



REGRAS
INTERNACIONAIS
FLAG FOOTBALL 5X5
2019



NOTAS DO EDITOR E TRADUTORA

O livro de regras de 2019 é a 5ª revisão desde seu início em 2009. O Comitê Internacional de Regras continuará se desenvolvendo junto com o nível do jogo.

As mais importantes mudanças em 2019 são:

- As regras do Beach Flag foram incluídas e o Flag Indoor (de quadra) será jogado como o Beach.
- A linha tracejada da zona sem corrida é apenas opcional, mas deve haver marca de 5 jardas.
- A quantidade máxima de jogadores passa de 12 para 15 (5 em campo e 10 substitutos).
- Protetor bucal agora é apenas recomendado ao invés de obrigatório.
- A definição de blitzer se restringe a jogadores que estejam pedindo direito de passagem, mas todos os jogadores a mais de 7 jardas continuam podendo correr na direção do QB.
- Soltar uma bola em posse (fumble intencional) será tratado como um passe.
- Incluída definição de dipping (agachar).
- O relógio parará para o aviso de 2 minutos.
- A conversão para 2 pontos ocorrerá em 10 jardas.
- Simulações de substituição, jogadas fantasma serão penalizadas como atitude antidesportiva e as penalidades aplicadas em bola morta.
- A segunda atitude antidesportiva requer desqualificação.

Foram feitas diversas mudanças editoriais e adicionadas interpretações para tornar mais fácil o entendimento e interpretação das regras.

Agradecimentos a Markus Agebrink (SWE), Lucas Albury (BAH), Tiberiu Anghelina (ROM), Jim Briggs (GBR), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Danny Joseph (PAN), Magnus Lauesgaard (DEN), Mika Lindholm (FIN), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Alen Potočnik (SLO), Dov Rabinowitz (ISR), Balázs Ragályi (HUN), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Luca Scrignani (ITA), Robert StPierre (CAN), Sebastian Sudholt (GER), Peter Truzla (AUT), Mariano Viotto (ARG) and Stephen Wouter (NED). Um agradecimento especial a Alexandre, Magnus, Tim and Tiberiu pelo seu trabalho extra.

Se você tiver dúvidas sobre regras ou interpretações, sinta-se à vontade para contatar a mim ou ao Clube de Interpretações.

Wolfgang Geyer (AUT)

Membro do comitê de regras da IFAF

wolfgang.geyer@afboe.at

No Brasil substituímos a maioria dos termos que deixavam dúvidas de interpretação e priorizamos facilitar o entendimento das regras. Meus agradecimentos vão para Luiz Otávio de Quadros e Igor Galvão 'Moita' pela ajuda para esta versão em português.

Giane Pessoa

Tradutora, membra do comitê de regras da IFAF



REGRAS INTERNACIONAIS FLAG FOOTBALL 5X5 2019

ESPECIFICAÇÕES DO CAMPO	4
REGRA 1 JOGO, CAMPO, BOLA E EQUIPAMENTO	9
REGRA 2 DEFINIÇÕES	11
REGRA 3 PERÍODOS E TEMPO	17
REGRA 4 BOLA VIVA, BOLA MORTA	20
REGRA 5 SÉRIE DE DESCIDAS	21
REGRA 6 CHUTES	22
REGRA 7 DINÂMICA DE JOGO.....	23
REGRA 8 PONTUAÇÃO	27
REGRA 9 CONDUTA DOS JOGADORES.....	29
REGRA 10 APLICAÇÃO DE PENALIDADES	32
FILOSOFIA DE APLICAÇÃO	34
REGRA 11 CONDUTA DOS ÁRBITROS.....	35
RESUMO DE PENALIDADES	37
CÓDIGOS DOS SINAIS DE ARBITRAGEM	39
INTERPRETAÇÕES	40

FLAG FOOTBALL

As regras de flag football da IFAF são baseadas nas Regras de Futebol Americano da IFAF, mas mantido curto e simples. A estrutura seguirá o mesmo padrão, mas o conteúdo e a numeração nem sempre corresponderá.

Este livro de regras de Flag Football cobre todas as regulamentações para a prática da modalidade mesmo sem conhecer as regras de Futebol Americano. Todas as regras especiais e importantes foram determinadas e compõe a regra. Apenas algumas regras específicas não serão cobertas explicitamente. Se houver necessidade de mais informações (por exemplo, especificações de bola), você terá que olhar no Livro regras de Futebol Americano (por exemplo, R1-S3-A1). Como treinador ou árbitro, você precisa entender as regras de Futebol Americano também.

O CÓDIGO DE FUTEBOL AMERICANO DO LIVRO DE REGRAS DE TACKLE FOOTBALL DA IFAF É PARTE INTEGRANTE DAS REGRAS DO FLAG FOOTBALL.

FLAG FOOTBALL É UMA MODALIDADE SEM CONTATO FÍSICO. BLOQUEAR, DERRUBAR E CHUTAR NÃO É PERMITIDO.

O aspecto mais importante do flag football é evitar contato. O primeiro fundamento básico é que as flags devem ser um alvo fácil. O corredor deve se restringir a utilizar apenas táticas legais para dificultar a retirada de duas flags.

O segundo fundamento básico é sobre direitos de lugar e de passagem, que determina quem é responsável por evitar um contato. Como regra geral, a prioridade é dada ao ataque até o momento em que a bola é passada ou entregue, momento em que o direito é passado à defesa. Mas esses direitos não devem ser utilizados para provocar um contato. Um contato intencional, mesmo com direito de passagem deve ser penalizado.

No decorrer do texto deste livro são apresentados códigos de referência onde poderão ser encontradas mais informações sobre uma ou mais regras daquele assunto.

Os códigos são apresentados da seguinte forma: R1-S3-A2 (ou R1-3-2 ou apenas 1-3-2) - o que significa que mais informações poderão ser encontradas neste livro em: REGRA 1, SEÇÃO 3, ARTIGO 2.

Também são apresentados os códigos de sinalização dos oficiais. Estes são escritos sempre dentro de chaves, com o número do sinal referente.

Ex: [S1] - significa que ao anunciar a penalidade descrita, o árbitro principal fará o sinal S1 que consta na página 39 (Código dos Sinais dos Oficiais) deste livro.

BEACH FLAG

Jogos de Beach Flag serão jogados da mesma forma que o Flag, com as modificações a seguir:

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

R 1-1-1 As equipes terão não mais que 10 jogadores listados, sendo 4 em campo e 6 suplentes.

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

R 2-2-6 Os blitzers precisam se posicionar 5 jardas da linha de scrimmage.

R 3-1-1 A bola é posicionada na jarda 1 para o primeiro snap.

R 3-2-1 O jogo terá dois tempos de 15 minutos com um intervalo de 2 minutos entre eles.

R 3-3-4 Um pedido de tempo não excederá 60 segundos.

R 7-1-2-G O quarterback tem 5 segundos para passar ou entregar a bola após o snap.

R 8-3-3 Após uma conversão o oponente coloca a bola em jogo a partir de sua própria linha de 1 jarda.

R 8-4-2 Após um safety a bola é colocada em jogo pela equipe que pontuou em sua própria linha de 1 jarda.

R 8-5-2 Após um touchback a equipe defensora coloca a bola em jogo a partir de sua própria linha de 1 jarda.

FLAG INDOOR

Jogos de Flag Indoor serão jogados da mesma forma que o Flag, com as modificações a seguir:

R 1-1-1 As dimensões do campo serão alteradas para se adaptar ao espaço disponível, mas sem linha de meio. Área de segurança continuam sendo necessárias.

R 1-1-1 A marcação de campo será feita com pilons ou marcadores de disco (chineses).

R 1-1-1 As equipes terão não mais que 10 jogadores listados, sendo 4 em campo e 6 suplentes.

R 1-3-1 Os calçados precisam ter a sola lisa, sem travas e sem cores.

R 2-2-6 Os blitzers precisam se posicionar 5 jardas da linha de scrimmage.

R 3-1-1 A bola é posicionada na jarda 1 para o primeiro snap.

R 3-2-1 O jogo terá dois tempos de 15 minutos com um intervalo de 2 minutos entre eles.

R 3-3-4 Um pedido de tempo não excederá 60 segundos.

R 7-1-2-G O quarterback tem 5 segundos para passar ou entregar a bola após o snap.

R 8-3-3 Após uma conversão o oponente coloca a bola em jogo a partir de sua própria linha de 1 jarda.

R 8-4-2 Após um safety a bola é colocada em jogo pela equipe que pontuou em sua própria linha de 1 jarda.

R 8-5-2 Após um touchback a equipe defensora coloca a bola em jogo a partir de sua própria linha de 1 jarda.

ALTERAÇÕES NACIONAIS

Se houver a necessidade de adaptar algum ponto específico das regras para competições nacionais, o organizador pode alterar as seguintes regras:

FLAG FOOTBALL

R 1-1-1 Tamanho do campo pode variar de acordo com o local do jogo ou a idade, de acordo com as especificações do campo.

R 1-1-1 As marcações mínimas de campo são laterais, linhas de gol e de fundo.

R 1-1-1 Pils e marcadores de disco são apenas recomendados.

R 1-1-1 Marcador de descidas é apenas recomendado.

R 1-1-1 Placar é apenas recomendado.

R 1-1-1 A lista de jogadores pode conter mais de 15 jogadores.

R 1-1-1 As equipes podem ter jogadores de qualquer gênero.

R 1-1-4 Árbitros são recomendados.

R 1-2-1 As bolas de couro são apenas recomendadas.

R 1-3-1 Em jogos juvenis as flags não precisam ser pop.

R 1-3-1 Protetor bucal pode ser obrigatório.

R 1-3-2 Lenços e acessórios de cabeça podem ser levais, desde que não ofereçam riscos ou ofendam outros jogadores.

R 3-2-1 O tempo de jogo pode ser alterado de acordo com a competição e idade.

R 3-2-5 O período em que há diferenciação no relógio de jogo pode ser reduzido de 2 para 1 minuto.

R 3-3-2 O número de timeouts pode ser alterado.

BEACH FLAG (ADICIONAIS AO FLAG)

R 1-1-1 Tamanho do campo pode variar de acordo com o local do jogo ou a idade.

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

É recomendado que, se o **comprimento** do campo for alterado, a **largura** deve ser alterada em **metade da metragem** pela qual o comprimento foi modificado, a fim de manter as dimensões do campo relativas.

R 1-1-1 A marcação de campo pode ser feita com pils e marcadores de disco (chineses).

R 5-1-1 A quantidade de descidas pode ser alterada para 3.

Indoor Flag (adicionais ao Flag):

R 5-1-1 A quantidade de descidas pode ser alterada para 3.

Outras regras não devem ser alteradas.

JOGOS NÃO COMPETITIVOS

É fortemente recomendado não alterar essas regras e jogar um jogo diferente.

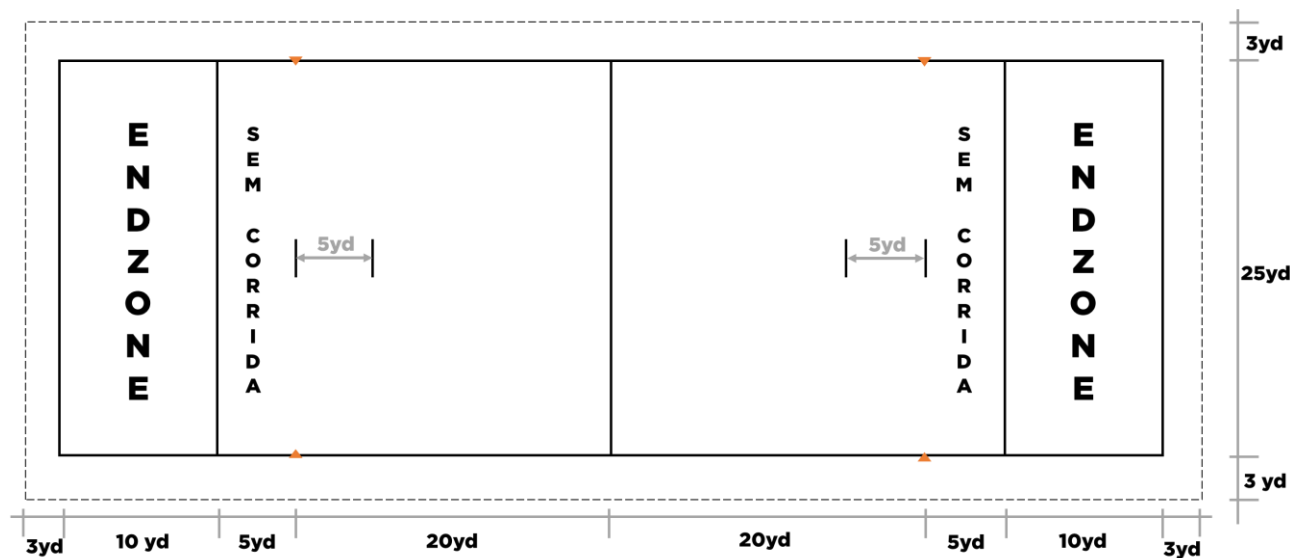
ESPECIFICAÇÕES DO CAMPO

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

DIMENSÕES DO CAMPO

Comprimento: 70 jardas (64,05 m) | Largura: **25 jardas** (22,90 m)

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



As medições devem ser feitas a partir do lado de dentro das linhas (linha de gol faz parte da end zone), com a largura das linhas de 4 polegadas (10 cm).

As marcas de tentativa de 1 e 2 pontos devem ter 1 jarda (0,90m) de comprimento e ser pintados no meio do campo, a 5 jardas (4,57 m) e a 10 jardas (9,15 m), respectivamente, da linha de gol. A zona sem corrida pode ser marcada com marcadores de disco (chineses) ou uma linha pontilhada.

Área de segurança é de 3 jardas (2,75 m) fora das linhas laterais e das linhas de fundo. A área de segurança não precisa ser demarcada.

Se dois campos estão próximos um do outro, a distância mínima entre eles é de 6 jardas (5,50 m).

Se houver conflito entre as áreas de times elas devem ser movidas para algum outro lugar.

As dimensões do campo podem ser alteradas devido à idade dos atletas ou ao local do jogo.

Comprimento (excluindo zonas finais) pode ser reduzido para um mínimo de 40 jardas (36,60 m) ou aumentado até um máximo de 60 jardas (54,90 m).

End zones podem ser reduzidas para um mínimo de 8 jardas (7,30 m) e a largura pode ser reduzida a um mínimo de 20 jardas (18,30 m) ou alargada a um máximo de 30 jardas (27,45 m).

A área de segurança não pode ser alterada.

O campo deve ser sempre reduzido/aumentado proporcionalmente.

É recomendado que, se o **comprimento** do campo for alterado, a **largura** deve ser alterada em **metade da metragem** pela qual o comprimento foi modificado, a fim de manter as dimensões do campo relativas.

Pilons ou marcadores em disco devem ser colocados nos cantos das 8 intersecções das linhas laterais com as linhas de gol e linhas de fundo.

Marcadores em disco podem ser colocados nas intersecções das linhas laterais com a linha do meio.

Um marcador de descidas deve ser operado 2 jardas do lado de fora da linha lateral, **oposta à filmagem, quando houver**. Um placar visível de pontuação deve ser operado próximo campo.

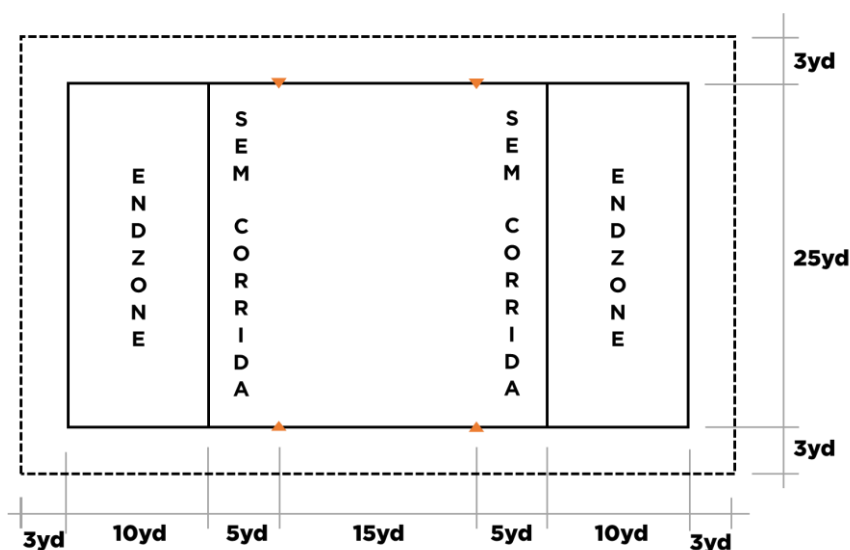
BEACH FLAG

Comprimento: **45 jardas** (41,2 m), sendo 25 jardas (22,9 m) de campo, mais 10 jardas (9,15 m) de cada endzone.

Largura: **25 jardas** (22,90 m).

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

As linhas devem ter 2 polegadas (5 cm), as zonas sem corrida devem ser marcadas com cone. As áreas de segurança devem ser como no Flag Football.



FLAG INDOOR

As dimensões e marcações de campo devem ser mais próximas possível do Beach Flag.

REGRA 1 - JOGO, CAMPO, BOLA E EQUIPAMENTO

REGRA 1 | SEÇÃO 1. DISPOSIÇÕES GERAIS

1-1-ARTIGO 1. O JOGO

A partida deve ser jogada entre duas equipes de não mais de 5 jogadores cada, em um campo retangular e com uma bola regular. Para mais detalhes, veja em **Especificações do Campo**.

A lista das equipes consiste no máximo de **15 jogadores** (5 no campo com **10** suplentes). As equipes podem jogar com um mínimo de **4 jogadores**. Se menos de 4 jogadores estiverem disponíveis, será declarado W.O.

Os times devem ter apenas jogadores do mesmo sexo (exceto em jogos mistos).

1-1-ARTIGO 2. EQUIPE VENCEDORA E PONTUAÇÃO FINAL

Cada equipe terá oportunidades para avançar a bola através da linha de gol do outro time por meio de jogadas de corridas ou passes.

As equipes deverão receber pontos de acordo com a regra, e a que tiver a maior pontuação no final do jogo, incluindo os períodos extras, será a equipe vencedora.

1-1-ARTIGO 3. SUPERVISÃO

O jogo deve ser supervisionado por dois ou mais árbitros.

1-1-ARTIGO 4. CAPITÃES DE EQUIPE E TREINADORES

Cada equipe deve designar ao árbitro não mais de 2 jogadores como capitães de campo e não mais de 2 treinadores.

REGRA 1 | SEÇÃO 2. A BOLA

1-2-ARTIGO 1. ESPECIFICAÇÕES

A bola deve ser nova ou quase nova com tamanho padrão (adulto) regular, peso e pressão, sem qualquer alteração. Cada equipe poderá usar a sua própria bola legal. Não precisa ser de couro.

1-2-ARTIGO 2. TAMANHOS ESPECIAIS

Para as mulheres e os jogos sub-16 a bola tamanho juvenil (youth, ex. TDY) deve ser usada. Não é necessário ser de couro. Para os jogos sub-13 a bola tamanho júnior (ex. TDJ) deve ser usada.

REGRA 1 | SEÇÃO 3. EQUIPAMENTO

1-3-ARTIGO 1. EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS

Jogadores de times adversários deverão usar camisas de cores contrastantes. Se as equipes estão usando camisas semelhantes, a equipe da casa tem a opção de escolher quem deve trocar o uniforme.

A. Jogadores de uma equipe devem usar camisas da mesma cor, modelo e com numeração entre 1 e 99. A camisa deve ser de comprimento padrão, com algarismos arábicos contrastantes de pelo menos 6 polegadas (15 cm) de altura nas costas e colocada por dentro das calças. Camisas não podem ser grudadas com fitas autoadesivas ou similares, ou amarradas de qualquer forma.

B. Os jogadores devem usar shorts ou calças da mesma cor e modelo, sem bolsos, botões de pressão ou cliques. Os jogadores não podem usar fitas autoadesivas (ou similares), ou amarrações para cumprir esta regulamentação. AR 1-3-2-I

C. Os cintos de flags devem ser **fixados firmemente** e conter bases para 2 flags (pop-flags). Todo esforço deve ser feito para manter uma flag em cada lado do quadril do jogador. As flags devem ter 2 polegadas (5 cm) x 15 polegadas (38 cm) e não devem ser alteradas ou cortadas. As bases não devem ser coladas ou alteradas de qualquer forma que não apontem as flags para baixo e para fora. As flags devem ser claramente visíveis, de uma cor diferente da calça, penderem livremente e não devem ser cobertas com qualquer parte do uniforme do jogador. **As flags devem ser de uma única cor, que seja contrastante e não coincida com nenhuma das cores dos shorts ou calças.** Jogadores que manipularem deliberadamente as suas flags, serão desqualificados do jogo.

D. Se um protetor bucal for usado, deve ser **de uma cor visível, não deve ser branco** e não pode conter nenhuma parte que se destaque mais de 0,5 polegada (1,25 cm) para fora da boca. **O uso é extremamente recomendado.**

1-3-ARTIGO 2. EQUIPAMENTOS ILEGAIS

A. Chuteiras com cravos maiores de 0,5 polegada (1,25 cm), pontiagudos ou feitos de metal.

B. Qualquer tipo de capacete ou acessório de cabeça (enfeites para a cabeça que sejam maleáveis podem ser usados se não colocarem em risco ou ofenderem os outros jogadores).

C. Qualquer tipo de protetor que coloquem em risco os outros jogadores (ombreiras, cintas de joelho ou similares).

D. Óculos sem receita médica e que não sejam feitos de material inquebrável.

E. Joias devem ser removidas ou cobertas completamente.

F. Anexos aos uniformes como toalhas ou aquecedores de mão.

G. Material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outra substância escorregadia aplicada ao equipamento ou aos jogadores, roupa ou acessório que afete a bola ou um adversário.

H. Qualquer dispositivo eletrônico, mecânico ou outros dispositivos de sinal para o propósito de comunicar-se com um treinador.

1-3-ARTIGO 3. CERTIFICAÇÃO DOS TREINADORES

Antes do jogo o treinador principal entregará uma lista de atletas para o árbitro e certificará de que todos os jogadores estão com o equipamento obrigatório e foram informados do que constitui o equipamento ilegal.

REGRA 2 - DEFINIÇÕES

REGRA 2 | SEÇÃO 1. ÁREAS E LINHAS

2-1-ARTIGO 1. O CAMPO

O campo é a área que consiste nas áreas de segurança e o espaço entre elas.

2-1-ARTIGO 2. CAMPO DE JOGO

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

2-1-ARTIGO 3. ZONAS FINAIS (END ZONES)

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.

2-1-ARTIGO 4. ZONAS SEM CORRIDA (NO-RUNNING ZONE)

As zonas sem corrida são as áreas de 5 jardas em ambas as extremidades do campo em frente à linha de gol.

2-1-ARTIGO 5. LINHAS DE GOL (GOAL LINES)

As linhas de gol, uma para cada equipe, devem ser estabelecidas em extremidades opostas do campo de jogo. As linhas de gol e marcadores fazem parte da end zone. Cada linha de gol é parte de um plano vertical que separa a end zone do campo de jogo quando a bola é tocada ou está em posse do jogador, o plano se estende para além das linhas laterais. A linha de gol é o que cada equipe defende.

2-1-ARTIGO 6. LINHA DO MEIO

No centro, entre as duas linhas de gol fica a linha do meio. A linha de meio é a linha de ganho para uma nova série de descidas.

2-1-ARTIGO 7. DENTRO DE CAMPO, FORA DE CAMPO

A área demarcada pelas linhas laterais e linhas de fundo é considerada dentro de campo. Já a área de fora, incluindo as linhas laterais e de fundo, são considerados fora de campo.

2-1-ARTIGO 8. ÁREA TÉCNICA

A área técnica das equipes está além da área de segurança (3 jardas além da lateral) e entre as linhas das zonas sem corrida por toda a lateral do campo. **O uso de dispositivos eletrônicos (gravadores de vídeo, smartphones, headsets, etc.) pela comissão técnica e staff é permitido.**

REGRA 2 | SEÇÃO 2. DESIGNAÇÕES DA EQUIPE E JOGADORES

2-2-ARTIGO 1. ATAQUE E DEFESA

É considerada equipe de ataque aquela que coloca a bola em jogo por meio de um snap.

A equipe adversária é considerada a equipe de defesa.

2-2-ARTIGO 2. SNAPPER

O snapper é o jogador ofensivo que inicia as jogadas de ataque com um snap.

2-2-ARTIGO 3. QUARTERBACK

O quarterback é o jogador ofensivo que primeiro recebe a posse da bola depois do snap.

2-2-ARTIGO 4. PASSADOR

O passador é o jogador ofensivo que realiza um passe legal.

2-2-ARTIGO 5. CORREDOR (OU CARREGADOR DA BOLA)

O corredor é o jogador de posse da bola viva.

2-2-ARTIGO 6. BLITZER

Blitzer é o jogador defensivo que se **alinha com todas as partes de seu corpo a mais de 7 jardas** além da linha de scrimmage e dá um sinal legal para direito de passagem erguendo uma mão claramente acima da cabeça pelo menos um segundo antes do snap.

A corrida do blitzer precisa ser imediatamente após o snap, rápida e diretamente próxima ao local onde o quarterback recebeu o snap **para que o direito de passagem seja mantido**. Se um blitzer corre atrasado, não corre, visa outro ponto, muda sua direção durante a corrida ou não vai na direção do quarterback, ele perde o direito de passagem, **mas pode participar da jogada como qualquer outro jogador de defesa**.

2-2-ARTIGO 7. JOGADOR FORA DE CAMPO

Um jogador ou a bola está fora dos limites quando qualquer parte do seu corpo toca qualquer coisa fora de campo. **A bola está fora de campo quando toca qualquer coisa fora de campo.**

2-2-ARTIGO 8. JOGADOR DESQUALIFICADO

Um jogador desqualificado é aquele que é declarado inelegível pelo resto da partida.

2-2-ARTIGO 9. EQUIPE DA CASA

Se ambas as equipes estão jogando fora de casa ou em um campeonato (com mais de dois times), a equipe que for mencionada primeiro pelos oficiais será a equipe da casa e a mencionada em seguida, a equipe visitante.

REGRA 2 | SEÇÃO 3. DESCIDA, SCRIMMAGE E CLASSIFICAÇÃO DE JOGADAS**2-3-ARTIGO 1. DESCIDA (DOWN)**

Uma descida é uma unidade do jogo que começa com um snap legal, depois de a bola estar pronta para o jogo e termina quando a bola se torna morta. O intervalo enquanto a bola está morta é chamado de entre descidas. Uma jogada é a ação das duas equipes durante uma descida.

2-3-ARTIGO 2. LINHA DE SCRIMMAGE (LOS)

Quando a bola está pronta para jogo, a linha de scrimmage de cada equipe é demarcada pelo plano vertical do bico da bola mais próximo à sua própria linha de gol e se estende até as linhas laterais. Um jogador cruza a linha de scrimmage **se qualquer parte do seu corpo** for além de sua linha de scrimmage.

2-3-ARTIGO 3. JOGADA DE PASSE

Uma jogada de passe é caracterizada pelo intervalo entre o snap e o passe legal para frente da linha de scrimmage, sendo completo ou interceptado. Qualquer passe que cruze a linha de scrimmage e que seja incompleto ou tocado pela defesa também caracteriza uma jogada de passe para a frente.

2-3-ARTIGO 4. JOGADA DE CORRIDA

Uma jogada de corrida é caracterizada por qualquer ação de bola viva que não seja um passe para frente da linha de scrimmage. Passes completos atrás da linha de scrimmage são legais e são jogadas de corrida.

REGRA 2 | SEÇÃO 4. A BOLA – VIVA OU MORTA**2-4-ARTIGO 1. BOLA VIVA**

A bola viva é uma bola em jogo. Um passe que ainda não tenha tocado o solo é uma bola viva em voo.

2-4-ARTIGO 2. BOLA MORTA

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

2-4-ARTIGO 3. QUANDO A BOLA ESTÁ PRONTA PARA JOGAR

A bola morta está pronta para jogar quando é colocada no chão e o **árbitro apita**.

REGRA 2 | SEÇÃO 5. PARA FRENTE, ALÉM E MAIOR AVANÇO**2-5-ARTIGO 1. PARA FRENTE, ALÉM**

Para frente, além ou avanço denotam a direção da linha final da equipe adversária. Para trás indica a direção para própria linha final de uma equipe.

2-5-ARTIGO 2. MAIOR AVANÇO

Maior avanço é o termo que indica o fim do avanço de um corredor ou recebedor de passe no ar, de qualquer time, e se aplica à posição da bola quando ela se torna morta pela regra, dentro de campo (ponto de bola morta).

REGRA 2 | SEÇÃO 6. PONTOS (SPOTS)**2-6-ARTIGO 1. PONTO DE APLICAÇÃO**

O ponto de aplicação é o ponto a partir do qual a penalidade para a falta é aplicada.

2-6-ARTIGO 2. PONTO DE BOLA MORTA

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

2-6-ARTIGO 3. PONTO DA FALTA

O spot da falta é o ponto em que a falta ocorreu. Se fora de campo, deve ser marcado pela a linha lateral. Se atrás da linha de gol, a falta é na end zone.

2-6-ARTIGO 4. PONTO FORA DE CAMPO

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

REGRA 2 | SEÇÃO 7. FALTA, PENALIDADE E VIOLAÇÃO**2-7-ARTIGO 1. FALTA**

A falta é uma infração de regra para qual existe uma penalidade prescrita. Uma falta ostensiva é uma infração que coloca um oponente em perigo de lesão.

2-7-ARTIGO 2. PENALIDADE

A penalidade é o resultado imposto pela regra contra uma equipe que cometeu uma falta e que pode incluir uma ou mais das seguintes penas: perda de jardas, perda de descida, primeira descida automática ou desqualificação. Se a penalidade envolve a perda de uma descida, uma das quatro tentativas deve ser descartada.

2-7-ARTIGO 3. VIOLAÇÃO

Uma violação é uma infração de regra para a qual nenhuma penalidade é prescrita, que não faz com que uma penalidade se anule (entre em offset).

2-7-ARTIGO 4. PERDA DE DESCIDA

“Perda de descida” é uma abreviação para “**perda do direito de repetir uma descida**”.

REGRA 2 | SEÇÃO 8. SHIFT, MOTION**2-8-ARTIGO 1. SHIFT**

O shift é uma mudança simultânea de posição por 2 ou mais jogadores ofensivos depois que a bola é colocada pronta para jogo e antes do snap.

2-8-ARTIGO 2. MOTION

O motion é a movimentação de um jogador ofensivo após a bola estar pronta para jogo e antes do snap.

REGRA 2 | SEÇÃO 9. MANUSEIO DA BOLA**2-9-ARTIGO 1. HANDOFF (ENTREGA)**

Handoff é uma entrega da bola feita de mão em mão entre jogadores sem envolver um passe. Um fake handoff qualquer movimento de um corredor com as mãos que simule a mudança de posse da bola com um jogador próximo o suficiente para receber a bola de mão em mão. Um passe fake (curto, toss ou pump) ou o corredor vira o corpo para um companheiro de time sem fazer o movimento de entrega com as mãos não configuram um fake handoff.

2-9-ARTIGO 2. PASSE

Um passe é qualquer ato intencional de lançar a bola em qualquer direção ou soltá-lo no chão. Um passe é identificado por um curto ou longo período em que a bola não está em posse de ninguém. 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 capturado ou interceptado por um jogador ou a bola se torne morta.

Para o status da bola não há diferença se a perda de posse é intencional (passe ou toss) ou não intencional (fumble).

2-9-ARTIGO 3. FUMBLE

Um fumble é qualquer ato que não seja um passe ou handoff que resulte em perda de posse da bola. Um fumble só pode ocorrer depois que um jogador conquistar a posse da bola.

2-9-ARTIGO 4. POSSE

Posse significa segurar firmemente ou ter controle de uma bola viva.

2-9-ARTIGO 5. BATTING OU TIP

Batting ou tip é o ato de bater na bola intencionalmente mudando sua direção, com as mãos ou os braços.

2-9-ARTIGO 6. CHUTE

Bater na bola intencionalmente com joelhos, pernas ou pés é ilegal.

REGRA 2 | SEÇÃO 10. PASSES**2-10-ARTIGO 1. PASSE PARA FRENTE E PARA TRÁS**

Um passe para frente é determinado pelo ponto onde a bola encosta primeiro em alguma coisa além do local do passe. Todos os outros passes são considerados para trás, mesmo que sejam laterais (paralelos à linha de scrimmage). O snap se torna um passe para trás quando o snapper solta a bola, mesmo que ela escorregue pelas mãos dele.

2-10-ARTIGO 2. CRUZAR A LINHA DE SCRIMMAGE

Um passe legal para frente cruza a linha de scrimmage quando ele atinge qualquer coisa além da linha de scrimmage dentro de campo.

2-10-ARTIGO 3. RECEPÇÃO, INTERCEPTAÇÃO

Uma recepção (catch) é o ato de estabelecer e manter firmemente a posse da bola viva em voo. Uma recepção feita pelo oponente é uma interceptação. Um jogador que salta para fazer uma recepção precisa tocar **um de seus pés dentro de campo e manter o controle da bola durante todo o processo de captura e queda** para que a recepção ou interceptação seja considerada válida e o passe considerado completo. Se um jogador perde o controle da bola e ela toca o chão antes da caracterização da posse, não é uma recepção válida.

2-10-ARTIGO 4. SACK

O sack é o ato de tirar a flag do quarterback que tem a posse da bola. Um jogador tem a posse da bola até o momento em que ela é solta.

REGRA 2 | SEÇÃO 11. SEGURADA, OBSTRUÇÃO, CONTATO E TACKLE**2-11-ARTIGO 1. SEGURADA (HOLDING)**

Segurada é o ato de agarrar um adversário ou seu equipamento e não o liberar imediatamente.

2-11-ARTIGO 2. OBSTRUÇÃO / INTERFERÊNCIA DE ROTA

Obstrução é **impedir a passagem** de um adversário **sem contato físico** movendo-se em seu caminho. Um jogador em movimento **sem direito de passagem que impede um oponente de fazer uma rota**, chegar ao corredor ou impede um blitzer é o culpado em uma obstrução. Um jogador parado (com o direito de lugar) não está obstruindo, mesmo que ele esteja entre o corredor e o adversário, ou até mesmo na frente do blitzer.

2-11-ARTIGO 3. CONTATO

Contato é um toque com impacto físico contra um adversário. Tocar **sem impacto não é uma falta**.

2-11-ARTIGO 4. ARRANCADA DE FLAG

A arrancada de flag é o ato de tirar com as mãos uma ou mais flags do adversário **com uma ou mais mãos**.

2-11-ARTIGO 5. PROTEÇÃO DE FLAG

Proteção de flag é a tentativa, intencional ou não, do jogador com a posse da bola de evitar a arrancada de sua flag, cobrindo-a com qualquer parte do corpo (mãos, cotovelos ou pernas) ou com a bola.

Inclinar o corpo para frente ou estender as mãos com ou sem a bola em direção ao oponente também são considerados proteção de flag.

REGRA 2 | SEÇÃO 12. PULANDO, AGACHANDO, GIRANDO E MERGULHANDO**2-12-ARTIGO 1. PULO**

Pulo é a tentativa do corredor de evitar uma arrancada de flag saltando com um ou ambos os pés, deixando o solo para ganhar altura extra se comparado a uma corrida normal.

2-12-ARTIGO 2. AGACHAR

Agachar é a tentativa do corredor de evitar uma arrancada de flag flexionando seus joelhos e abaixando a altura das flags significativamente em comparação a execução regular. **Agachar é legal.**

2-12-ARTIGO 3. GIRO

Giro é a tentativa do corredor de evitar uma arrancada de flag girando seu corpo no eixo vertical. Giro é legal se a altura das flags não for elevada significativamente. Girar enquanto se agacha é legal, mas enquanto pula é ilegal.

2-12-ARTIGO 4. MERGULHO

Mergulho é a tentativa do corredor de evitar uma arrancada de flag projetando seu tronco à frente com ou sem salto, agachando ou girando. Mergulho é um tipo de proteção de flag e é ilegal.

REGRA 2 | SEÇÃO 13. DIREITO DE LUGAR (DDL), DIREITO DE PASSAGEM (DDP)**2-13-ARTIGO 1. DIREITO DE LUGAR**

Direito de lugar é dado a um jogador que está parado. Parado significa se manter no mesmo local em uma **postura normal** e sem se movimentar lateralmente. Os adversários devem evitar o contato. Saltar verticalmente, a fim de lançar ou pegar um passe ou puxar uma flag enquanto já estiver estabelecido não desconfigura o direito de lugar.

O direito de lugar vale mais do que o direito de passagem quando se determina o culpado de uma falta.

2-13-ARTIGO 2. DIREITO DE PASSAGEM

Direito de passagem é dado a um jogador, por regra, que estabeleceu um sentido de movimento com **movimentos normais** de corrida e não o altera.

Um jogador com direito de passagem tem **privilegio** ao determinar o culpado de cometer uma falta, exceto aqueles com direito de lugar.

REGRA 3 - PERÍODOS E TEMPO

REGRA 3 | SEÇÃO 1. INÍCIO DE CADA PERÍODO

3-1-ARTIGO 1. PRIMEIRO TEMPO

Antes do início de cada jogo cada equipe deve designar no máximo 2 técnicos e 2 capitães ao árbitro principal.

Cerca de 3 minutos antes do início do jogo o árbitro principal deverá jogar uma moeda (coin toss) no meio do campo na presença dos capitães de cada equipe, primeiro designando o capitão da equipe visitante para escolher uma das opções do sorteio.

O vencedor terá a opção de começar atacando, em sua própria linha de 5 jardas no primeiro ou no segundo tempo. Se o vencedor escolher atacar no primeiro tempo, a outra equipe escolherá qual lado defenderá. Se o vencedor escolher o segundo tempo, também escolherá qual lado defenderá no primeiro tempo.

Não há kickoffs.

3-1-ARTIGO 2. SEGUNDO TEMPO

No segundo tempo, as equipes devem defender as endzones opostas às que defenderam no primeiro tempo. O time que não começou o primeiro tempo com a posse da bola começará o segundo tempo atacando a partir da sua linha de 5 jardas.

3-1-ARTIGO 3. PERÍODOS EXTRAS (OVERTIME)

O sistema de desempate será usado quando um jogo ficar empatado após os 2 tempos e a competição exige que um vencedor seja determinado.

A. Após 2 minutos de intervalo, o árbitro principal deverá jogar uma moeda (coin toss) no meio-campo como no começo do jogo.

B. O vencedor do sorteio escolherá começar com ataque ou defesa durante todo o período extra. Se o vencedor escolher começar atacando, a outra equipe escolherá qual parte do campo defenderão. Se o vencedor escolher começar defendendo também escolherá o lado qual parte do campo defenderão.

C. Timeouts não serão concedidos.

D. No primeiro período extra, cada time terá uma série de quatro tentativas para pontuar a partir da linha de meio. Se a defesa pontuar na tentativa do adversário (exceto numa conversão de ponto extra) não é concedida uma nova tentativa e **o período extra acaba**.

E. Cada equipe mantém a bola durante uma série até pontuar, (incluindo os pontos extras de 1 ou 2) ou **acabar sua série de descidas**. A bola continua viva depois de uma mudança de posse de bola até que seja declarada morta. A série termina mesmo que haja uma segunda mudança de posse durante **esta mesma descida**.

F. Se após um período (com 2 séries, uma para cada equipe, incluindo as conversões) a pontuação ainda estiver igual, os demais períodos consistirão em séries em que cada equipe tenta uma conversão para 1 ponto (try) da linha de 5 jardas.

O tempo extra termina quando, ao final de um período, não há mais empate ou a defesa pontua durante a primeira série **de um período**.

G. A equipe que marcar maior número de pontos durante os **períodos extras** será declarada a vencedora.

3-1-ARTIGO 4. CRITÉRIOS DE DESEMPATE EM CAMPEONATO

Se duas ou mais equipes terminam com a mesma porcentagem total (vitória-empate-derrota) em um torneio, os critérios de desempate serão, nessa ordem:

1. Número de vitórias, se todas as equipes jogaram entre si.
2. Saldo do confronto direto, se todas as equipes jogaram entre si.
3. Maior número de pontos marcados, se todas as equipes jogaram entre si.
4. Saldo de pontos no campeonato.
5. Total de pontos marcados no campeonato.
6. Cara ou coroa.

A organização do campeonato tem direito de decidir outros critérios se não considerar o sistema de desempate apropriado.

REGRA 3 | SEÇÃO 2. TEMPO DE JOGO**3-2-ARTIGO 1. TEMPO DE JOGO E INTERVALO**

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

3-2-ARTIGO 2. EXTENSÃO DOS PERÍODOS

O período será estendido até que a descida seja jogada livre de faltas de bola viva (sem perda de descida) que tenha sido aceita por uma das equipes. Quando uma falta é aceita ou faltas que se anulem (em offset) ocorrerem durante a descida em que o tempo expira, a descida é repetida. [S14]

3-2-ARTIGO 3. DISPOSITIVOS DE TEMPO

O relógio de jogo e o relógio de 25 segundos devem ser marcados em um cronômetro de jogo que pode ser operado por um árbitro ou um relógio de jogo visível operado por um assistente, sob a direção do árbitro adequado.

3-2-ARTIGO 4. QUANDO SE INICIA O RELÓGIO

Quando o relógio do jogo foi parado pela regra deve ser iniciado quando um snap legal acontece.

Exceção: o relógio do jogo se iniciará no pronta-para-jogo quando foi parado a critério do árbitro. AR 3-2-4-I a III

3-2-ARTIGO 5. QUANDO O RELÓGIO PARA

O relógio do jogo deve ser interrompido quando termina cada período, por um pedido de tempo de cada equipe, por tempo de lesão ou a critério do árbitro.

Nos últimos 2 minutos de cada período o relógio deverá parar:

- A.** Quando há conquista de primeira descida, assim como troca de posse de bola;
- B.** Quando acontecer uma penalidade;
- C.** Quando a bola ou o jogador sair de campo;
- D.** Quando um passe ou fumble (para frente ou para trás) tocam o chão;
- E.** Quando um fumble é recuperado por um jogador da mesma equipe;
- F.** Quando ocorrer pontuação;
- G.** Quando um pedido de tempo é concedido.

O cronômetro de jogo não deve correr durante uma tentativa de ponto extra nos últimos dois minutos, durante uma extensão de um período ou durante um período extra.

REGRA 3 | SEÇÃO 3. TIMEOUTS**3-3-ARTIGO 1. COMO ACONTECE**

O árbitro deverá declarar um tempo quando **a jogada é suspensa** por qualquer motivo. Cada tempo será descontado de uma das duas equipes ou designado como um tempo dos árbitros. [S3]

3-3-ARTIGO 2. TIMEOUTS POR EQUIPES

O árbitro deve permitir um tempo quando esse for requisitado pelo técnico ou qualquer jogador dentro de campo enquanto a bola estiver morta. Cada time tem direito a 2 tempos por período, que não podem ser transferidos para o próximo período.

3-3-ARTIGO 3. TIMEOUT POR LESÃO

No caso de um jogador lesionado, qualquer árbitro pode declarar um pedido de tempo por lesão. O jogador atendido deve sair do campo obrigatoriamente e ficar de fora por, pelo menos, uma descida.

3-3-ARTIGO 4. PERÍODO DE TIMEOUTS

Um tempo pedido não deverá exceder 90 segundos incluindo os 25 segundos após o pronto para jogar.

O árbitro principal deverá notificar ambas equipes 30 segundos antes do pedido de tempo expirar e 5 segundos depois declarará a bola pronta para jogo (R 3-3-5).

Outros pedidos de tempo podem durar quanto o árbitro principal julgar necessário para concluir o propósito pelo qual foi declarado.

3-3-ARTIGO 5. NOTIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS

A menos que o relógio oficial seja um relógio de fácil visualização para todos, os árbitros deverão avisar quando a bola se tornar morta e restar 2 minutos ou menos para o fim de cada tempo. O relógio **parará apenas para essa notificação**.

AR 3-3-5-I a II-

REGRA 4 - BOLA VIVA, BOLA MORTA

REGRA 4 | SEÇÃO 1. BOLA VIVA – BOLA MORTA

4-1-ARTIGO 1. BOLA MORTA SE TORNA VIVA

Para a próxima descida a bola deve ser colocada no meio do campo entre as duas linhas laterais, no local onde a bola foi considerada morta pela regra, ou no ponto onde a bola foi colocada após aplicação de uma falta ou de uma nova séria conquistada.

Quando a bola morta estiver pronta para jogo, torna-se viva após um snap legal. Se acontecer um snap antes de a bola ser declarada pronta para o jogo ou faltas antes do snap (snap ilegal, atraso de jogo, encroachment, saída falsa, sinais desconcertantes, sinalização ilegal de blitz) ela continua morta.

4-1-ARTIGO 2. BOLA VIVA SE TORNA MORTA

Uma bola viva se torna morta **por regra** e um árbitro apitará quando:

- A.** A bola tocar em qualquer coisa fora do campo;
- B.** O corredor sair dos limites do campo;
- C.** Qualquer parte do corpo do corredor, exceto suas mãos ou pés, tocarem o chão;
- D.** Um corredor simular colocar o joelho no chão;
- E.** Um passe ou um fumble **(para frente ou para trás)** tocar o chão;
- F.** Um jogador do mesmo time do jogador que fez um fumble **tocar** a bola;
- G.** Um jogador conquistar a posse da bola com menos de 2 flags;
- H.** **Um jogador conquistar a posse da bola sem que suas flags estejam corretamente posicionadas, sendo ele próprio o responsável pelo posicionamento incorreto;**
- I.** Ocorrer um touchdown, touchback, safety ou uma tentativa de ponto extra bem-sucedida.
- J.** Ocorrer uma falta que torna a bola morta (ex: chute e atraso de jogo).

Em um apito inadvertido, a bola se torna morta e a equipe com a posse pode optar por colocar a bola onde foi declarada morta ou repetir a descida.

REGRA 5 - SÉRIE DE DESCIDAS

REGRA 5 | SEÇÃO 1. QUANDO CONCEDER UMA SÉRIE

Uma série de quatro descidas consecutivas será concedida à equipe que está pronta para colocar a bola em jogo por um snap, no início de cada período, depois de uma pontuação, safety, touchback ou troca de posse. [S8]

Uma nova série é concedida ao time de ataque se:

A. É a primeira vez que a bola passa a linha do meio e é declarada morta em posse legal do time de ataque (após a aplicação de qualquer penalidade em bola viva aceita). Se uma penalidade traz a bola para trás da linha do meio, não será concedida uma nova série de descidas. (DA 5-1-1-I a III)

B. Se uma penalidade aceita conceder uma primeira descida.

Uma nova série é concedida para a defesa na sua linha de 5 jardas se, depois de 4 descidas o ataque não foi capaz de conquistar a primeira descida

Uma nova série será atribuída à defesa no lugar onde a bola foi declarada morta após uma interceptação.

REGRA 5 | SEÇÃO 2. DESCIDA E POSSE APÓS UMA PENALIDADE

5-2-ARTIGO 1. PENALIDADE ANTES DE TROCA DE POSSE

Se uma penalidade é aceita por uma falta que ocorre durante uma descida, antes de qualquer mudança de posse de time, a bola pertence ao ataque e a descida deve ser repetida, a menos que a penalidade também envolva a perda de descida ou conceda uma primeira descida ou leve a bola para além do meio do campo.

5-2-ARTIGO 2. PENALIDADE APÓS A TROCA DE POSSE

Se uma penalidade for aceita por uma falta ocorrida durante uma descida após a mudança de posse de bola, a bola pertence a equipe que tinha a posse da mesma quando a falta ocorreu. A próxima descida será a primeira.

5-2-ARTIGO 3. PENALIDADE DECLINADA

Se uma penalidade for declinada, o número da descida deve ser o mesmo se a falta não tivesse ocorrido.

5-2-ARTIGO 4. PENALIDADE ENTRE DESCIDAS

Se uma penalidade ocorre entre descidas, o número da descida será o mesmo de antes da falta ocorrer, a não ser uma falta que deixe a bola além da linha do meio ou a penalidade conceda primeira descida automática.

5-2-ARTIGO 5. PENALIDADE POR AMBAS AS EQUIPES

Se os dois times cometerem faltas durante uma descida, as faltas se anulam e a descida deve ser repetida.

REGRA 6 - CHUTES

REGRA 6 | SEÇÃO 1. CHUTANDO

6-1-ARTIGO 1. CHUTE ILEGAL

Um corredor não deve chutar intencionalmente a bola. Esta falta torna a bola morta.

DA 6-1-1-I

PENALIDADE 5 JARDAS DO PONTO DA FALTA, ADMINISTRADA COMO UMA FALTA DE BOLA MORTA. [S19].

REGRA 7 - DINÂMICA DE JOGO

REGRA 7 | SEÇÃO 1. A LINHA DE SCRIMMAGE (LOS)

7-1-ARTIGO 1. PRONTO PARA JOGAR

A. Nenhum jogador deve colocar a bola em jogo antes dela estar pronta para jogar. [S1]

NOTA Se a bola for colocada em jogo após declarada pronta, mas antes de todos os árbitros estiverem posicionados, qualquer árbitro deve parar a jogada imediatamente sem penalizar e o Principal anunciará repetição da descida. O Principal deve tomar cuidado para apenas declarar a bola pronta quando todos os árbitros tiverem tomado suas posições.

PENALIDADE A BOLA PERMANECE MORTA, 5 JARDAS, APLICADA NO PONTO DE BOLA MORTA. [S19].

B. A bola deve ser colocada em jogo dentro de **25 segundos** após o árbitro ter declarado a bola pronta para jogar.

PENALIDADE A BOLA PERMANECE MORTA, 5 JARDAS, APLICADA NO PONTO DE BOLA MORTA. [S21].

7-1-ARTIGO 2. COMEÇANDO COM UM SNAP

Após o snapper tocar a bola, ele não pode levantá-la, movê-la para frente ou simular o snap.

Antes do snap, o eixo longo da bola deve ser perpendicular à linha de scrimmage.

Fazer um snap legal da bola (um snap) é entregar ou passar a bola para trás de sua posição inicial no chão, com um **movimento rápido e contínuo** das mãos ou mão, fazendo a bola efetivamente deixar as mãos ou mão nesse movimento. O snap não precisa ser entre as pernas do snapper.

PENALIDADE A BOLA PERMANECE MORTA, 5 JARDAS, APLICADA NO PONTO DE BOLA MORTA. [S19].

7-1-ARTIGO 3. REQUISITOS OFENSIVOS

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

A. Após o snapper tocar a bola e antes da bola ser jogada por ele, todos os jogadores **de ataque** devem estar dentro de campo e atrás da linha de scrimmage.

B. Nenhum jogador ofensivo deve fazer uma saída falsa ou fazer um movimento que simule o início da jogada

PENALIDADE A BOLA PERMANECE MORTA, 5 JARDAS, APLICADA NO PONTO DE BOLA MORTA. [S19].

C. Todos os jogadores do ataque devem parar e permanecer nessa posição por **pelo menos 1 segundo inteiro** antes que a bola seja colocada em jogo **ou um motion seja iniciado**.

D. Quando a snap acontece, um jogador **do ataque** pode estar em movimento, mas não em direção à linha de gol do seu oponente.

E. O quarterback não pode correr com a bola além da linha de scrimmage, **a menos que a bola tenha sido claramente lançada e tocada por outro jogador**. DA 7-1-3-I a IV

F. Quando a bola está dentro ou sobre a linha de 5 jardas, em direção à end zone do adversário (zona sem corrida), o time de ataque é obrigado a fazer uma jogada de passe. Se o quarterback ou o corredor tiverem suas flags retiradas atrás da linha de scrimmage, não será considerada falta **por corrida ilegal**. DA 7-1-3-V

PENALIDADE 5 JARDAS, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S19].

G. O quarterback tem **7 segundos** para passar ou entregar a bola depois após o snap. Se este limite é excedido, a bola torna-se morta na linha de scrimmage.

PENALIDADE PERDA DE DESCIDA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S21 + S9].

7-1-ARTIGO 4. REQUISITOS DEFENSIVOS

A. Após o snapper tocar a bola e antes da bola ser jogada por ele, todos os jogadores **de defesa** devem estar dentro de campo e atrás da linha de scrimmage. DA 7-1-4-I

B. Depois que a bola é declarada pronta para jogo, nenhum jogador de defesa pode tocá-la até que o snap aconteça.

C. Nenhum jogador defensivo deve usar palavras ou sinais que desconcertem os adversários quando eles estão se preparando para colocar a bola em jogo.

D. Até 2 blitzers podem pedir direito de passagem para terem caminho livre. Se um blitzer está dando um sinal inválido ou se mais de 2 jogadores mantiverem sua mão erguida simultaneamente é considerada **uma falta por** sinal ilegal. Um jogador que está a menos de 7 jardas da linha de scrimmage não pode levantar a mão para simular uma blitz DA 7-1-4-II a **V**

PENALIDADE A BOLA PERMANECE MORTA, 5 JARDAS, APLICADA NO PONTO DE BOLA MORTA. [S18].

E. Qualquer defensor que tenha todas as partes do corpo a mais de 7 jardas da scrimmage no momento do snap podem cruzá-la a qualquer momento durante aquela descida. Não é necessário pedir direito de passagem para estabelecer um blitzer e qualquer jogador posicionado a mais de 7 jardas pode correr até o quarterback durante a jogada.

F. Todos os outros jogadores de defesa **que estejam a menos de 7 jardas da linha de scrimmage no momento do snap** devem ficar para trás de sua linha de scrimmage até que o quarterback tenha entregado a bola de mão em mão, finja um handoff ou faça um passe. (R2-S2-A6)

PENALIDADE 5 JARDAS, O PONTO DA FALTA É A LINHA DE SCRIMMAGE, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S18].

7-1-ARTIGO 5. ENTREGANDO A BOLA

O ataque pode realizar múltiplas entregas **atrás da linha de scrimmage**. (R2-S9-A1)

A. Nenhum jogador pode entregar a bola para um companheiro de equipe, exceto um jogador de ataque que está por **trás de sua linha de scrimmage**.

B. O snapper não pode receber uma **entrega em mãos para a frente**.

PENALIDADE 5 JARDAS, A PENALIDADE SERÁ APLICADA A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S19].

REGRA 7 | SEÇÃO 2. PASSES E FUMBLES**7-2-ARTIGO 1. PASSAR PARA TRÁS**

Um corredor pode passar a bola para trás a qualquer momento, se ele está atrás de sua linha de scrimmage e não houve mudança de posse. DA 7-2-1-I a **III**

PENALIDADE 5 JARDAS E TAMBÉM PERDA DE DOWN SE COMETIDO PELA EQUIPE DE ATAQUE ANTES DA TROCA DE POSSE, A PENALIDADE SERÁ APLICADA A PARTIR DO LOCAL DA FALTA (LOCAL DO PASSADOR). [S35].

7-2-ARTIGO 2. PASSE COMPLETO

Qualquer **passe recebido** por um jogador elegível, com pelo menos um dos pés dentro de campo é completo e a jogada prossegue, a menos que seja dentro da end zone adversária. DA 7-2-2-I a **VI**

7-2-ARTIGO 3. PASSE INCOMPLETO

Qualquer passe é incompleto se a bola toca o chão quando não firmemente controlada por um jogador. Também é incompleto quando um jogador salta e recebe a bola, mas quando toca o chão está fora dos limites do campo. [S10]

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

Quando um **passe para trás é incompleto**, a bola pertence à equipe que a passou **no local da última posse**, este se torna o local de bola morta.

7-2-ARTIGO 4. FUMBLE

Quando um fumble toca o chão ou é tocado por um jogador da mesma equipe que carregava a bola, a bola se torna morta e pertence à equipe com a última posse, no ponto em que o corredor perdeu a posse, esse é o ponto de bola morta. Se o corredor ou um oponente consegue recuperar a posse antes da bola se tornar morta, a jogada continua. DA 7-2-4-I a II

7-2-ARTIGO 5. TOQUE ILEGAL

Todos os jogadores dentro de campo são elegíveis para tocar, bater ou pegar um passe. O quarterback está liberado para pegar um passe se a bola for tocada por outro jogador antes.

Nenhum jogador de ataque que sai dos limites do campo **voluntariamente** pode receber um passe. Se um jogador de ataque é forçado para fora e retorna imediatamente para o campo de jogo ou na end zone, ele ainda é elegível.

PENALIDADE PERDA DE DESCIDA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S9].

REGRA 7 | SEÇÃO 3. PASSE PARA FRENTE

7-3-ARTIGO 1. PASSE LEGAL PARA FRENTE

Um time pode executar **UM PASSE PARA FRENTE A CADA DESCIDA**, desde que este seja feito atrás da linha de scrimmage. DA 7-3-1-I a IV

7-3-ARTIGO 2. PASSE ILEGAL PARA FRENTE

Um passe para frente é ilegal:

- A.** Se for executado por um jogador que está na frente da linha de scrimmage quando o passe é solto.
- B.** Se for executado após um corredor passar a linha de scrimmage.
- C.** Se é o segundo passe para frente na mesma descida.
- D.** Se for executado após a mudança de posse durante a descida.

PENALIDADE 5 JARDAS, PERDA DE DESCIDA, ANTES DA MUDANÇA DA POSSE DA BOLA, APLICADA NO LOCAL DA FALTA. [S35].

7-3-ARTIGO 3. INTERFERÊNCIA DE PASSE

As regras de interferência de passe aplicam-se apenas durante descidas nas quais um passe legal para frente além da linha de scrimmage seja **tocado por um jogador**, ou seja, incompleto. **CONTATO FÍSICO É NECESSÁRIO PARA ESTABELECEER INTERFERÊNCIA.**

Interferência de passe é o contato que atrapalha um jogador adversário **enquanto a bola está no ar**. É de responsabilidade dos jogadores de defesa evitar os adversários.

Não é interferência de passe quando dois ou mais jogadores elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e justa de tocar, bater ou pegar um passe. Os jogadores elegíveis de ambos os times têm direitos iguais em relação a bola, **mas é responsabilidade do jogador em posição desfavorável evitar o oponente**.

PENALIDADES 10 JARDAS DO PONTO BÁSICO. PERDA DE DESCIDA PARA FALTAS DO ATAQUE. [S33]. PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA PARA FALTAS DA DEFESA. [S33].

NOTA Contato com impacto antes que o passe seja lançado ou se não cruzar a linha de scrimmage é considerado falta por contato ilegal (R9-S1-A1).

REGRA 8 - PONTUAÇÃO

REGRA 8 | SEÇÃO 1. VALORES

8-1-ARTIGO 1. JOGADAS DE PONTUAÇÃO

O valor de cada jogada de pontuação é:

TOUCHDOWN - 6 Pontos [S5]

CONVERSÃO DA LINHA DE 5 JARDAS – 1 ponto [S5]

CONVERSÃO DA LINHA DE 10 JARDAS – 2 pontos [S5]

TOUCHDOWN DE DEFESA EM UMA CONVERSÃO – 2 pontos [S5]

SAFETY – 2 pontos (concedidos ao adversário) [S6]

SAFETY EM UMA CONVERSÃO – 1 ponto (concedido ao adversário) [S6]

REGRA 8 | SEÇÃO 2. TOUCHDOWN

8-2-ARTIGO 1. COMO PONTUAR

Um touchdown deve ser marcado quando:

- A.** A bola ultrapassa o plano de gol adversário em posse de um corredor.
- B.** Um jogador recebe um passe dentro da end zone adversária.

REGRA 8 | SEÇÃO 3. CONVERSÃO

8-3-ARTIGO 1. COMO PONTUAR

Os pontos serão marcados de acordo com os valores estabelecidos se a tentativa resulta no que seria um touchdown ou um safety.

8-3-ARTIGO 2. OPORTUNIDADE DE PONTUAR

A conversão é uma descida extra dada a cada time para marcar 1 ou 2 pontos.

- A.** A bola deve ser colocada em jogo pelo time que marcou um touchdown de 6 pontos. Se um touchdown acontece com o tempo expirado, a conversão deve acontecer. A equipe decide se tentará para 1 ou 2 pontos antes do início da conversão.
- B.** A conversão começa quando a bola é colocada pronta para jogo.
- C.** O snap será do meio entre as linhas laterais na linha de 5 jardas do adversário (1 ponto) ou da linha de 10 jardas (2 pontos).
- D.** A conversão acaba quando a equipe pontua ou a bola se torna morta pela regra.
- E.** Penalidades podem exigir repetição da conversão, aceitar o resultado da jogada ou encerram a tentativa.

Se a tentativa for repetida após uma penalidade, ainda vale o mesmo valor de antes. Não é possível mudar a decisão (1 ou 2 pontos) antes da conversão acabar. Da 8-3-2-I a IV

8-3-ARTIGO 3. PRÓXIMA JOGADA

Depois de uma tentativa, a bola deve ser colocada em jogo pelo adversário na sua linha de 5 jardas.

REGRA 8 | SEÇÃO 4. SAFETY**8-4-ARTIGO 1. COMO PONTUAR**

É um safety quando:

A. A bola se torna morta **com qualquer parte dela** atrás da linha de gol, com exceção de: um passe incompleto ou fumble vindo de fora da end zone, e **a equipe defensora** daquela linha de gol é responsável pela bola estar lá.

B. Uma **penalidade aceita que torne a bola morta sobre ou atrás da linha de gol da equipe infratora**.
DA 8-4-1-I a IV

8-4-ARTIGO 2. PRÓXIMA JOGADA

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

REGRA 8 | SEÇÃO 5. TOUCHBACK**8-5-ARTIGO 1. QUANDO OCORRE**

É um touchback quando:

A. A bola se torna morta **com qualquer parte dela** dentro da endzone, com exceção de: um passe incompleto ou fumble vindo de fora da end zone, e **a equipe que ataca aquela** linha de gol é a responsável por a bola estar lá.

B. Se um jogador de defesa intercepta um passe entre **sua própria** linha de 5 jardas e sua linha de gol e o ímpeto original (momentum) levá-lo para dentro da end zone **e a bola permanece lá até se tornar morta**.

8-5-ARTIGO 2. PRÓXIMA JOGADA

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

REGRA 9 - CONDUTA DOS JOGADORES

REGRA 9 | SEÇÃO 1. FALTAS POR CONTATO

9-1-ARTIGO 1. INICIANDO O CONTATO

- A.** Nenhum jogador ou treinador deve intencionalmente entrar em contato físico com um adversário ou árbitro.
- B.** Nenhum jogador pode pisar, pular ou ficar em cima de outro jogador.
- C.** Nenhum jogador pode segurar outro jogador.
- D.** Todos os jogadores parados têm o direito de lugar e os adversários devem evitar o contato.
- E.** O corredor **não tem direito de passagem** e é responsável por evitar o contato com os jogadores adversários.
- F.** Todos os jogadores de ataque têm o direito de passagem até o momento em que uma jogada de passe legal ainda seja possível. Os jogadores de defesa devem evitar o contato. **Quando a bola está no ar, todos os jogadores têm o direito de pegar a bola, mas sem mirar (atropelar) o adversário.**
- G.** Todos os blitzers legalmente sinalizados têm o direito de passagem e os jogadores de ataque devem evitar o contato.

NOTA Se não houver contato físico com o blitzer, será considerada uma falta por obstrução do jogador de ataque.

PENALIDADE 10 JARDAS 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**

9-1-ARTIGO 2. MIRANDO OU ATROPELANDO UM Oponente

- A.** Mesmo com o direito de passagem nenhum jogador deve **mirar um oponente e atropelá-lo.**
- B.** Nenhum jogador deve atacar a bola sob posse ou tirar a bola do corredor.

PENALIDADE 10 JARDAS A PARTIR DO PONTO BÁSICO. PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA PARA FALTAS DA DEFESA. [S38]

9-1-ARTIGO 3. INTERFERÊNCIA DE JOGO

Nenhum jogador reserva ou treinador deve interferir de nenhuma maneira: na bola, num jogador ou num árbitro enquanto a bola estiver em jogo.

PENALIDADE 10 JARDAS A PARTIR DO PONTO BÁSICO. PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA PARA FALTAS DA DEFESA. [S38]

REGRA 9 | SEÇÃO 2. FALTAS SEM CONTATO**9-2-ARTIGO 1. ATOS ANTI-DESPORTIVOS**

A. Uso de linguagem abusiva, ameaçadora ou obscena ou gestos, ou se envolver em tais atos que provocam má conduta ou são humilhantes. DA 9-2-1-I

B. Se um jogador não devolver a bola para o próximo ponto, nem a deixar perto do local de bola morta.

C. Se um jogador não devolve imediatamente uma flag retirada ao oponente ou não a deixa no local próximo de onde foi retirada. Os jogadores devem preferir sempre devolver a flag para o adversário.

PENALIDADE 10 JARDAS, APLICADA NO PONTO DE BOLA MORTA, ADMINISTRADO COMO Falta em Bola Morta. [S27]

9-2-ARTIGO 2. ATOS DESLEAIS

A. Nenhum jogador pode obstruir um adversário.

PENALIDADE 5 JARDAS, A PENALIDADE SERÁ APLICADA A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S43]

B. Nenhum jogador com a posse da bola deve saltar ou mergulhar para proteger sua flag.

PENALIDADE 5 JARDAS, TAMBÉM PERDA DE DOWN, SE COMETIDA PELO ATAQUE ANTES DA TROCA DE POSSE DA BOLA, APLICADA A PARTIR DO LOCAL DA Falta. [S51]

C. Nenhum corredor deve proteger sua flag. DA 9-2-2-I a IX

PENALIDADE 5 JARDAS, TAMBÉM PERDA DE DOWN, SE COMETIDA PELO ATAQUE ANTES DA TROCA DE POSSE DA BOLA, APLICADA A PARTIR DO LOCAL DA Falta. [S52]

D. Nenhum jogador deve puxar a flag de um adversário que não seja o que está com a posse da bola ou que finge estar com ela. DA 9-2-2-X a XII

PENALIDADE 5 JARDAS, A PENALIDADE SERÁ APLICADA A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S52]

E. Nenhum jogador deve chutar intencionalmente um passe ou fumble. Esta falta não altera o status da bola.

PENALIDADE 5 JARDAS, A PENALIDADE SERÁ APLICADA A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S19]

F. Participação de 6 ou mais jogadores é uma participação ilegal.

PENALIDADE 5 JARDAS, A PARTIR DO PONTO BÁSICO QUE É A LINHA DE SCRIMMAGE. [S22]

G. Jogadores reservas e treinadores não podem ficar fora da área destinada durante uma descida.

PENALIDADE 5 JARDAS, COM O SPOT DE Falta NA LINHA DE SCRIMMAGE, APLICADA DA LINHA DE SCRIMMAGE. [S27]

H. Nenhum jogador usando equipamento ilegal ou com a falta de equipamentos obrigatórios deve ser autorizado a jogar. Um jogador com um sangramento deve deixar o campo. Quando solicitados pelos árbitros, todos os jogadores devem sair imediatamente de campo.

VIOLAÇÃO PERDA DE TIMEOUT DO TIME OFENSOR. [S3] PENALIDADE 5 JARDAS SE NÃO HOUVER MAIS TIMEOUTS. [S21]

REGRA 9 | SEÇÃO 3. SUBSTITUIÇÕES

9-3-ARTIGO 1. PROCEDIMENTOS DE SUBSTITUIÇÃO

A. Qualquer substituição pode ser feita no time de ataque, sem restrição de número, assim que a bola é considerada morta e antes do snapper tocá-la.

B. Qualquer substituição pode ser feita no time de defesa, sem restrição de número, assim que a bola é considerada morta e antes de entrar em jogo.

PENALIDADE A BOLA PERMANECE MORTA, 5 JARDAS APLICADAS DO PONTO DE BOLA MORTA[S22]

C. Simulação de trocas ou substituições não podem ser utilizadas para confundir o oponente. Nenhuma tática associada a substituições é permitida. DA 9-3-1-I

PENALIDADE A BOLA PERMANECE MORTA, 10 JARDAS APLICADAS DO PONTO DE BOLA MORTA[S22]

REGRA 10 - APLICAÇÃO DE PENALIDADES

REGRA 10 | SEÇÃO 1. GERAL

10-1-ARTIGO 1. FALTAS OSTENSIVAS

Uma falta é considerada **ostensiva** quando coloca em risco um jogador a lesões e requer desqualificação. [S47]

Qualquer jogador ou técnico que cometa a segunda antidesportiva durante um jogo deve ser desqualificado.

Um jogador ou técnico desqualificado deve deixar a área técnica da equipe e permanecer **fora da visão do campo**.

10-1-ARTIGO 2. TÁTICAS DESLEAIS

Se uma equipe se recusa a jogar ou comete faltas repetidamente que podem ser penalizadas apenas por reduzir para metade da distância ou cometer um ato obviamente injusto não especificamente coberto pelas regras, o árbitro pode tomar qualquer decisão que considere equivalente, incluindo **atribuir** uma penalidade, desqualificar um jogador ou treinador, **conceder** uma pontuação, suspender ou declarar a equipe perdedora.

REGRA 10 | SEÇÃO 2. PENALIDADES CONCLUÍDAS

10-2-ARTIGO 1. COMO E QUANDO É CONCLUÍDA

A. A penalidade é concluída quando é aceita, declinada ou cancelada.

B. Qualquer penalidade pode ser declinada por um capitão ou treinador da equipe ofendida, mas um jogador desclassificado deve deixar o jogo.

C. Quando uma falta é cometida, a penalidade deve ser concluída antes que a bola seja declarada pronta para jogar **na próxima descida**.

D. Somente **capitães e técnicos** podem perguntar para os **árbitros** sobre esclarecimentos de regra.

10-2-ARTIGO 2. SIMULTÂNEA COM O SNAP

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

10-2-ARTIGO 3. PENALIDADES DE BOLA VIVA PELO MESMO TIME

Quando duas ou mais faltas de bola viva cometidas pela mesma equipe são relatadas, o árbitro deve explicar cada uma delas ao capitão da **equipe ofendida** para que escolha **qual das penalidades será aplicada**.

10-2-ARTIGO 4. FALTAS QUE SE ANULAM (OFFSET)

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

EXCEÇÕES:

1. Quando há mudança de posse de equipe durante uma descida, se o time que detém a posse não cometeu falta antes de recuperar a bola, então poderá declinar as faltas que se anulam e manter a posse após aplicar a penalidade por sua falta.

2. Quando uma falta de bola viva é **administrada** como uma falta de bola morta, **elas não se anulam e** são aplicadas em ordem de ocorrência. DA 10-2-4-I a IV

10-2-ARTIGO 5. PENALIDADES EM BOLA MORTA

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

10-2-ARTIGO 6. PENALIDADES NOS INTERVALOS

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

REGRA 10 | SEÇÃO 3. PROCEDIMENTOS DE APLICAÇÃO**10-3-ARTIGO 1. PONTO BÁSICO**

O ponto básico é a linha de scrimmage.

EXCEÇÕES:

1. Por faltas de ataque atrás da linha de scrimmage, o ponto básico é o local da falta.
2. Por faltas de defesa quando o ponto de bola morta está além da linha de scrimmage, o ponto básico é o local de bola morta.
3. Por faltas depois de uma troca de posse o ponto básico será o ponto de bola morta. Se a falta acontece na última corrida da equipe que terminou com a posse de bola e a falta é atrás do local de bola morta, o ponto básico da bola é o local da falta.

DA 10-3-1-O-I a VI, DA 10-3-1-D-I a VIII, DA 10-3-1-C-I a VI

10-3-ARTIGO 2. PROCEDIMENTOS

O local de aplicação de faltas de bola viva é a linha de scrimmage anterior quando não mencionado na penalidade.

O local de aplicação de faltas de bola morta é a linha de scrimmage seguinte.

Faltas de bola morta cometidas pelas duas equipes se anulam e a descida é contada.

Faltas durante ou depois de um **touchdown ou conversão**:

1. Faltas de 10 jardas de penalidade da equipe que não pontuou durante um touchdown são aplicadas na conversão. Outras faltas são declinadas pela regra.
2. Faltas depois de um touchdown e antes de a bola estar pronta para jogar na conversão, são aplicadas na conversão.
3. Faltas de 10 jardas de penalidade da equipe que não pontuou durante a conversão, são aplicadas no snap seguinte. Outras faltas são declinadas pela regra.
4. Faltas após a conversão são aplicadas no snap seguinte.

DA 10-3-2-I a VIII

10-3-ARTIGO 3. APLICAÇÃO DE MEIA DISTÂNCIA (PARA O GOL)

Nenhuma penalidade de distância, incluindo em conversões, deve exceder metade da distância do local de aplicação da linha de gol da equipe infratora.

DA 10-3-3-I a II

FILOSOFIA DE APLICAÇÃO

Um guia rápido para ajudar a entender as regras. A aplicação exata deve seguir as regras.

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, encroachment, saída falsa, offside, sinais desconcertantes, sinal de blitz ilegal, **substituição ilegal**.*

Faltas técnicas são aplicadas da linha de scrimmage

Atraso de passe, toque ilegal, motion ilegal, corrida ilegal, blitz ilegal, interferência de sideline.

Faltas que podem ser cometidas apenas pelo corredor são faltas locais (spot) e incluem perda de descida.

Passe ilegal (para frente e para trás), pulo, mergulho e proteção de flag.

Um *chute ilegal* torna a bola morta e a penalidade é aplicada como uma falta de bola morta.

Faltas durante uma jogada serão aplicadas a partir do ponto básico.

Handoff ilegal, obstrução, retirada de flag ilegal, chutar intencionalmente um passe, interferência de passe, contato ilegal, mirar e atropelar, interferência de jogo, participação ilegal.

Para faltas do ataque, o ponto básico será o pior entre a linha de scrimmage e o local da falta.

Para faltas da defesa, o ponto mais à frente entre a linha de scrimmage e o local de bola morta.

Atitudes antidesportivas **são aplicadas como falta** em bola morta.

Faltas de bola viva de ambas as equipes durante uma jogada serão anuladas e a descida será repetida.

EXCEÇÃO: A equipe que interceptou e não cometeu falta antes de conquistar a posse poderá mantê-la se declinar uma falta que se anule (offset). Apenas a falta ocorrida após a interceptação será aplicada. ("princípio de mãos limpas")

Faltas após uma mudança de posse serão aplicadas a partir do local de bola morta. O princípio do pior lugar entre local da falta e local da bola morta será usado **apenas para faltas durante** a última corrida.

REGRA 11 - CONDUTA DOS ÁRBITROS

REGRA 11 | SEÇÃO 1. DEVERES GERAIS

11-1-ARTIGO 1. JURISDIÇÃO DOS OFICIAIS

A jurisdição dos árbitros começa com o cara ou coroa e termina quando o árbitro declara a pontuação final. [S14]

11-1-ARTIGO 2. NÚMERO DE OFICIAIS

O jogo deve ser jogado sob a supervisão de 2 (R e FJ), 3 (R, FJ e LM) ou 4 (R, FJ, LM e SJ) árbitros.

11-1-ARTIGO 3. RESPONSABILIDADES

A. Cada árbitro tem funções específicas prescritas no Manual de árbitros de Flag Football, mas tem igual responsabilidade e jurisdição no que diz respeito a julgamento.

B. Todos os árbitros devem utilizar uniformes e equipamentos conforme prescrito no Manual de árbitros de Flag Football.

REGRA 11 | SEÇÃO 2. PRINCIPAL / REFEREE (R)

11-2-ARTIGO 1. POSIÇÃO

A posição inicial do árbitro principal é atrás e do lado do árbitro de campo, no backfield ofensivo.

Em uma equipe de 2 oficiais, o árbitro principal se posiciona e trabalha como um árbitro de linha.

11-2-ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

A. O Principal tem visão geral e controle do jogo, é a autoridade final para a pontuação e as suas decisões em regras e outros assuntos relativos ao jogo são decisões finais.

B. O Principal inspeciona o campo e reporta irregularidades à gestão do jogo, treinadores e outros árbitros.

C. O Principal tem jurisdição sobre o equipamento do jogador.

D. O Principal deve indicar que a bola está pronta para jogar, controlar o relógio de jogo, monitorar os pedidos de tempo, sinalizar uma nova série de descidas e administrar penalidades.

E. O árbitro principal deve notificar ambos os técnicos sobre qualquer desqualificação.

F. O árbitro principal deve contar o número de jogadores do ataque.

G. Após o snap, administra as jogadas em torno da bola atrás da linha de scrimmage.

H. O árbitro principal é responsável pela cobertura do quarterback e a trajetória do blitz.

REGRA 11 | SEÇÃO 3. ÁRBITRO DE LINHA / LINEJUDGE (LJ)**11-3-ARTIGO 1. POSIÇÃO**

A posição inicial é na linha de scrimmage na linha lateral do mesmo lado do marcador de descidas.

11-3-ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

- A.** O árbitro de linha é responsável pela operação do marcador de descidas. Ele instrui o assistente que opera o marcador de descidas fora da linha lateral, em frente à cabine de imprensa. O marcador de descidas marca a posição da bola.
- B.** O árbitro de linha vai contar o número de jogadores do ataque e mantém a contagem de descidas.
- C.** O árbitro de linha tem jurisdição sobre a linha de scrimmage e sua linha lateral.
- D.** Quando a bola cruza a linha de scrimmage do seu lado do campo, é responsável pela jogada em volta da bola. O árbitro de linha indica o progresso para frente do seu lado para o árbitro principal.

REGRA 11 | SEÇÃO 4. ÁRBITRO DE CAMPO / FIELD JUDGE (FJ)**11-4-ARTIGO 1. POSIÇÃO**

A posição inicial do árbitro de campo é de 7 jardas de profundidade na linha, no lado oposto ao marcador de descidas.

11-4-ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

- A.** Numa equipe de 3 oficiais, o árbitro de campo é responsável por fazer a contagem de 25 segundos e contar o número de timeouts restantes.
- B.** O árbitro de campo vai contar o número de jogadores de defesa.
- C.** O árbitro de campo tem jurisdição sobre sua linha lateral.
- D.** Quando a bola cruza a linha de scrimmage do seu lado do campo, é responsável pela jogada em volta da bola **do seu lado do campo**. O árbitro de campo determina avanço para a frente do seu lado para o árbitro principal.

REGRA 11 | SEÇÃO 5. ÁRBITRO DE LATERAL / SIDE JUDGE (SJ)**11-5-ARTIGO 1. POSIÇÃO**

A posição inicial do árbitro de lateral é de 7 jardas ou mais de profundidade na linha lateral com o marcador de descidas.

11-5-ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

- A.** O árbitro de lateral (em um grupo de 4 árbitros) é responsável por cronometrar o jogo ou supervisionar o operador do cronômetro de jogo.
- B.** O árbitro de lateral deve contar o número de jogadores de defesa.
- C.** O árbitro de lateral é responsável por observar os recebedores em rotas de profundidade, observa os passes longos e o local da bola na sua área. Indica o progresso para frente em jogadas de profundidade ao árbitro principal.

RESUMO DE PENALIDADES

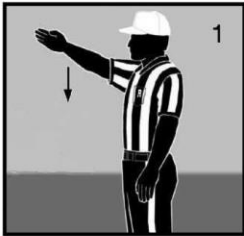


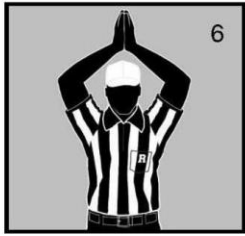
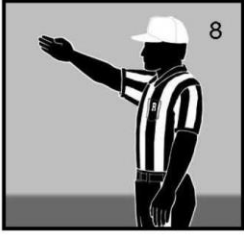
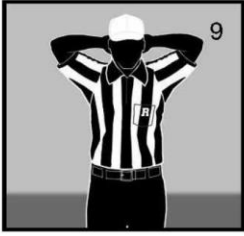

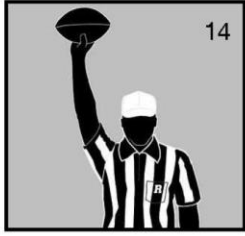
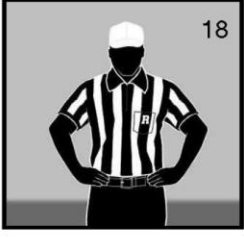
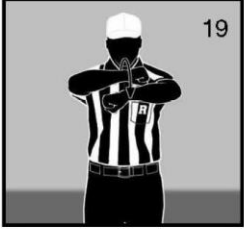
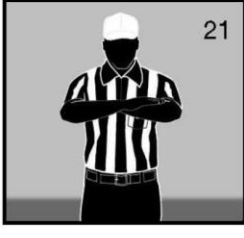

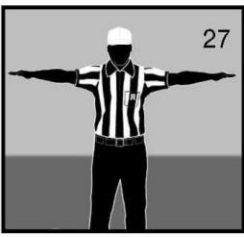

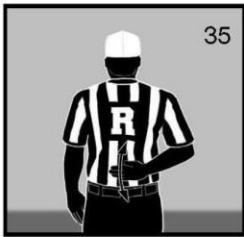
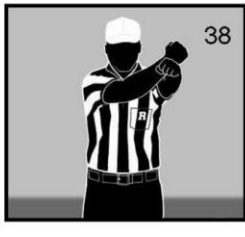
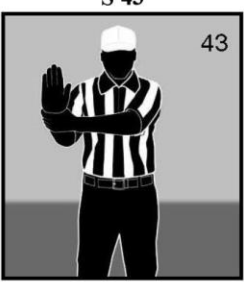
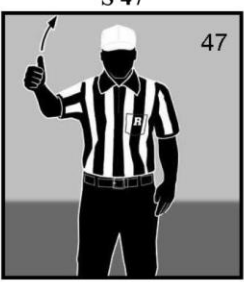
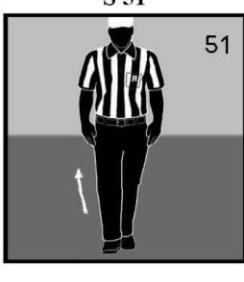
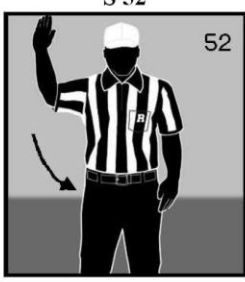
LEGENDA: O representa o sinal do árbitro; R-S-A são regra, seção e artigo, respectivamente; E refere-se ao ponto de aplicação.

SF = ponto da falta; SL = linha de scrimmage; DB = ponto de bola morta; BS = ponto básico

PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA (AFD)	O	R-S-A	E
Interferência de passe da defesa [também 10 jardas]	33	7-3-3	BS
Contato ilegal da defesa [também 10 jardas]	38	9-1-1	BS
Mirar da defesa [também 10 jardas]	38	9-1-2	BS
Interferência de jogo da defesa [também 10 jardas]	38	9-1-3	BS
PERDA DE DESCIDA			
Atraso de passe	21	7-1-3	SL
Toque ilegal	9	7-2-4	SL
Passe para trás ilegal [perda de 5 jardas]	35	7-2-1	SF
Passe para frente ilegal [perda de 5 jardas]	35	7-3-2	SF
Pulo ou mergulho [perda de 5 jardas]	51	9-2-2	SF
Proteção de flag [perda de 5 jardas]	52	9-2-2	SF
Interferência de passe ofensiva [perda de 10 jardas]	33	7-3-3	BS
PERDA DE 5 JARDAS			
Chute ilegal por um corredor	19	6-1-1	DB
Snap ilegal	19	7-1-2	DB
Atraso de jogo	21	7-1-1	DB
Encroachment, saída falsa	19	7-1-3	DB
Shift ilegal, motion ilegal, corrida ilegal	19	7-1-3	SL
Blitz ilegal	18	7-1-4	SL
Sinais desconcertantes, offside, encroachment, sinalização ilegal de blitz	18	7-1-4	DB
Handoff ilegal	19	7-1-5	SL
Passe para trás ilegal [perda de descida]	35	7-2-1	SL
Passe para frente ilegal [perda de descida]	35	7-3-2	SL
Obstrução	43	9-2-2	BS
Pulo ou mergulho [perda de descida]	51	9-2-2	SF
Proteção de flag [perda de descida]	52	9-2-2	SF
Retirada ilegal de flag	52	9-2-2	BS
Chute ilegal de passe	19	9-2-2	BS
Participação ilegal	28	9-2-2	BS
Interferência de sideline	27	9-2-2	SL
Substituição ilegal [também 10 jardas]	19	9-3-1	SL

PERDA DE 10 JARDAS	O	R-S-A	E
Interferência de passe ofensiva [perda de descida]	33	7-3-3	BS
Interferência de passe defensiva [primeira descida automática]	33	7-3-3	BS
Contato ilegal [também primeira descida automática se pela defesa]	38	9-1-1	BS
Mirar [também primeira descida automática se pela defesa]	38	9-1-2	BS
Interferência de jogo [também primeira descida automática se pela defesa]	38	9-1-3	BS
Atitude antidesportiva	27	9-2-1	DB
Tática de substituição ilegal [também 5 jardas]	22	9-3-1	DB
PERDA DE TIMEOUT			
Jogador com equipamento ilegal não deixar o campo	3	9-2-2	DB
Jogador sem equipamento obrigatório não deixar o campo	3	9-2-2	DB
Jogador com sangramento não deixar o campo	3	9-2-2	DB
PERDA DE METADE DA DISTÂNCIA			
Se a penalidade exceder a metade da distância até a linha do gol		10-3-3	

CÓDIGOS DOS SINAIS DE ARBITRAGEM

<p>S 1</p>  <p>1</p>	<p>S 3</p>  <p>3</p>	<p>S 5</p>  <p>5</p>	<p>S 6</p>  <p>6</p>
<p>S 8</p>  <p>8</p>	<p>S 9</p>  <p>9</p>	<p>S 10</p>  <p>10</p>	<p>S 14</p>  <p>14</p>
<p>S 18</p>  <p>18</p>	<p>S 19</p>  <p>19</p>	<p>S 21</p>  <p>21</p>	<p>S 22</p>  <p>22</p>
<p>S 27</p>  <p>27</p>	<p>S 33</p>  <p>33</p>	<p>S 35</p>  <p>35</p>	<p>S 38</p>  <p>38</p>
<p>S 43</p>  <p>43</p>	<p>S 47</p>  <p>47</p>	<p>S 51</p>  <p>51</p>	<p>S 52</p>  <p>52</p>

INTERPRETAÇÕES

A interpretação de regra ou **decisão aprovada (DA)**, é uma decisão oficial sobre os fatos. Ela serve para ilustrar o espírito e a aplicação das regras.

DA 1-3-2 | EQUIPAMENTOS

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

DECISÃO Equipamento ilegal. Esse tipo de calça ou saia não é necessário para jogar. É óbvio que o jogador está tentando ganhar uma vantagem.

DA 3-2-4 | TEMPO DE JOGO

I. Durante os últimos dois minutos do primeiro tempo o relógio foi parado para conceder uma primeira descida.

DECISÃO Relógio deve ser **reativado** no snap.

II. O passe é incompleto e a bola vai para longe do campo e nenhum jogador ajuda os árbitros a recuperarem a bola e posicioná-la na linha de scrimmage.

DECISÃO O árbitro deve parar o relógio em sua descrição e reiniciá-lo quando estiver pronto para jogar.

III. Em um jogo acirrado com 4 minutos para **o fim do jogo**, o ataque faz repetidos atrasos de jogo de propósito para consumir tempo.

DECISÃO O árbitro principal deve parar o relógio em sua descrição e voltar a rodá-lo no próximo snap legal.

DA 3-2-4 | NOTIFICAÇÕES DO ÁRBITRO PRINCIPAL

I. A bola se tornou morta no final da jogada e o relógio de jogada terá menos de 2 minutos restantes antes do Principal declarar a bola pronta para jogar.

DECISÃO O árbitro com o relógio de jogo deve parar o relógio aos 2 minutos e o Principal informará ambas equipes sobre o tempo restante no período. O relógio volta a rodar no snap.

II. A bola se torna morta no final da jogada e o relógio tem menos de 2 minutos restantes.

DECISÃO O árbitro com o relógio de jogo deve parar o relógio aos 2 minutos e o Principal informará ambas equipes sobre o tempo restante no período. O relógio volta a rodar no snap.

DA 5-1-1 | NOVAS SÉRIES

I. 2a para o meio na linha de 19 jardas, a corrida é interrompida na linha do meio. A bola está posicionada com a ponta na marca de 1 polegada na linha que possui 4 polegadas de largura.

DECISÃO Sem primeira descida. O meio do campo de jogo está no meio da linha do meio. A bola deve chegar a 3 polegadas na linha do meio, aí sim seria uma primeira descida.

II. 1a para o gol no campo do time B na linha de 19 jardas, o quarterback sofreu sack na linha de 23 jardas.

DECISÃO 2a para o gol na linha de 23 jardas, sem nova primeira descida.

Próxima jogada: Time A completa um passe na linha de 13 jardas do time B.

DECISÃO 3a para o gol na linha de 13 jardas de B, nenhuma nova série de descidas será concedida.

DA 6-1-1 | CHUTE ILEGAL

I. 4a para o meio na linha de 9 jardas, o QB faz um punt para jogar a bola para longe.

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

DA 7-1-3 | JOGADAS ILEGAIS

I. 2a para o meio na linha de 24,5 jardas, o QB dá um passo à frente e estica a bola sobre a linha do meio antes de começar a ser sacado.

DECISÃO Não é uma primeira descida. Falta de corrida ilegal. **Próxima jogada:** 2a para o meio na linha de 19,5 jardas.

NOTA A mesma decisão se aplica sobre a linha do gol. Tecnicamente também seria uma jogada de corrida ilegal na zona sem corrida.

II. 2a para o meio na linha de 19, o QB faz um roll out e **pisa** além da sua linha de scrimmage, tem sua flag retirada por um defensor posicionado a menos de 7 jardas da linha de scrimmage **no momento do** snap. **O quarterback então faz um passe.**

DECISÃO Falta de corrida ilegal. Não há penalidade por offside. Quando o quarterback cruzou a linha de scrimmage (R 2-3-2), todos os defensores têm o direito de retirar a flag do corredor. **Próxima jogada:** 2a para o meio na linha de 14.

NOTA Desconsiderar se o defensor discretamente cruzar a linha de scrimmage ao retirar a flag. **Se o quarterback cruzar a scrimmage e então voltar antes de ter sua flag retirada por um defensor posicionado a menos de 7 jardas da linha de scrimmage no momento do snap, a falta por corrida ilegal será aplicada e a falta por blitz ilegal será ignorada.**

III. 2a para gol na linha de 4 jardas, o QB lança um passe que é desviado por um jogador de defesa atrás da linha de scrimmage. O QB pega a bola e corre para a end zone.

DECISÃO Touchdown. Não há corrida ilegal. Um passe tocado pela defesa é considerado como uma jogada de passe para frente (R 2-3-3).

IV. 2ª para gol na linha de 4 jardas, o quarterback lança um passe completo na linha de 5 jardas e avança até a end zone.

DECISÃO Penalidade por corrida ilegal. Um passe para a frente deve ultrapassar a linha de scrimmage para ser considerada uma jogada de passe (R 2-3-3). **Próxima jogada:** 2ª para gol na linha de 9 jardas (fora da zona sem corrida), sem a necessidade de uma jogada de passe.

V. 2 para gol na linha de 8 jardas, o quarterback lança um passe que é defletado por um jogador de ataque atrás da linha de scrimmage. O quarterback recebe a bola e corre para a end zone.

DECISÃO Touchdown. Sem corrida ilegal. Após ter novamente a posse de uma bola tocada o quarterback pode legalmente atravessar a linha de scrimmage.

NOTA Se essa jogada ocorresse dentro da zona sem corrida, então seria uma falta por não ter feito uma jogada de passe para a frente.

VI. 2ª para gol na linha de 8 jardas, o quarterback recebe um snap de mão em mão, joga a bola nas costas do snapper com um pitch, faz um dropback, finge um passe e então corre para o touchdown.

DECISÃO Touchdown. Sem corrida ilegal. Após ter novamente a posse de uma bola tocada o quarterback pode legalmente atravessar a linha de scrimmage.

DA 7-1-4 | OFFSIDE E BLITZER

I. Um defensor reage à contagem de snap e salta ultrapassando a linha de scrimmage.

DECISÃO A bola permanece morta. Penalidade por offside (5 jardas) como falta em bola morta.

NOTA Se um defensor entrar em contato com o recebedor com impacto (o recebedor precisa estar em posição estacionária), haverá falta por contato ilegal (10 jardas) aplicada adicionalmente.

II. Um jogador de defesa, posicionado a 7 jardas de distância da linha de scrimmage, levanta a mão por uma fração de segundo, ou levanta sua mão antes do snapper tocar a bola ou levanta a mão apenas ao nível do ombro.

DECISÃO Penalização por sinalização inválida (R 2-2-6), deve-se apitar para manter a bola morta.

NOTA Informe o jogador antes da próxima descida para dar um sinal claro para obter o direito de passagem.

III. 3 ou mais blitzers estão dando, simultaneamente, um sinal claro para o direito de passagem.

DECISÃO Penalidade por sinalização ilegal de blitz, o apito deve ser soado para manter a bola morta.

IV. 2 blitzers estão dando, simultaneamente, um sinal claro de direito de passagem. Antes do snap um deles abaixa sua mão e depois outro defensor, posicionado a 7 jardas de distância da linha de scrimmage, levanta a mão para um sinal claro e a mantém levantada até o último segundo antes do snap.

DECISÃO Não há falta para sinal de blitz ilegal. Os últimos dois blitzers que deram o sinal tem o direito de passagem.

V. Um jogador de defesa (# 46), posicionado 6 jardas de distância da linha de scrimmage, levanta a mão para sinalizar blitz.

DECISÃO É uma sinalização ilegal, o apito deve ser soado para manter a bola morta.

NOTA O árbitro de campo deve fazer todas as tentativas para informar o jogador antes da falta com: "número 46 não está a 7 jardas de distância da linha de scrimmage". Se o jogador ajustar sua posição antes do snap, não há falta.

VI. Um jogador de defesa (# 46), posicionado 7,5 jardas de distância da linha de scrimmage, levanta a mão para sinalizar blitz. O jogador se engana antecipando-se ao snap e está a 6 jardas da scrimmage no momento em que o snap ocorre.

DECISÃO Se o #46 continuar a blitz, a jogada deve ser interrompida e aplicada falta por sinalização ilegal de blitz. Se o #46 não tentar continuar a blitz após o snap, então a jogada continua sem falta.

DA 7-2-1 | PASSES PARA TRÁS

I. 2ª para o meio na linha de 3 jardas. O quarterback lança um passe para trás **dentro de** sua end zone para fora dos limites para evitar um sack.

DECISÃO Não há penalidade, mas é marcado um safety.

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

DECISÃO Não é safety, não há penalidade. Próxima jogada 3ª para o meio na linha de 1 jarda.

III. 2ª para o meio na linha de 3 jardas. O snap longo passa por cima da cabeça do quarterback e cai incompleto dentro da end zone ou fora de campo.

DECISÃO Não é safety. Próxima jogada: 3ª para o meio na linha de 3 jardas.

DA 7-2-2 | PASSE COMPLETO

I. Dois jogadores, um de cada time, recepcionam um passe simultaneamente enquanto ambos estão no ar e ambos tocam o chão ao mesmo tempo, dentro de campo.

DECISÃO Recepção simultânea, a bola é do time que passou a bola (ataque). (R 2-10-3)

NOTA Se os jogadores oponentes não tocarem o chão simultaneamente, a posse da bola será do time do jogador que tocar o chão primeiro.

II. Um jogador recebe um passe no ar. Ele agarra a bola com firmeza em suas mãos e quando está retornando para o solo, o bico da bola toca o chão antes de qualquer parte de seu corpo. O jogador mantém **firmemente** o controle da bola e não a solta.

DECISÃO Passe completo.

NOTA Se o jogador perder o controle da bola é um passe incompleto. Um jogador no ar deve manter o controle da boladurante todo o processo de ir ao chão.

III. Um jogador recebe um passe no ar, **segura firmemente a bola e qualquer parte de seu corpo toca o chão, mas não a bola**. Imediatamente após bater no chão ele solta a bola. Em um segundo esforço do recebedor **ainda dentro de campo**, consegue recuperar o controle da bola.

DECISÃO Passe completo.

IV. Um jogador de ataque pega a bola no ar e, antes que ele retorne ao chão, **um oponente se choca contra ele, o que faz com que perca o controle da bola e em seguida a bola toca o chão**.

DECISÃO Passe incompleto e interferência passe da defesa. O passe não foi concluído (R 2-10-3) e a falta ocorreu enquanto a bola estava no ar. **Mas se o contato ocorrer depois que a bola for tocada, não é uma interferência de passe**.

V. Um jogador de ataque no lado direito do campo recebe um contato de um defensor antes que a bola tenha sido lançada pelo quarterback. O passe é incompleto no lado esquerdo do campo.

DECISÃO Contato ilegal da defesa. É falta entrar em contato físico com um oponente, tendo a bola sido lançada na direção do jogador ou não.

VI. Um jogador de ataque pega a bola no ar e ainda no ar faz um passe para trás para outro jogador de ataque. O segundo jogador de ataque avança a bola por mais algumas jardas.

DECISÃO Jogada Legal. O passe foi pego, mas não completo e o status da bola continua sendo de primeiro passe (R 2-9-2). O passe é completo com o segundo catch e o contato com o solo (R 2-10-3).

NOTA Seria a mesma decisão se o jogador apenas tocasse a bola e ela se deslocasse para a frente ou para trás. **Se o recebedor estiver no chão quando o passe for recebido será uma falta por passe para trás ilegal.**

DA 7-2-4 | FUMBLE

I. 2a para o meio na linha de 13 jardas. O corredor perde o controle da bola na linha de 20 jardas e a bola toca o chão na linha de 16 jardas.

DECISÃO A bola é morta **quando toca o chão**, não há falta. Próxima jogada: 3a. para o meio na linha de 20 jardas.

NOTA Seria a mesma decisão se a bola tocasse o chão na linha de 24 jardas (fumble para frente) **ou** se um companheiro de equipe do jogador que cometeu o fumble recuperar a bola.

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

DECISÃO O relógio para, mas será considerado um passe (R 2-9-2). Se a bola for solta atrás da scrimmage não haverá falta, será considerado um spike ou passe incompleto. Se a bola for solta além da scrimmage será uma falta por passe ilegal. O relógio volta a rodar no próximo snap.

DA 7-3-1 | PASSES PARA FRENTE

I. 2a para o meio na linha de 3 jardas. O quarterback lança um passe para a frente **de sua própria** end zone para o chão para evitar um sack.

DECISÃO Não há penalidade, não há intentional grounding em flag football. Próxima jogada: 3a para o meio na linha de 3 jardas.

II. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança um passe para frente muito alto e passa pela linha de scrimmage e pega seu próprio passe para uma conclusão de 10 jardas.

DECISÃO Penalidade por **toque** ilegal, o quarterback pode pegar seu próprio passe somente após o outro jogador ter tocado a bola. (R 7-2-5). Próxima jogada 3a para o meio na linha de 7 jardas.

III. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança um passe para frente de trás da linha de scrimmage, a bola é desviada por outro jogador (defesa ou ataque) e volta para as mãos do QB.

DECISÃO Não há penalidade de toque ilegal, o quarterback pode avançar com a bola (R 7-2-5).

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

DECISÃO Penalidade por corrida ilegal, 5 jardas da linha de scrimmage (R 7-1-3). Penalidade por passe ilegal para frente, 5 jardas do local da falta e perda de descida. Defesa deve optar por: 2a para o meio na linha de 10 jardas (corrida ilegal) ou 3a para o meio na linha de 12 jardas (passe ilegal).

DA 8-3-2 | PENALIDADE EM UMA CONVERSÃO

I. Em uma tentativa de 1 ponto há uma penalidade aceita e a tentativa deverá ser repetida na linha de 7 jardas.

DECISÃO O ataque pode fazer um passe ou executar uma corrida por 1 ponto.

II. Em uma tentativa de 1 ponto, há uma penalidade aceita e a tentativa acontecerá na linha de 2,5 jardas.

DECISÃO Ataque pode apenas fazer uma **jogada de passe para a frente** para 1 ponto.

III. Em uma tentativa de 2 pontos há uma penalidade aceita e a tentativa deverá ser repetida na linha de 7 jardas.

DECISÃO O ataque pode fazer um passe ou executar uma corrida por 2 pontos.

IV. Em uma tentativa de 2 pontos, há uma penalidade aceita e a tentativa acontecerá na linha de 5 jardas.

DECISÃO Ataque pode fazer apenas uma **jogada de passe para a frente** para 2 pontos.

V. Durante uma conversão o corredor comete uma proteção de flag na linha de 3 jardas e marca o touchdown.

DECISÃO Falta por proteção de flag com perda de descida. Não há pontuação **e a conversão** acaba.

DA 8-4-1 | SAFETY

I. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. Um blitzer agarra a calça do quarterback dentro da end zone. O quarterback lança um passe incompleto para a frente.

DECISÃO Penalidade de contato ilegal (segurada) aplicada na linha de 7 jardas. Próxima jogada 1ª para o meio na linha de 17 jardas.

II. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback, dentro da end zone, segura a bola na frente da flag quando o defensor tenta puxá-la. O defensor perde a flag e em seguida, o quarterback lança um passe completo para a linha de 14 jardas.

DECISÃO A penalidade de proteção de flag será aplicada no ponto da falta, sendo dentro da end zone, resulta em um safety.

III. 3ª para gol na linha de 21 jardas. Um defensor intercepta a bola na linha de 7 jardas e sua velocidade o leva para sua própria endzone. Após evitar uma retirada de flag cobrindo a flag com a bola, um outro jogador de ataque consegue retirar sua flag na endzone.

DECISÃO Safety, independentemente de a penalidade por proteção de flag ser aceita ou não. O resultado da jogada em si é um safety, pois a regra de momentum se aplica somente a interceptações feitas dentro das 5 jardas. (R 8-5-1-B)

NOTA Se o defensor conseguir sair da endzone antes do final da jogada, a aplicação será no ponto da falta, dentro da endzone. Aceitando a penalidade, resultará em um safety.

IV. 3ª para gol na linha de 21 jardas. Um defensor intercepta a bola na jarda 3 e avança até a jarda 14. Outro defensor se choca com um jogador do ataque dentro da endzone durante o retorno **em sua end zone**.

DECISÃO Safety. O ponto de aplicação da falta (contato ilegal) será na endzone, que é o ponto básico (R 10-3-1 exceção 3).

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

I. Um defensor se alinha perto da linha de scrimmage diretamente na frente de um recebedor (cobertura individual).

DECISÃO O recebedor tem que evitar o contato nos primeiros passos, porque o defensor tem o direito de lugar enquanto estiver parado. Se o defensor começa a se mover, ele perde o direito de lugar, então deve evitar o contato e dar espaço para o atacante fazer a rota.

II. Um jogador de defesa se alinha perto da linha de scrimmage diretamente na frente de um recebedor. Após o snap o defensor se move imediatamente para o meio e choca com o recebedor, que também vai para o meio.

DECISÃO Falta da defesa por contato ilegal da defesa. Logo que se deslocou, o defensor perdeu o direito de lugar e deve evitar o contato. O recebedor deve evitar o lugar onde o defensor está durante o snap, mas não tem como antecipar em que direção o defensor se moverá.

III. Um defensor se alinha à direita diretamente em frente a um recebedor e estica os braços lateralmente para obstruí-lo. Depois do snap o defensor não se move e o recebedor tenta passar, mas entra em contato com o braço do defensor.

DECISÃO Falta da defesa por contato ilegal (atropelar). Mesmo com direito de lugar o defensor não pode forçar contato com um ato que não faz parte dos movimentos normais.

NOTA Seria a mesma aplicação para um snapper que tenta bloquear o blitzter estendendo os braços.

IV. Um defensor está na sua cobertura de zona olhando para o quarterback quando um jogador de ataque cruza o campo e acerta o defensor por trás de propósito.

DECISÃO Falta do ataque por contato ilegal (atropelar). Mesmo com o direito de passagem, um jogador não pode atropelar um oponente. (R 9-1-2)

V. Um defensor corre estreitando o caminho do corredor em direção à linha lateral. O corredor tenta ficar dentro de campo empurrando para dentro o defensor.

DECISÃO Falta do ataque por contato ilegal (atropelar). O corredor deve evitar o contato, ele não tem direito de passagem.

VI. Dois defensores estreitam a passagem do corredor entre eles. O corredor passar entre os defensores e se choca com um ou os dois.

DECISÃO Falta do corredor por contato ilegal (atropelar). O corredor tem que evitar o contato mesmo que tenha que parar seu avanço para isso.

VII. Um defensor indo em direção ao corredor escorrega e cai na frente dele. O corredor tem que saltar para evitar contato com o defensor. O defensor ainda caído tenta alcançar a flag, mas não consegue e o corredor continua a avançar.

DECISÃO Falta do ataque por pulo. O corredor é responsável por evitar contato com o defensor, mesmo que tenha que correr em volta de um jogador no chão.

VIII. Um recebedor faz uma recepção parado, de costas para um defensor, que se aproxima para retirar a flag e para, estabelecendo seu Direito de Lugar por estar parado. Após a recepção, o atacante se vira no mesmo local e tenta avançar para ganhar jardas. No ato de virar, o recebedor entra em contato com o defensor. O atacante então desvia do defensor e depois de conquistar mais jardas, tem sua flag retirada.

DECISÃO Não há penalidade por contato ilegal. O recebedor não perde o direito de lugar ao girar. (R2-13-1)

NOTA Um movimento extra do recebedor (ou defensor) que causar contato resultará em falta de contato.

DA 9-1-1-B | BLITZER

I. Um blitzer correndo rápido em direção ao quarterback e um recebedor fazendo rota tem que mudar de direção para evitar o contato.

DECISÃO Não há penalidade. Um recebedor tem que dar o direito de passagem ao blitzer. Se outro defensor que não fez um sinal legal estivesse correndo, então seria uma falta de defesa por obstrução.

II. Um blitzer está correndo rapidamente em direção ao quarterback e um recebedor fazendo sua rota obstruí ou se choca com o blitzer.

DECISÃO Penalidade por obstrução (5 jardas) ou contato ilegal (10 jardas) contra o ataque. Os jogadores de ataque têm que evitar caminho do blitzer.

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

DECISÃO Falta da defesa por obstrução (5 jardas) ou contato ilegal (10 jardas e primeira descida automática) contra a defesa. O blitzer só tem direito de passagem se estiver correndo rapidamente, os jogadores de ataque têm que ter a oportunidade de calcular o trajeto do(s) blitzer(s).

IV. Um blitzer corre em direção ao quarterback. O quarterback faz um roll out e o blitzer muda sua direção.

DECISÃO O blitzer perde o direito de passagem quando muda de direção e tem que tomar cuidado para não bloquear um recebedor.

V. Um blitzer se choca com o snapper, que permaneceu parado após o snap.

DECISÃO Falta da defesa por mirar (10 jardas e primeira descida automática). O DDL vale mais do que o DDP (R 2-13-2).

VI. Um blitzer alinha diretamente na frente do snapper e após o snap corre em direção ao quarterback. O snapper não se move e usa seu direito de lugar e blitzer muda de direção para evitar contato com o snapper. Imediatamente depois, o snapper inicia sua rota e ambos colidem.

DECISÃO Falta do ataque por contato ilegal (atropelar) [10 jardas]. O blitzer perde seu direito de passagem quando muda de direção, mas isso não dá direito ao snapper de provocar a colisão.

NOTA Não haverá penalidade se o blitzer tiver oportunidade de mudar sua direção pela segunda vez e é possível evitar o contato.

VII. Um blitzer está correndo para a linha de scrimmage, mas para antes de atravessá-la.

DECISÃO Não há penalidade. O blitzer não é obrigado a cruzar a linha de scrimmage, mas perde o direito de passagem quando para e deverá evitar os jogadores de ataque.

VIII. Um recebedor atravessa o trajeto do **blitzer**. O blitzer tenta evitar contato, mas ainda **se choca** com o recebedor.

DECISÃO Falta do ataque por contato ilegal (atropelar) [10 jardas].

IX. Um recebedor atravessa o caminho do **blitzer**. O blitzer não tenta evitar o contato e **se choca** com o recebedor.

DECISÃO Falta do ataque por obstrução [5 jardas] e da defesa por **contato ilegal (atropelar)** [10 jardas e primeira descida automática] contra a defesa, as faltas se anularão.

X. Um recebedor está **cruzando o caminho do blitzer, mas sem obstruir. O blitzer atinge o recebedor com o braço estendido** quando passa.

DECISÃO Contato ilegal (atropelar) do blitzer. Mesmo com o direito de passagem, **o blitzer não pode iniciar** um contato.

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

DECISÃO Não há penalidade para o 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 com as mãos no quadril, de forma que o quarterback tem que dar dois passos para recuperar o equilíbrio.

DECISÃO Falta da defesa por contato ilegal.

XIII. O blitzer para quando o quarterback solta a bola. O movimento natural do passo à frente traz o quarterback em contato com o blitzer.

DECISÃO Não há penalidades para o contato, ambos os jogadores estão em pé e tem o direito de lugar (R2-13-1).

XIV. O blitzer pula direto no ar quando o quarterback começa a soltar a bola. O quarterback dá 3 passos para a frente depois de ter jogado e entra em contato com o blitzer.

DECISÃO Falta do ataque por contato ilegal. O blitzer tem o direito de lugar mesmo se ele pula. Se o impulso do salto levasse o blitzer a **se chocar com** o quarterback, seria uma falta da defesa.

XV. O blitzer salta para a frente para tentar desviar o passe. **Antes que a bola saia das mãos do quarterback o blitzer atinge a bola, ou logo após a bola ser solta atinge o braço do quarterback.**

DECISÃO Falta da defesa por contato ilegal (mirar), pois o alvo do contato foi uma bola em posse de um corredor (R 9-1- 2).

DA 9-2-1 | CONDUTA ANTIDESPORATIVA

I. O quarterback lança uma interceptação e um defensor retorna para touchdown. Antes de cruzar a linha de gol, o defensor provoca o quarterback com palavras ou gestos.

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

DA 9-2-2 | PUXANDO A FLAG

I. Um corredor está com as mãos perto da cintura quando um defensor tenta puxar sua flag. Não há contato, mas o defensor não retira a flag.

DECISÃO Falta do ataque por proteção de flag. **Uma mão (ou bola) restringe o acesso à flag e cria uma desvantagem, mesmo sem contato.**

II. Um corredor está com as mãos perto da cintura quando um defensor salta em uma tentativa desesperada de tirar sua flag. Não há contato e o defensor não retira a flag por causa da distância.

DECISÃO Não há penalidade. Tem que haver uma tentativa real de retirada de flag. Pulo feito por um defensor é legal.

III. Um corredor está correndo em direção a um defensor e antes de se encontrarem ele inclina a parte superior do seu corpo para a frente.

DECISÃO Falta do ataque por proteção de flag (mergulho) (R 2-12-2). O defensor tem que evitar a cabeça e o corpo do corredor, o que torna mais difícil para ele a retirada da flag.

IV. Um corredor está correndo frontalmente em direção a um defensor e um pouco antes de se encontrarem, ele estende a bola para frente para conseguir um espaço extra antes de começar a ser tackleado.

DECISÃO Falta por proteção de flag. O defensor tem que evitar a bola, o que torna mais difícil para ele a retirada da flag.

V. Um corredor é perseguido por um defensor e pouco antes dele ser pego, ele estica a bola para a frente para obter uma jarda extra antes de retirarem sua flag.

DECISÃO Não há penalidade. Puxar a flag por trás não faz diferença para o defensor.

VI. Um corredor gira para evitar a retirada de flag. Durante o giro ele atinge o defensor com o cotovelo.

DECISÃO Contato ilegal do corredor. Embora o giro seja permitido, ainda é responsabilidade do corredor de evitar contato, mesmo que seja necessário parar a corrida.

NOTA Seria a mesma aplicação se o corredor se agachar.

VII. Um corredor está agachando para evitar a retirada de suas flags segurando a bola com as duas mãos na frente do peito e os cotovelos esticados para os lados. Um defensor se baixa para retirar a flag, mas se choca com o braço do corredor, que está no caminho das flags.

DECISÃO Falta por proteção de flag. Embora agachar seja permitido, o corredor ainda precisa ter cuidado para não cobrir suas flags.

VIII. Um corredor para e salta girando para o lado para evitar a retirada de sua flag.

DECISÃO Falta por proteção de flag (pulo). Embora girar seja permitido, não valida um pulo que dificulte a retirada das flags.

IX. Um corredor está avançando próximo à lateral do campo para alcançar a end zone. O defensor estreita o espaço do corredor para obriga-lo a ir para fora do campo, mas sem fazer tentativa de retirar suas flags. O corredor pula na direção da linha de gol e, antes de fazer contato com o defensor, consegue tocar o pylon antes de tocar o chão fora de campo.

DECISÃO Falta do ataque por contato ilegal. Não há falta por pulo ou mergulho porque não há tentativa de retirada da flag, mas o corredor é o responsável pelo contato.

NOTA Se não houvesse contato seria um touchdown válido, porém se o defensor tentasse tirar a flag haveria duas faltas e a defesa poderia optar por contato ilegal ou pela proteção de flag com perda de descida.

X. Um blitzer puxa a flag do quarterback apenas uma fração de um segundo depois que a bola foi lançada. Ele mantém a posse da flag enquanto corre em direção a outro recebedor para parar a jogada.

DECISÃO Não há penalidade por retirada ilegal de flag. A defesa tem o direito de uma tentativa séria de retirada. Porém, há uma penalidade de atitude antidesportiva por segurar a flag. O blitzer deve devolver a flag para o quarterback imediatamente após a retirada ou deixá-la no chão antes de sair correndo em direção a outro jogador.

XI. Após o quarterback lançar um passe para trás para um companheiro de time, o blitzer continua seu trajeto e puxa a flag.

DECISÃO Falta por retirada ilegal de flag. Isso tira a oportunidade do quarterback correr com a bola, se a recebesse novamente em uma trick play.

NOTA Se o passe atravessar a linha de scrimmage o quarterback não poderá receber legalmente a bola, portanto não deve ser marcada a retirada ilegal de flag. Poderá ser marcada uma conduta antidesportiva caso a retirada de flag seja usada como provocação.

XII. O defensor puxa a flag no momento certo em que recebedor toca a bola, mas ele rebate a bola e conclui a recepção, em uma segunda tentativa.

DECISÃO Não há penalidade por retirada ilegal de flag. O defensor tem o direito de tirar a flag de um atacante que tenta receber um passe. Ele não precisa esperar a conclusão da recepção.

NOTA Neste caso o corredor não pode avançar com a bola porque ela se torna morta por ele ter apenas 1 flag em seu cinto (R4-1-2-G). Mesmo quando há uma retirada ilegal de flag (antes do recebedor tocar a bola), o corredor não pode avançar com a bola, mas ganhará jardas extras devido à aplicação da penalidade.

DA 9-3-1 | SUBSTITUIÇÕES

I. A bola está pronta para jogar e o ataque está em formação quando o jogador que normalmente é quarterback vai até a lateral aparentemente para confirmar algo com seu técnico, mas para ainda dentro de campo voltado para sua lateral. O snapper então faz o snap para o jogador que normalmente é running back, que lança um passe legal para touchdown na direção do jogador que estava próximo à lateral, que avançou após o snap

DECISÃO A bola permanece morta, falta por substituição ilegal. Tática injusta associada ao processo de substituição. Serão aplicadas 10 jardas do ponto anterior e a descida é repetida. Uma vez que o jogador vá em direção à sua área de time é razoável que a defesa acredite que o processo de substituição se iniciou se o snap não for iminente.

NOTA Se o jogador demonstrar claramente que o processo de substituição foi interrompido (tomando uma posição como recebedor e parando por um segundo) não há falta. Também não seria uma falta se a ação acontecesse após o snapper tocar a bola, visto que a defesa não deve esperar uma substituição, já que não seria válida (R 7-1-3-a).

DA 10-2-4 | FALTAS QUE SE ANULAM

II. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança um passe completo ou interceptação para a linha de 15 jardas do ataque. Antes da recepção, o snapper entra em contato com o blitzer na linha de 10 jardas e um defensor bloqueia um recebedor na linha de 20 jardas

DECISÃO Faltas se anulam e a descida é repetida.

III. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança um passe que é interceptado na linha de 15 jardas do ataque e retornado até a linha de 6. Antes da interceptação, o snapper bloqueia o blitzer na linha de 10 jardas e, na volta, o blitzer bloqueia o snapper na linha de 12 jardas.

DECISÃO A defesa pode declinar a falta que se anulam e continuar com a bola após a aplicação da falta da defesa (R 10-2-4 exceção 1). O ponto básico é o local da falta. Próxima jogada: 1a para o gol do time B na linha de 17 jardas.

IV. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança um passe que é interceptado na linha de 15 jardas do ataque e retornado para a linha de 6. Antes da interceptação, um defensor entra em contato com um atacante na linha de 10 jardas e durante o retorno o snapper segura (contato ilegal) o corredor na linha de 12 jardas.

DECISÃO As faltas se anulam. A descida deve ser repetida.

V. 3ª para o meio na linha de 23 jardas. O corredor faz proteção de flag na linha de 17 jardas da equipe B, então o defensor segura o corredor para retirar a flag. A jogada é interrompida na linha de 12 jardas da equipe B. O técnico da equipe A quer declinar a falta da equipe B e ganhar primeira descida após a aplicação da proteção de flag no ponto da falta.

DECISÃO Faltas se anulam. A descida será repetida. As faltas - não as penalidades – se anularão. Não será dada opção de declinar a falta.

DA 10-3-1-O APLICAÇÕES DE FALTAS OFENSIVAS E PONTO BÁSICO

I. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back, entra na endzone e é sacado dentro da end zone. O snapper bloqueia o blitzer na linha de 10 jardas.

DECISÃO O ponto básico é a linha de scrimmage, a penalidade será aplicada na linha de 7 jardas. Próxima jogada: 2a para o meio na linha de 3,5 jardas. Se a falta for declinada resultará em um safety.

NOTA Seria a mesma aplicação se o quarterback lançasse um passe incompleto para evitar o sack.

II. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back até a a linha de 1 jarda e sofre um sack. O defensor bloqueia o snapper na linha de 5 jardas.

DECISÃO O ponto básico é a linha de scrimmage. A penalidade será aplicada na linha de 7 jardas. Próxima jogada: 2a para o meio na linha de 12 jardas.

III. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back até a a linha de 1 jarda e sofre um sack. O snapper bloqueia o blitzer na linha de 5 jardas.

DECISÃO O ponto básico é o local da falta, a penalidade será aplicada na linha de 5 jardas. Próxima jogada: 2a para o meio na linha de 2,5 jardas. Se a falta for declinada, será a 3a descida para o meio na linha de 1 jarda.

IV. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back até a linha de 1 jarda e é sacado. O snapper bloqueia o blitzer na end zone.

DECISÃO O ponto básico é o local da falta, a penalidade será aplicada na end zone, resultando num safety. Se a falta for declinada, será a 3a descida para o meio na linha de 1 jarda.

V. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back e um passe que é completo na linha de 15. O snapper bloqueia o blitzer na linha de 5 jardas.

DECISÃO O ponto básico é o local da falta, a penalidade será aplicada na linha de 5 jardas. **Próxima jogada:** 2a para o meio na linha de 2,5 jardas. Se a falta for declinada, será a 3a descida para o meio na linha de 15 jardas.

NOTA Seria a mesma aplicação se o passe fosse incompleto. Se a falta for declinada, será a 3a descida para o meio na linha de 7 jardas.

VI. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back e um passe que é completo na linha de 15. O snapper entra em contato com um defensor na linha de 20 jardas.

DECISÃO O ponto básico é a linha de scrimmage, a penalidade será aplicada na linha de 7 jardas. **Próxima jogada:** 2a para o meio na linha de 3,5 jardas. Se a falta for declinada, será a 3a descida para o meio na linha de 15 jardas.

NOTA Seria a mesma aplicação se o passe fosse incompleto. Se a falta for declinada, será a 3a descida para o meio na linha de 7 jardas.

VII. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back e um passe completo, o recebedor avança e marca um touchdown. O snapper bloqueia um defensor na end zone adversária durante a corrida, antes que o touchdown é marcado.

DECISÃO O ponto básico é a linha de scrimmage, a penalidade será aplicada na linha de 7 jardas. **Próxima jogada:** 2a para o meio na linha de 3,5 jardas.

DA 10-3-1-D | APLICAÇÕES DE FALTAS DEFENSIVAS E PONTO BÁSICO

I. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back e é sacado dentro da end zone. Um defensor obstrui o snapper na linha de 10 jardas.

DECISÃO O ponto básico é a linha de scrimmage, a penalidade será aplicada na linha de 7 jardas. **Próxima jogada:** 2a para o meio na linha de 12 jardas.

NOTA Seria a mesma aplicação se o passe fosse incompleto claramente para evitar o sack.

II. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back e é sacado na linha de 1 jarda. Um defensor obstrui o snapper na linha de 5 jardas.

DECISÃO O ponto básico é a linha de scrimmage, a penalidade será aplicada na linha de 7 jardas. **Próxima jogada:** 2a para o meio na linha de 12 jardas.

III. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back e um passe que é completo na linha de 15. O defensor obstrui o snapper em uma rota dentro da end zone.

DECISÃO O ponto básico é o local de bola morta, a penalidade será aplicada na linha de 15 jardas. **Próxima jogada:** 2a para o meio na linha de 20 jardas.

IV. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back e um passe que é completo na linha de 15. O defensor obstrui outro recebedor na linha de 20.

DECISÃO O ponto básico é o local de bola morta, a penalidade será aplicada na linha de 15 jardas. **Próxima jogada:** 2a para o meio na linha de 20 jardas.

V. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back e **completa um passe que é avançado para** touchdown. Antes do passe um defensor **obstruiu** o snapper na linha de 10 jardas.

DECISÃO O ponto básico é o local de bola morta (linha do gol do adversário), a falta é declinada por regra (R10-3-2-1) e a pontuação é válida.

NOTA Se ao invés de obstrução a falta for um contato ilegal, a penalidade será aplicada na conversão de ponto extra.

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

DECISÃO Penalidade por contato ilegal (holding). Ponto básico é o local de bola morta, a penalidade será aplicada na linha de 12 jardas e será uma primeira descida automática. Próxima jogada: 1a para o meio na linha de 22 jardas.

VII. 4a para o meio na linha de 9 jardas, um jogador de defesa chuta a bola para defender uma recepção e o passe torna-se incompleto.

DECISÃO Penalidade por chute ilegal do passe. Ponto básico é a linha de scrimmage, a falta será aplicada na linha de 9 jardas. Próxima jogada 4a para o meio na linha de 14 jardas.

VIII. 4a para o meio na linha de 9 jardas, um jogador de defesa chuta a bola para defender uma recepção, a bola é recuperada por um jogador do ataque que avança para a linha de 22 jardas.

DECISÃO Penalidade por chute ilegal do passe. Ponto básico é local de bola morta, a penalidade será aplicada na linha de 22 jardas. Próxima jogada: 1a para o touchdown na linha de 27 jardas.

DA 10-3-1-C ALTERAÇÃO E APLICAÇÃO DE PONTO BÁSICO

I. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 jardas e o retorno termina na linha de 12. Após a troca de posse, o snapper executa um contato ilegal no corredor, na linha de 18 jardas.

DECISÃO O ponto básico é o local de bola morta. A penalidade será aplicada na linha de 12 jardas.

Próxima jogada: 1a para o gol na linha de 6.

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

DECISÃO O ponto básico é o local da falta. A penalidade será aplicada na linha de 18 jardas.

Próxima jogada: 1a para o gol na linha de 23 jardas.

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

DECISÃO O ponto básico é o local de bola morta, a penalidade será aplicada na linha de 12 jardas.

Próxima jogada: 1a para o gol na linha de 17 jardas.

IV. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 e o retornador perde o controle da bola (fumble) na linha de 12 jardas. O snapper recupera a bola e corre para a linha de 20 jardas. Após a primeira troca de posse, um companheiro de equipe do snapper segura um oponente na linha de 18 jardas.

DECISÃO Falta por contato ilegal (holding). O time de defesa (que interceptou o passe) manterá a posse da bola (R10-2-4), o ponto básico é o local de bola morta (R10-3-1). **Próxima jogada:** 1ª descida para o meio na linha de 13 jardas.

V. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 e o retornador perde o controle da bola (fumble) na linha de 12 jardas. O snapper recupera a bola e corre para a linha de 20 jardas. Após a segunda troca de posse, um companheiro de equipe do snapper obstrui um oponente na linha de 18 jardas.

DECISÃO Falta por obstrução. O ataque manterá a posse de bola, o ponto básico é o local de bola morta (R10-3-1 exceção 3 última corrida). Próxima jogada: 1ª descida para o meio na linha de 13 jardas.

VI. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 e o retornador perde o controle da bola (fumble) na linha de 12 jardas. O snapper recupera a bola e corre para a linha de 20 jardas. Após a primeira troca de posse, um companheiro de equipe do retornador obstrui um oponente na linha de 18 jardas. Após a segunda troca de posse, um companheiro de equipe do snapper acerta um oponente na linha de 15 jardas.

DECISÃO O ataque declinará as faltas que se anulam (em offset) e manterá a posse de bola após a aplicação do contato ilegal (R10-2-4 exceção 1). O ponto básico é o local da falta (R10-3-1 exceção 3 última corrida). Próxima jogada: 1ª descida para o meio na linha de 7,5 jardas.

AR 10-3-2 PROCEDIMENTOS

I. 3a para o gol na linha de 19 jardas. 3 jogadores estão sinalizando simultaneamente blitz.

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

II. 2a para o meio na linha de 15 jardas. O corredor comete uma proteção de flag na linha de 22 jardas do adversário.

DECISÃO A penalidade será aplicada do ponto da falta, o que traz de volta a bola atrás do meio. Próxima jogada: 3a para o meio na linha de 23 jardas.

III. 4ª para o meio na linha de 9 jardas. Um passe para a frente atinge um defensor na parte inferior das pernas e o passe é incompleto.

DECISÃO Não há penalidade por chute ilegal por que o contato não foi intencional. Final da série, turnover. Próxima jogada: 1ª para o meio na linha de 5 jardas.

IV. 2a para o gol na linha de 10 jardas. Um passe é completo para touchdown. A defesa cometeu uma interferência de passe.

DECISÃO Touchdown. A penalidade será aplicada na conversão do ponto extra (R 10-3-2-1).

V. Conversão de ponto extra na linha de 5 jardas. O passe é completo dentro da endzone. A defesa cometeu um contato ilegal durante a jogada na end zone.

DECISÃO A conversão é válida (touchdown 1 ponto). A penalidade será aplicada no próximo snap. Próxima jogada: 1ª para o meio da linha de 2,5 jardas

VI. Conversão de ponto extra na linha de 5 jardas. O passe é completo dentro da endzone. O ataque comete um contato ilegal durante a jogada na end zone.

DECISÃO Sem conversão. A penalidade será aplicada e a conversão de 1 ponto será repetida da linha de 15 jardas.

NOTA Se fosse uma falta por interferência de passe (com perda de descida), a pontuação não valeria e a conversão terminaria. A penalidade não será aplicada no próximo snap (R 10-3-2-3). Próxima jogada: 1ª para o meio da linha de 5 jardas.

VII. Durante o primeiro período extra a equipe 1 marcou um touchdown. Durante a tentativa de ponto extra na linha de 5 jardas, o passe é completo para touchdown. A defesa comete uma falta por contato ilegal durante a jogada.

DECISÃO A conversão é válida (touchdown 1 ponto). A penalidade será aplicada no próximo snap (R10-2-6). Próxima jogada: 1ª para o gol da equipe 2 na sua linha de 15 jardas. No tempo extra não será concedida uma nova primeira descida ao passar pelo meio de campo, apenas uma falta poderá conceder uma primeira descida automática.

NOTA A equipe 1 não tem opção de aceitar a falta e tentar uma conversão para 2 pontos na linha de 6 jardas (R8-3-2-E).

VIII. Durante o primeiro período extra a equipe 1 marcou um touchdown e uma conversão de 1 ponto, a equipe 2 também marcou um touchdown. Durante a conversão para 1 na linha de 5 jardas, o passe é completo para touchdown e a defesa cometeu uma falta por contato ilegal durante a jogada.

DECISÃO A conversão é válida (touchdown 1 ponto), o jogo está empatado e um novo período extra será disputado. A penalidade será aplicada no próximo snap (R10-3 2-3). Próxima jogada: tentativa de conversão de 1 ponto da equipe 1 da sua linha de 15 jardas.

DA 10-3-3 APLICAÇÕES DE MEIA DISTÂNCIA

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

DECISÃO A bola permanece morta. A penalidade será aplicada na linha de 7 jardas. Próxima jogada: 2a para o meio na linha de 3,5 jardas.

II. 4a para o gol na linha de 3 jardas. A defesa comete uma interferência de passe dentro da end-zone, o passe é incompleto.

DECISÃO A penalidade será aplicada na linha de 3 jardas com uma primeira descida automática. Próxima jogada: 1a para o gol na linha de 1,5 jardas.