo de equipe não deve exceder 90 segundos (isso inclui os 25 segundos após a “pronta para jogo”).

A arbitragem deve notificar ambas as equipes 30 segundos antes de um pedido de tempo expirar e 5 segundos depois deve declarar a bola pronta para jogo (R 3-3-5).

Outros pedidos de tempo não devem ser mais longos do que a arbitragem considera necessário para cumprir o propósito para o qual foram declarados.

ARTIGO 5. NOTIFICAÇÃO DA ARBITRAGEM

A arbitragem deve informar a todos os treinadores quando restam 2 minutos ou menos do tempo de jogo naquele período e a bola está ou se torna morta em seguida. O relógio de jogo deve ser parado para este propósito.

DA 3-3-5-I a II

REGRA 4

| BOLA VIVA E BOLA MORTA

SEÇÃO 1. BOLA VIVA - BOLA MORTA

ARTIGO 1. BOLA MORTA TORNA-SE VIVA

Para a próxima descida, a bola deve ser colocada em jogo no ponto intermediário entre as linhas laterais, lateralmente em linha com o ponto onde a bola estava quando se tornou morta pela regra, ou no ponto onde a bola foi colocada após a conclusão de uma penalidade aceita ou para conceder uma nova série.

Depois que uma bola morta está pronta para jogo, ela se torna uma bola viva **com o início de um snap válido.**

Em um snap antes da bola estar pronta para jogo ou um snap ilegal, a bola permanece morta.

Uma falta antes do snap da bola (atraso de jogo, invasão, saída falsa, sinal desconcertante, sinalização ilegal do blitzer) fará com que a bola permaneça morta.

ARTIGO 2. BOLA VIVA TORNA-SE MORTA

Uma bola viva torna-se morta pela regra e a arbitragem deve soar um apito quando:

- a. A bola está fora de campo.
- b. O corredor está fora dos limites.
- c. Qualquer parte do corpo do corredor, exceto sua mão ou pé, toca o solo.

DA 4-1-2-I

- d. Um corredor simula colocar o joelho no chão.
- e. Um passe ou fumble (para frente ou para trás) atinge o solo.
- f. Um jogador da mesma equipe daquele que cometeu o fumble toca a bola.
- g. Um jogador com menos de 2 flags está com a posse de bola.

DA 4-1-2-II

- h. Um jogador com as flags não posicionadas corretamente tem a posse da bola e o próprio jogador é o responsável.
- i. Ocorre um touchdown, touchback, safety ou conversão bem-sucedida.
- j. Uma falta que faz com que a bola fique morta (por exemplo, chute ilegal ou atraso no passe) ocorre.

Em um apito inadvertido de um árbitro, a bola torna-se morta e o time com a posse pode escolher entre colocar a bola em jogo a seguir onde foi declarada morta ou repetir a descida.

REGRA 5

| SÉRIE DE DESCIDAS

SEÇÃO 1. UMA SÉRIE: INICIADA, QUEBRADA, RENOVADA

ARTIGO 1. QUANDO CONCEDER A SÉRIE

Uma série de 4 descidas consecutivas da scrimmage será concedida à equipe que está próxima a colocar a bola em jogo por um snap no início de cada tempo e após uma pontuação (incluindo conversão), safety, touchback ou mudança de posse de equipe. [S8]

Uma nova série será concedida ao ataque se:

- a. Está em posse válida (após a aplicação de qualquer penalidade de bola viva aceita) da bola além do meio quando a bola é declarada morta e é a primeira vez nesta série que acontece. Se uma jogada ou penalidade subsequente trazer a bola para trás do meio e a bola for então avançada através da linha do meio pela segunda vez durante a mesma série, nenhuma nova primeira descida será concedida.



- b. Uma penalidade aceita resulta ou inclui uma primeira descida.

Uma nova série deve ser concedida à defesa em sua própria linha de 5 jardas se o ataque após a 4ª descida não conseguiu marcar ou ganhou uma nova primeira descida.

Uma nova série será concedida à defesa no local da bola morta após uma interceptação.

SEÇÃO 2. DESCIDA E POSSE APÓS UMA PENALIDADE

ARTIGO 1. FALTA ANTES DA TROCA DE POSSE DE BOLA DA EQUIPE

Se uma penalidade for aceita por uma falta que ocorreu durante uma descida antes de qualquer troca de posse de equipe, a bola pertence ao ataque e a descida deve ser repetida, a menos que a penalidade envolva perda de descida, conceda uma primeira descida ou deixe a bola além do meio.

ARTIGO 2. FALTA APÓS A TROCA DE POSSE DE BOLA DA EQUIPE

Se uma penalidade for aceita por uma falta ocorrida durante uma descida após a troca de posse de bola, a bola pertence ao time com posse quando a falta ocorreu. A próxima descida será uma primeira descida após a aplicação da penalidade.

ARTIGO 3. PENALIDADE DECLINADA

Se uma penalidade for declinada, o número da próxima descida será o que teria sido se aquela falta não tivesse ocorrido.

ARTIGO 4. FALTAS ENTRE DESCIDAS

Se uma falta ocorrer entre descidas, o número da descida seguinte deverá ser o mesmo estabelecido antes da falta ocorrer, a menos que a aplicação da penalidade deixe a bola além do meio ou a penalidade requeira uma descida inicial.

ARTIGO 5. FALTAS DE AMBAS AS EQUIPES

Se houver faltas que se anulem durante uma descida, a descida anterior deve ser repetida.


REGRA 6


| CHUTES

SEÇÃO 1. CHUTAR

ARTIGO 1. CHUTE INVÁLIDO

O corredor não pode chutar a bola intencionalmente. Esta falta faz com que a bola fique morta.

 **DA** 6-1-1-I

 **PENALIDADE:** 5 jardas aplicadas do ponto da falta, administradas como uma falta em bola morta. [S19]

REGRA 7

SNAP E PASSE DE BOLA

SEÇÃO 1. SCRIMAGE

ARTIGO 1. BOLA PRONTA PARA JOGAR

- a. Nenhum jogador deve colocar a bola em jogo antes que ela esteja pronta para jogo. [S1]

NOTA: Se o snap for feito após a bola ser declarada pronta, mas antes que toda arbitragem esteja pronta, qualquer árbitro deverá parar o jogo imediatamente sem penalidade e a arbitragem ordenará que a descida seja repetida. A arbitragem deve ter o cuidado de declarar a bola pronta para jogo apenas se todos os árbitros estiverem prontos e em posição.

PENALIDADE: Bola permanece morta, 5 jardas, aplicada a partir do local da bola morta. [S19]

- b. A bola deve ser colocada em jogo dentro de 25 segundos, após a arbitragem ter declarado a bola pronta para jogo.

PENALIDADE: Bola permanece morta, 5 jardas, aplicada a partir do local da bola morta. [S21]

ARTIGO 2. COMEÇANDO COM UM SNAP

Depois que o snapper toca a bola, ela não pode ser levantada, movida para frente ou qualquer ato que simule o início do snap.

Antes do snap, o eixo longo da bola deve estar em ângulo reto com a linha de scrimmage.

Um snap válido é entregar ou passar para trás de sua posição no chão, com um movimento rápido e contínuo para trás da mão ou mãos que resulta na perda da posse da bola. O snap não precisa ser entre as pernas do snapper.

PENALIDADE: Bola permanece morta, 5 jardas, aplicada a partir do local da bola morta. [S19]

ARTIGO 3. REQUISITOS DA EQUIPE DE ATAQUE

Não há um número mínimo de jogadores na linha de scrimmage no momento do snap.

- a. Depois que o snapper toca a bola e antes que ela seja posta em jogo, todos os jogadores do ataque devem estar em campo atrás de sua linha de scrimmage (invasão) e completarem sua primeira troca e cada troca seguinte.

DA 7-1-3-I

- b. Nenhum jogador do ataque deve cometer uma saída falsa ou fazer qualquer movimento abrupto que simule o início de uma jogada.

PENALIDADE: Bola permanece morta, 5 jardas, aplicada a partir do local da bola morta. [S19]

- c. Quando o snap começa, um jogador de ataque pode estar em movimento (movimentação), mas não pode estar se movendo em direção à linha de gol do adversário. Quando o snap começa e 2 ou mais jogadores estão se movendo, é troca (shift) ilegal.

DA 7-1-3-II

d. O quarterback não pode correr com a bola além da linha de scrimmage, a menos que outro jogador claramente tenha tido posse da bola e seja devolvida a ele ou tocada por alguém da defesa durante o voo.

DA 7-1-3-III a VII

e. Quando o snap da bola é feito na ou dentro da linha de 5 jardas em direção à zona final adversária (zona sem corrida), o ataque deve fazer uma jogada de passe para frente. Se o quarterback ou corredor tiver a flag retirada atrás da linha de scrimmage antes de uma jogada de passe para frente ser completada, não há falta por jogada de corrida ilegal.

DA 7-1-3-V

PENALIDADE 5 jardas, aplicadas a partir da linha de scrimmage. [S19]

f. O quarterback tem 7 segundos para passar ou entregar a bola após o snap. Se este limite for excedido, a bola se torna morta na linha de scrimmage.

PENALIDADE Perda de descida na linha de scrimmage. [S21 + S9]

ARTIGO 4. REQUISITOS DE EQUIPE DE DEFESA

a. Antes do snap da bola toda a defesa deve estar dentro de campo e atrás de sua linha de scrimmage (invasão).

DA 7-1-4-I

b. Após a bola ser declarada pronta para jogo, ninguém da defesa deve tocar na bola até que o snap seja concluído.

c. Ninguém da defesa deve usar palavras ou sinais que perturbem os adversários quando eles estiverem se preparando para colocar a bola em jogo.

d. Um máximo de 2 blitzers podem solicitar a prioridade do direito de passagem. Se um blitzer está dando um sinal inválido, se um jogador que sinaliza está a menos de 7 jardas da linha de scrimmage ou se mais de 2 jogadores mantiverem suas mãos levantadas simultaneamente, é uma falta por uma sinalização de ilegal. Se um blitzer for forçado a mudar de direção devido a uma falta de ataque (obstrução), o blitzer não perderá seu direito de passagem para continuar sua corrida.

DA 7-1-4-II a VI

PENALIDADE Bola permanece morta, 5 jardas, aplicada a partir do local da bola morta. [S18]

e. Qualquer um da defesa que tenha todas as partes do corpo a mais de 7 jardas da linha de scrimmage no momento do snap pode cruzar a linha de scrimmage várias vezes até que a bola esteja morta. Não há nenhum requisito para um jogador solicitar direito de passagem para estabelecer-se como blitzer e qualquer jogador (a mais de 7 jardas) pode atacar o quarterback durante a jogada.

f. Todos defensores a menos de 7 jardas de sua linha de scrimmage no momento do snap devem ficar atrás de sua linha de scrimmage até que seja feita uma entrega de bola, entrega falsa ou um passe pelo quarterback.

PENALIDADE 5 jardas, o local da falta é a linha de scrimmage, aplicada a partir da linha de scrimmage. [S18]

ARTIGO 5. ENTREGAR A BOLA

a. O ataque pode entregar a bola de mão em mão várias vezes, desde que ambos os jogadores envolvidos estejam atrás da linha de scrimmage, que a bola não tenha sido carregada além da linha de scrimmage e seja anterior a qualquer troca de posse de time.

b. Nenhum snapper receberá uma entrega de mão em mão para a frente.

✋ PENALIDADE 5 jardas, também perda de descida se cometida pelo ataque antes da troca de posse de equipe, aplicada do local da falta. [S19]

SEÇÃO 2. PASSES E FUMBLE

ARTIGO 1. PASSE PARA TRÁS

Um corredor pode passar a bola para trás desde que não tenha sido carregada anteriormente além da linha de scrimmage e seja antes de qualquer troca de posse de equipe.

👁 DA 7-2-1-I a III

✋ PENALIDADE 5 jardas, também perda de descida se cometida pelo ataque antes da troca de posse de equipe, aplicada do local da falta. [S35]

ARTIGO 2. PASSE COMPLETO

Qualquer passe recebido por um jogador elegível tocando o solo dentro dos limites é completo e a bola continua em jogo a menos que seja completado na zona final adversária.

👁 DA 7-2-2-I a VI

ARTIGO 3. PASSE INCOMPLETO

Qualquer passe é incompleto se a bola tocar o solo quando não estiver controlada de maneira firme por um jogador. Também é incompleto quando um jogador salta e recebe o passe, mas primeiro pousa na ou fora de uma linha limitadora. [S10]

Quando um passe para frente é incompleto, a bola pertence à equipe de passe na linha de scrimmage anterior, que é o ponto de bola morta.

Quando um passe para trás é incompleto, a bola pertence à equipe de passe no local da posse do último jogador, que é o local da bola morta.

ARTIGO 4. FUMBLE

Quando um fumble atinge o solo ou é tocado por um jogador da mesma equipe do corredor sem ser tocado por um adversário antes, a bola se torna morta. A bola pertence à equipe que soltou o fumble no ponto da perda da posse, este é o ponto de bola morta. Se o mesmo jogador que soltou o fumble ou um adversário ganhar a posse antes que a bola se torne morta, a bola continua em jogo.

👁 DA 7-2-4-I a II

ARTIGO 5. TOQUE ILEGAL

Todos os jogadores dentro de campo são elegíveis para tocar, rebater ou receber um passe. O quarterback só pode receber um passe que tenha sido feito por ele depois de a bola ter sido tocada por alguém da defesa.

Nenhum jogador do ataque que sai de campo voluntariamente durante uma descida deve tocar um passe em voo.


Se um jogador de ataque é forçado a sair de campo devido a uma falta e retorna imediatamente ao campo de jogo ou a zona final, o jogador continua elegível para tocar ou receber um passe.

✋ PENALIDADE Perda de descida na linha de scrimmage. [S19]

SEÇÃO 3. PASSE PARA FRENTE

ARTIGO 1. PASSE LEGAL PARA FRENTE


Uma equipe pode fazer um passe para frente durante cada descida da scrimmage antes da troca de posse da equipe, desde que o passe seja lançado de um ponto atrás da linha de scrimmage.

 **DA** 7-3-1-I a IV

ARTIGO 2. PASSE ILEGAL PARA A FRENTE

Um passe para frente é inválido:

- Se lançado por um jogador de ataque que está além da linha de scrimmage quando a bola é solta.
- Se lançado após um corredor ter ultrapassado a linha de scrimmage.
- Se for o segundo passe para frente pelo ataque, durante a mesma descida.
- Se lançado após a posse do time ter mudado durante a descida.


 **PENALIDADE** 5 jardas, também perda de descida se cometida pelo ataque antes da troca de posse de equipe, aplicada do local da falta. [S35]


ARTIGO 3. INTERFERÊNCIA DE PASSE


A interferência de passe é o contato físico em uma jogada de passe para frente legal até o ponto em que o passe é tocado por um jogador ou cai incompleto.

Interferência de passe é o contato que interfere com um adversário enquanto a bola está no ar. É responsabilidade da defesa evitar os adversários.

Não é interferência no passe quando 2 ou mais jogadores elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e justa de tocar, rebater ou receber o passe. Os jogadores elegíveis de qualquer equipe têm direitos iguais sobre a bola, mas é responsabilidade do jogador em posição desvantajosa evitar o adversário.

 **DA** 7-3-3-I a III

 **PENALIDADE** 10 jardas, aplicadas a partir do ponto básico. Perda de descida em faltas do ataque. [S33]
Primeira descida automática para faltas da defesa. [S33]

 **NOTA:** Contato em uma jogada de passe antes que o passe seja lançado ou se o passe não cruzar a linha de scrimmage, é uma falta por contato ilegal (R 911).

REGRA 8

| PONTUAÇÃO

SEÇÃO 1. VALOR DA PONTUAÇÕES

ARTIGO 1. PONTUANDO JOGADAS

O valor da pontuação das jogadas deve ser:

- **Touchdown:** 6 pontos. [S5]
- **Conversão bem-sucedida de 5 jardas:** 1 ponto. [S5]
- **Conversão bem-sucedida de 10 jardas:** 2 pontos. [S5]
- **Touchdown de defesa em uma conversão:** 2 pontos. [S5]
- **Safety:** 2 pontos (pontos atribuídos ao adversário). [S6]
- **Safety em uma conversão:** 1 ponto (ponto concedido ao adversário). [S6]

SEÇÃO 2. TOUCHDOWN

ARTIGO 1. COMO PONTUAR

Um touchdown será marcado quando:

- a. A bola em posse de um corredor que avança do campo de jogo penetra no plano da linha de gol do adversário.
- b. Um jogador recebe um passe na zona final do adversário.

SEÇÃO 3. CONVERSÃO


ARTIGO 1. COMO PONTUAR

Os pontos serão marcados de acordo com os valores se a conversão resultar no que seria um touchdown ou safety.

ARTIGO 2. OPORTUNIDADE DE PONTUAR

Uma conversão é uma descida extra com a oportunidade para qualquer equipe marcar 1 ou 2 pontos.

- a. A bola deve ser colocada em jogo pela equipe que marcou um touchdown de 6 pontos. Se um touchdown for marcado durante uma descida em que o tempo expire, a conversão deve ser tentada. A equipe que pontuou deve decidir por 1 ou 2 pontos antes de a bola ser declarada pronta para a conversão.
- b. A conversão começa quando a bola está pronta para jogo.
- c. O snap será no meio do caminho entre as linhas laterais na linha de 5 jardas do adversário (1 ponto) ou linha de 10 jardas (2 pontos).
- d. A conversão termina quando uma das equipes marca ou a bola se torna morta pela regra.
- e. As penalidades aceitas exigirão a repetição da conversão ou o resultado da conversão em pontuação ou o final de uma conversão. Se a tentativa for repetida após uma penalidade, ainda vale o mesmo valor de antes. Nenhuma mudança de decisão (1 ou 2 pontos) é possível antes que a conversão termine.

 DA 8-3-2-I a IV

ARTIGO 3. PRÓXIMA JOGADA

Após uma conversão, a bola deve ser colocada em jogo pelo adversário em sua própria linha de 5 jardas, se nenhuma penalidade for aplicada.

SEÇÃO 4. SAFETY

ARTIGO 1. COMO PONTUAR

Safety é quando:

- a. A bola se torna morta com qualquer parte na linha de gol ou atrás dela, exceto por um passe incompleto ou fumble fora da zona final, e a equipe que defende esta linha de gol é responsável por a bola estar lá.
- b. Uma penalidade aceita por uma falta torna a bola na linha de gol do time infrator ou atrás dela.



ARTIGO 2. SNAP APÓS UM SAFETY

Depois de um safety, a bola deve ser colocada em jogo pela equipe que pontuou em sua própria linha de 5 jardas.

SEÇÃO 5. TOUCHBACK

ARTIGO 1. QUANDO DECLARADO

Touchback é quando:

- a. A bola se torna morta com qualquer parte na ou atrás da linha de gol, exceto por um passe incompleto ou perda de controle da bola fora da zona final, e a equipe que está atacando esta linha de gol é responsável por a bola estar lá.
- b. Alguém da defesa intercepta um passe entre a própria linha de 5 jardas e sua linha de gol e seu ímpeto original leva o jogador para a zona final e a bola permanece ali onde se torna morta.

ARTIGO 2. SNAP APÓS UM TOUCHBACK

Após um touchback, a bola deve ser colocada em jogo pela equipe defensora em sua própria linha de 5 jardas.

REGRA 9

CONDUTA DOS JOGADORES

SEÇÃO 1. FALTAS DE CONTATO

ARTIGO 1. CONTATO ILEGAL (IC)

- Nenhum jogador deve fazer contato intencionalmente com um adversário ou árbitro.
- Nenhum jogador deve pisar, pular ou ficar em cima de outro jogador.
- Nenhum jogador deve segurar outro jogador.
- Todos os jogadores parados têm direito de lugar e os adversários devem evitar o contato.
- O corredor não tem direito de passagem e tem total responsabilidade por evitar o contato com os adversários.
- Todos os jogadores de ataque têm o direito de passagem desde que um passe para frente permitido ainda seja possível e a defesa deve evitar o contato. Quando o passe para frente está no ar, todos os jogadores têm o direito de jogar na bola, mas não mirando (jogando através de) um adversário.
- Todos os blitzers correndo de acordo com a regra têm o direito de passagem e os jogadores de ataque devem evitar o contato.

NOTA: Se não houver contato, ainda pode ser uma obstrução do jogador de ataque.

- Nenhum jogador deve visar um adversário.

PENALIDADE 10 jardas, também perda de descida em faltas do ataque antes da troca de posse de equipe, aplicada a partir do ponto básico. Primeira descida automática para faltas da defesa. [S38]

DA 9-1-1-R-I a VIII, **DA** 9-1-1-B-I a XV

ARTIGO 2. INTERFERÊNCIA NO JOGO

Nenhum substituto ou técnico deve fazer contato ou interferir de qualquer forma com a bola, um jogador ou um árbitro durante o jogo.

PENALIDADE 10 jardas, também perda de descida em faltas do ataque antes da troca de posse de equipe, aplicada a partir do ponto básico. Primeira descida automática para faltas da defesa. [S38]

SEÇÃO 2. FALTAS SEM CONTATO

ARTIGO 1. ATOS ANTIDESPATIVOS

- Uso de linguagem ou gestos abusivos, ameaçadores ou obscenos, envolvimento em atos que provocam má vontade ou são degradantes.

DA 9-2-1-I

- Se um jogador não está devolvendo a bola para o próximo local, nem a deixando perto do local da bola morta.

c. Se um jogador não devolve imediatamente uma flag retirada ao adversário nem a deixa perto do local onde foi retirada. É preferível que os jogadores devolvam a flag ao adversário.

d. Qualquer jogador ou treinador que cometer dois atos antidesportivos durante o mesmo jogo será desclassificado.

👤 PENALIDADE 10 jardas, aplicada do ponto de bola morta, administrada como uma falta em bola morta. [S27]

ARTIGO 2. ATOS INJUSTOS

a. Nenhum jogador deve obstruir um oponente.

👤 PENALIDADE 5 jardas, aplicadas no ponto básico. [S43]

b. Nenhum corredor deve saltar ou mergulhar.

👤 PENALIDADE 5 jardas, também perda de descida em faltas do ataque antes da troca de posse de equipe, aplicada no local da falta. [S51]

c. Nenhum corredor deve cometer proteção da flag.

🚫 DA 9-2-2-I a IX

👤 PENALIDADE 5 jardas, também perda de descida em faltas do ataque antes da troca de posse de equipe, aplicada no local da falta. [S52]

d. Nenhum jogador deve puxar a flag de um adversário que não seja o corredor, um adversário que simule ser o corredor **ou quando um adversário tocou a bola em voo.**

🚫 DA 9-2-2-X a XV

👤 PENALIDADE 5 jardas, aplicadas no ponto básico. [S52]

e. Nenhum jogador deve chutar intencionalmente um passe ou fumble. Esta falta não altera o status da bola, exceto se um jogador do time do que perdeu a posse chutar a bola.

👤 PENALIDADE 5 jardas, aplicadas no ponto básico. [S19]

f. A participação de mais de 5 jogadores de uma equipe não é permitida.

👤 PENALIDADE 5 jardas, o local da falta é a linha de scrimmage, aplicada a partir da linha de scrimmage. [S22]

g. Técnicos e suplentes não podem estar fora da área do time durante uma descida.

👤 PENALIDADE 5 jardas, o local da falta é a linha de scrimmage, aplicada a partir da linha de scrimmage. [S27]

h. Nenhum jogador usando equipamento ilegal ou com equipamentos obrigatórios faltando terá permissão para jogar. Um jogador com uma ferida sangrando deve deixar o campo. Os jogadores devem deixar o campo imediatamente após um pedido da arbitragem.

⊗ VIOLAÇÃO Pedido de tempo para a equipe infratora. [S3]

👤 PENALIDADE de 5 jardas, se não restar nenhum pedido de tempo. [S21]

SEÇÃO 3. SUBSTITUIÇÕES

ARTIGO 1. PROCEDIMENTOS DE SUBSTITUIÇÃO

Qualquer número de suplentes legais pode entrar no jogo para substituir companheiros de equipe após a bola estar morta. O ataque pode substituir até que o snapper toque a bola. A defesa pode substituir até que o snap seja feito.

a. Após o snap da bola, nenhum substituto de qualquer equipe deve entrar no campo de jogo.

✎ PENALIDADE 5 jardas, o local da falta é a linha de scrimmage, aplicada a partir da linha de scrimmage. [S22]

b. Nenhum jogador de ataque deve entrar ou sair do campo de jogo após o snapper ter tocado a bola.

c. Nenhuma substituição ou substituição simulada pode ser usada para confundir os adversários. Nenhuma tática associada a substitutos ou ao processo de substituição pode ser usada para confundir os adversários.

🏈 DA 9-3-1-I

✎ PENALIDADE Bola permanece morta, 5 jardas, aplicada a partir da linha de scrimmage. [S22]

REGRA 10

| APLICAÇÃO DE PENALIDADES

SEÇÃO 1. GERAL

ARTIGO 1. FALTAS FLAGRANTES


Uma falta flagrante é aquela que coloca o adversário em perigo de lesão grave ou que é contrária ao princípio do espírito esportivo. As faltas flagrantes requerem desqualificação. [S47]


Um jogador ou técnico desqualificado é obrigado a deixar a área do time e permanecer fora da vista do campo.

Outras regulamentações podem ser feitas pelo organizador do torneio ou campeonato.

ARTIGO 2. TÁTICAS INJUSTAS

Se uma equipe se recusa a jogar ou comete repetidamente faltas que podem ser penalizadas apenas pela metade da distância ou comete um ato obviamente injusto não especificamente coberto pelas regras, a arbitragem pode tomar qualquer ação considerada justa, incluindo declarar uma penalidade, desqualificar um jogador ou técnico, determinar uma perda de descida, atribuir uma primeira descida a qualquer equipe, atribuir pontuação ou suspender ou finalizar o jogo.

 **DA** 10-1-2-I a III

 **NOTA:** A arbitragem deve, mas não precisa, advertir o técnico e informá-lo de que a falta será marcada se ele continuar a repetir uma determinada situação injusta.

É preciso muita experiência para encontrar o julgamento apropriado para quando a arbitragem deve fazer uso desta regra. O referee deve fazer uma conferência antes de qualquer anúncio pela arbitragem, a fim de garantir que a ação tomada seja apropriada.

SEÇÃO 2. PENALIDADES CONCLUÍDAS

ARTIGO 1. COMO E QUANDO CONCLUÍDO

- Uma penalidade é concluída quando é aceita, recusada ou anulada.
- Qualquer penalidade pode ser recusada pelo capitão da equipe ou técnico da equipe ofendida, mas um jogador desqualificado deve deixar o jogo.
- Quando uma falta é cometida, a penalidade deve ser completada antes que a bola seja declarada pronta para jogo para a próxima descida.
- Somente capitães de equipe e técnicos podem fazer perguntas à arbitragem sobre o esclarecimento das regras.

ARTIGO 2. SIMULTÂNEO COM SNAP

Uma falta que ocorre simultaneamente com o snap é considerada como ocorrida durante aquela descida. O local da falta é a linha de scrimmage.

ARTIGO 3. FALTAS DE BOLA VIVA PELA MESMA EQUIPE

Quando 2 ou mais faltas em bola viva da mesma equipe são relatadas, a arbitragem deve explicar as penalidades alternativas a um capitão ou técnico da equipe ofendida, que então pode escolher uma dessas penalidades a ser aplicada.

ARTIGO 4. FALTAS QUE SE ANULAM

Se faltas em bola viva de ambas as equipes forem relatadas, as faltas se anulam e a descida é repetida.

EXCEÇÕES:

1. Quando há uma troca de posse de equipe durante uma descida e a última equipe que teve a posse não cometeu falta antes da última conquistar a posse, ela pode recusar a anulação das faltas e assim reter a posse após a conclusão da penalidade por sua falta.
2. Quando uma falta em bola viva é administrada como falta em bola morta, ela não é anulada e é aplicada em ordem de ocorrência.

🏈 DA 10-2-4-I a IV

ARTIGO 5. FALTAS DE BOLA MORTA

As penalidades por faltas em bola morta são administradas separadamente e em ordem de ocorrência.

As faltas em bola morta cometidas por ambas as equipes simultaneamente serão anuladas e a descida anterior conta.

🏈 DA 10-2-5-I

ARTIGO 6. FALTAS DE INTERVALO

Penalidades por faltas que ocorrem entre os períodos são aplicadas a partir do início da próxima série.

SEÇÃO 3. PROCEDIMENTOS DE APLICAÇÃO**ARTIGO 1. PONTO BÁSICO (BS)**

O ponto básico é a linha de scrimmage com as seguintes exceções:

- a. Para faltas de ataque atrás da linha de scrimmage, o ponto básico é o local da falta.

🏈 DA 10-3-1-a-I a VII

- b. Para faltas de defesa quando o ponto da bola morta está além da linha de scrimmage, o ponto básico é o ponto da bola morta.

🏈 DA 10-3-1-b-I a VIII

- c. Para faltas após uma troca de posse de time, o ponto básico será o local da bola morta. Se a falta for na última corrida relacionada da equipe que terminou com a posse de bola e a falta for atrás do ponto da bola morta, o ponto básico é o ponto da falta.

🏈 DA 10-3-1-c-I a VI

ARTIGO 2. PROCEDIMENTOS

O local de aplicação para faltas em bola viva é a linha de scrimmage anterior, a menos que de outra forma indicado na penalidade.

O ponto de aplicação para faltas em bola morta é a próxima linha de scrimmage.

Faltas durante ou após um touchdown ou conversão:

1. Faltas com penalidade de 10 jardas pelo time que não pontuou durante um touchdown são aplicadas na conversão/ponto extra. Outras faltas da equipe que não pontuou são rejeitadas pela regra.
2. Faltas após um touchdown e antes que a bola esteja pronta para jogo na conversão/ponto extra são aplicadas na conversão/ponto extra.
3. Faltas com penalidade de 10 jardas cometidas pelo time que não pontuou durante uma conversão com sucesso são aplicadas na próxima nova série. Outras faltas da equipe que não pontuou são rejeitadas pela regra.
4. Faltas após uma conversão são aplicadas na próxima nova série.

DA 10-3-2-I a VIII

ARTIGO 3. APLICAÇÃO DE MEIA DISTÂNCIA

Nenhuma penalidade de distância, incluindo conversões, deve exceder a metade da distância do ponto de aplicação até a linha de gol do time infrator.

DA 10-3-3-I a II

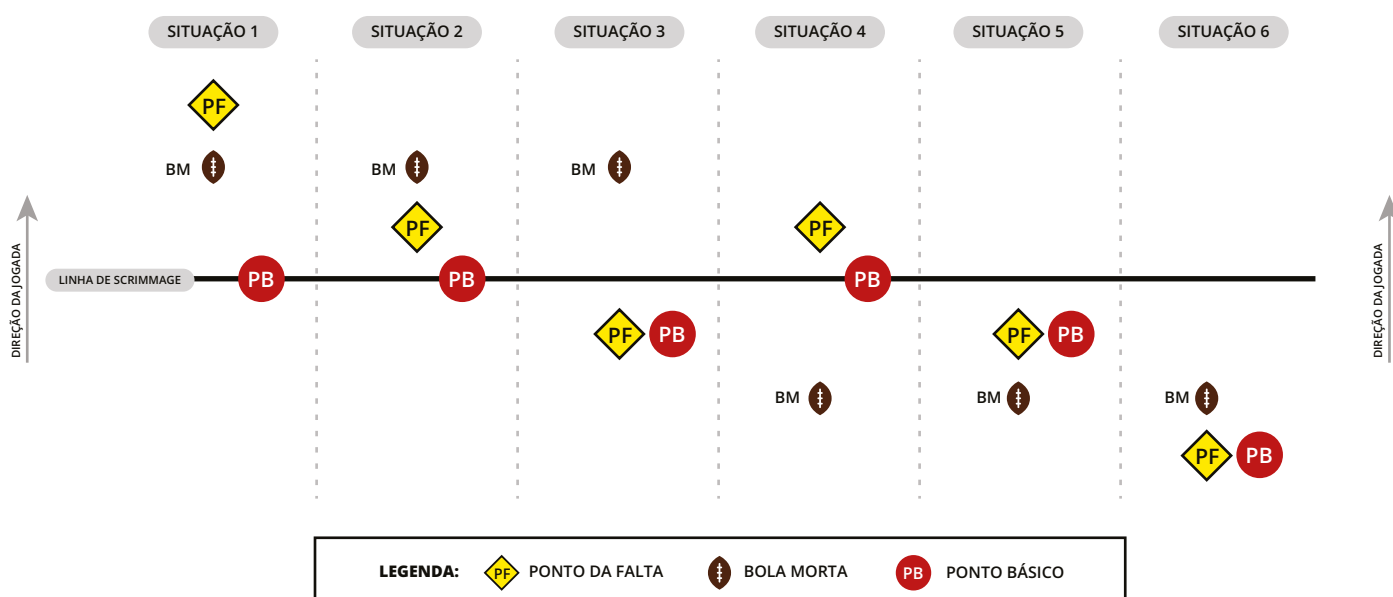
APLICAÇÃO NO PONTO BÁSICO

O ponto básico é usado para a aplicação das faltas: interferência de passe, contato ilegal, interferência de jogo, obstrução, retirada não permitida de flag e chute intencional de um passe

Abaixo estão as 6 situações possíveis para faltas cometidas pelo ataque, faltas cometidas pela defesa e faltas cometidas após uma troca de posse (ex: interceptação). O ponto básico de aplicação da falta é marcado com um ponto vermelho.

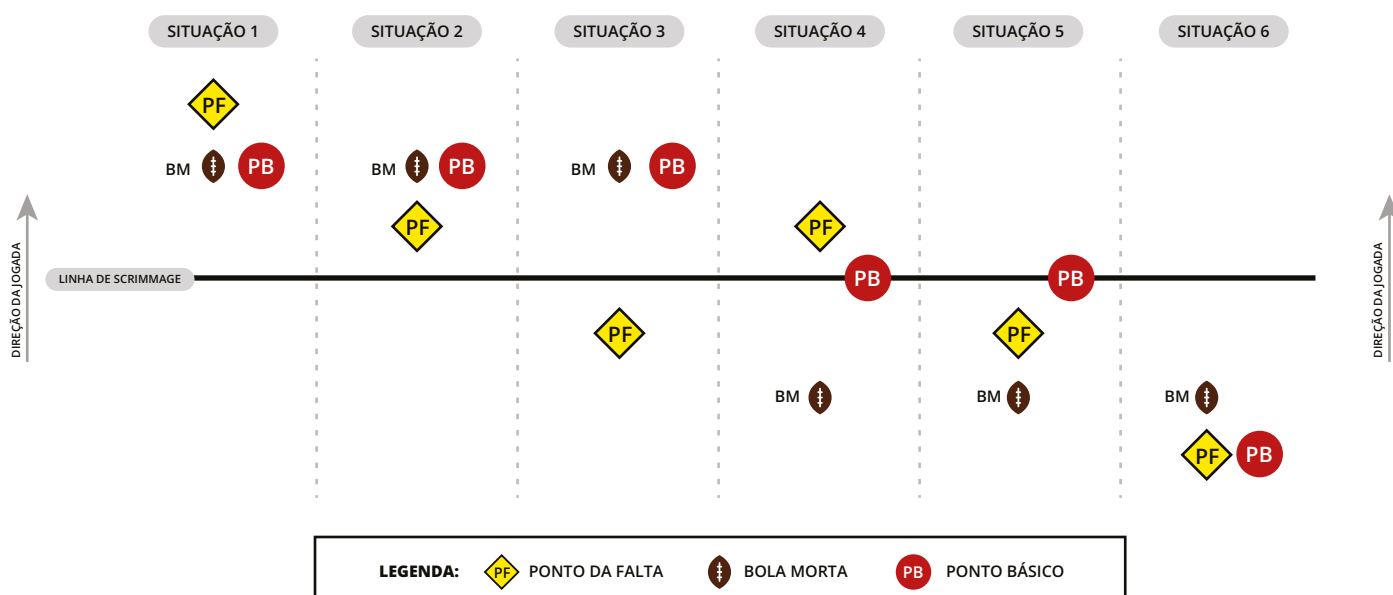
FALTAS DE ATAQUE

PONTO DA FALTA RELACIONADO À LINHA DE SCRIMMAGE DEFINE O PONTO BÁSICO



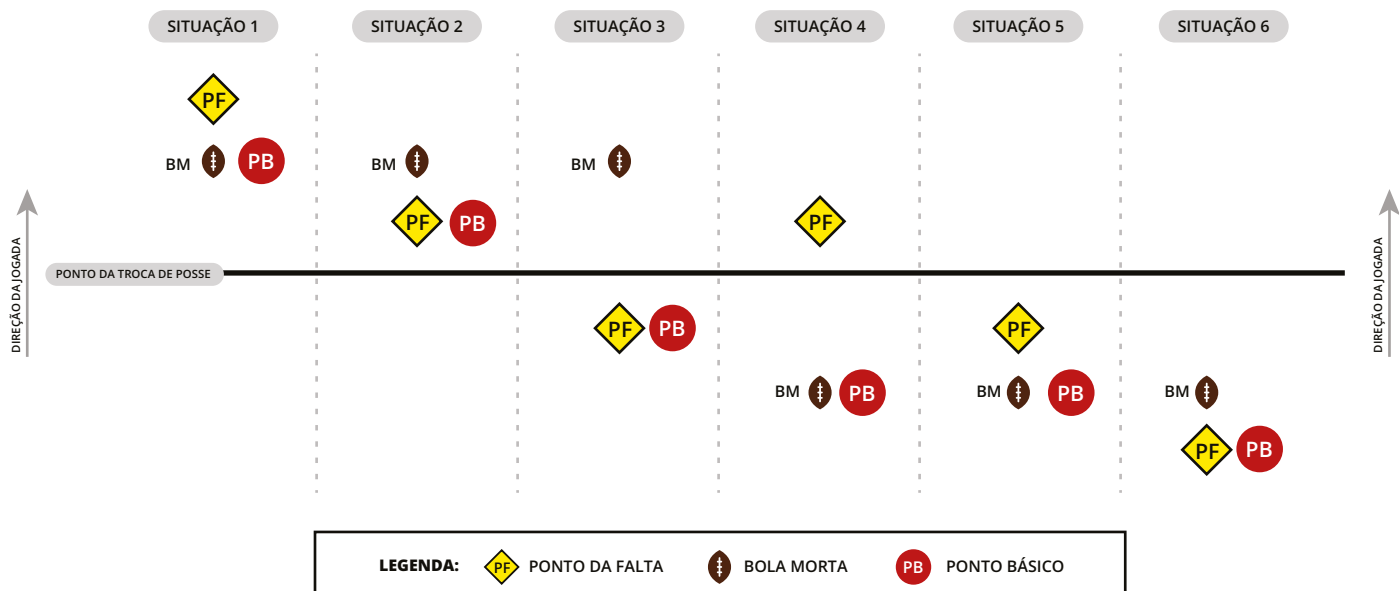
FALTAS DE DEFESA

PONTO DE BOLA MORTA RELACIONADO À LINHA DE SCRIMMAGE DEFINE O PONTO BÁSICO



FALTAS APÓS TROCA DE POSSE

PONTO DA FALTA RELACIONADO AO PONTO DE BOLA MORTA PARA A ÚLTIMA CORRIDA DEFINE O PONTO BÁSICO



FILOSOFIA DE APLICAÇÃO

UM GUIA RÁPIDO SIMPLIFICADO PARA AJUDAR A ENTENDER AS REGRAS. A EXECUÇÃO EXATA DEVE SER FEITA DE ACORDO COM A REGRA.

As faltas por Contato Ilegal e Conduta Antidesportiva têm 10 jardas, faltas sem contato têm 5 jardas.

Uma perda de descida é aplicada apenas com faltas em bola viva, as primeiras descidas automáticas serão sempre aplicadas.

Faltas antes do snap significam que a bola permanece morta e são aplicadas do **ponto de bola morta** (linha de scrimmage).

Snap ilegal, atraso de jogo, invasão, falso início, impedimento, sinal desconcertante, sinalização ilegal de blitz

Faltas técnicas são aplicadas a partir da **linha de scrimmage**.

Atraso no passe, toque ilegal, movimentação ilegal, corrida ilegal (jogada), blitz ilegal, interferência de linha lateral, participação ilegal, substituição ilegal

As **faltas que só podem ser cometidas pelo corredor** são faltas pontuais e incluem **perda de descida**.

Entrega de mão em mão ilegal, passe ilegal (para frente e para trás), salto, mergulho, proteção de flag

Chute ilegal faz com que a bola fique morta e a penalidade seja aplicada como **falta de bola morta**

As **faltas durante o jogo** serão aplicadas a partir do **ponto básico**.

Obstrução, retirada ilegal da flag, chutar um passe intencionalmente, interferência no passe, contato ilegal, interferência no jogo

O **ponto básico** será o **pior** da linha de scrimmage e o local da falta para faltas de ataque e o **pior** da linha de scrimmage e o local da bola morta para faltas de defesa.

Atos antidesportivos serão executados como faltas em bola morta.

Faltas de bola viva cometidas por **ambas as equipes** durante o jogo serão anuladas e a descida será repetida.

❗ **EXCEÇÃO:** A última equipe com posse de bola pode declinar a anulação das faltas e ficar com a bola, se ela não tiver cometido falta antes de receber a bola. A falta da última equipe em posse de bola será aplicada. (“Princípio das mãos limpas”)

As **faltas após uma troca de posse** de equipe serão aplicadas do ponto de bola morta. O princípio do pior local entre o local da falta e o de bola morta será usado apenas para faltas durante a última corrida.

Se a distância entre o ponto de aplicação e a linha de gol for menor que o dobro da penalidade, a bola será posicionada a meio caminho da linha de gol.

REGRA 11

| OBRIGAÇÕES DA ARBITRAGEM

SEÇÃO 1. OBRIGAÇÕES GERAIS

ARTIGO 1. JURISDIÇÃO DA ARBITRAGEM

A jurisdição da arbitragem começa com o lançamento da moeda e termina quando a arbitragem declara o resultado. [S14]

ARTIGO 2. NÚMERO DE OFICIAIS

O jogo será disputado sob a supervisão dos seguintes árbitros: 2 (R e FJ), 3 (R, DJ e FJ) ou 4 (R, DJ, FJ e SJ).

ARTIGO 3. RESPONSABILIDADES

- a. Cada árbitro tem deveres específicos conforme prescrito no Manual de Oficiais de Flag Football IFAF, mas cada um tem responsabilidade e jurisdição iguais em questões de julgamento.
- b. Todos os árbitros devem usar uniforme e equipamento prescrito no Manual de Oficiais de Flag Football da IFAF.

SEÇÃO 2. REFEREE/PRINCIPAL (R)

ARTIGO 1. POSIÇÃO

A posição inicial do referee é atrás e ao lado do FJ no campo de ataque.

Em uma equipe de 2, o referee está posicionado e trabalhando como árbitro de descida.

ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

- a. O referee tem supervisão geral e controle do jogo, tem autoridade final para o placar e suas decisões sobre as regras e outros assuntos relativos ao jogo são finais.
- b. O referee deve inspecionar o campo e relatar quaisquer irregularidades à administração do jogo, treinadores e outros árbitros.
- c. O referee tem jurisdição sobre o equipamento do jogador.
- d. O referee deverá indicar que a bola está pronta para jogo, atribuir uma nova série de descidas e administrar as penalidades.
- e. O referee deve notificar ambos os treinadores principais sobre qualquer desqualificação.
- f. Após o snap, o referee será responsável por cobrir a jogada atrás da linha de scrimmage em torno da bola. O referee é responsável pela cobertura do quarterback.

SEÇÃO 3. DOWN JUDGE/ÁRBITRO DE DESCIDA (DJ)

ARTIGO 1. POSIÇÃO

A posição inicial do Árbitro de Descida é na linha de scrimmage na linha lateral com o indicador de descida.

ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

- a. O árbitro de descida é responsável pela operação do indicador de descida.
- b. O árbitro de descida deve manter a contagem das descidas.
- c. O árbitro de descida tem jurisdição sobre a linha de scrimmage e sua linha lateral.
- d. Uma vez que a bola cruzou a linha de scrimmage, o árbitro de descida será responsável por decidir sobre a jogada em torno da bola e prosseguir em sua lateral do campo.

SEÇÃO 4. FIELD JUDGE/ÁRBITRO DE CAMPO (FJ)

ARTIGO 1. POSIÇÃO

A posição inicial do Árbitro de Campo é de 7 jardas em direção ao fundo na linha lateral oposta ao indicador de descida.

ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

- a. Em uma equipe de 2 ou 3 pessoas, o árbitro de campo é responsável por cronometrar o jogo ou supervisionar o operador do cronômetro de jogo.
- b. O árbitro de campo tem jurisdição sobre sua linha lateral.
- c. Uma vez que a bola tenha cruzado a linha de scrimmage, o árbitro de campo será responsável por decidir sobre a jogada ao redor da bola e prosseguir em seu lado do campo.

SEÇÃO 5. ÁRBITRO DE LATERAL / SIDE JUDGE (SJ)

ARTIGO 1. POSIÇÃO

A posição inicial do Árbitro de Lateral é de 7 ou mais jardas de profundidade na linha lateral com o indicador de descida.

ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

- a. O árbitro de lateral é responsável por cronometrar o jogo ou supervisionar o operador do cronômetro de jogo.
- b. O árbitro de lateral será responsável por observar os recebedores em rotas profundas para decidir sobre passes longos e o status da bola e o progresso em sua área.

REGRA 12

CONTESTAÇÃO

SEÇÃO 1. CONFERÊNCIA DE TREINADORES

ARTIGO 1. SOLICITANDO UMA CONTESTAÇÃO

Uma vez a cada período e uma vez durante a prorrogação, o técnico pode pedir tempo e solicitar imediatamente uma conferência para contestar uma decisão ou aplicação de regra. A contestação pode ser sobre uma decisão durante a jogada anterior ou ação ou aplicação depois dela. A contestação deve ser feita antes do snap da bola para a próxima jogada e antes que a arbitragem declare o final do período ou jogo.

Uma contestação só pode ser feita sobre a aplicação incorreta de uma regra ou aplicação incorreta de penalidades. As decisões de arbitragem não são contestáveis. Outra contestação na mesma jogada por qualquer equipe pelo mesmo motivo não pode ser solicitada.

DA 12-1-1-I a VI

ARTIGO 2. PROCEDIMENTO

Depois que o técnico solicitar uma contestação, a arbitragem pedirá tempo de arbitragem. O técnico solicitante explicará ao referee, na presença de um segundo árbitro, o que exatamente eles estão contestando e o motivo para isso. A arbitragem decidirá se a contestação é permitida pela regra. O segundo árbitro informará o técnico adversário sobre a questão de uma contestação permitida e os membros relevantes da equipe de arbitragem se reunirão distantes de ambas as equipes.

A arbitragem irá então explicar e discutir a decisão contestada ou aplicação com os árbitros relevantes. A arbitragem pode solicitar mais informações do treinador contestante, se necessário para uma decisão.

Todos os oficiais envolvidos devem fornecer informações cuidadosas e fielmente a fim de decidir se a decisão/aplicação em campo foi correta ou se algo foi esquecido pela arbitragem e deve ser alterado.

Quando esta decisão for tomada, o referee, acompanhado por outro árbitro, explicará ao treinador contestante porque a decisão/aplicação foi ou não alterada e fornecerá todas as informações relevantes sobre o status do jogo (ponto, descida, tempo) para eles. Essas informações também serão fornecidas ao técnico adversário.

ARTIGO 3. ANÁLISE DE VÍDEO

O treinador contestante ou jogadores equipe não tem permissão para tentar fornecer vídeos, fotos, áudio, testemunhas ou outras evidências para apoiar a contestação. A arbitragem deve ignorar caso tais recursos sejam oferecidos.

ARTIGO 4. PEDIDO DE TEMPO

- a. Se a contestação for permitida e a decisão for alterada, a equipe solicitante não será cobrada com um pedido de tempo e o jogo continuará.
- b. Se a contestação não for permitida ou a decisão não for alterada, a equipe solicitante será cobrada com um pedido de tempo e concedido o tempo integral para isso.

Se a equipe não tiver mais pedidos de tempo restantes ou o jogo estiver na prorrogação, é uma violação e nenhum pedido de tempo será concedido.

VIOLAÇÃO: Pedido de tempo para a equipe solicitante. [S3]

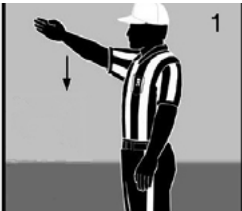


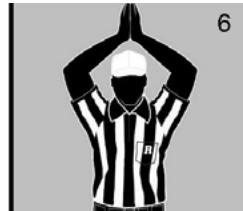




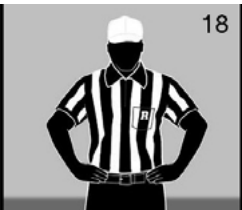



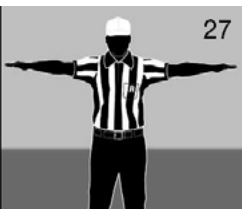
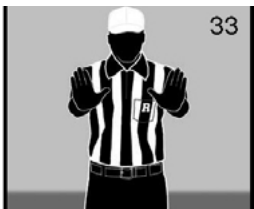
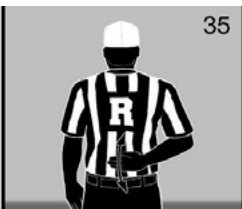



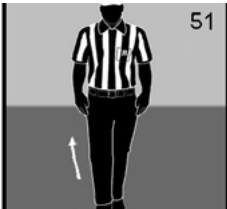
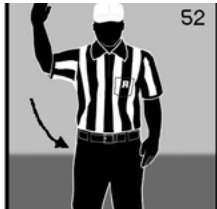
PENALIDADE de 5 jardas, se não houver pedido de tempo restante. [S21]

RESUMO DAS PENALIDADES

LEGENDA: “O” refere-se ao número do sinal de oficiais; “R-S-A” é a regra com seção e número do artigo, “E” refere-se ao local de aplicação.

| | O | R-S-A | E |
|---|----|--------|----|
| PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA (PDA) | | | |
| Interferência de passe defensivo [também 10 jardas] | 33 | 7-3-3 | PB |
| Contato ilegal pela defesa [também 10 jardas] | 38 | 9-1-1 | PB |
| Interferência do jogo pela defesa [também 10 jardas] | 38 | 9-1-2 | PB |
| PERDA DE DESCIDA (PDD) | | | |
| Atraso de passe | 21 | 7-1-3 | LS |
| Entrega ilegal [também 5 jardas] | 19 | 7-1-5 | PF |
| Passe para trás ilegal [também 5 jardas] | 35 | 7-2-1 | PF |
| Toque ilegal | 19 | 7-2-5 | LS |
| Passe para frente ilegal [também 5 jardas] | 35 | 7-3-2 | PF |
| Interferência de passe ofensiva [também 10 jardas] | 33 | 7-3-3 | PB |
| Contato ilegal do ataque [também 10 jardas] | 38 | 9-1-1 | PB |
| Interferência do jogo do ataque [também 10 jardas] | 38 | 9-1-2 | PB |
| Saltar ou mergulhar [também 5 jardas] | 51 | 9-2-2 | PF |
| Proteção de flag [também 5 jardas] | 52 | 9-2-2 | PF |
| PERDA DE 5 JARDAS | | | |
| Chute ilegal do corredor | 19 | 6-1-1 | BM |
| Snap ilegal | 19 | 7-1-1 | BM |
| Atraso de jogo | 21 | 7-1-1 | BM |
| Snap ilegal | 19 | 7-1-2 | BM |
| Invasão, saída falsa | 19 | 7-1-3 | BM |
| Troca ilegal, movimentação ilegal, corrida ilegal, jogada de corrida ilegal | 19 | 7-1-3 | LS |
| Impedimento, sinais perturbadores, sinal blitzer ilegal | 18 | 7-1-4 | BM |
| Blitz ilegal | 18 | 7-1-4 | LS |
| Entrega ilegal [também PDD] | 19 | 7-1-5 | PF |
| Passe para trás ilegal [também PDD] | 35 | 7-2-1 | PF |
| Passe para a frente ilegal [também PDD] | 35 | 7-3-2 | PF |
| Obstrução | 43 | 9-2-2 | PB |
| Saltar ou mergulhar [também PDD] | 51 | 9-2-2 | PF |
| Proteção de Flag [também PDD] | 52 | 9-2-2 | PF |
| Retirada de flag ilegal | 52 | 9-2-2 | PB |
| Chute ilegal em um passe | 19 | 9-2-2 | PB |
| Participação ilegal | 22 | 9-2-2 | LS |
| Interferência de lateral | 27 | 9-2-2 | LS |
| Substituição ilegal | 22 | 9-3-1 | LS |
| Pedido de tempo sem haver pedidos restantes | 21 | 9-2-2 | BM |
| PERDA DE 10 JARDAS | | | |
| Interferência de passe ofensiva [também PDD] | 33 | 7-3-3 | PB |
| Interferência de passe defensiva [também PDA] | 33 | 7-3-3 | PB |
| Contato ilegal [também PDD ou PDA] | 38 | 9-1-1 | PB |
| Interferência do jogo [também PDD ou PDA] | 38 | 9-1-2 | PB |
| Atos antidesportivos | 27 | 9-2-1 | BM |
| PEDIDO DE TEMPO | | | |
| Jogador usando equipamento ilegal sem sair do campo | 3 | 9-2-2 | BM |
| Jogador sem equipamento obrigatório sem sair do campo | 3 | 9-2-2 | BM |
| Jogador com lesão sangrando sem sair do campo | 3 | 9-2-2 | BM |
| Contestação do treinador reprovada | 3 | 12-1-4 | BM |

SINAIS OFICIAIS DE FLAG FOOTBALL

| | | | |
|---|---|---|---|
|  <p>1</p> <p>PRONTO PARA JOGAR</p> |  <p>3</p> <p>PARE O RELÓGIO</p> |  <p>5</p> <p>TOUCHDOWN</p> |  <p>6</p> <p>SAFETY</p> |
|  <p>8</p> <p>PRIMEIRA DESCIDA</p> |  <p>9</p> <p>PERDA DE DESCIDA</p> |  <p>10</p> <p>PASSE INCOMPLETO</p> |  <p>14</p> <p>FIM DO PERÍODO</p> |
|  <p>18</p> <p>INVASÃO BLITZ ILEGAL</p> |  <p>19</p> <p>SAÍDA FALSA PROCEDIMENTO ILEGAL</p> |  <p>21</p> <p>ATRASO DE JOGO ATRASO DE PASSE</p> |  <p>22</p> <p>PARTICIPAÇÃO ILEGAL SUBSTITUIÇÃO ILEGAL</p> |
|  <p>27</p> <p>CONDUTA ANTIDESPORTIVA</p> |  <p>33</p> <p>INTERFERÊNCIA DE PASSE</p> |  <p>35</p> <p>PASSE ILEGAL PARA A FRENTE OU PARA TRÁS</p> |  <p>38</p> <p>CONTATO ILEGAL</p> |
|  <p>43</p> <p>OBSTRUÇÃO</p> |  <p>47</p> <p>DESQUALIFICAÇÃO</p> |  <p>51</p> <p>SALTO MERGULHO</p> |  <p>52</p> <p>PROTEÇÃO DE FLAG RETIRADA DE FLAG ILEGAL</p> |

INTERPRETAÇÕES

Uma interpretação de regra, ou decisão aprovada (**DA**), é uma decisão da arbitragem sobre uma determinada declaração de fatos. Serve para ilustrar o espírito e a aplicação da regra. Quando mencionado campo de **A** refere-se ao campo de **ataque** e campo de **D** é o campo de **defesa**.

DA 1-3-1 | EQUIPAMENTO

I. Um ou mais jogadores de uma equipe estão usando calças ou saias muito largas.

ARBITRAGEM: Equipamento ilegal. Este tipo de calça ou saia não é necessário para jogar. É óbvio que os jogadores estão tentando ganhar vantagem.

II. Um jogador está usando um cinto de flag com uma tira longa pendurada livremente.

ARBITRAGEM: Equipamento ilegal. Todo o cinto, incluindo qualquer excesso de tira, deve ser preso de maneira firme.

DA 3-2-4 | TEMPO DE JOGO

I. Durante os últimos 2 minutos de um período, o relógio parou para conceder uma primeira descida.

ARBITRAGEM: O relógio reiniciará no momento do snap.

II. O passe é incompleto, a bola rola para longe do campo e nenhum jogador ajuda a arbitragem a levar a bola de volta para a linha de scrimmage.

ARBITRAGEM: A arbitragem deverá parar o cronômetro a seu critério e o cronômetro reiniciará quando estiver pronto.

III. Em um jogo disputado com 4 minutos restantes, a equipe de ataque que está ganhando comete repetidamente e deliberadamente faltas que retardam o jogo para consumir tempo.

ARBITRAGEM: O relógio parará para a penalidade e reiniciará no próximo snap pela regra.

DA 3-2-6 | RELÓGIO CORRIDO

I. Em um jogo decidido (mais de 30 pontos na notificação da arbitragem) com 1 minuto restante e um relógio corrido, um jogador lesionado é incapaz de deixar o campo.

ARBITRAGEM: O relógio parará para o pedido de tempo de lesão e reiniciará no próximo snap pela regra.

NOTA: O mesmo se aplica se um pedido de tempo é requisitado.

II. Em um jogo decidido (mais de 30 pontos na notificação da arbitragem) com 1 minuto restante e um relógio corrido, a equipe comete uma falta.

ARBITRAGEM: O relógio não parará para a penalidade.

DA 3-3-5 | NOTIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS

I. A bola se torna morta no final de uma jogada e o cronômetro do jogo roda para 2 minutos antes que a arbitragem possa declarar a bola pronta para jogo.

🏈 ARBITRAGEM: O árbitro com o cronômetro de jogo parará o cronômetro aos 2 minutos e a arbitragem informará as duas equipes sobre o tempo restante daquele período. O relógio começará no snap por regra.

🏈 NOTA: O mesmo processo acontecerá se a bola estiver pronta (a bola está morta), mas o ataque não faz o snap da bola antes que o tempo esteja com 2 minutos restantes.

II. A bola fica morta no final de uma jogada e o cronômetro do jogo está abaixo de 2 minutos.

🏈 ARBITRAGEM: O árbitro com o cronômetro de jogo parará o cronômetro imediatamente e o referee informará as duas equipes sobre o tempo exato restante naquele período. O relógio começará no snap pela regra.

DA 4-1-2 | BOLA VIVA TORNA-SE MORTA

I. O corredor tropeça e, para recuperar o equilíbrio, coloca a mão no solo ou empurra-se com a bola, mantendo a posse dela. Ele então continua a corrida.

🏈 ARBITRAGEM: O jogo continua, nenhum dos requisitos de R 4-1-2 para fazer a bola morta foi cumprido.

🏈 NOTA: Se o corredor perder o controle da bola ao tocar o solo, será uma perda de controle e a bola estará morta. (R 4-1-2-e)

II. Um recebedor perde uma flag no início da jogada, continua sua rota, completa a recepção e faz mais algumas jardas antes que alguém da defesa seja capaz de retirar a flag restante.

🏈 ARBITRAGEM: O passe é completo, mas a bola está morta com a recepção. (R 4-1-2-g) As jardas após a recepção não contarão e a defesa não precisa retirar nenhuma flag. Será a mesma decisão se o recebedor perder ambas as flags antes da recepção.

🏈 NOTA: Não há diferença na decisão se o recebedor perder uma flag por acidente ou se a flag for retirada ilegalmente por alguém da defesa. A bola está morta quando pega por um jogador que não tem as duas flags. Se o recebedor for capaz de pegar a flag e prendê-la de acordo com a regra antes que o passe seja concluído, a bola permanece viva e o jogo continua.

DA 5-1-1 | NOVA SÉRIE

I. 2ª para meio na linha de 19 jardas de A, a corrida é interrompida na linha do meio. A bola é localizada com seu bico tocando 1 polegada na linha do meio de 4 polegadas de largura.

🏈 ARBITRAGEM: Sem primeira descida. O meio do campo de jogo é o meio da linha de meio. Se a bola atingir 3 polegadas na linha de meio, será uma primeira descida.

II. 1ª para gol na linha de 19 jardas de D, o quarterback é sacado na linha de 23 jardas de A.

ARBITRAGEM: 2 para gol na linha A 23 jardas, nenhuma nova primeira descida possível. Próxima jogada: O Time A completa um passe na linha de 13 jardas de D.

ARBITRAGEM: 3 para gol na linha de 13 jardas de D, nenhuma nova série será concedida.

DA 6-1-1 | CHUTE ILEGAL

I. 4ª para meio da linha de 9 jardas de A, o quarterback faz um chute (punt) da linha de 4 jardas para evitar um saque.

ARBITRAGEM: Falta por chute ilegal. A bola se torna morta, a série de descidas termina e a penalidade será aplicada na próxima linha de scrimmage. Próxima jogada 1 para meio para o adversário na linha de 10 jardas.

DA 7-1-3 | JOGADAS ILEGAIS

I. Depois que a bola está pronta, o ataque se estabelece em formação (primeira troca/shift), após 3 segundos faz outra troca (shift) para uma formação diferente e imediatamente faz o snap da bola.

ARBITRAGEM: Penalidade por troca (shift) ilegal, o apito será soado no momento do snap e a bola permanecerá morta.

II. Depois que a bola está pronta, o ataque se estabelece em formação (primeira troca/shift), após 3 segundos o recebedor do lado direito inicia uma movimentação (motion) em direção ao quarterback, faz um círculo ao redor dele e continua se movimentando em direção à linha lateral direita, paralela à linha de scrimmage, quando o snap da bola é feito.

ARBITRAGEM: Sem falta, movimentação (motion) legal.

III. 2ª para meio na linha de 24,5 jardas de A, o quarterback dá um passo à frente e estica a bola no meio antes de ter a flag retirada.

ARBITRAGEM: Sem primeira descida. Falta por corrida ilegal. Próxima jogada: 2ª para meio na linha de 19,5 jardas.

NOTA: A mesma regra se aplica à linha de gol. Tecnicamente, também seria uma jogada de corrida ilegal na zona sem corrida.

IV. 2ª para o meio na linha de 19 jardas de A, o quarterback se desloca lateralmente, pisa um pouco além da linha de scrimmage e tem a flag retirada por alguém da defesa que estava posicionado a menos de 7 jardas da linha de scrimmage no momento do snap. O quarterback então lança um passe.

ARBITRAGEM: Falta por corrida ilegal. Sem falta por passe ilegal, a bola estava morta antes do passe ser lançado. Quando o quarterback cruzou a linha de scrimmage (R 2-3-2), todos da defesa têm o direito de puxar a flag do corredor. Próxima jogada: 2ª para meio na linha de 14 jardas.

NOTA: Sem falta por blitz ilegal se alguém da defesa cruzar tecnicamente a linha de scrimmage enquanto tenta retirar a flag, mesmo se o quarterback recuar para trás da linha de scrimmage antes de ter a flag retirada.

V. 2ª para gol na linha de 4 jardas de D, o quarterback lança um passe que é completado na linha de 5 jardas e avançado para a zona final.

🏈 ARBITRAGEM: Penalidade por jogada ilegal de corrida. Um passe para frente deve cruzar a linha de scrimmage para ser considerado uma jogada de passe para frente (R 2-3-3). Próxima jogada 2ª para gol na linha de 9 jardas de D (fora da zona sem corrida), nenhuma jogada de passe para frente é obrigatória.

VI. 2ª para gol na linha de 4 jardas de D, o quarterback lança um passe que é desviado por alguém da defesa atrás da linha de scrimmage. O quarterback pega a bola e corre para a zona final.

🏈 ARBITRAGEM: Touchdown. Não é uma corrida ilegal. Um passe tocado pela defesa é considerado uma jogada de passe para frente (R 2-3-3).

VII. 2ª para gol na linha de 8 jardas de D, o quarterback lança um passe que é desviado por alguém do ataque atrás da linha de scrimmage ou rebate a bola nas costas do snapper. O quarterback pega a bola, finge um passe e depois corre para a zona final.

🏈 ARBITRAGEM: Não é touchdown, penalidade por corrida ilegal (R 7-1-3-d) e toque ilegal (R 7-2-5) pelo quarterback.

🏈 NOTA: Se esta jogada ocorresse na zona sem corrida, então também seria uma falta por não executar uma jogada de passe para frente.

DA 7-1-4 | IMPEDIMENTO E BLITZER

I. Alguém da defesa reage à contagem do snap do quarterback e pula sobre a linha de scrimmage.

🏈 ARBITRAGEM: A bola permanece morta. Falta por impedimento em bola morta.

🏈 NOTA: Se alguém da defesa entrar em contato com um adversário com impacto (o recebedor é deslocado da posição estacionária), a falta por contato ilegal será adicionalmente aplicada.

II. Alguém da defesa, posicionado a 7 jardas de distância da linha de scrimmage, levanta a mão por uma fração de segundo ou levanta a mão apenas na altura dos ombros.

🏈 ARBITRAGEM: Penalidade por sinal inválido (ilegal), o apito será soado no momento do snap e a bola permanecerá morta.

🏈 NOTA: Informe o jogador antes da próxima descida para dar um sinal claro para atingir a DDP da próxima vez.

III. 3 ou mais blitzers estão dando simultaneamente um sinal claro para atingir o DDP.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por sinalização ilegal de blitz, o apito deve ser soado no momento do snap e a bola permanece morta.

IV. 2 blitzers estão dando simultaneamente um sinal claro para obter o DDP. Antes do snap, um deles baixa a mão e depois outra pessoa da defesa, posicionado a 7 jardas de distância da linha de scrimmage, levanta a mão com um sinal claro e a segura até o último segundo antes do snap.

ARBITRAGEM: Sem falta por sinalização ilegal de blitz. Os 2 últimos blitzers que deram o sinal terão o DDP.

V. Alguém da defesa (#46), posicionado a 6 jardas da linha de scrimmage, levanta a mão para um sinal de blitz.

ARBITRAGEM: Falta por sinalização ilegal de blitz, o apito deve ser soado no momento do snap e a bola permanece morta.

NOTA: O FJ deve fazer todos os esforços para informar o jogador antes da falta com: "Número 46 você não está a 7 jardas da linha de scrimmage". Se o jogador se ajustar a uma posição de blitz legal antes do snap, não haverá falta.

VI. Alguém da defesa (# 46), posicionado a 7,5 jardas da linha de scrimmage, levanta a mão para um sinal de blitz. O jogador se antecipa ao snap e está a 6 jardas da linha de scrimmage com a mão levantada quando o snap é feito.

ARBITRAGEM: Falta por sinalização ilegal de blitz, o apito deve ser soado no momento do snap e a bola permanece morta.

NOTA: Se #46 baixar a mão e começar a blitz a partir de 6 jardas, será uma blitz ilegal como falta em bola viva. Se #46 baixar a mão e não cruzar a linha de scrimmage, o jogo continua sem falta.

DA 7-2-1 | PASSE PARA TRÁS

I. 2ª para meio na linha de 3 jardas de A. O quarterback lança um passe para trás de dentro de sua própria zona final para fora dos limites para evitar um saque.

ARBITRAGEM: Sem falta, mas é um safety. A bola pertence ao ataque no local da última posse que foi na zona final.

NOTA: Também é um safety se o passe para trás ou um fumble cair incompleto na zona final.

II. 2ª para meio na linha de 3 jardas de A. O quarterback lança um passe para trás da linha de 1 jarda para fora dos limites para evitar um saque.

ARBITRAGEM: Sem safety, sem falta. Próxima jogada 3ª para meio na linha de 1 jarda.

III. 2ª para meio na linha de 3 jardas de A. O snap da bola passa por cima da cabeça do quarterback e cai incompleto na zona final ou fora de campo.

ARBITRAGEM: Sem safety. Próxima jogada 3ª para meio na linha de 3 jardas.

DA 7-2-2 | PASSE COMPLETO

I. Dois jogadores adversários conseguem o controle de um passe enquanto ambos estão fora do chão, e os dois jogadores retornam simultaneamente ao chão dentro do campo.

🏈 ARBITRAGEM: Recepção simultânea, a bola é concedida ao time de passe (R 2-10-3).

🏈 NOTA: Se os jogadores adversários não retornarem ao solo simultaneamente, o primeiro jogador que tocar o solo dentro do campo com a posse de bola é quem completou o passe.

II. Um jogador no ar recebe um passe, agarra a bola com firmeza e, enquanto retorna ao chão dentro de campo, o bico da bola toca o solo. O jogador mantém o controle firme da bola e a bola não fica solta.

🏈 ARBITRAGEM: Passe completo.

🏈 NOTA: Se o jogador perder o controle da bola, é um passe incompleto. Um receptor no ar deve manter o controle da bola durante todo o processo de atingir o solo.

III. Um jogador no ar recebe um passe, agarra a bola com firmeza e o corpo do jogador, mas não a bola, toca o solo dentro do campo. Imediatamente ao atingir o solo, a bola se solta e em um segundo esforço o receptor ainda em campo recupera o controle da bola, **antes que ela toque o solo.**

🏈 ARBITRAGEM: Passe completo.

IV. Um receptor recebe um passe no ar e antes de retornar ao solo recebe um contato de um adversário que faz com que a bola se solte e, em seguida, atinja o solo.

🏈 ARBITRAGEM: Passe incompleto e falta por contato ilegal. O passe não foi completado (R 2-10-3) e a falta ocorreu com a bola no ar. Mas o contato ocorreu depois que a bola foi tocada, então não é interferência no passe.

V. Um receptor no lado direito do campo tem contato físico com alguém da defesa antes que a bola seja lançada pelo quarterback. O passe fica incompleto no lado esquerdo do campo.

🏈 ARBITRAGEM: Contato ilegal da defesa. É uma falta entrar em contato com um adversário, quer a bola seja lançada em sua direção ou não.

VI. Um receptor controla a bola no ar e, enquanto ainda está no ar, joga a bola para trás para outro receptor. O segundo receptor avança a bola para mais jardas.

🏈 ARBITRAGEM: Jogada legal. O passe foi controlado primeiro, mas não completado e o status da bola permanecerá como o passe inicial (R 2-9-2). O passe é completado com a segunda recepção e o contato com o chão (R 2-10-3).

🏈 NOTA: Seria a mesma decisão se o passe fosse apenas tocado ou rebatido ou se a bola fosse para frente ou para trás. Se o receptor estava em contato com o solo quando o passe foi **controlado**, seria **uma recepção completa** e uma falta por um passe ilegal para trás.

DA 7-2-4 | FUMBLE

I. 2ª para meio na linha de 13 jardas de A. O corredor perde o controle da bola (fumble) na linha de 20 jardas de A e a bola atinge o chão na linha de 16 jardas de A.

🏈 ARBITRAGEM: A bola está morta quando atinge o solo, sem falta. Próxima jogada 3ª para meio na linha de 20 jardas de A.

🏈 NOTA: Seria a mesma decisão se a bola tocasse o chão na linha de 24 jardas de A (fumble para frente) ou se um companheiro de time do jogador que perdeu a posse recebesse a bola.

II. Com menos de 2 minutos no relógio, o corredor deixa a bola cair no chão intencionalmente para parar o relógio antes de ter a flag retirada.

🏈 ARBITRAGEM: O relógio irá parar na queda e será considerada um passe (R 2-9-2). Se a queda acontecer atrás da linha de scrimmage, não haverá falta, apenas como um spike na bola ou passe incompleto. Se a queda acontecer além da linha de scrimmage, será uma falta por passe ilegal. O relógio reiniciará no próximo snap pela regra.

DA 7-3-1 | PASSE PARA A FRENTE

I. 2ª para meio na linha de 3 jardas de A. O quarterback lança um passe para o solo para a frente da própria zona final para evitar um saque.

🏈 ARBITRAGEM: Sem falta, não há intentional grounding no Flag Football. Próxima jogada 3ª para meio na linha de 3 jardas.

II. 2ª para meio na linha de 7 jardas. O quarterback, atrás da linha de scrimmage, lança um passe para frente alto e pega seu próprio passe para 10 jardas de avanço.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por toque ilegal, o quarterback pode receber o próprio passe somente depois que alguém da defesa ter tocado a bola (R 7-2-5). Próxima jogada 3ª para meio na linha de 7 jardas.

III. 2ª para meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança um passe para frente de trás da linha de scrimmage, a bola é desviada por alguém da defesa e retorna para as mãos do quarterback.

🏈 ARBITRAGEM: Sem falta por toque ilegal, o quarterback pode avançar a bola (R 7-2-5).

IV. 2ª para meio na linha de 15 jardas de A. O quarterback luta para evitar o blitz, corre para a linha de 17 jardas de A e lança um passe completo para a linha de 23 jardas de A.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por corrida ilegal, 5 jardas da LS (R 7-1-3) ou passe para a frente ilegal (R 7-3-1). Próxima jogada 2ª para meio na linha de 10 jardas de A ou 3ª para meio na linha de 12 de A.

DA 7-3-3 | INTERFERÊNCIA DE PASSE

I. Após o snap, o quarterback se desloca para a direita e o snapper segue uma rota para a direita. O recebedor do lado direito se move no caminho do defensor que está cobrindo o snapper. O defensor tem que correr ao redor do recebedor para evitar o contato e o snapper está aberto para receber o passe.

🏈 ARBITRAGEM: Penalidade por obstrução do ataque. Não é uma interferência de passe porque a bola não está no ar. Se houvesse contato entre o recebedor e a defesa, seria visar do ataque.

🏈 NOTA: Se o recebedor estiver parado, então a defesa deve evitar o contato, porque a DDL do recebedor sobrepõe qualquer DDP.

II. Dois recebedores são posicionados à direita da formação, o recebedor externo vai em um ângulo interno, o recebedor interno vai para a lateral e depois para o fundo (rota wheel). A defesa em cobertura individual colide ao cruzar para cobrir seu respectivo recebedor.

🏈 ARBITRAGEM: Sem falta, o ataque não é responsável pelas ações da defesa.

🏈 NOTA: Se o recebedor externo estiver cruzando a faixa de corrida da defesa interno para obstruí-lo em sua cobertura, será uma falta por obstrução. Esta é uma decisão muito difícil e requer experiência para julgá-la.

III. Um recebedor está correndo diretamente na direção do defensor. Imediatamente na frente dele, o recebedor corta para fora e o empurra ligeiramente. O defensor mantém o equilíbrio, mas não consegue fechar o espaço para o recebedor antes que a recepção seja feita, após a conclusão retira a flag.

🏈 ARBITRAGEM: Interferência de passe de ataque (ou contato ilegal). Há contato com impacto do recebedor antes que o passe seja lançado. O impacto não é no defensor, é sobre utilizá-lo para acelerar e obter uma separação extra da defesa.

DA 8-3-2 | PENALIDADE EM UMA CONVERSÃO

I. Em uma conversão de 1 ponto, há uma penalidade aceita e a conversão será repetida a partir da linha de 10 jardas.

🏈 ARBITRAGEM: O ataque pode fazer uma jogada de passe ou corrida por 1 ponto.

II. Em uma conversão de 1 ponto, há uma penalidade aceita e a conversão será repetida a partir da linha de 2,5 jardas.

🏈 ARBITRAGEM: O ataque pode fazer apenas uma jogada de passe para frente por 1 ponto.

III. Em uma conversão de 2 pontos, há uma penalidade aceita e a conversão será repetida a partir da linha de 5 jardas.

🏈 ARBITRAGEM: O ataque pode fazer apenas uma jogada de passe para frente por 2 pontos.

IV. Durante uma conversão, o corredor comete uma proteção de flag na linha de 3 jardas e então pontua.

🏈 ARBITRAGEM: Penalidade por proteção de flag com LOD. Sem pontuação e a conversão está finalizada.

DA 8-4-1 | SAFETY

I. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. Um blitzer agarra as calças do quarterback na zona final, o que faz com que eles percam momentaneamente o equilíbrio. O quarterback então lança um passe para frente incompleto.

🚩 ARBITRAGEM: Penalidade por contato ilegal (segurada) aplicada a partir da linha de 7 jardas de A. Próxima jogada 1 para meio na linha de 17 jardas de A.

II. 2 para meio na linha de 7 jardas. O quarterback na zona final segura a bola na frente da flag enquanto a defesa tenta puxá-la. A defesa erra a flag e, em seguida, o quarterback lança um passe completo para um ganho de 14 jardas.

🚩 ARBITRAGEM: Penalidade por proteção de flag será aplicada a partir do PF que está na zona final, resultando em safety.

III. 3 para gol na linha de 21 jardas. Alguém da defesa intercepta a bola na linha de 7 jardas e seu ímpeto os leva para sua própria zona final. Depois de evitar uma retirada de flag, cobrindo a flag com a bola, outro jogador de ataque retira a flag da defesa na zona final.

🚩 ARBITRAGEM: Safety, seja a penalidade por proteção de flag aceita ou recusada. A jogada em si resulta em um safety, porque a regra de ímpeto só se aplicará se a bola for interceptada dentro da linha de 5 jardas (R 8-5-1-b).

🏠 NOTA: Se a defesa for capaz de deixar a zona final antes de ter a flag retirada, o ponto de aplicação é o PF, que está na zona final. Aceitar a penalidade resultará em safety.

IV. 3 para gol na linha de 21 jardas de D. Alguém da defesa intercepta a bola na linha de 3 jardas da defesa e seu ímpeto os leva para sua própria zona final. Depois de evitar uma retirada de flag cobrindo a flag com a bola, outro jogador de ataque retira a flag da defesa na zona final.

🚩 ARBITRAGEM: O resultado da jogada é um touchback, mas aceitar a penalidade pela proteção de flag também resultará em um safety.

V. 3 para gol na linha de 21 jardas de D. Alguém da defesa intercepta a bola na linha de 3 jardas de D e avança para a linha de 14 jardas de D. Outra pessoa da defesa em sua zona final atinge um jogador de ataque durante o retorno.

🚩 ARBITRAGEM: Safety ao aceitar a penalidade. O ponto de aplicação para a falta (contato ilegal) é o PF na zona final (R 10-3-1 Exceção 3).

DA 9-1-1-R | DIREITO DE LUGAR, DIREITO DE PASSAGEM

I. Alguém da defesa alinha-se perto da linha de scrimmage diretamente na frente de um recebedor (cobertura individual).

🚩 ARBITRAGEM: O recebedor deve evitar o contato nas primeiras etapas porque a defesa tem DDL. Se a defesa começar a se movimentar, perderá a DDL e deverá evitar o contato com o recebedor e dar espaço para a rota do passe.

II. O defensor se alinha perto da linha de scrimmage diretamente na frente de um recebedor. No momento do snap, o defensor movimentava-se imediatamente para dentro e colide com o recebedor, que também está indo para o meio.

👁️ ARBITRAGEM: Falta por contato ilegal da defesa. Uma vez que a defesa se movimenta, o DDL é perdido e eles são encarregados de evitar o contato. O recebedor deve evitar o local onde a defesa está no momento do snap, mas não pode prever em qual direção a defesa se movimentará.

III. Um defensor se alinha perto da linha de scrimmage diretamente na frente de um recebedor e estica seus braços para os lados para obstruir o recebedor. Após o snap, o defensor não se movimenta e o recebedor, ao tentar contorná-lo, se choca com seu braço.

👁️ ARBITRAGEM: Visar cometido pela defesa. Mesmo com DDL a defesa não deve buscar ter contato com um ato desnecessário.

🏠 NOTA: A regra se aplica a um snapper que está obstruindo um blitzer esticando os braços para os lados.

IV. Um defensor está em cobertura de zona e olhando para o quarterback quando um recebedor de ataque corre pelo campo e intencionalmente atinge alguém da defesa por trás.

👁️ ARBITRAGEM: Visar feito pelo ataque. Mesmo com o DDP, um jogador não pode visar e acertar um adversário. (R 9-1-1)

V. A defesa está pressionando o corredor em direção à linha lateral. O corredor tenta permanecer dentro do campo mantendo a direção, ao invés de sair de campo e, como resultado, faz contato com a defesa.

👁️ ARBITRAGEM: Visar cometido pelo corredor. O corredor deve evitar o contato e não tem DDP.

VI. Duas pessoas da defesa apertam o corredor entre eles. O corredor tenta passar pela lacuna entre as pessoas da defesa e entra em contato com um ou ambos os defensores.

👁️ ARBITRAGEM: Visar cometido pelo corredor. O corredor deve evitar o contato mesmo quando isso interrompe o avanço.

VII. A defesa correndo em direção ao corredor escorrega e cai bem na sua frente. O corredor salta sobre a defesa para evitar o contato. A defesa ainda tenta alcançar a flag para retirar, mas perde e o corredor continua a correr.

👁️ ARBITRAGEM: Salto pelo corredor. Um corredor é encarregado de evitar o contato com a defesa, mesmo que isso signifique correr em volta de um jogador no chão para evitar cometer outra falta.

VIII. Um recebedor faz uma recepção ficando de costas para a defesa, que se aproxima para tentar retirar a flag e para, estabelecendo DDL por estar agora parado. Após a recepção, o recebedor vira-se no local e, no ato de fazer o giro, o recebedor faz contato com a defesa. O recebedor então foge da defesa e, após ganhar algumas jardas extras, o recebedor tem a flag retirada.

👁️ ARBITRAGEM: Sem falta por contato ilegal. O recebedor não perde DDL girando. (R 2-13-1)

🏠 NOTA: Um movimento extra do recebedor (ou defensor) que causou o início do contato resultaria em uma falta por contato ilegal.

DA 9-1-1-B | BLITZER

I. Um blitzer está correndo rapidamente em direção ao quarterback e um recebedor executando uma rota tem que alterar a direção para evitar o blitzer.

🏈 ARBITRAGEM: Sem falta. Um recebedor tem que dar ao blitzer a preferência no DDP. Se outra pessoa da defesa que não tivesse feito um sinal válido para ganhar DDP estivesse correndo, seria uma falta contra a defesa por obstrução.

II. Um blitzer está correndo rapidamente em direção ao quarterback e um recebedor executando uma rota obstrui ou entra em contato com o blitzer.

🏈 ARBITRAGEM: Penalidade por obstrução ou contato ilegal contra a defesa. Todos os recebedores devem evitar a(s) faixa(s) de corrida de blitzers.

III. Um blitzer está correndo lentamente em direção ao quarterback e um recebedor executando uma rota é obstruído.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por obstrução contra a defesa. Um blitzer tem o DDP apenas se estiver correndo rapidamente (R 2-2-6) e os recebedores têm a chance de calcular a(s) faixa(s) de corrida do blitzer.

IV. Um blitzer está correndo em direção ao quarterback e, quando o quarterback começa a se deslocar para a lateral, o blitzer muda de direção.

🏈 ARBITRAGEM: O blitzer perde o DDP ao mudar de direção e deve tomar cuidado para não obstruir um recebedor depois disso.

V. Um blitzer entra em contato com o snapper, que permaneceu parado desde o snap.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por visar contra a defesa. DDL do snapper vale mais do que o DDP do blitzer (R 2-13-2).

VI. Um blitzer se alinha diretamente em frente ao snapper e, após o snap, segue direto para o quarterback. O snapper permanece estacionário usando a DDL e o blitzer muda de direção para evitar o contato. Imediatamente depois, o snapper começa a percorrer uma rota de passagem bem na frente do blitzer e ambos colidem.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por visar contra o ataque. O blitzer perde DDP ao mudar de direção, mas isso não dará ao snapper o direito de provocar uma colisão.

VII. Um blitzer está correndo em direção à linha de scrimmage, mas para antes de cruzá-la.

🏈 ARBITRAGEM: Sem falta. O blitzer não tem que cruzar a linha de scrimmage, mas perde DDP parando e terá que evitar os jogadores do ataque depois disso.

VIII. Um recebedor está cruzando a faixa do blitzer. O blitzer tenta evitar o contato, mas ainda assim esbarra no recebedor.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por contato ilegal contra o ataque.

IX. Um recebedor está cruzando a faixa do blitzer. O blitzer não tenta evitar o contato e bate no recebedor.

ARBITRAGEM: Falta por obstrução contra o ataque e falta por visar contra a defesa. As faltas se anulam e a descida será repetida.

X. Um recebedor está cruzando a faixa dos blitzers sem obstrução. O blitzer atinge o recebedor com o braço estendido quando eles passam.

ARBITRAGEM: Visar pelo blitzer. Mesmo com o DDP, o blitzer não pode iniciar o contato.

XI. O blitzer para na frente do quarterback depois que a bola é lançada e toca o quarterback com as mãos no quadril.

ARBITRAGEM: Sem falta por toque, porque o contato tem que ter um impacto.

XII. O blitzer para na frente do quarterback depois que a bola é lançada e empurra o quarterback com as mãos na altura do quadril, de forma que o quarterback deve dar 2 passos para recuperar o equilíbrio.

ARBITRAGEM: Falta por contato ilegal da defesa.

XIII. O blitzer para na frente do quarterback quando a bola é lançada. O movimento natural de arremesso com um passo à frente coloca o quarterback em contato com o blitzer.

ARBITRAGEM: Sem faltas por contato visto que ambos os jogadores estão de pé e têm o DDL no sentido de R 2-13-1.

XIV. O blitzer pula direto no ar quando o quarterback lança a bola. O quarterback dá 3 passos à frente depois de lançar a bola e faz contato com o blitzer.

ARBITRAGEM: Falta por contato ilegal do ataque. O blitzer tem DDL apesar do salto e as ações do quarterback significam que ele é responsável pelo contato. Se o ímpeto do salto tivesse levado o blitzer ao quarterback, a falta teria sido contra a defesa.

XV. Quando o quarterback começa a soltar a bola, o blitzer pula para frente na tentativa de desviá-la e acerta a bola ou o braço antes de deixar a mão do quarterback.

ARBITRAGEM: Falta por visar, pois o ponto de ataque foi uma bola em posse de um corredor (R 9-1-1).

DA 9-2-1 | ATOS ANTIDESPATIVOS

I. O quarterback lança uma interceptação e a defesa corre de volta para um touchdown fácil. Antes de cruzar a linha do gol, a defesa provoca o quarterback usando palavras ou gestos.

ARBITRAGEM: Touchdown. Falta por conduta antidesportiva. A penalidade será aplicada na conversão. Próxima jogada: conversão de 1 ponto da linha de 15 jardas ou conversão de 2 pontos da linha de 20 jardas.

DA 922 | RETIRADA DE FLAG

I. Um corredor acena com as mãos perto dos quadris enquanto a defesa tenta retirar a flag. Não há contato, mas a defesa erra a flag.

🚩 ARBITRAGEM: Falta por proteção da flag. Uma mão (ou bola) na frente da flag restringe o acesso e cria uma desvantagem, mesmo sem contato.

II. Um corredor está agitando as mãos perto de seus quadris enquanto a defesa distante mergulha em sua direção em uma tentativa desesperada de retirar a flag. Não há contato e a defesa erra a flag de longe.

🚩 ARBITRAGEM: Sem faltas. Tem que haver uma tentativa séria de retirar a flag para levar a ação do corredor a uma falta. **Mergulho e salto** feitos pela defesa são legais.

III. Um corredor está correndo em linha reta na direção de alguém da defesa e, antes de encontrar o corredor, inclina a parte superior do corpo para a frente.

🚩 ARBITRAGEM: Penalidade de ataque por mergulho (R 2-12-2). A defesa deve evitar a cabeça e o corpo do corredor e as ações do corredor, neste caso, restringem o acesso às flags do corredor e criam uma desvantagem, independentemente do contato.

IV. Um corredor está correndo em direção a defesa e estende a bola para frente para ganhar uma jarda extra antes de ter a flag retirada.

🚩 ARBITRAGEM: Falta por proteção da flag. A defesa deve evitar o contato com a bola em posse e as ações do corredor, neste caso, restringem o acesso a suas flags e criam uma desvantagem, independentemente do contato.

V. Um corredor está sendo perseguido por trás pela defesa e, antes de ser pego, o corredor estende a bola para frente para ganhar jardas extras antes de ter a flag retirada.

🚩 ARBITRAGEM: Sem falta. Como a flag é retirada por trás, a extensão da bola não obstrui a defesa.

VI. Um corredor está girando para evitar uma retirada de flag de alguém da defesa. Durante o giro, a defesa entra em contato com o cotovelo do corredor.

🚩 ARBITRAGEM: Contato ilegal pelo corredor. O giro do corredor, embora não seja ilegal em si, significa que o corredor é responsável pelo contato.

🏠 NOTA: A regra se aplica se um corredor causar contato ao agachar.

VII. Um corredor está agachando para evitar uma retirada de flag pela defesa com a bola segura com as duas mãos na frente do peito e os cotovelos esticados para os lados. A defesa se abaixa para retirar a flag, mas atinge o braço do corredor que está na frente da flag devido ao agachamento.

🚩 ARBITRAGEM: Proteção de flag pelo corredor. O agachamento pelo corredor, embora não seja ilegal em si, significa que o corredor é responsável por restringir o acesso à flag.

VIII. Um corredor para e salta para cima girando para evitar uma retirada de flag da defesa.

ARBITRAGEM: Salto pelo corredor. O salto do corredor restringe o acesso às flags do corredor, aumentando sua altura.

IX. Um corredor para e salta para o lado (ou para trás) com (ou sem) um giro para evitar uma retirada de flag da defesa.

ARBITRAGEM: Sem falta. Um salto em qualquer direção sem alterar significativamente o nível das flags é legal.

NOTA: Abaixar as flags (agachar) também é legal.

X. Um corredor está se movendo ao longo da linha lateral em direção ao canto da zona final. A defesa tenta empurrar o corredor para fora de campo fechando sua passagem para a linha lateral com um corte rápido e firme, mas não faz nenhuma tentativa de retirar a flag. O corredor salta em direção à linha de gol e, mesmo após o contato com a defesa, é capaz de tocar o pylon com a bola antes de tocar o solo fora de campo.

ARBITRAGEM: Seria um touchdown, mas falta por contato ilegal (visar) do corredor. Enquanto a defesa agir previsivelmente, o corredor deve antecipar a ação da defesa. Não há falta para mergulho/salto, pois não há tentativa de retirar a flag.

NOTA: Seria uma segunda falta por mergulho (com salto), se a defesa fizer uma tentativa de retirar a flag. A defesa pode escolher aceitar qualquer uma das penalidades.

XI. Um corredor está se movimentando ao longo da linha lateral em direção ao canto da zona final. A defesa vem lentamente em direção ao corredor paralelo à linha lateral a uma distância de 2 jardas. O corredor tenta se esgueirar pelo espaço deixado pela defesa. No último momento, a defesa pisa repentinamente na faixa do corredor e ambos colidem.

ARBITRAGEM: Falta por visar da defesa. O corredor não pode antecipar o último movimento da defesa e não tem chance de evitar o contato, a defesa deve jogar de forma previsível.

NOTA: Se houver ações de ambos os jogadores e houver dúvida sobre quem é o responsável, é uma falta do ataque.

XII. Um blitzer retira a flag do quarterback uma fração de segundo depois que a bola é lançada. O blitzer mantém a flag e começa a se mover na direção do recebedor para ajudar a parar a jogada.

ARBITRAGEM: Sem falta por retirada ilegal de flag, pois a defesa tem o direito de fazer uma tentativa séria. No entanto, falta por ato antidesportivo por manter a flag. O blitzer deve entregar a flag em mãos imediatamente ou colocá-la no chão antes de começar a correr em direção ao recebedor.

XIII. Depois que o quarterback lançar a bola para trás para um companheiro de equipe, o blitzer continua a correr e retira a flag do quarterback.

ARBITRAGEM: Falta por retirada ilegal de flag. Isso evita que o quarterback corra com a bola caso ela seja lançada de volta posteriormente em uma jogada estratégica.

NOTA: Se o passe cruzar a linha de scrimmage, então não haveria maneira legal para o quarterback recuperar a posse, portanto, nenhuma falta por retirar ilegalmente a flag deve ser marcada. Mas pode ser um ato antidesportivo, caso o blitzer provoque o quarterback com a retirada de flag tardia.

XIV. A defesa retira a flag quando o recebedor toca a bola. O recebedor faz um muff da bola e completa a segunda tentativa.

ARBITRAGEM: Sem falta por retirada ilegal de flag. A defesa pode antecipar a conclusão que transformaria o recebedor em um corredor e não precisa esperar que a recepção seja concluída.

NOTA: Neste caso, o corredor não pode avançar a bola porque ela está morta se o corredor tiver menos de 2 flags (R 4-1-2-g). Mesmo quando há uma retirada ilegal de flag (antes do toque da bola), o corredor não pode avançar a bola após a recepção, mas ganhará jardas extras pela penalidade.

XV. Após o snap, o quarterback finge uma entrega para outro jogador do ataque, que simula ter a posse da bola. O blitzer muda de direção e retira uma flag do jogador simulando ser um corredor. O quarterback então lança um passe para o corredor simulado. O passe é recebido e o corredor avança para a zona final.

ARBITRAGEM: Sem falta por retirada ilegal de flag já que o blitzer tem o direito de retirar a flag de corredor simulado (R 9-2-2-d). A bola está morta onde o passe é recebido porque o corredor tem menos de 2 flags (R 4-1-2-g).

DA 9-3-1 | SUBSTITUIÇÕES

I. A bola está pronta para jogo e o ataque está em uma formação legal quando o jogador que costuma jogar como quarterback vem em direção à linha lateral, aparentemente para conversar com seu técnico, mas para no campo de jogo de frente para a linha lateral. O snapper então toca a bola e a entrega a um jogador que normalmente joga como running back e que lança um passe legal para frente para o jogador na linha lateral foi para o fundo após o snap para um touchdown.

ARBITRAGEM: Bola permanece morta, falta por substituição ilegal. Tática injusta associada ao processo de substituição. Penalize 5 jardas da LS e repita a descida. Uma vez que o jogador se dirige para a linha lateral, é legítimo para a defesa esperar que o processo de substituição tenha começado e o snap não seja iminente.

NOTA: Se o jogador demonstrar claramente que o processo de substituição foi interrompido (ao se posicionar como recebedor por um segundo), não haveria falta. Tampouco seria falta se a ação acontecesse após o snapper ter tocado na bola, porque não há substituições permitidas após o snapper ter tocado a bola (R 7-1-3-a) e a defesa não deve esperar uma substituição.

DA 10-1-2 | TÁTICAS INJUSTAS

I. Um corredor está correndo ao longo da linha lateral para a pontuação da vitória, a defesa está longe. Um técnico chega até a linha lateral e retira a flag do corredor.

🚩 ARBITRAGEM: A jogada está morta quando o corredor tem a flag retirada, mas a arbitragem deve conceder a pontuação que só foi evitada pelo ato injusto. A próxima jogada é a conversão após aplicar a penalidade. O técnico será desclassificado.

🏠 NOTA: Se isso acontecer perto do meio, a decisão adequada pode ser uma primeira descida em algum lugar além do meio, mas ainda pode ser uma pontuação também.

II. A defesa comete repetidamente o impedimento para consumir tempo e se aproximar da notificação da arbitragem (2 minutos de advertência) para manter a liderança no jogo.

🚩 ARBITRAGEM: O referee deve parar o relógio e informar ao técnico que ele verá isso como uma tática injusta e só iniciará o relógio em um snap legal.

🏠 NOTA: Ele se aplica se o ataque cometer faltas repetidamente para consumir tempo. Se eles não pararem, a arbitragem pode ordenar uma perda de descida ou conceder uma primeira descida para a defesa também.

III. Um técnico da equipe defensiva está entrando em campo e segura um recebedor obviamente aberto antes que eles possam chegar à zona final. O quarterback tem que segurar o passe fácil para marcar, mas então joga a bola para outro recebedor na zona final para um touchdown.

🚩 ARBITRAGEM: Falta em bola viva por interferência de jogo, entretanto a arbitragem deve declarar como uma falta em bola morta e aplicar a penalidade na jogada subsequente. O técnico será desclassificado.

DA 10-2-4 | FALTAS QUE SE ANULAM

I. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback lança um passe completo ou interceptação na linha 15 jardas de A. Antes da recepção, o snapper obstrui o blitzer na linha de 10 jardas de A e alguém da defesa faz contato com um recebedor na linha de 20 jardas de A.

🚩 ARBITRAGEM: Faltas se anulam. A descida será repetida.

II. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback lança um passe que é interceptado na linha de 15 jardas de A e retornado à linha de 6 jardas de A. Antes da recepção, o snapper obstrui o blitzer na linha de 10 jardas de A e durante o retorno, o blitzer obstrui o snapper na linha de 12 jardas de A.

🚩 ARBITRAGEM: A defesa pode recusar a anulação de faltas e manter a bola após a aplicação de sua penalidade. (R 10-2-4 Exceção 1) PB é o PF. Próxima jogada 1ª para gol para a defesa anterior na linha de 17 jardas.

III. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback lança um passe que é interceptado na linha de 15 jardas de A e retornado à linha de 6 jardas de A. Antes da recepção, alguém da defesa entra em contato com um recebedor na linha de 10 jardas de A e durante o retorno o snapper segura (contato ilegal) o corredor na linha de 12 jardas de A.

🚩 ARBITRAGEM: Anulação de faltas. A descida será repetida.

IV. 3 para meio na linha de 23 jardas de A. O corredor comete a proteção de flag na linha de 17 jardas de D e a defesa segura o corredor para retirar a flag. A jogada é finalmente interrompida na linha de 12 jardas de D. O técnico de ataque quer recusar a penalidade de defesa e ganhar uma primeira descida após aplicar a penalidade por proteger a flag do PF.

ARBITRAGEM: Anular faltas é a única opção e a descida será repetida. As faltas se anulam, não as penalidades. O técnico não terá a opção de recusar uma penalidade.

DA 10-2-5 | FALTAS DE BOLA MORTA

I. Depois que a bola se torna morta, 2 adversários têm uma discussão e começam a se empurrar.

ARBITRAGEM: A arbitragem deve separar os 2 jogadores e lançar uma flag por contato ilegal em ambos. Mesmo quando as faltas se anulam (R 10 2 5), isso mostrará que a arbitragem não tolerará tal comportamento. Se os jogadores iniciarem uma briga, ambos serão desclassificados.

NOTA: Se um jogador atinge no adversário primeiro e depois o segundo jogador revida, as faltas não se anulam e devem ser administradas em ordem incluindo metade da aplicação da distância.

DA 10-3-1-A | FALTAS DE ATAQUE COM APLICAÇÃO NO PONTO BÁSICO

I. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback recua e é sacado na zona final. O snapper obstrui o blitzer na linha de 10 jardas.

ARBITRAGEM: O PB é a LS. A penalidade será aplicada a partir da linha de 7 jardas de A. Próxima jogada 2ª para meio na linha de 3,5 jardas. Declinar resultará em safety.

II. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback recua e é sacado na linha de 1 jarda de A. O snapper obstrui o blitzer na zona final.

ARBITRAGEM: O PB está no PF. A penalidade será aplicada na zona final, resultando em safety. Declinar trará 3ª para meio na linha de 1 jarda.

III. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback recua e é sacado na linha de 1 jarda. O snapper obstrui o blitzer na linha de 5 jardas.

ARBITRAGEM: O PB é o PF. A penalidade será aplicada a partir da linha de 5 jardas de A. Próxima jogada 2ª para meio na linha de 2,5 jardas de A. Declinar trará 3ª para meio na linha de 1 jarda de A.

IV. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback recua e completa um passe na linha de 15 jardas de A. O snapper obstrui o blitzer na linha de 5 jardas de A.

ARBITRAGEM: O PB é o PF. A penalidade será aplicada a partir da linha de 5 jardas de A. Próxima jogada 2ª para meio na linha de 2,5 jardas de A. Declinar trará 3ª para meio na linha de 15 jardas de A.

V. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback recua e completa um passe na linha de 15 jardas de A. O snapper obstrui alguém da defesa na linha de 20 jardas de A.

ARBITRAGEM: O PB é a LS. A penalidade será aplicada a partir da linha de 7 jardas de A. Próxima jogada 2ª para meio na linha de 3,5 jardas de A. Declinar trará 3ª para meio na linha de 15 jardas de A.

NOTA: Seria a mesma aplicação em um passe incompleto, mas neste caso, declinar trará 3ª para meio na linha de 7 jardas de A.

VI. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback recua e completa um passe que é avançado para um touchdown. O snapper obstrui alguém da defesa na zona final do adversário durante a corrida e antes que a pontuação seja marcada.

ARBITRAGEM: O PB é a LS. A penalidade será aplicada a partir da linha de 7 jardas de A. Próxima jogada 2ª para meio na linha de 3,5 jardas de A.

VII. 4ª para gol na linha de 4 jardas de A. Conforme o passe do quarterback se aproxima, o recebedor empurra alguém da defesa para obter a separação e recebe o passe na zona final.

ARBITRAGEM: Falta por interferência no passe do ataque, sem pontuação. A série termina com a perda de descida. Próxima jogada 1ª para meio para o time defensivo na linha de 5 jardas.

DA 10-3-1-B | FALTAS DE DEFESA DE APLICAÇÃO DE PONTOS BÁSICOS

I. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback recua e é sacado na zona final. Alguém da defesa obstrui o snapper na linha de 10 jardas de A.

ARBITRAGEM: O PB é a LS. A penalidade será aplicada a partir da linha de 7 jardas de A. Próxima jogada 2ª para meio na linha de 12 jardas de A.

NOTA: A mesma aplicação será feita quando o quarterback lançar um passe incompleto para evitar o saque.

II. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback recua e é sacado na linha de 1 jarda. Alguém da defesa obstrui o snapper na linha de 5 jardas de A.

ARBITRAGEM: O PB é a LS. A penalidade será aplicada a partir da linha de 7 jardas de A. Próxima jogada 2ª para meio na linha de 12 jardas de A.

III. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback recua e completa um passe na linha de 15 jardas de A. Alguém da defesa obstrui o snapper em uma rota screen na zona final.

ARBITRAGEM: O PB é o BM. A penalidade será aplicada a partir da linha de 15 jardas de A. Próxima jogada 2ª para meio na linha de 20 jardas de A.

IV. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback recua e completa um passe na linha de 15 jardas de A. Alguém da defesa obstrui outro recebedor na linha de 20 jardas de A.

🏈 ARBITRAGEM: O PB é o BM. A penalidade será aplicada a partir da linha de 15 jardas de A. Próxima jogada 2ª para meio na linha de 20 jardas de A.

V. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback recua e completa um passe que é avançado para um touchdown. Antes do passe, alguém da defesa obstrui o snapper na linha de 10 jardas de A.

🏈 ARBITRAGEM: O PB é o BM (linha de gol do adversário). A penalidade é declinada pela regra (R 10-3-2-1) e a pontuação conta.

🏈 NOTA: Se em vez disso, a falta for contato ilegal, a penalidade será aplicada na conversão.

VI. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. Um blitzer agarra as calças do quarterback atrás da linha de scrimmage, mas, apesar disso, o quarterback ainda lança um passe completo na linha de 12 jardas de A.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por contato ilegal (segurada). O PB é o BM. A penalidade será aplicada a partir da linha de 12 jardas de A mais PDA. Próxima jogada 1ª para meio na linha de 22 jardas de A.

VII. 4ª para meio na linha de 9 jardas de A. O quarterback lança um passe e alguém da defesa chuta a bola em voo para evitar a recepção. O passe cai incompleto.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por chutar um passe ilegalmente. O PB é a LS. A penalidade será aplicada a partir da linha de 9 jardas de A. Próxima jogada 4ª para meio na linha de 14 jardas de A.

VIII. 4ª para meio na linha de 9 jardas de A. O quarterback lança um passe e alguém da defesa chuta a bola em voo para evitar a recepção. A bola é recebida pelo ataque e avançada para a linha de 22 jardas de A.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por chutar um passe ilegalmente. O PB é o BM. A penalidade será aplicada a partir da linha de 22 jardas de A. Próxima jogada de 1 para gol na linha de 23 jardas de D.

DA 10-3-1-C | APLICAÇÃO DE PONTO BÁSICO EM TROCA DE POSSE

I. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 jardas de A e o retorno termina na linha de 12 jardas de A. Após a troca de posse de equipe, o snapper segura (contato ilegal) o corredor na linha de 18 jardas de A.

🏈 ARBITRAGEM: O PB é o BM. A penalidade será aplicada a partir da linha de 12 jardas. Próxima jogada de 1ª para gol para a equipe de que defendia na linha de 6 jardas.

II. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 jardas de A e o retorno termina na linha de 12 jardas de A. Após a troca de posse de time, um companheiro de time do retornado obstrui o snapper na linha de 18 jardas de A.

🏈 ARBITRAGEM: O PB é o PF. A penalidade será aplicada a partir da linha de 18 jardas. Próxima jogada de 1ª para gol para a equipe de que defendia na linha de 23 jardas.

III. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 jardas de A e o retorno termina na linha 12 jardas de A. Após a troca de posse de time, um companheiro de time do retornador obstrui o snapper na linha de 10 jardas de A.

ARBITRAGEM: O PB é o BM. A penalidade será aplicada a partir da linha de 12 jardas. Próxima jogada de 1ª para gol para a equipe de que defendia na linha de 17 jardas.

IV. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 jardas de A e o retornador sofre fumble na linha de 12 jardas de A. O snapper pega a bola em voo e corre para a linha 20 jardas de A. Após a primeira troca de posse de time, um companheiro do snapper segura o retornador na linha de 18 jardas de A.

ARBITRAGEM: Falta por contato ilegal (segurada). A defesa vai ficar com a bola (R 5-2-2), o PB é o BM. (R 10-3-1 Exceção 3) Próxima jogada 1ª para gol para a equipe de que defendia na linha de 10 jardas de A.

V. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 jardas de A e o retornador sofre fumble na linha de 12 jardas de A. O snapper pega a bola em voo e corre para a linha de 20 jardas de A. Após a segunda troca de posse de time, um companheiro do snapper obstrui um adversário na linha de 18 jardas de A.

ARBITRAGEM: Falta por obstrução. O ataque continua com a bola, o PB é o PF (R 10-3-1 Exceção 3 última corrida relacionada). Próxima jogada 1ª para meio na linha 13 jardas de A.

VI. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 jardas de A e o retornador sofre um fumble na linha de 12 jardas de A. O snapper pega a bola em voo e corre para a linha de 20 jardas de A. Após a primeira troca de posse de time, um companheiro de equipe do retornador obstrui um adversário na linha 18 jardas de A. Após a segunda troca de posse de time, um colega de equipe do snapper atinge um adversário na linha 15 jardas de A.

ARBITRAGEM: O ataque irá declinar a anulação das faltas e reter a posse após a aplicação de contato ilegal (R 10-2-4 Exceção 1). O PB é o PF. (R 10-3-1 Exceção 3 última corrida relacionada) Próxima jogada 1ª para meio na linha 7,5 jardas de A.

DA 10-3-2 | PROCEDIMENTOS

I. 3 para gol na linha de 19 jardas de D. 3 blitzers estão dando simultaneamente um sinal de blitz.

ARBITRAGEM: A bola permanece morta. Falta por sinalização ilegal de blitz. A penalidade será aplicada a partir da linha de 19 jardas de D. Próxima jogada 3ª para gol na linha de 14 jardas de D.

II. 2ª para meio na linha de 15 jardas. O corredor comete uma falta de proteção de flag na linha de 22 jardas de D.

ARBITRAGEM: A penalidade será aplicada a partir do PF que traz de volta a bola atrás do meio. A penalidade por uma falta em bola viva será aplicada antes da próxima descida ser declarada. Próxima jogada 3ª para meio na linha 23 jardas de A.

III. 4ª para meio na linha de 9 jardas de A. Um passe para frente atinge alguém da defesa na perna e o passe cai incompleto.

ARBITRAGEM: Sem falta por chute ilegal porque o contato não foi intencional. Esgotam as descidas (fim da série). Próxima jogada 1ª para meio para o adversário na sua linha de 5 jardas.

IV. 2ª para gol na linha de 10 jardas de A. O passe é concluído para um touchdown. A defesa comete interferência de passe.

ARBITRAGEM: Touchdown. A penalidade será aplicada na conversão. (R 10-3-2-1)

V. Conversão na linha de 5 jardas. O passe é concluído na zona final. A defesa comete uma falta de contato ilegal na zona final durante a jogada.

ARBITRAGEM: A conversão é boa (touchdown 1 ponto). A penalidade será aplicada na próxima nova série com 1ª para meio na linha de 2,5 jardas.

VI. Conversão na linha de 5 jardas. O passe é concluído na zona final. O ataque comete uma falta de contato ilegal na zona final antes que o passe esteja no ar.

ARBITRAGEM: Sem pontuação. A conversão termina com a perda de descida.

VII. Na prorrogação durante o primeiro período extra, a equipe 1 (primeiro ataque) marca um touchdown e tenta uma conversão de 1 ponto. O passe é completo para um touchdown. A equipe 2 (primeira defesa) comete uma falta de contato ilegal durante a conversão.

ARBITRAGEM: A conversão é boa (1 ponto). A penalidade será aplicada no próximo snap. (R 10-2-6) Próxima jogada 1ª para gol para o time 2 de sua própria linha de 15 jardas.

NOTA: Na prorrogação, nenhuma nova primeira descida será concedida no meio, apenas uma penalidade pode trazer um novo PDA. Além disso, a equipe 1 não pode aceitar a penalidade e repetir a conversão a partir da linha de 5 jardas para 2 pontos. (R 8-3-2-e)

VIII. Na prorrogação durante o primeiro período extra, a equipe 1 marcou um touchdown e uma conversão de 1 ponto, a equipe 2 também marcou um touchdown e tentou uma conversão de 1 ponto. O passe é completo para um touchdown e a defesa (equipe 1) comete uma falta de contato ilegal durante a jogada.

ARBITRAGEM: A conversão é boa (1 ponto). O jogo está empatado e um segundo período de prorrogação será disputado. A penalidade será aplicada no próximo snap (R 10-3-2-3). Próxima jogada conversão de 1 ponto para a equipe 1 a partir da linha de 15 jardas.

DA 10-3-3 | APLICAÇÃO DE MEIA DISTÂNCIA

I. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O ataque comete uma saída falsa.

ARBITRAGEM: A bola permanece morta. Penalidade aplicada a partir da linha de 7 jardas de A. Próxima jogada 2ª para meio na linha de 3,5 jardas de A.

II. 4ª para gol na linha de 13 jardas de D. A defesa comete interferência de passe na zona final. O passe está incompleto.

ARBITRAGEM: Penalidade aplicada a partir da linha de 13 jardas de A mais PDA. Próxima jogada 1ª para gol na linha de 6,5 jarda.

DA 12-1-1 | CONTESTAÇÃO

I. 2ª para meio na linha de 7 jardas de A. O ataque comete uma saída falsa. A penalidade é aplicada a partir da linha de 7 jardas de A com 5 jardas. Próxima jogada 2ª para meio na linha de 2 jardas de A. O técnico ou capitão do ataque ressalta que metade da distância deve ser aplicada.

ARBITRAGEM: Se a arbitragem reconhecer que fez a aplicação errada, ele irá corrigi-la e informar ao técnico. Se a arbitragem continuar assim, o técnico pode contestar e o procedimento é iniciado. A arbitragem permite o pedido de tempo, a contestação será permitida, pois se trata de uma aplicação, e deverá ter sucesso.

II. Durante uma conversão bem-sucedida, a defesa comete uma blitz ilegal. A arbitragem posiciona a bola para uma nova série na linha de 5 jardas. O técnico de ataque aponta que a bola deve ser colocada na linha de jarda-2,5 após a aplicação da penalidade. A arbitragem informa ao técnico que apenas penalidades de 10 jardas serão transferidas. O treinador discorda e contesta.

ARBITRAGEM: A arbitragem pede um tempo, a contestação será permitida, pois se trata de uma aplicação, e não terá sucesso. A arbitragem deve mostrar ao técnico o respectivo R 10-3-2 em papel ou em dispositivo eletrônico.

III. O ataque não tem mais pedidos de tempo restantes. Durante uma conversão bem-sucedida, a defesa comete uma blitz ilegal. A arbitragem posiciona a bola para a nova série na linha de 5 jardas. O técnico de ataque aponta que a bola deve ser colocada na linha de jarda-2,5 após a aplicação da penalidade. A arbitragem informa ao técnico que apenas penalidades de 10 jardas serão transferidas. O treinador discorda e contesta.

ARBITRAGEM: A arbitragem pede um tempo, a contestação será permitida, pois se trata de uma aplicação. A contestação não será bem-sucedida, porque a penalidade de 5 jardas é declinada pela regra. (R 10-3-2)

O ataque não pode pedir tempo, portanto, uma penalidade de 5 jardas será aplicada. Próximo snap 1 para meio a partir da linha de 10 jardas.

IV. Uma equipe contestou e foi bem-sucedida. Mais tarde, no período, o treinador quer fazer uma segunda contestação sobre uma decisão. A arbitragem informa ao técnico que já houve uma contestação neste período e não pode haver uma segunda. O treinador ainda insiste em conseguir contestação.

ARBITRAGEM: A arbitragem ignora a solicitação do técnico, o jogo continua.

NOTA: Se o técnico continuar discutindo em voz alta da linha lateral, A arbitragem pode penalizá-lo por conduta antidesportiva.

V. Depois de uma 2ª para gol da linha de 16 jardas de D ter terminado com um passe incompleto, o DJ anuncia 4ª para gol, o restante da arbitragem concorda. A jogada começa, um passe é concluído na linha de 5 jardas e a jogada termina na linha de 2 jardas de D. A arbitragem anuncia uma nova série para a defesa. O técnico de ataque contesta a decisão sobre a próxima descida.

ARBITRAGEM: A arbitragem concede o pedido de tempo, a contestação será permitida, porque se trata de uma decisão na próxima descida. Não contestar as primeiras 4 descidas erradas não tira o direito de contestar a próxima descida (nova série).

O treinador do ataque explica que não jogou uma 3ª descida nesta série e quer obter outra para ter 4 descidas.

A contestação não será bem sucedida, pois as equipes não podem solicitar uma mudança na decisão de antes da jogada anterior. Para ser permitida e bem-sucedida, o técnico de ataque teria que contestar a 4ª descida errada antes que ela fosse jogada.

VI. Depois da 2ª para gol da linha de 16 jardas de D ter terminado com um passe incompleto, o DJ anuncia 4ª para gol, todos da arbitragem concordam. A jogada começa, um passe é concluído na linha de 5 jardas e a jogada termina na linha de 2 jardas de D. Ambas as equipes começam a trocar pessoal quando o DJ anuncia que cometeram um erro e a próxima descida será a 4ª para o ataque na linha de 2 jardas, a arbitragem concorda. O treinador de defesa contesta a decisão.

ARBITRAGEM: A arbitragem concede um tempo, a contestação será permitida, porque se trata de uma decisão na próxima descida. Não contestar a primeira quarta descida errada (por que deveriam?) não significa perder o direito de contestar a segunda quarta descida.

O técnico da defesa explica que eles jogaram uma indiscutível 4ª descida e querem pegar a bola após o término da série de descidas.

A contestação terá sucesso. Após a quarta descida anunciada erroneamente ter sido iniciada pelo snap, ela é jogada conforme anunciado e a próxima descida (nova série) deve ser estabelecida.