



2023

MANUAL DE ARBITRAGEM

DE FUTEBOL AMERICANO

EQUIPES DE 7 E 8 ÁRBITROS

JIM BRIGGS
19ª EDIÇÃO
JANEIRO DE 2023



Copyright © IAFOA e J S Briggs 2023

O direito de Jim Briggs de ser identificado como autor deste trabalho foi assegurado a ele sob a Copyright, Designs and Patents Act 1988.

ISBN 978-1-4478-8967-0 (versão impressa)

Baseado no Manual de Arbitragem de Futebol Americano BAFRA.

Tradução para o Português por Bernardo Scofano.
Fotografia da capa por Henrique Schmidt.

Todos os direitos são reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida, guardada em um sistema de distribuição ou transmitida e qualquer forma ou por qualquer meio, eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação ou outro, sem autorização prévia por escrito do detentor dos direitos.

Prólogo

Faz quase doze anos desde que eu fui apresentado ao Futebol Americano “internacional”. Eu aceitei o convite para arbitrar no Campeonato Mundial da Federação Internacional de Futebol Americano (IFAF) no Japão como uma oportunidade de adiantar a preparação para a temporada da NCAA que se aproximava. Eu não sabia o que esperar. Imaginei que o nível da competição e da arbitragem seriam iguais aos das Divisões II e III da NCAA. Que surpresa agradável eu e os outros árbitros americanos teríamos. O calibre do football era bem maior do que eu esperava, e a melhor parte foi o relacionamento que criamos com os outros quinze árbitros internacionais.

“Nosso jogo” era agora o jogo deles. Nós podemos nos tornar soberbos imaginando que os americanos são os únicos que sabem alguma coisa de futebol americano. Lembro de um dos nossos grandes mestres, Jim Keogh, dizer que somos como uma fruta. “Quando estamos verdes, crescemos, e quando estamos maduros, apodrecemos”. Essa era a mensagem do Jim para qualquer árbitro com quem ele tivesse contato. As duas semanas junto dos árbitros internacionais foi a oportunidade da vida de perceber que todos ainda temos que “crescer e florescer”.

Através dessa primeira experiência internacional, eu rapidamente percebi que os japoneses sabiam o livro de regras muito melhor do que muitos de nós. Em conjunto, eles eram como o antigo Referee da Big Ten Tom Quinn, que podia citar capítulo e verso de todas as regras e “ARs” do livro. Os árbitros japoneses eram verdadeiros estudantes do jogo. Isso me motivou a passar mais tempo estudando as regras. Eu precisava ser melhor do que achava que era.

Pelos anos seguintes eu tive a oportunidade de viajar para Europa, trabalhar em jogos e dar oficinas na

Inglaterra, Alemanha, Polônia, Hungria e Áustria. Foi daí que veio minha próxima motivação, e ela envolvia a mecânica da arbitragem. Novamente, pensando como eu penso, achei que eu/nós tinha um bom conhecimento das mecânicas e das razões pelas quais fazemos certas coisas em campo. Devo dizer que, assim como foi o despertar sobre as regras que recebi dos japoneses, recebi outra dose de “você não é tão esperto quanto achava” dos ingleses e outros árbitros europeus da IFAF. Ninguém tem um manual de mecânica tão compreensível e claro como o da IAFOA. O Manual de Arbitragem de Futebol Americano trata de tudo, desde equipes de três a oito árbitros, de forma detalhada mas mais claro do que qualquer manual da NFHS ou NCAA. Esse manual é uma enciclopédia de “melhores práticas” de arbitragem de futebol americano. As páginas são dedicadas às posições individuais, pré-jogo, princípios gerais e axiomas, medições, trabalhando com a equipe de corrente, etc. É um material de arbitragem tão compreensível quanto qualquer um que você vai ler. Junte esse manual com o seu manual da NFHS ou da NCAA/CFO e você e sua equipe vão estar melhorando seu jogo.

Parabéns ao Professor Jim Briggs, principal autor e diretor do Comitê de Mecânicas da IAFOA, por sua liderança e trabalho neste manual de mecânica. Jim é o exemplo do corpo de árbitros internacionais. Ele e os membros do comitê novamente mereceram suas “listras” com essa última edição. Todo o comitê contribuiu com excelentes colocações, debate e diálogo. Nada de política, interesses pessoais ou ego trip: apenas o que for melhor para o jogo que está sendo jogado. Então, da próxima vez que você pensar no futebol americano como “nosso jogo”, lembre-se que “nosso” agora significa o mundo. Os jogadores e técnicos internacionais são muito bons, e a arbitragem é ainda melhor.

Então, seja você um árbitro BAFRA, IFAF, ou um árbitro nos Estados Unidos, Japão ou Brasil, o “Manual de Arbitragem de Futebol Americano” é leitura obrigatória para você. A decisão é sua... “Se estamos verdes, crescemos. Se estamos maduros, apodrecemos” Que árbitro é você? Se você sabe tudo sobre o jogo então esse manual não é para você. Mas lembre-se, sabedoria é poder, e esse manual vai te dar poder através de suas dicas e estratégias para melhorar sua performance individual e da sua equipe. Os árbitros no Japão me fizeram melhor árbitro de regras. BAFRA e IFAF me forçaram a conhecer e entender melhor as mecânicas da arbitragem de futebol americano.

Bill LeMonnier

Árbitro aposentado Big-10, Coordenador de Árbitros da IFAF, Analista de Regras da ESPN.

Palavra do Editor

O Manual de Arbitragem de Futebol Americano (MAFA) engloba as melhores práticas de arbitragem a exemplo dos melhores árbitros dos EUA. Os membros do Comitê Internacional de Revisão continuam a monitorar boas práticas na National Football League, principais conferências de futebol americano universitárias e de high school, e a adaptá-las para as necessidades particulares do nosso futebol americano. Desenvolvido originalmente para os membros da BAFRA do Reino Unido, esse livro hoje é adotado como o manual de mecânicas oficial de competições internacionais, e é usado em diversos países, incluindo [Austrália](#), [Áustria](#), [Bélgica](#), [Chile](#), [Tchéquia](#), [Dinamarca](#), [Finlândia](#), [França](#), [Hungria](#), [Irlanda](#), [Itália](#), [Kwait](#), [Países Baixos](#), [Nova Zelândia](#), [Noruega](#), [Polônia](#), [Sérvia](#), [Suécia](#) e [Turquia](#) (alguns em traduções).

Uma edição anterior deste livro, publicada pela Referee Magazine nos EUA, vendeu 1000 cópias. Temos muito orgulho do sucesso do livro e gostaríamos de usar essa oportunidade para agradecer todos que contribuíram durante os anos.

Neste manual:

- O verbo “*observar*” é usado com relação a uma falta específica para significar que o árbitro(s) deve olhar jogadores que estão em risco de cometer aquela falta, e marca-la (ou tomar a medida preventiva apropriada) se ela acontecer (ou chegar perto de acontecer).
- O verbo “*anotar*” significa escrever, enquanto que o verbo “*notar*” sugere apenas uma nota mental.
- O verbo “*transmitir*” implica o [USO DO RÁDIO DA EQUIPE] para comunicação com outros árbitros.
- O verbo “*anunciar*” significa comunicações com jogadores, técnicos, narradores do estádio, espectadores ou público de transmissão. Costumeiramente será feito pelo [MICROFONE PÚBLICO], mas nem sempre.
- A menos que especificado pelo contexto, o termo “Wing” significa qualquer ou ambos Linesman e Line Judge, o termo “Deep Wing” significa qualquer ou ambos Field Judge e Side Judge, e o termo “árbitro de lateral” significa qualquer um entre Linesman, Line Judge, Field Judge ou Side Judge, ou outro árbitro que esteja na lateral no momento.
- As seguintes abreviaturas são usadas para as posições da arbitragem:

B	Back Judge
C	Center Judge
F	Field Judge
H	Linesman
L	Line Judge
R	Referee
S	Side Judge
U	Umpire
V	Árbitro de Vídeo

- A seção intitulada “Retornos” em cada capítulo de posição se refere aos retornos de fumble, passe para trás, interceptação, punt, Field Goal e outros, exceto retornos de kickoff, que são cobertos em suas seções relevantes.
- As referências de regras são para o Livro de Regras e Interpretações de 2023 da IFAF e livros nacionais derivados deste, mas normalmente se aplicam também às regras da NCAA.
- Para simplificar, pronomes masculinos são usados recorrentemente neste livro, mas as mecânicas são igualmente aplicáveis a participantes mulheres e homens.

Sempre encorajamos árbitros ou associações locais a nos escreverem com seus comentários sobre esse manual, em particular, sugestões de melhorias para as mecânicas que possam ser incorporadas em edições futuras. Por favor, entre em contato comigo pelo seguinte endereço de email.

Professor Jim Briggs

jim.briggs@myiafoa.org

jim.briggs.football@gmail.com

A tradução deste Manual só foi possível pelo trabalho incansável de Daniel Vasques em edições anteriores. Desde a última versão brasileira passaram-se seis temporadas, o que significa mudanças significativas no futebol americano internacional e – consequentemente – na arbitragem. Portanto, recomendo fortemente uma leitura completa do Manual e não encarar apenas os pontos destacados em azul como mudanças, uma vez que outras podem ter acontecido em versões não traduzidas.

Lembre-se que o compromisso com o Manual de Mecânicas é também um compromisso com a uniformização e evolução do futebol americano no Brasil. Por isso, é preciso evitar regionalismos como a criação de novas sinalizações, práticas e/ou posicionamentos. Temos de ter em mente que algumas das adaptações feitas para o Brasil aplicam-se a todo o território nacional e levam em consideração apenas dificuldades estruturais, como a não existência de placares eletrônicos e/ou relógios visíveis ou o fato de que as bolas utilizadas não são fornecidas pela organização.

Sugestões e correções da versão em português deste Manual podem ser enviados para o email abaixo. Inclua ao título “MANUAL DE MECÂNICA”. Bom estudo!

Bernardo Scofano

bscofano88@gmail.com

Agradecimentos

O Editor gostaria de agradecer todos os membros do Grupo de Consultoria Internacional que contribuiu com esta edição. Estes incluem: Bill LeMonnier (EUA), Paul Mercer (Austrália), David Parsons (Reino Unido), Paul Sutton (Reino Unido), Steve Tonkinson (Reino Unido).

O Editor é grato aos seguintes por sua contribuição com a revisão e checagem desta edição (Reino Unido não especificado): Jeffrey Batzler (Suécia), Tom Blakeson, Amir Brooks, Alan Christopher, Daniel Coles, Erik de Boeck (Bélgica), Ignacio Galasso (Argentina), Flavio Garlaschi (Itália), David Gutteridge, Dan Harries Davies, Thomas Hofbauer (Áustria), Radek Janhuba (Tchêquia), Chris Jarvis, Mark Looi (Austrália), Andrea Lopez Rubio (Espanha), Gerry Mellough, Richard Moger, Dave Moore, Russell Newton, Asbjorn Rohold (Dinamarca), Hubert Romanczyk (Polônia), Owen Samuels, Norval Scott, Marcin Szczepanski (Polônia), Pete Thom, Frank Thomson, Pam Tuft (Austrália), Simon Waterfield.

Além disso, vários árbitros contribuíram em edições anteriores, incluindo (Reino Unido quando não especificado): David Allan, Ian Barraclough, Einar Bolstad (Noruega), Chris Bowker, Stephen Bowness (Nova Zelândia), Bill Bwosher, Dan Bridgland, Arnold Buijs (Holanda), o finado Phil Cottier, Norman Cox, T Hutchinson, Richard Jeffrey-Cook, Hans Lammerhirt (Alemanha), Tzvi Lindeman, Will Marriage, Russell Newton, Eigel Noren (Noruega), David Norton, Mel Pons (Holanda), Dominic Ray, Henning Rieske (Alemanha), Bojan Savicevic (Áustria), o finado David Sinclair (Austrália), os finados John Slavin, Mike Wylde e Brian Yates.

As contribuições inestimáveis de Jerry Grunski, Dick Honig, Bill LeMonnier, Mike Pereira e muitos outros árbitros americanos que falaram em oficinas europeias também devem ser agradecidas.

O Editor também gostaria de agradecer a todos os árbitros e organizações de arbitragem que contribuíram com mecânicas, dicas e ideias.

A edição brasileira do Manual gostaria de estender os agradecimentos a Anderson Fontoura, Diego Rodrigues, Giane Pessoa, João Victor Grella, José Carlos Eiras, Pedro Barros, Pedro Braz e Vitor Eiras por seu empenho na revisão deste Manual.

Índice

1. Introdução	7
2. Mudanças às Mecânicas	11
3. Aplicação de Regras	12
4. Checklist Pré-Jogo	30
5. Princípios Gerais	32
6. Axiomas da Arbitragem	50
7. Reunião Pré-Jogo	55
8. Antes do Kickoff	58
9. Referee e Center Judge	65
10. Umpire	82
11. Linesman e Line Judge	96
12. Field Judge e Side Judge	116
13. Back Judge	133
14. Cobertura de Jogadas de Passe	147
15. Timeouts	151
16. Medições	153
17. Marcando Faltas	155
18. Marcação de Tempo e o Fim dos Períodos	162
19. Uso da Bean Bag	168
20. Equipe de Corrente e Gandulas	170
21. Revisão de Vídeo	174
22. Comunicações por Rádio	180
23. Áreas de Cobertura	183
24. Sinais Suplementares	188
25. Código de Faltas	196

1. INTRODUÇÃO

1.1 - Filosofia Básica

1. Cada árbitro deve entender completamente as regras. No entanto, o conhecimento não é suficiente sem a habilidade de interpretar e aplicá-las corretamente. Essas habilidades só podem ser adquiridas com esforço considerável e muito estudo.
2. Além do conhecimento necessário de regras, o árbitro precisa saber onde estar, o que olhar e, claro, o que fazer com o que vê. Com essas habilidades, os árbitros podem administrar imparcialmente um dos mais excitantes esportes de competição, e permitir que ele aconteça suavemente de forma que jogadas de habilidade não sejam atrapalhadas por faltas ou condutas antidesportivas. É fundamental que o uso correto das mecânicas leve à melhor arbitragem. *De forma crescente, vemos que mecânicas confiáveis são o fator que diferencia bons árbitros dos demais.*
3. Mecânicas são duas coisas: responsabilidades e posicionamento. *Responsabilidades são essenciais, pois a não ser que cada árbitro faça suas respectivas ações em cada parte de cada jogada, haverá ações que não são observadas. Negligenciar uma responsabilidade é dar carta branca aos jogadores para quebrarem as regras.* Posicionamento é quase tão importante porque um árbitro sempre tem a melhor chance de fazer a chamada corretamente se está em posição de ter a melhor visão das ações. *As mecânicas de posicionamento neste livro são baseadas em muitos e muitos anos de experiências e foram identificadas por extensiva experimentação para que sejam as melhores.*
4. Nós encorajamos fortemente que você escreva uma checklist pessoal de tudo que deve fazer e olhar em cada posição, em todas as possíveis situações de jogadas. Esse checklist deve ser revisto e atualizado periodicamente, como lembrete do que os árbitros devem fazer para melhorar e como melhor atingi-lo.
5. *Não se deve esquecer que o futebol americano é um jogo jogado e assistido por pessoas. Como um árbitro de futebol americano, você deve compreender as variadas reações humanas que podem surgir no calor da atmosfera competitiva do esporte. Ao desenvolver essa compreensão, você pode aprender a ganhar o respeito dos jogadores e técnicos, e manter a disciplina tão essencial em um jogo tão físico quanto o futebol americano.*
6. As bases da arbitragem:
 - (a) A base da arbitragem do jogo é que ele deve ser jogado num ambiente seguro. O campo, seus arredores, os jogadores e seus equipamentos não devem oferecer risco não razoável aos participantes, nem ridicularizar o jogo. Isso é frequentemente esquecido.
 - (b) A segunda base é o respeito que os jogadores e técnicos devem ter pelas decisões tomadas pelos árbitros. Sem esse respeito, qualquer coisa que os árbitros façam não terá influência no comportamento dos jogadores. As penalidades no livro de regra só formam um obstáculo eficiente para ações ilegais se tiverem impacto nos jogadores e no jogo.
 - (c) Sem essas bases, é quase impossível que os árbitros apliquem as regras de forma eficiente para garantir uma partida justa.
7. Um livro como este nem pode tentar ser definitivo sobre todas as possíveis situações que podem ocorrer num jogo de futebol americano.
 - (a) *Isso significa que os árbitros devem decidir por si próprios qual é a melhor resposta ao que acontece. Não significa que os árbitros podem fazer o que quiserem. Eles têm a responsabilidade o tempo todo, para com seus colegas, de estarem no local esperado e cobrindo suas prioridades. Apenas trabalhando junta, uma equipe pode esperar arbitrar um jogo com sucesso. Apenas estando no lugar certo na hora certa é que um árbitro individualmente pode cumprir seu papel.*

(b) Este livro te diz o melhor lugar para estar em situações comuns, e como responder a ocorrências comuns (e algumas poucas raras). O resto é todo por sua conta.

1.2 – Formações de Equipe

1. Os grupos são:

Core: Referee (R), Center Judge (C), Umpire (U)

Wings: Linesman (H), Line Judge (L)

Deep Wings: Back Judge (B), Field Judge (F), Side Judge (S)

2. Essas notações refletem que futuros desenvolvimentos na arbitragem de futebol americano podem adicionar um árbitro a qualquer grupo. Por exemplo, a NFL está considerando adicionar um terceiro árbitro aos Wings.

3. As mecânicas da CFO requerem que as posições de arbitragem opostas (H/S, L/F) troquem de lado no intervalo. As mecânicas da IAFOA (International Association of Football Officials and Assessors) exigem que as posições de arbitragem permaneçam no mesmo lado durante todo o jogo. Se, por algum motivo, for necessário trocar o pessoal, a pessoa que foi H no primeiro tempo se torna L no segundo tempo, e vice-versa. Da mesma forma, F e S trocariam de funções.

4. Embora o Manual da IAFOA inclua em sua versão original mecânicas de 3 a 8 árbitros, a versão em português-brasileiro se limitou a traduzir as Mecânicas de 7 e 8 árbitros, uma vez que são estas as consideradas oficiais pela Associação Nacional de Árbitros de Futebol Americano do Brasil (ANAFAB).

1.3 – Pontos de Ênfase

Nesta edição, desejamos que os árbitros tomem nota particularmente dos seguintes pontos:

- Processo ao final do primeiro e terceiro quartos:** Não esteja com pressa ao trocar os campos. Espere até que todas as informações relevantes estejam devidamente anotadas e memorizadas antes de mover para o outro lado do campo.
- Terminologia:** Introduzimos dois novos conjuntos de terminologias, um para abordar como comunicamos incertezas; um para abordar como nos comunicamos durante revisões de vídeo.
- Acelerando Free Kicks:** Não deve haver atraso significativo em chutar após uma pontuação. Todos os árbitros devem trotar até suas posições em jogadas de Free Kick. O Umpire deve entregar a bola ao chutador ou deixá-la próxima ao ponto do Kickoff. Uma vez que todos os árbitros estejam em posição, o Umpire deve sinalizar ao Referee, que deve prontamente sinalizar a bola como pronta para o jogo. Não deve ser um problema esperar para que o time de chute esteja pronto. Eles têm 25 segundos para estar pronto e chutar a bola após o sinal de pronta para o jogo.

Pontos de ênfases anteriores também são relevantes ainda:

4. Administração de faltas:

- Se você jogou sua Flag, dê um sinal longo e claro de Timeout ao fim da jogada (Mecânica 17.1.b.2). Outros árbitros ecoarão este sinal. Certifique-se de que o Referee, Umpire e Center Judge estão cientes do seu sinal.
- A menos que você esteja marcando um ponto de bola morta, uma vez que as ações pós jogada terminaram, vá ao Referee e reporte sua falta (Mecânica 17.1.b.4).
- [**UMPIRE/CENTER JUDGE**] Garanta que você saiba, o quanto antes, a razão da Flag que foi jogada.
- Se você tem informações que possam contribuir com a administração da penalidade (ex. achou que o passe era inalcançável em DPI; sabe que houve troca de posse e não tem certeza se o Referee sabe), passe adiante a informação.
- Se sua Flag é por Mirar, você deve ter comunicação direta e verbal com ao menos um outro árbitro antes de reportar a falta ao Referee (Mecânica 17.1.b.8)

5. **Apito:** Não é sensato em qualquer situação ficar com seu apito na boca. É fácil soprar um apito inadvertidamente (Mecânica 5.5.5).
6. **Concussão:** Preste atenção particularmente aos participantes (jogadores e árbitros) que possam ter sofrido uma concussão (Mecânica 5.3.6.c).
7. **Relógio de jogo ao final de cada tempo:**
 - (a) Esteja particularmente atento ao tempo restante e o status do relógio durante os últimos minutos de cada tempo, especialmente no segundo tempo e quando o jogo está com um placar acirrado.
 - (b) Por regra (Regra 3-3-8-c), todos têm obrigação de saber o tempo restante em toda ocasião em que o relógio parar dentro dos dois minutos finais de cada tempo. A equipe deve ser proativa em dividir essa informação, a não ser que exista um relógio de jogo visível. Essa responsabilidade começa com o operador de relógio e inclui os árbitros mais próximos dos huddles dos Times A e B, assim como os árbitros mais próximos do Head Coach de cada equipe (Mecânica 18.3.1). [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] Usar o rádio para compartilhar o tempo de jogo é obrigatório (Mecânica 22.3.1).
 - (c) Antecipe quando o Head Coach de um time possa querer fazer um pedido de Timeout depois que uma jogada acabar. Esteja pronto para olhar em direção ao treinador desde que você consiga fazê-lo sem tirar os olhos de ações importantes acontecendo na sua frente.
8. **Relógio quando o carregador de bola sai do campo:** Se o carregador de bola é empurrado para trás ou lateralmente para fora de campo, o relógio deve continuar a correr, porque o seu máximo avanço foi interrompido dentro de campo (Regra 4-1-3-a).
9. **Sinalizando Timeout:** *Todos* os árbitros devem *sempre* ecoar *todas* as sinalizações de Timeout [S3] dadas por *qualquer* outro árbitro. (Mecânica 5.6.3).
10. **Mecânicas de Umpire e Center Judge sobre o “pronta para jogo”:**
 - (a) O Umpire e o Center Judge devem estar em suas posições (não parados sobre a bola) antes do snap, a não ser que alguma das condições de 10.9.c.14 se apliquem.
 - (b) O Umpire e o Center Judge devem imediatamente ir para cima da bola se um apito for soado por qualquer razão (ex: uma falta acontece, um Timeout é solicitado, a bola se move pelo vento), ou se o Time A faz uma substituição de última hora (Mecânicas 9.9.c.7.g e 10.9.c.16).
 - (c) Independente do árbitro que posicionar a bola, não há razão para permanecer sobre ela a não ser que algo atrase a jogada.
11. **Comunicação com as laterais:** Os seguintes itens de comunicação entre os árbitros e o Head Coach de cada time são essenciais:
 - (a) Para cada falta marcada contra seu time, o árbitro na lateral mais próximo deve informar ao Head Coach o número ou posição do autor e o que ele fez que é considerado ilegal (Mecânica 1.3.10). Se a aplicação envolver perda de descida, o treinador também deve ser informado sobre isso.
 - (b) Em toda aplicação ou julgamento pouco comum, os árbitros devem informar ambos os Head Coaches, se é contra ou a favor de seu time (Mecânica 17.3.10). Isso pode ser feito pelo árbitro na lateral mais próximo ou pelo Referee, dependendo da natureza da chamada.
 - (c) “Se um relógio visível não é o aparelho oficial de marcação de tempo para os dois minutos finais de cada tempo, o Referee – ou seu representante – deve notificar cada capitão e os Head Coaches do tempo restante toda vez que o relógio for parado por regra” (Regra 3-3-8-c).
Isso normalmente será passado ao Head Coach pelo árbitro mais próximo em sua lateral.
 - (d) No aviso de dois minutos, o árbitro mais próximo deve informar ao Head Coach o tempo preciso restante e quantos pedidos de Timeout cada time ainda tem.
 - (e) Quando um time usar seu último pedido de Timeout do tempo, o Referee deve informar esse fato ao Head Coach, assim como o tempo exato restante. O Referee não deve delegar esta tarefa para outro árbitro.
 - (f) Quando um jogador é desqualificado, o Referee deve, junto do árbitro responsável pela chamada, ou o árbitro mais próximo da lateral quando a chamada for feita pelo Referee, informar ao Head Coach o número do jogador desqualificado e a natureza da falta (Mecânica 17.1.b.11).
12. **Medições:** Quando uma medição ocorre, ela *deve* acontecer exatamente no local da bola morta. O árbitro de cobertura deve manter a bola no chão naquele local. A medição não deve acontecer

em algum lugar equivalente ao ponto da bola morta e, em particular, a bola não deve ser movida da área lateral para perto de uma hash mark antes que a medição seja feita (Mecânica 16.5).

13. **Cobertura fora de campo:** Quando o carregador de bola sair de campo, o árbitro de cobertura deve se virar e manter seus olhos nele enquanto houver qualquer ameaça (Mecânica 5.4.1).

2. MUDANÇAS ÀS MECÂNICAS

Esta edição do Manual de Arbitragem de Futebol Americano foi atualizada para adicionar novos materiais e melhor organizar o que já tínhamos. Esta edição é uma atualização da 17ª Edição que se propõe a clarificar e melhorar mecânicas já existentes e introduzir novas ideias sobre arbitragem de futebol americano.

Grandes mudanças e novas sessões estarão marcadas em caixas como esta. **Textos novos ou modificados** estarão marcados em azul. **Comentários da tradução brasileira** estarão em verde.

As alterações compreendidas nesta edição vêm de diferentes fontes, incluindo:

- Pontos discutidos em clínicas e torneios internacionais em anos recentes;
- Anúncios anuais da NCAA/CFO sobre interpretações de regras e filosofias;
- A visão do grupo internacional de consultoria (veja no prólogo a lista de todos os envolvidos).

2.1 – Grandes mudanças.

A lista a seguir enumera as principais adições e mudanças:

Anunciando jardas em aplicações de penalidades.	19.3.3.h.ii, 19.3.7.a, 25.4.4
Anúncio do tempo restante.	20.3.2
Bater em um oponente.	3.5.7.a
Center Judge adotando postura mais aberta em tentativas de FG.	9.8.b.2.b
Checagem que números mínimos foram atingidos.	8.2.6.d
Checagens de aplicação de penalidades.	19.3.7.b
Condutas antidesportivas Flagrantes.	3.5.3, 3.5.3.c
Confirmação de detalhes antes do fim de um quarto.	20.4.2.c
DWs devem estar fora da lateral ao cobrir a linha de gol.	14.5.b.1
Frases chave para revisão de vídeo.	24.6
Lidando com incerteza.	6.1
Mudança no “Quando em dúvida” para passes/fumbles.	6.2.18
Opções de relógio que podem ser óbvias.	19.4.6
Pontos de ênfase novos e atualizados.	1.3.1, 1.3.2, 1.3.3, 1.3.4
Posicionamento de Back Judge em jogadas de linha de gol.	15.5.b.2
Procedimento de cara-ou-coroa com VIP.	8.4.11
Responsabilidades adicionais de pré jogo.	7.1.9
Sinais de pronta para jogo.	9.9.c.12.b.ii
Slides com os pés primeiro.	5.7.7
Uso do rádio público durante cerimônia de cara ou coroa.	8.4.6.a

Junto da marcação em cores os pontos de mudança, a versão original do Manual inclui uma série de sinais denotando o motivo daquela inclusão ou mudança (ex: alinhamento com mecânicas da NCAA, correção de edição passada...). Além da poluição visual, esta tradução optou por não incluir tais sinais por acreditar que poderiam gerar mais confusão do que elucidação.

3. APLICAÇÃO DE REGRAS

3.1 – Introdução.

A fim de garantir que as equipes consistentemente interpretem regras, só chamem as seguintes faltas como descritas:

Nota:

1. Nossa intenção é que estas interpretações se apliquem a jogos completos entre adultos.
2. Uma interpretação mais rígida é apropriada para jogos que envolvam crianças e adolescentes, e/ou onde jogadores sejam todos obviamente inexperientes.
3. Uma interpretação mais rígida também é apropriada em jogos onde a conduta ou atitude dos jogadores em geral (ex: não apenas um ou dois jogadores) ameaça escalar o número ou o tipo de faltas cometidas. Isso pode incluir ter uma postura mais repressiva em “faltas menores” onde a frustração pode levar a uma “falta maior”.
4. Uma interpretação mais branda das regras é apropriada em jogos de goleada onde um dos times tem ampla vantagem e é obviamente dominante. Contudo, isso não deve se estender as faltas notáveis ou relacionadas a segurança.
5. Faltas em campo aberto são notáveis o suficiente para serem chamadas independentemente de afetar o não a jogada.
 - (a) É provável que você vá perder sua credibilidade se não a chamar.
 - (b) Nossa filosofia mudou de “Afeta a jogada?” para “É notável?”. Isso reflete que mais e mais pessoas assistem aos jogos em vídeo e, portanto, veem as jogadas de forma diferente do que veriam da arquibancada ou da lateral.
 - (c) Uma falta menos notável ainda merece consideração independentemente de afetar ou não a jogada. Grandes faltas (aquelas com penalidades de 15 jardas ou similar) devem sempre ser chamadas.
6. Se uma Flag é jogada por uma falta onde os princípios indicam que ela não deveria ter sido chamada, a penalidade ainda deve ser aplicada. **Geralmente, não** balance a Flag, uma vez jogada, ela significa uma falta por regra.
7. Tenha em mente a Sessão 5.2 sobre bom senso na arbitragem.
8. Onde a Regra for mencionada neste capítulo, aplique a filosofia consistente com os seguintes princípios:
 - (a) Faltas que afetem segurança de jogadores devem sempre ser chamadas.
 - (b) Faltas notáveis devem ser chamadas.
 - (c) Faltas que deem vantagem clara ao time ou jogador devem ser chamadas.
 - (d) Faltas que são menores/técnica e provavelmente não notadas pelos jogadores deve resultar em uma conversa instrutiva na primeira ocorrência.
9. **Quando falamos de ganho de vantagem (ou desvantagem ao oponente), pragmaticamente você terá de tomar essa decisão em alguns segundos depois de ver a ação. Esperar muito tempo significa que você pode perder outras ações pelo qual é responsável e/ou perder o ponto da falta.**

3.1 – Definições.

1. **Ponto de Ataque** é definido da seguinte forma:
 - (a) Numa jogada de corrida, é a área a frente do carregador de bola – se ele mudar de direção, o ponto de ataque mudará;
 - (b) Numa jogada de passe para frente, é toda a área próxima do passador ou qualquer jogador tentando alcançar o passador, ou nas proximidades de qualquer recebedor elegível correndo uma rota;
 - (c) Numa jogada de chute de scrimmage, é toda a área próxima do chutador, retornador ou qualquer jogador tentando chegar ao chutador, retornador ou bloquear o chute.

2. **Notável:** Uma ação é “notável” se ela é aparentemente visível pelo espectador que saiba as regras ou para um árbitro observando o jogo ao vivo ou assistindo em vídeo. Geralmente, tudo que ocorre em campo aberto, ou envolvendo um jogador parado sozinho, é notável; tudo o que ocorre próximo da linha ou numa pilha não é notável. Exemplos de faltas notáveis que devem ser chamadas, mesmo sendo por vezes consideradas “menos sérias”, incluem:
- (a) **Segurada** com derrubada (especialmente na tacklebox);
 - (b) **Bloqueios pelas costas** em campo aberto;
 - (c) **Substituição Ilegal** quando um jogador deixa o campo por outra área que não sua lateral;
 - (d) **Substituição Ilegal** quando um time tem 12 ou mais jogadores no huddle por mais de 3 segundos (mas não seja exigente quanto ao limite de 3 segundos);
 - (e) **Tocar ilegalmente** intencionalmente um passe para frente;
 - (f) **Saída Falsa** por um back, tight-end ou wide-receiver;
 - (g) **Offside** do Time B em sua linha restritiva num Free Kick curto;
 - (h) **Free Kick que saia pela lateral;**
3. **Tijolo na Mão:** Nós costumamos usar esse termo para se referir a um jogador que queremos olhar com maior atenção. Sua origem é que se você visse alguém do lado de uma vitrine de joalheira com um tijolo na mão, você ficaria suspeito sobre sua próxima ação, e você provavelmente continuaria olhando para ver se ele arremessa o tijolo ou não.
Exemplos incluem: Quando você vir um jogador de ataque perseguindo um jogador de defesa, você pode esperar um bloqueio ilegal pelas costas; Quando você vir um jogador se aproximando de um adversário em velocidade, você pode esperar um bloqueio ilegal pelo lado cego.

3.3 – Faltas com Contato

1. **Segurada de Ataque (OFH):**
- (a) Só chame quando *todas* as seguintes condições forem identificadas:
 - (i) A falta é **visivelmente aparente**. Ex: Se ela não aparece no vídeo, não chame.
 - (ii) A falta **afeta a jogada ou é notável**. Ex: Se não for no ponto do ataque e não for notável, não chame.
 - (iii) A ação é **demonstrativamente restritiva**. Ex: Se o jogador não é ilegalmente atrasado ou forçado a tomar uma rota mais longa até seu alvo, não chame.
 - (iv) A falta cria uma desvantagem ao oponente. Ex: Se ela eficientemente move o jogador para a direção que ele deseja ir, não chame.
 - (b) Ações que constituem segurada de ataque incluem:
 - (i) **Segurar e Restringir:** segurar o corpo ou uniforme de um adversário de maneira que restrinja sua habilidade de ir na direção que ele quer ir.
 - (ii) **Enganchar e Restringir:** enganchar uma mão ou braço no corpo do adversário (além da moldura do corpo apresentada ao bloqueador) de maneira que restrinja sua habilidade de ir na direção que ele quer ir.
 - (iii) **Derrubada:** derrubar um adversário no chão (segurando ou engançando) quando ele não quer ir para o chão. Note que bloquear um adversário para o chão com o uso das mãos ou braços dentro da moldura do corpo do adversário (ou nas costas, se for dentro da zona de bloqueio livre) não é ilegal.
 - (c) Um jogador foi restringido se:
 - (i) Ele não consegue virar ou mudar de direção por causa do contato restritivo contínuo.
 - (ii) Seu torso é girado porque o bloqueador tem seus braços em volta dele.
 - (iii) Ele não consegue se separar ou desconectar do adversário virando, girando, parando, etc.
 - (iv) Seu equilíbrio é mudado ou seu movimento natural de pés é perturbado.
 - (d) **Nenhuma vantagem é conquistada normalmente, então não** marque segurada se qualquer uma das seguintes condições for cumprida, a menos que a falta seja realmente notável:
 - (i) o jogador segurado dá o tackle (atrás da zona neutra ou quando não houver zona neutra);
 - (ii) o jogador bate ou intercepta um passe;
 - (iii) o jogador recupera um fumble;
 - (iv) no ponto de ataque em corrida, os adversários estão alinhados e se movendo juntos, e nenhuma restrição acima é percebida;

- (v) se acontece ao mesmo tempo em que o tackle ocorre em outro ponto do campo;
- (vi) é atrás da zona neutra e um passe para frente já foi lançado, ou está no processo de ser lançado;
- (vii) é parte de um bloqueio duplo (a menos que ocorra uma derrubada, ou que o defensor saia do bloqueio duplo e seja puxado de volta);
- (viii) é o resultado de um rip da defesa (Ex. o defensor levanta o braço do bloqueador);
- (ix) o jogador segurado não se esforça para se livrar do bloqueio (ex. ele “desiste”).
- (e) Segurar a camisa de um adversário *não* é o mesmo que segurar um adversário. Para um puxão de camisa ser falta, ele deve claramente restringir o movimento do jogador.
- (f) Observar a *desconexão* de adversários é tão importante quando observar a conexão. Se um defensor sai de um bloqueio e consegue continuar normalmente na direção que ele quer ir (normalmente em direção à bola), então é improvável que tenha ocorrido segurada.

1. Segurada de defesa (DEH):

- (a) Downfield em jogadas de passe, qualquer lugar é ponto de ataque – uma falta em um receptor elegível pode acontecer em qualquer lugar.
- (b) Sempre marque faltas que evitem que um passador lance a bola e levem a um sack.
- (c) **Clotheslining** (fazer contato violento contra um receptor acima dos ombros com o braço rígido) um receptor na cabeça ou pescoço deve ser marcado como falta pessoal (e talvez como Mirar).
- (d) Contato que não impeça claramente um receptor deve ser ignorado.
- (e) Uma segurada da camisa que restrinja um receptor e perturbe seus passos deve ser marcada.
- (f) Segurada deve ser marcada contra defensores que claramente restringem ilegalmente a habilidade de um jogador de ataque bloquear para o carregador da bola (isso inclui um jogador de linha fazendo *pull* em jogadas de corrida), mas não se o jogador de ataque estiver muito longe da jogada para se envolver.
- (g) Segurada de defesa não deve ser marcado em contatos que ocorram depois do passe ser lançado para o lado oposto do campo (a menos que seja uma clara tentativa de restringir um jogador de ataque conforme (f) acima). No entanto, se a falta ocorrer em qualquer lugar enquanto o quarterback ainda estiver com a bola e estiver procurando um receptor, então marque, mesmo que a bola acabe indo para outro lugar. A falta pode ter tido efeito na jogada. O momento da segurada é importante.

2. Uso ilegal das mãos (IUH):

Marque da mesma forma que segurada de ataque. No entanto, **se o contato inicial do bloqueio for no capacete ou grade do oponente por mais que um breve instante, isso deve sempre ser chamado como uma falta pessoal**. Tenha certeza de que você vê o contato inicial: não é falta se a mão do jogador escorregar para cima dos ombros do adversário.

3. Bloqueio abaixo da cintura (PF-BBW) e clipping (PF-CLP):

- (a) Quando em dúvida, a bola não saiu da zona de bloqueio livre (para bloqueios por trás).
- (b) Nos primeiros três segundos depois do snap, quando em dúvida, a bola não deixou a tackle box (para bloqueios pela frente). Depois disso, quando em dúvida, ela deixou a tackle box.
- (c) Para marcar clipping você precisa ver duas coisas:
 - (i) o último passo do bloqueador antes do contato (para que você tenha certeza de que sabe a direção da qual ele veio), e
 - (ii) você precisa ter visto o adversário ser atingido antes do bloqueio (para saber se ele deu as costas ou não). Você precisa ver o ponto do contato inicial. Lembre que o contato lateral é legal. Veja a ação inteira.
- (d) Lembre-se que é a direção relativa à área de concentração do bloqueado (não o ponto de contato) que determina se um bloqueio abaixo da cintura foi “direcionado pela frente” ou não.
- (e) **Não é uma falta por bloqueio abaixo da cintura ou clipping se o contato ocorre porque o bloqueador escorregou ou caiu e o oponente então se choca contra ele.**

4. Bloqueio ilegal nas costas (IBB):

- (a) Antes de marcar, aplique as mesmas condições que você aplicaria para uma segurada, mas também aplique as condições para clipping, particularmente a necessidade de ver a ação

inteira.

- (b) Se uma mão estiver no número e a outra na lateral, e a força inicial for no número, é um bloqueio nas costas.
- (c) Um bloqueio que se inicia na lateral e termina nas costas não é uma falta desde que haja contato contínuo.
- (d) Tocar um adversário nas costas não deve ser marcado a menos que resulte em queda ou perda de equilíbrio suficiente que o faça perder a passada e não fazer o tackle ou bloqueio. Lembre-se, a falta é por bloqueio ilegal nas costas, não toque ilegal nas costas.
- (e) Atacar um jogador pelas costas longe da jogada pode ser considerado violência desnecessária. Isso pode ser marcado independente do momento do bloqueio com relação ao fim da jogada.
- (f) Esteja particularmente atento quando vir um jogador do ataque perseguindo um jogador da defesa (e vice-versa quando o jogador da defesa não está tentando chegar à bola). **Imagine que ele tem um “tijolo nas mãos”.**

5. **Violência ao passador (PF-RTP):**

- (a) Se o contato inicial do jogador da defesa com o passador for na cabeça, é sempre falta a menos que o passador abaixe para o contato, ou o contato for leve. No entanto, só é targeting se o contato for bem além da tentativa de um tackle legal ou de bloquear ou desviar um passe.
- (b) Contato com a área do joelho ou abaixo em um jogador de ataque em postura de passador é aplicado conforme a Regra 9-1-9-b. Contato leve deve ser desconsiderado.
- (c) É falta se o defensor (na frente do passador) der dois passos antes de fazer contato com o passador depois da bola solta/lançada. Um defensor atrás do passador tem uma margem maior para esta chamada.
- (d) Jogadores de defesa tentando evitar ou reduzir o contato ganham o benefício da dúvida. **Um contato fraco ainda pode ser considerado faltoso, se for realmente atrasado. (Quanto mais tardio é o contato, menor deve ser a tolerância com a força necessária para considerá-lo uma falta).**
- (e) Quando em dúvida, é violência ao passador se a intenção do defensor for punir
- (f) **Quando considerando faltas por violência ao passador, há quatro possibilidades**
 - (i) O contato é alto (na região da cabeça/pescoço do passador); o momento não importa. Esta será ou uma falta por Mirar (se as condições foram atingidas) ou por violência ao passador (se contato violento contra a região da cabeça/pescoço do passador não escalar ao nível de uma falta por Mirar).
 - (ii) O contato é baixo; o momento não importa. O jogador ofendido deve estar em postura de passador. Contato violento contra a região do joelho ou abaixo é uma falta.
 - (iii) O contato é tardio; não importa em qual região do corpo do passador. Contato após o passe ser lançado, que seja evitável ou com intuito de punição é uma falta.
 - (iv) Contato que não é violento ou punitivo; mesmo que alto, baixo ou tardio. Isso não é uma falta.

6. **Violência/investida contra o chutador (PF-RTK/RNK):**

- (a) Geralmente, contato com a perna de chute do chutador deve ser considerado como investida ao chutador, e contato com a perna de apoio (mesmo que esteja fora do campo) deve ser considerado como violência ao chutador.
- (b) Sempre que o chutador ou holder for derrubado, deve ser marcada violência.
- (c) Quando o chutador faz um movimento antes do chute que não seja parte do movimento normal de chute, não é mais óbvio que um chute será feito, e provavelmente não haverá falta, a menos que o defensor queira puni-lo. Note que chutadores “de rugby” (que chutam enquanto correm) merecem tanta proteção quando chutadores convencionais depois de terem chutado a bola. Mas qualquer contato com um chutador antes do chute é simplesmente um tackle no carregador da bola.
- (d) Mesmo que o snap seja ruim, um chute ainda pode ser óbvio. Contanto que o chutador ou holder pegue a bola e comece logo o movimento normal de chute, ele ainda deve ser protegido (sempre considerando que a bola é chutada).

7. Interferência de passe de defesa (DPI):

- (a) Ações que constituem interferência de passe de defesa incluem:
- (i) **Não jogar a bola** – Contato cedo por um defensor (que não está jogando a bola) que impede ou restringe o recebedor da oportunidade de fazer uma recepção.
 - (ii) **Atropelar um adversário** – Atropelar um adversário (ex. contato pelas costas ou pela lateral dele oposta à bola), **estando ou não o defensor jogando a bola**.
 - (iii) **Segurar e Restringir** – Segurar o braço de um recebedor de maneira que restrinja sua oportunidade de receber um passe.
 - (iv) **Bloqueio com o braço** – Estender um braço na frente do corpo de um recebedor para impedir sua habilidade de receber um passe, esteja ou não o defensor jogando a bola.
 - (v) **Corte** – Cortar a rota ou levar o recebedor para fora do caminho da bola fazendo contato com ele sem jogar a bola (ex. antes do defensor olhar para bola).
 - (vi) **Enganchar e girar** – Enganchar um recebedor na cintura fazendo com que seu corpo gire antes (mesmo um pouco antes) da bola chegar (mesmo que o defensor esteja tentando chegar na bola).
- (b) Ações que não constituem interferência de passe de defesa incluem:
- (i) Contato acidental das mãos, braços ou corpo do defensor na ação de ir para a bola sem afetar materialmente a rota do recebedor. Se houver dúvida se a rota foi materialmente afetada, não há interferência de passe.
 - (ii) Tropeçar nos pés sem querer quando ambos (ou nenhum) estão jogando a bola.
 - (iii) Contato ocorre durante um passe que é claramente inalcançável pelos jogadores envolvidos.
 - (iv) Deixar a mão encostada no recebedor sem girar ou impedi-lo até que a bola chegue.
 - (v) Contato em um passe “hail mary” a menos que seja interferência de passe clara e notável.
- (c) Notas adicionais:
- (i) Um jogador parado (em posição de receber a bola) que seja deslocado de sua posição, sofreu falta.
 - (ii) Nunca é interferência de passe se um defensor toca a bola antes de fazer contato com o adversário.
 - (iii) Interferência deve ser notável para ser marcada.
 - (iv) Lembre que a defesa tem tanto direito ao passe quanto o ataque.
 - (v) É crucial identificar quais jogadores estão jogando a bola e quais não estão.
 - (vi) Normalmente, um recebedor do ataque vai tentar receber a bola com as duas mãos. Se o defensor levanta apenas uma mão, saiba o que a outra mão está fazendo.
 - (vii) Ao julgar se um passe é alcançável, imagine a distância que o recebedor teria que correr e a altura que ele teria que pular, se não fosse impedido.
 - (viii) Não há falta quando o contato é simultâneo ao toque na bola (“bang-bang”). Quando em dúvida, o contato é simultâneo ao toque na bola.

8. Interferência de passe de ataque (OPI):

- (a) Ações que constituem interferência de passe de ataque incluem:
- (i) **Empurrar** – Iniciar contato com um defensor empurrando-o para criar separação na tentativa de receber um passe.
 - (ii) **Atropelar** – Atropelar um defensor que está estabelecido no campo.
 - (iii) **Bloqueio** – Antes do passe ser lançado, bloqueio que ocorra em qualquer lugar no campo fundo. Depois do passe lançado, bloqueio que ocorra no campo fundo até umas 20 jardas (ou mais se o passe for atrasado) do ponto para onde a bola foi lançada.
 - (iv) **Pick** – Trombar propositalmente (iniciando contato) em um defensor que está tentando cobrir um recebedor. Não é falta se o contato ocorrer ao mesmo tempo em que o passe for lançado.
- (b) Ações que não constituem interferência de passe de ataque incluem:
- (i) Contato acidental das mãos, braços ou corpo do recebedor na ação de ir para a bola sem afetar materialmente a rota do defensor. Se houver dúvida se a rota foi materialmente afetada, não há interferência de passe.
 - (ii) Tropeçar nos pés sem querer quando ambos (ou nenhum) estão jogando a bola.

- (iii) Contato ocorre durante um passe que é claramente inalcançável pelos jogadores envolvidos.
 - (iv) Bloqueio em campo fundo quando um passe é legalmente jogado fora, para fora de campo ou perto de uma lateral.
 - (v) Contato em uma jogada com *pick* quando o defensor já está bloqueando o jogador do ataque.
 - (vi) Contato em um passe “hail mary” a menos que seja interferência de passe clara e notável.
- (c) Notas Adicionais:
- (i) Contato não-flagrante bem distante da jogada não deve ser chamado.
 - (ii) Bloqueio em campo fundo ainda pode ser chamado se o passador se livrar legamente da bola, salvo se for para fora de campo ou perto da lateral (Mecânica 3.3.9.b.iv).
- (d) Quando em dúvida se um jogador iniciou o bloqueio, considere que quem iniciou é aquele que está mais em pé ou inclinado para frente enquanto o bloqueado está sendo levado para trás.
9. **Late hit (PF-LHP/PF-LTO):**
- (a) Quanto mais *atrasado* for o contato, menos violento ele precisa ser para garantir uma falta. Quanto mais *cedo* for o contato, mais violento ele precisa ser para garantir uma falta. Fique mais propenso a marcar quanto mais tarde ou quanto mais violento for o contato. Contato leve imediatamente após a bola morta não deve ser marcado. Quanto mais “mal-comportado” qualquer um dos times estiver sendo no jogo até ali, mais propenso você deve estar a chamar uma falta para manter o controle do jogo.
 - (b) Qualquer empurrão intencional contra um carregador da bola fora de campo é falta.
 - (c) Quando o carregador da bola está perto da lateral, contato que ocorre quando ele tem um pé fora de campo é legal.
 - (d) Quando o carregador da bola saiu de campo, mas continua correndo pela lateral dentro de campo, qualquer contato subsequente é legal contanto que ele não tenha desacelerado e o apito não tenha soado.
10. **Facemask (PF-FMM):** Lembre que a falta por facemask envolve segurar o capacete ou facemask, não simplesmente tocar.
11. **Violência desnecessária (PF-UNR):**
- (a) Um ato que ocorra bem longe da jogada pode ser classificado como falta pessoal mesmo que o ato em si seja legal. Em outras palavras, a localização dos jogadores em relação à jogada pode causar uma falta, não a legalidade do contato.
 - (b) Certifique-se de que o ato não seja justificado por uma situação da jogada (ex. retorno de interceptação ou de fumble, ou uma jogada que deu errado). Se um jogador está em posição de influenciar a jogada ou se movendo em direção a ela, ele é um alvo legal: se ele está parado, não é.
 - (c) Não é falta se dois jogadores estão se bloqueando – apenas contato contra um jogador despreparado precisa ser penalizado.
 - (d) Para contato desnecessário longe da bola próximo do fim da jogada, considere falta em bola morta ao invés de em bola viva.
 - (e) Quando um jogador é atingido depois de ter desistido, a falta deve ser marcada.
 - (f) Depois de um touchdown, se houver contato violento contra o carregador de bola que seja obviamente tardio e intencional, uma falta deve ser marcada.
12. **Violência ao snapper (PF-ICS):**
- (a) Essa falta só pode ocorrer quando for razoavelmente óbvio que um chute de scrimmage será feito. Ex: apenas em tentativas de Field Goal ou PAT, ou quando um time se alinha em formação de punt em 4ª descida.
 - (b) Não seja chato sobre o intervalo de um segundo. Se o snapper estiver de pé antes de um segundo passado, permita o contato; mas se ele levar mais tempo para se reerguer, dê mais proteção a ele.
 - (c) Não marque falta se um defensor fizer contato com o snapper depois de ser bloqueado por um jogador de linha adjacente.
 - (d) Desclassifique qualquer jogador que tentar punir o snapper com contato em seu capacete, ou

faça contato com o topo do seu próprio capacete no snapper.

13. **Mirar e Iniciar Contato com o Topo do Capacete (PF-TGC/TGD/TGB):**

- (a) A definição de jogador indefeso é conforme a Regra 2-27-14, além da seguinte: (i) um jogador tentando recuperar um fumble; (ii) um long-snapper protegido pela regra 9-1-14. Em dúvida o jogador é indefeso.
- (b) Se o contato não é tardio, então o carregador de bola não é considerado indefeso no que diz respeito à Mirar. Um contato que seja simultâneo (ou uma fração de segundo depois) de um carregador de bola ajoelhar não é atrasado.
- (c) Checklist para faltas por Mirar (Adaptado da apresentação de Dean Blandino, em Agosto de 2021)
 - (i) O jogador recebendo o contato é indefeso (Regra 2-27-14)? Se sim, então a Regra 9-1-4 está em escopo. Se não, então é a Regra 9-1-3 no escopo.
 - (ii) Há um indicador de Mirar presente (Regra 2-35)? O jogador abaixa sua cabeça para fazer contato com a coroa? Ele se lança para atacar a área da cabeça e pescoço? Ele agacha e em seguida se impulsiona para atacar a região da cabeça e pescoço? Ele lidera com o capacete, ombro, antebraço, mãos ou cotovelo?
1. Qual era a postura corporal de quem inicia o contato? Se sua cabeça permanece alta então há menor chance de haver um indicador do que permanecer baixa. Com que parte do corpo ele está liderando o contato? Sua trajetória é para cima (indicador) ou só de atropelar (sem indicador)?
2. O jogador que inicia ataca com força? Um ataque envolve movimento para a frente, para cima ou para baixo. Se ele está estacionário, está absorvendo contato.
 - (i) O contato foi iniciado com a coroa do capacete ou contra a região da cabeça/pescoço do oponente?
 - (ii) O contato foi violento?

14. **Tackle pelo Colarinho [Horsecollar Tackle] (PF-HCT):**

- (a) As duas exigências para essa falta ser marcada são:
 - (i) o defensor segura a gola ou área do nome; e
 - (ii) o carregador da bola – ou quem simula ter a bola - é puxado para baixo.
- (b) Assim como outras faltas de segurança, quando em dúvida se foi ou não falta, marque.
- (c) No entanto, só segurar qualquer outra parte da camisa e puxar o carregador da bola – ou quem simula ter a bola - para baixo não é falta.

15. **Chop block (PF-CHB):**

- (a) Não é falta se tanto o jogador de cima quanto o de baixo apenas encostarem ou fizerem contato leve com o adversário. Deve haver força em ambos os bloqueios para mudar a trajetória das partes do corpo do adversário.
- (b) Pela regra, não é falta se o defensor iniciar o contato.

16. **Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego (PF-BSB):**

- (a) “Contato violento” requer o desenvolvimento de um *momentum*. É menos provável que ocorra se um jogador está se movendo lentamente. É mais provável que aconteça quanto maior for a distância que o jogador corre em alta velocidade.
- (b) Quando um bloqueador faz contato contra um oponente com braços ou mãos estendidos, seus cotovelos e ombros vão inevitavelmente amortecer o impacto, diminuindo a força.
- (c) Um jogador que esteja parado ou se movendo lentamente não pode estar “atacando um oponente” e, portanto, não pode ser culpado de um bloqueio ilegal pelo lado cego.
- (d) Um bloqueio em “campo aberto” geralmente (i) é fora da tacklebox, após a tacklebox se desintegrar ou após a linha ofensiva se dispersar; (ii) é mais de 2 segundos após o snap; e (iii) envolve jogadores que tipicamente estiveram mais de 5 jardas distantes um do outro ou por 2 ou mais segundos antes do bloqueio.
- (e) Esteja particularmente alerta quando vir um jogador se aproximando do oponente em velocidade pelo lado ou por trás. Imagine que ele tem um tijolo na mão.

17. **Sumário:** Quando considerando faltas pessoais, pergunte-se se o potencial infrator teve opções. Ele poderia ter escolhido fazer algo diferente a respeito do contato? Penalize jogadores que escolhem a pior opção.

3.4 – Faltas Sem Contato

1. **Atraso de Jogo [Delay of Game] (DOG)**
 - (a) Se o Time A ainda estiver no huddle, ou indo para a formação, com 10 segundos no relógio da jogada, avise-os verbalmente que faltam menos de 10 segundos. Sempre jogue a Flag quando o relógio chegar a zero, a menos que o snap esteja na iminência de ocorrer (ex. o quarterback está chamando os “huts”), nesse caso, ele pode ter alguns segundos extras.
 - (b) Se houver um relógio de jogada visível, quando ele chegar a zero, olhe e veja se a bola foi posta em jogo. Caso não tenha, jogue a Flag.
 - (c) Depois de uma pontuação, é atraso de jogo se qualquer time não estiver em campo (ou em campo, mas em huddle) dentro de um minuto, independente da bola estar pronta para o jogo ou não. Em uma primeira ocorrência, avise ao Head Coach ao invés de jogar a Flag.
 - (d) Se nenhum jogador do Time B estiver pronto para jogar a qualquer momento quando o Time A estiver pronto para fazer o snap da bola, penalize o Time B por atraso de jogo. Não dê ao Time A uma jogada grátis. Perto do fim de um pedido de tempo (geralmente 15 segundos antes de seu término), os árbitros nas laterais são responsáveis por garantir que os capitães ou técnicos dos times saibam que o tempo vai acabar.
 - (e) Se o Time A fizer substituições de última hora (correndo para linha de scrimmage enquanto substituem), o Time B deve ter a oportunidade de “se equiparar”. Se o relógio da jogada zerar antes do snap, os árbitros devem determinar se o Time B teve ampla oportunidade de reagir à substituição corrida. Se o Time B reagiu prontamente, mas o relógio zerou, Time A será punido por atraso de jogo. Se todos os jogadores correm ou trotam para dentro ou fora de campo, então o Time B está reagindo prontamente; Se o Time B demorou a substituir, então o Time B será punido pelo atraso de jogo (Regra 3-5-2-e).
 - (f) Se o Time A faz o snap da bola em uma situação onde lhes foi pedido para não fazer (Ex: Enquanto o Time B está se equiparando às suas substituições), numa primeira ocorrência encerre a jogada e dê um aviso ao time infrator. Penalize por Atraso de Jogo a partir da segunda ocorrência (Regra 3-5-2-e).
2. **Jogadores não passaram a marca de nove jardas (SUB):** Não marque esta falta se o Time B está reagindo ao jogador infrator (Ex: Um jogador do Time B se alinha marcando este jogador).
3. **False start (FST):** Movimento de um jogador do ataque não é false start a menos que (i) seja o movimento de um ou ambos os pés; (ii) seja brusco; ou (iii) cause um movimento imediato de reação de um defensor e esta seja a primeira vez que esse movimento é visto. Se um running back erra a contagem do snap, faz um movimento brusco e para repentinamente, é false start. (Se ele estivesse entrando em motion, não pararia subitamente). Se há dúvida quanto ao movimento ser antes do snap, não foi.
4. **Offside (DOF):**
 - (a) Quando um jogador de defesa, antes do snap, se mexe e um jogador do ataque se mexe depois, uma conversa entre Umpire e Wings é obrigatória. Ela serve para determinar se o defensor estava na zona neutra e se o jogador do ataque foi ameaçado. Quando em dúvida, o jogador do ataque foi ameaçado. Se o jogador do Time A se mexe sem ser ameaçado, é false start.
 - (b) Quando um defensor, antes do snap, cruza a zona neutra e segue em direção a um back do Time A, é falta em bola morta por offside. O momento para marcar essa falta é quando o defensor cruza a linha da cintura do jogador de linha do Time A mais próximo.
 - (c) Não marque offside se o jogador da defesa está parado invadindo a zona neutra por pouco.
 - (d) Não seja muito exigente com offside, especialmente em campos não perfeitamente marcados.
 - (e) Não marque offside se o defensor está indo para frente no snap mas não entrou na zona neutra.
5. **Sinais para confundir (DOD):** Regra 7-1-5-a-5 proíbe jogadores de defesa de usarem palavras ou sinais que possam interferir com os sinais do ataque. Isso inclui palmas ou qualquer outro barulho imitando sinais de ataque.
6. **Motion ilegal (ILM):** Um jogador está em motion ilegal somente quando seu movimento para a frente é notável. Um jogador em motion num ângulo para a frente no momento do snap cometeu

uma falta em bola viva, **não uma saída falsa**.

7. Inelegível em Campo Profundo (IDP):

- (a) Marque apenas se for notável.
- (b) Um inelegível precisa estar claramente mais do que 3 jardas além da scrimmage no momento em que o passe é lançado – não seja extremamente criterioso se o jogador estiver há apenas 3 jardas. Seja cauteloso que se o jogador for visto 5 jardas além e indo para frente no momento em que o passe passa por ele, ele provavelmente não estava a mais de 3 jardas além da scrimmage quando o passe foi lançado.
- (c) Se um jogador de linha bloqueia além da scrimmage, marque inelegível além da scrimmage a menos que ele avance o suficiente para bloquear um linebacker ou defensive back em cobertura de passe. Nesse caso, marque interferência de passe de ataque (OPI).
- (d) Somente considere que um Wide-Receiver está cobrindo **outro receptor interno (Slot Receiver, Tight-End)** na linha de scrimmage se não houver qualquer escalonamento entre seus alinhamentos. Quando em dúvida, o **receptor interno não** está coberto.
- (e) Não marque esta falta se o ataque está legalmente lançando a bola além da zona neutra para evitar a perda de jardas.
- (f) Não marque esta falta se um passe em screen é lançado forte demais e aterrissa além da zona neutra, a não ser que a presença de um jogador inelegível impeça que um defensor recepcione a bola.

8. Interferência com a Oportunidade de Receber Chute (KCI):

- (a) Qualquer coisa que impeça o receptor da oportunidade de receber uma bola deve ser marcada como falta. Isso inclui:
 - (i) contato com o receptor (mesmo que acidental);
 - (ii) correr muito perto do receptor;
 - (iii) parar muito perto do receptor;
 - (iv) gritar **ou fazer outro barulho intencionalmente** enquanto perto do receptor;
 - (v) balançar os braços na frente do receptor;
 - (vi) **forçar o receptor** a dar um passo ao redor do oponente ou alterar sua rota num esforço para pegar a bola.
- (b) Não é falta quando:
 - (i) um jogador do Time A passa correndo pelo receptor sem tocá-lo ou fazê-lo mudar a rota;
 - (ii) o receptor “desiste” facilmente da tentativa de receber o chute;
 - (iii) o receptor recebe a bola, não há contato e a gravidade da interferência sem contato é mínima ou há dúvida dela: não dê 15 jardas de penalidade de graça.
- (c) Um jogador que faz contato violento com um receptor em potencial cometeu uma falta pessoal ostensiva e deve ser desclassificado. Dê apenas o sinal de falta pessoal (não o sinal de interferência) nesse caso.
- (d) Um jogador no processo de receber um chute deve receber uma oportunidade sem impedimento de completar a recepção antes de receber contato. Essa proteção termina se o jogador comete muff na bola, a menos que ele tenha dado um sinal válido de fair catch e ainda tem oportunidade de completar a recepção (Regra 6-5-1-b).

9. Intentional grounding (ING):

- (a) Não marque se o passador receber contato **claramente depois** de iniciar o ato de lançar a bola, ou se a bola **tiver sido** tocada. Sob essas circunstâncias você deve considerar que o passador tinha intenção de lançar a bola para um receptor.
- (b) Marque se o passador receber contato **antes** de iniciar o ato de lançar a bola. Ele não pode se livrar da bola para evitar o sack. Em algumas circunstâncias pode ser apropriado marcar a bola morta porque ele foi segurado e seu avanço foi impedido (maior avanço), ao invés de penalizar por intentional grounding.
- (c) Não marque intentional grounding se o passador jogar a bola fora (a menos que direto para baixo) sem estar sob pressão da defesa. Ele pode gastar uma descida se não estiver em perigo de sofrer um sack. O relógio não é um fator.
- (d) Não há necessidade de marcar se o passe for interceptado **e** essa for a única falta marcada.
- (e) Fazer a bola chegar a uma jarda da zona neutra é perto suficiente. Não seja técnico demais

com isso.

- (f) Se o passe for tocado por um recebedor inelegível, normalmente seria falta por toque ilegal. No entanto, se o passador faz isso de forma intencional para evitar perda de jarda, a falta por intentional grounding é justificável. Por regra você não pode ter toque ilegal de um passe ilegal.

10. **Substituição ilegal (SUB):**

- (a) Se um jogador substituído está deixando o campo ou Endzone mas está claramente em campo no snap, **a falta deve ser marcada**.
- (b) Um jogador substituído que volta a entrar em campo depois de sair cometeu uma falta. Contudo, um jogador que deixa o campo acreditando ter sido substituído, mas que de fato não foi, deve ser permitido a reingressar sem uma penalidade (considerando que este processo não foi feito para enganar o adversário).
- (c) Se substitutos entram em campo **pensando que a bola está morta** mas não interferem com a jogada, não marque.
- (d) Se o ataque quebra o huddle com mais do que 11 jogadores em campo, isso confunde o adversário e deve ser penalizado. No entanto, só pode haver falta se a bola tiver sido declarada pronta para o jogo (Regra 2-14) ou o 12º jogador não deixa o huddle imediatamente.
- (e) Se a defesa tiver mais do que 11 jogadores em campo quando o snap for iminente (ou acabou de acontecer), **não há falta até que o snap da bola seja feito**.
- (f) Faltas associadas ao processo de substituição e ter mais do que 11 jogadores em campo normalmente serão violações da Regra 3-5. No entanto, uma tentativa intencional de confundir os adversários usando o processo de substituição deve ser penalizada como tática injusta (9-2-2-b).

11. **Não usar equipamento obrigatório:**

- (a) Considere o não uso do protetor bucal ou da presilha de queixo presa tão grave quanto não usar capacete. Se você vir um jogador saindo do huddle sem protetor bucal ou com a presilha solta, lembre-o de corrigir o equipamento. Jogadores que ignorarem o aviso devem ser administrados por regra (Regra 1-4-8), mas dê aos quarterbacks e outros jogadores chamando sinais mais tempo para se adequarem. Jogadores de linha restritos devem ser punidos assim que colocarem a mão no chão ou perto do chão. O mesmo procedimento se aplica para jogadores que estiverem usando viseiras opacas **ou espelhadas**.
- (b) Não pare nem o relógio de jogo, nem o de jogada. Portanto, é importante tentar lidar com problemas relacionados ao equipamento cedo o suficiente para que o time possa fazer a substituição apropriada. Se o Time A não consegue substituir um jogador rápido o suficiente, então eles sofrerão uma falta por Atraso de Jogo. Se um jogador restrito de linha precisar ser substituído, será uma Saída Falsa quando ele se levantar.
- (c) Para outras violações não críticas de equipamento obrigatório, instrua o jogador a resolver o problema da próxima vez que sair de campo. Se ele ignorar a instrução, quando retornar ao campo, diga para ele sair e resolver o problema imediatamente. Se ele o fizer, tudo bem. Se seu time o substituir imediatamente, não penalize por substituição ilegal. Se seu time pedir Timeout ou sofrer Atraso de Jogo, essa é escolha deles. Se ele permanecer em campo e tentar participar da jogada, lide com ele conforme a regra (Regra 1-4-8).

12. **Equipamento ilegal:** Qualquer coisa que ponha em risco a segurança de um participante deve ser tratada antes da próxima bola ser posta em jogo. Outras infrações podem ser adiadas para o jogador cuidar quando deixar o campo, mas devem ser resolvidas para que ele **retorne legalmente**.

13. **Chutar ilegalmente a bola (IKB):** Se um jogador faz contato intencional na bola com joelho, canela ou pé com o objetivo de dar movimento na bola em qualquer direção, ele está chutando a bola. **Se ela toca seus joelhos, canela ou pé incidentalmente ou como parte de uma tentativa de obter posse da bola, isso não é considerado um chute e, portanto, não há falta**.

14. **Wedge ilegal (IWE):** Para uma wedge ser ilegal (Regra 6-1-10) ela tem que ser formada antes do fim do chute e continuar durante o início do retorno. **Se os jogadores tocam ou seguram as mãos, há uma evidência clara. Não é uma wedge ilegal se os jogadores se movem em direção à**

própria linha de gol. Uma vez que o retorno avance, jogadores se agrupam como consequência da jogada – isso não é considerado uma wedge ilegal.

3.5 – Conduta Antidesportiva e Briga.

1. Comemoração:

- (a) Comemoração é diferente de provocação – seja mais tolerante com isso.
- (b) Uma “dança do sack” sobre um adversário derrubado deve sempre ser penalizada.
- (c) Apenas penalize spike depois de pontuação se for provocativo ao adversário. Não precisa ser intencional, mas precisa ser na direção de um adversário.
- (d) Uma comemoração deve ser penalizada se envolver:
 - (i) Qualquer uma das mais de 20 proibições específicas da Regra 9-2-1;
 - (ii) a bola (exceto spike);
 - (iii) equipamento de jogador;
 - (iv) equipamento de campo (incluindo o gol);
 - (v) qualquer objeto tirado de qualquer pessoa;
 - (vi) qualquer acessório;
 - (vii) um jogador indo ao chão de forma atrasada (não imediatamente depois da pontuação) e de maneira desnecessária.
- (e) Um ato que não esteja na lista acima provavelmente é legal logo, seja tolerante, a menos que você acredite que seja abusivo, ameaçador ou obsceno, provoque má fé ou diminua o jogo. Não seja pudico (excessivamente preocupado em parecer correto, modesto ou justo; ou uma pessoa facilmente chocável ou ofendida com coisas que não choquem ou ofendam outros).
- (f) Se uma comemoração ilegal ocorrer perto da linha de gol, considere que ela ocorre após a pontuação, a menos que um árbitro tenha excelente posição para marcar a falta no ponto exato.
- (g) “Coreografado” significa que um ou mais jogadores claramente combinaram antes, ou ensaiaram o que fariam (como uma dança).

2. Discordância:

- (a) Jogadores jogam com paixão e emoção – técnicos compartilham os mesmos sentimentos. Em vários momentos, jogadores e técnicos podem estar felizes ou tristes, alegres ou decepcionados, satisfeitos ou frustrados. Essas são emoções humanas normais (árbitros as têm também), mas precisam de auto controle.
- (b) Jogadores e técnicos podem se decepcionar. Somente quando a demonstração é excessiva ou desafia a autoridade de um árbitro é que se torna discordância.
- (c) Discordância é quando um jogador, técnico ou outras pessoas sujeitas às regras:
 - (i) fala de maneira abusiva, agressiva ou diminuem de alguma forma um árbitro;
 - (ii) fala de algo como verdade quando é contrária à regra ou à marcação de um árbitro, ou falam de algo como falso quando é verdadeiro.
 - (iii) continua a argumentar um ponto depois de ter sido informado que está incorreto, ou ignorar um pedido para parar;
 - (iv) faz comentários difamando um árbitro ou uma decisão enquanto conversando com pessoas do time;
 - (v) faz gestos (com mãos ou outras partes) que exibam frustração ou falta de respeito por um árbitro;
 - (vi) chuta/joga a bola ou outro equipamento em protesto;
 - (vii) vai agressivamente em direção a um árbitro para argumentar ou reclamar. Discordar é diferente de um jogador ou técnico tirarem uma dúvida genuína.
- (d) Se um jogador ou técnico mostra respeito a um árbitro, o árbitro precisa mostrar o mesmo nível de respeito de volta.
- (e) Diferenciamos discordância aberta de discordância velada. O primeiro é notável, normalmente porque o discurso é alto o suficientemente para muita gente ouvir, ou os gestos são claros e abertos. Discordância velada é quando apenas o árbitro ouve, e pode ser tratada de forma diferente.

- (f) Há seis níveis de resposta à discordância:
- (i) **Ignorar.** Se a discordância foi pequena, e for a primeira ocorrência desse tipo por um time ou jogador, então ela pode ser ignorada. Pode ser um incidente isolado que nunca se repita. No entanto, há sempre o risco de que ignorar uma discordância incentive os participantes a repeti-la. Ignorar certamente não é a resposta ideal para discordância repetida.
 - (ii) **Fingir que não ouviu.** Peça para o jogador ou técnico repetir o comentário como quem não ouviu o que foi falado (“o que disse?”). Se foi impróprio, eles provavelmente não repetirão. Se repetirem, não há dúvida de que a resposta deve ser firme, profissional e rápida.
 - (iii) **Conversa discreta.** Uma conversa discreta com o jogador ou técnico normalmente é mais proveitosa do que uma penalidade imediata. Mostra seu compromisso com a resolução do problema sem precisar recorrer às penalidades por regra.
 - (iv) **Resposta pública.** Às vezes, técnicos ou jogadores precisam ser respondidos de forma incisiva para que seus companheiros ouçam. Isso pode ser necessário para pedir ajuda deles no controle das emoções.
 - (v) **Penalidade.** Se a discordância é repetida uma terceira vez (ou uma vez de forma notável para os torcedores) então precisa ser penalizada por conduta antidesportiva. Isso deve incluir quaisquer ações que envolvam linguagem abusiva, jogar equipamento ou correr em direção a um árbitro.
 - (vi) **Desclassificação.** Se um jogador ou técnico é penalizado por discordância duas vezes, ele deve ser desclassificado sob a Regra 9-2-1. Em casos extremos, um ato de discordância pode ser tão ostensivo que exige desclassificação imediata.

Não há necessidade de passar pelos seis níveis em ordem. Um ato sério (e notável) de discordância pode exigir penalidade imediata, e possivelmente desclassificação.

- (g) Os seguintes atos por um participante devem sempre resultar em falta marcada:
- (i) fazer um gesto agressivo para um árbitro;
 - (ii) falar de forma abusiva, agressiva ou diminuir um árbitro de forma a ser claramente ouvido pelos torcedores;
 - (iii) exibir discordância, como levantar as mãos em descrença;
 - (iv) bater neles mesmos para mostrar como sofreram uma falta;
 - (v) correr diretamente até um árbitro para reclamar de uma chamada;
 - (vi) fazer excessivas perguntas sobre uma marcação, mesmo que de forma civilizada (como em 3.5.2.f.v acima).
- (h) Não saber lidar com discordância é deixar seus companheiros de esporte na mão. A discordância não apenas enfraquece os árbitros, mas pode destruir gravemente a atmosfera e o fluxo de um jogo. **Se você pensa que não se incomoda com discordância e a ignora, lembre-se que o mesmo atleta pode fazer o mesmo comentário para um árbitro menos inabalável na semana seguinte, mas isso pode ser a gota que faz o copo transbordar e causar com que este árbitro desista do ofício.**
- (i) Se você ouvir discordância dirigida a outro árbitro, você deve lidar com ela. Parte importante do trabalho de equipe da arbitragem é cuidar dos seus companheiros dessa forma.
 - (j) Converse com capitães e técnicos e deixe claro que é responsabilidade deles controlar os jogadores para evitar discordância ou coibi-la ao primeiro sinal. Fazer isso mostra que os árbitros estão tentando trabalhar com os times ao invés de simplesmente penalizar.
 - (k) Quando apropriado, aconselhe os técnicos e jogadores a fazerem perguntas genuínas ao invés de comentário sobre o que é verdadeiro ou falso.
 - (l) Se não for tratada, a discordância é como uma doença que cresce e enfraquece a autoridade.

3. Conduta antidesportiva flagrante exigindo desclassificação: Os seguintes atos de conduta antidesportiva normalmente **são flagrantes** e exigem desclassificação:

- (a) Cuspir em um adversário ou árbitro;
- (b) Qualquer linguagem abusiva que envolver referência derogatória à origem étnica, cor, raça,

nacionalidade (exceto no contexto de uma competição internacional), religião/credo, sexo/identidade de gênero, classe ou origem social, orientação política, orientação sexual, deficiência ou qualquer outro discurso com intenção de diminuir ou brutalizar um adversário ou árbitro.

- (c) Qualquer outro ato de conduta antidesportiva que, por sua natureza ou prolongada duração, seja extremamente ofensivo, notável, desnecessário, evitável ou gratuito.
- (d) Qualquer ação especificamente direcionado a um ou mais árbitros, assistentes dos árbitros ou espectadores é geralmente mais extremo do que a mesma ação direcionada a um oponente.

4. Várias faltas:

- (a) Não penalize um jogador ou time duas vezes pelo mesmo ato antidesportivo.
- (b) No entanto, quando houver múltiplos atos distintos do mesmo jogador ou de jogadores diferentes, é correto penalizá-los separadamente. Dois atos antidesportivos do mesmo jogador resultam em sua desclassificação.
- (c) Exemplos de atos separados incluem:
 - (i) uma comemoração proibida seguido de discordância de uma marcação da arbitragem;
 - (ii) provocar um adversário seguido de agradecer à torcida se curvando;
 - (iii) empurrar o adversário depois da bola morta seguido de tirar o capacete;
 - (iv) uma comemoração proibida seguida de um ou mais substitutos entrarem em campo para se juntar à comemoração.
 - (v) um jogador ou técnico reagindo de maneira antidesportiva após ser informado das circunstâncias de uma falta prévia.
- (d) Exemplos de atos que normalmente NÃO seriam considerados como separados incluem:
 - (i) mais de um jogador participando de uma comemoração atrasada, excessiva, prolongada ou coreografada;
 - (ii) um jogador provocando mais de um adversário;
 - (iii) um jogador se curvando em agradecimento em mais de uma direção;
 - (iv) um jogador fazendo um comentário ou gesto antidesportivo e outro alguns segundos depois.

5. Outros pontos sobre conduta antidesportiva:

- (a) **Viva ou morta:** Quando em dúvida se uma conduta antidesportiva ocorreu em bola viva ou morta, considere em bola morta.
- (b) **Quem penalizar:** Não penalize a conduta de qualquer um que não jogador ou técnico. Se mais alguém estiver criando problema, peça à organização do jogo para lidar com a situação.
- (c) **Simulando uma violência:** Normalmente um chutador simulando violência deve ser ignorado. Uma penalidade só deve ser administrada se necessário para manter o controle do jogo.
- (d) **Tirando o capacete em campo:** Jogador que tira seu capacete sem pensar no campo, não deve ser penalizado a menos que (i) esteja direcionando raiva ou crítica ao adversário ou árbitro; ou (ii) comemorando. Lembre-o de manter o capacete na cabeça. Um jogador tirando o capacete próximo à lateral logo antes de entrar na área de time deve ser ignorado.
- (e) **Faltas Técnicas Incomuns:** Quando um participante inadvertidamente quebra uma regra incomum (Ex: Regra 1-4-10), uma primeira ocorrência pode geralmente ser lidada com uma advertência e a exigência de que a infração seja imediatamente corrigida. Uma penalidade só é necessária quando esta infração é intencional.

6. Interferência da lateral:

- (a) Enquanto a bola está morta:
 - (i) Contanto que os participantes na área de time respondam rapidamente à pedidos de recuarem da lateral, não há necessidade de penalizá-los, independente de quantas vezes isso aconteça.
 - (ii) Dê uma falta de interferência da lateral (Regra 9-2-5) apenas se um Head Coach (ex. mais de uma vez) ignorar pedidos (com a bola morta) de manter seu time atrás da lateral enquanto a bola estiver viva ou em ação contínua quando ela estiver morta.
- (b) Enquanto a bola está em jogo:

- (i) Técnicos, substitutos e outros não-jogadores no campo devem sempre ser penalizados por interferência da lateral (Regra 9-2-5). A exceção é não se importar muito se a bola estiver perto da linha de gol do Time B e o pessoal estiver perto da sua área de time.
- (ii) Se eles estiverem além da lateral e da linha da área do técnico, use bom senso e dê um aviso verbal se eles não estiverem causando problema.
- (iii) Qualquer contato entre um árbitro e um membro de time no campo ou entre a lateral e a área técnica (coaching box) deve ser marcado como conduta antidesportiva (Regra 9-2-5-b) que normalmente tem penalidade de 15 jardas do próximo ponto) mesmo para primeira ocorrência também se aplica se não houver contato físico, mas o árbitro é forçado a mudar de direção para evitar o contato ou manter visão do que está observando.

7. Briga

- (a) Três regras falam sobre “atingir” um oponente. Como decidir qual delas chamar?
- (i) Falta Pessoal (Regra 9-1-2-a): Normalmente use esta para ações em bola viva. A não ser que a ação possa causar uma lesão catastrófica, não a considere como Flagrante.
 - (ii) Conduta Antidesportiva (Regra 9-2-1-a-1-j): Normalmente use para ações que aconteçam na sequência da jogada.
 - (iii) Briga (Regras 2-32-1 e 9-5-1): Normalmente reserve esta chamada para ações mais sérias, mais severas e mais prolongadas. É improvável que uma única batida constitua uma briga.

- (b) Se ações são consideradas como “briga”, o jogador precisa ser desclassificado. Não é Briga se os jogadores estiverem apenas se empurrando (sem trocar socos, chutes ou pancadas miradas). Se houver dúvida, não é briga. Não use o termo “soco” para descrever uma agressão a um jogador para um técnico, a menos que ele seja associado com desclassificação.
- (c) Durante uma briga, tente distinguir jogadores (em campo e no início da briga), substitutos e técnicos que participaram ativamente da briga, e aqueles que tentaram separar os brigões. Os últimos não devem ser desclassificados.
- (d) Apenas desclassifique um jogador se você tiver certeza de seu número. Se dois adversários estão brigando um com o outro, não desclassifique um a menos que você saiba a identidade do outro.
- (e) Violência desnecessária quando o Time B não tem oportunidade de vencer, e o Time A tem intenção clara de “ajoelhar”, deve resultar em desclassificação do jogador que comete a falta.
- (f) Se há dúvida quanto à intenção de dar uma cotovelada em um adversário, olhe para a mão do jogador. É natural fechar o punho antes de bater com o cotovelo. Mão aberta provavelmente indica contato acidental.

8. Retaliação:

- (a) Para fins dessa seção, definimos retaliação como quando um jogador comete um ato agressivo em resposta direta a um ato agressivo de um adversário nele mesmo ou em um companheiro de time. Retaliação pode ser por contato físico ou palavras ou atos antidesportivos. Retaliação normalmente ocorre poucos segundos depois do ato original mas pode, em teoria, ser atrasada.
- (b) Normalmente queremos punir mais severamente o participante que iniciou a situação (instigador). A punição, nesse contexto, pode ser um aviso (para pequenas infrações), penalidade (para infrações significativas) ou desclassificação (para infrações sérias).
- (c) Se a retaliação for menos séria do que o ato original, o retaliador pode normalmente receber uma punição menor do que o instigador. Por exemplo, se A31 comete falta por violência desnecessária em B45, e B45 retaliar (a) empurrando A31; ou (b) xingando A31, em ambos os casos provavelmente não puniremos B45, apenas daremos uma advertência. Também se aplicaria se A31 cuspiu em B45 (desclassificação automática de acordo com 3.5.3) e B45 retaliasse empurrando A31. A31 seria desclassificado, mas B45 poderia apenas ser penalizado ou advertido.
- (d) No entanto, se a retaliação se prolongar ou piorar o ocorrido por ser tão (ou mais) séria quanto o ato original, normalmente o retaliador deve receber a mesma punição, ou pior do que o instigador. Por exemplo, se B45 responde com (a) um ato de força igualmente

desnecessário em A31; ou (b) começando uma Briga com A31, ambos devem ser pesadamente penalizados. Em caso de briga, Regras 2-32-1 e 9-5-1 juntas, exigem desclassificação de ambos os jogadores.

- (e) Se a retaliação for atrasada (para a próxima jogada ou depois) e intencional, normalmente é necessário desclassificar apenas o retaliador. Incluindo casos nos quais o retaliador for um companheiro de time do jogador que foi vítima do ataque original.
- (f) Exerça tolerância zero para atos de conduta antidesportiva e Briga em jogos de faixa etária menor.
- (g) Qualquer falta na Seção 9-2 atribuída a um indivíduo conta para sua desqualificação pela Regra 9-2-6-a.

3.6 - Faltas que envolvem vantagem

As seguintes faltas sempre envolvem vantagem, mesmo que não pareça, e devem ser marcadas:

1. Formação ilegal (ILF):

- (a) É sempre falta quando o Time A tem cinco (ou mais) jogadores no backfield no snap. Time A ganha vantagem de bloqueio estando mais longe da defesa.
- (b) Continua sendo falta por cinco jogadores no backfield mesmo que o Time A tenha apenas 10 jogadores (ou menos) em campo no snap.
- (c) Apenas marque falta se o quinto jogador estiver notavelmente fora da linha (ex. sua cabeça está claramente atrás da linha das nádegas do snapper) ou ignorou avisos repetidos (pelo menos 2).
- (d) Seja mais flexível com wide receivers e slot backs ao determinar se eles estão na linha ou fora, do que com jogadores de interior de linha ou tight ends. Seja particularmente generoso em campos não tão bem marcados.
- (e) Em trick plays ou formações não usuais, seja extremamente crítico com a formação e penalize a menos que ela esteja 100% correta.

2. Interferência de passe de ataque (OPI):

Bloqueio em campo profundo do ataque (contra um jogador em cobertura de passe) em jogada de passe para a frente antes da bola ser lançada é sempre interferência de passe de ataque. A defesa (particularmente safeties) podem ver um bloqueio e ler a jogada como corrida, tirando a cobertura de onde ela deveria estar em caso de passe. (Ver parágrafo 3.3.9 para como marcar interferência de passe com a bola em voo).

3. Entregar a bola para a frente ilegalmente (IFH):

Entregar a bola para a frente (exceto quando permitido por regra) é sempre falta. Um time pode ganhar vantagem significativa de jardas (assim como se beneficiar do disfarce) com essa jogada ilegal.

4. Offside em Free Kick (OFK):

- (a) Considere a linha restritiva do Time A como um plano.
- (b) Em um onside ou chute curto (intencional ou não), qualquer jogador (que não o chutador ou holder) que quebre o plano antes da bola ser chutada está em offside.
- (c) Em kickoffs longos não seja tão técnico.
- (d) Apenas marque falta se o jogador do time de chute (que não o chutador) obviamente tiver corrido mais do que 5 jardas em Free Kick. Jogadores ajustando a posição ou alinhamento não devem ser penalizado por terem estado mais de 5 jardas atrás da linha restritiva. O propósito da regra é diminuir a velocidade do jogador no kickoff.

5. Jogador do Time A fora de campo:

- (a) Sempre que um jogador do Time A voltar a campo depois de ter saído voluntariamente durante uma jogada de chute, ou um recebedor elegível tocar a bola ilegalmente depois de sair voluntariamente de campo durante uma jogada de passe, é falta. Um jogador do Time A deixando o campo ganha vantagem porque evita bloqueio. Lembre que um jogador está fora de campo mesmo que apenas um pé toque a lateral ou linha de fundo – isso deve ser marcado.
- (b) Qualquer contato de um jogador do Time B que cause a saída do jogador do Time A deve ser considerado como a causa da saída, considerando que o jogador do Time A tente voltar ao campo imediatamente.

6. **Interferência Com a Oportunidade de Receber um Chute (KCI):** É sempre falta quando contato, mesmo que leve, é feito com um jogador em posição (ou indo para a posição) de receber um chute em voo. Seu equilíbrio terá sido perturbado, diminuindo sua capacidade de receber a bola (Ver também parágrafo 3.4.8).

3.7 – Recepções e fumbles

1. Se a bola vai do controle de um jogador para outro (do mesmo time ou adversário) durante o ato de ganhar posse, a bola pertence ao jogador que teve controle por último (contanto que o controle seja dentro de campo). Isso não é posse simultânea. Se o último jogador a ter controle não o tinha dentro de campo, ou qualquer jogador estava fora de campo ao mesmo tempo em que tocou a bola, a bola é solta fora de campo. Se há dúvida se um jogador tinha controle dentro de campo, não tinha.
2. Se o recebedor tem os dedos do pé dentro de campo, mas seu calcanhar desce fora de campo (ou vice versa, como o movimento natural de um passo), o passe é incompleto. Se seu pé inteiro toca o chão, ele precisa estar todo dentro de campo para a recepção ser completa. Esse princípio não se estende ao pé e perna/joelho, nem a mão e braço/cotovelo – essas são partes diferentes do corpo e apenas o contato de uma delas com o chão é relevante.
3. Não é fumble se a bola é retirada depois do carregador da bola ser levado para trás. A bola está morta no momento em que o carregador da bola teve seu avanço parado.
4. Um jogador tem a bola tempo suficiente para se tornar um carregador da bola quando, depois do seu pé estar no chão, ele for capaz de fazer um dos seguintes (também conhecido como “atos comuns ao jogo”) (Regra 2-4-3):
 - (a) evitar ou desviar de um contato iminente de um adversário
 - (b) guardar a bola
 - (c) avançar com a bola (ou recuar com ela); **ou estendê-la em direção à linha de gol ou de ganho.**
 - (d) dar mais passos enquanto em pé (não caindo no chão)
 - (e) passar a bola ou entregá-la
5. Não seja muito técnico para determinar uma recepção. Não queremos árbitros tentando ter “os melhores olhos da história do jogo” e marcando muitas vezes que o recebedor completou o processo de recepção e sofreu fumble da bola, quando deveria ser um passe incompleto. O princípio mais importante é “quando em dúvida, incompleto.
6. Nós usamos exatamente a mesma abordagem, independentemente de a recepção ser feita na endzone ou no campo de jogo.
7. Ao determinar se o Time A passou ou cometeu um fumble da bola, tenha em mente o seguinte:
 - (a) Qualquer ação pelas mãos do jogador movendo-se para frente e a bola saindo deve ser julgado como um passe para frente.
 - (b) Se o jogador consegue ver o defensor se aproximando, é provável que ele consiga mover suas mãos ou braços antes de receber o contato. Quando ele não vê o contato se aproximando, as chances são maiores de que um fumble tenha acontecido.
 - (c) Após um jogador receber um contato, se a bola aterrissa atrás dele, então é mais provável que um fumble tenha acontecido.
8. **Checklist para posse (Adaptado da apresentação de Dean Blandino, Agosto de 2021):**
 - (a) O controle foi estabelecido com mão(s) e braço(s)? O controle foi estabelecido antes que a bola tocasse o chão (recepção somente)? Movimento sutil não é uma perda de controle, mas uma balançada, “malabarismo”, quique ou mesmo as mãos saindo da bola seriam.
 - (b) Estabeleça qual parte do corpo tocou o chão (ou o pylon) primeiro. Ele foi completado dentro de campo?
 - (c) Quanto tempo levou para que o jogador controlasse a bola?
 - (i) Se de pé, quando ele transicionou de um recebedor para um carregador de bola? Ele teve a habilidade de evitar ou afastar um oponente? Ele guardou a bola, se virou em direção ao avanço e/ou deu passos adicionais? Ele esticou a bola para uma jardagem adicional (linha de gol ou linha necessária)?
 - (ii) Se indo em direção ao chão, ele manteve o controle quando tocou o solo? Ou ele

performou um ato comum ao jogo (Ex: estender para um ganho adicional) em direção ao chão?

3.8– Outras aplicações de regras

1. Sinais de fair catch:

- (a) Não seja implicante com sinais de fair catch. Qualquer sinal de balançar ou levantar um braço acima da cabeça é suficiente para indicar que foi pedido um fair catch.
- (b) Jogadores que estejam obviamente fazendo sombra para os olhos não sinalizaram um fair catch.
- (c) Qualquer sinal de “sai de perto” antes ou depois da bola tocar o chão é um sinal inválido de fair catch.
- (d) Um recebedor que apontar para a bola e mantém suas mãos abaixo dos ombros sem movimento de balançar não fez uma sinalização e pode avançar a bola. Um recebedor que mantém suas mãos abaixo dos ombros e faz um movimento de balanço, ou um que tem a mão acima dos ombros sem movimento de balanço, fez um sinal inválido.

2. **Onside kick em campos mal marcados:** Em campos mal marcados, quando houver dúvida, a corrente pode ser usada após um Free Kick para medir se o ponto do primeiro toque foi ilegal ou não.

3. **Troca de posse perto da linha de gol:** Se uma interceptação, recuperação ou recepção de chute for feito dentro da linha de uma jarda e é imediatamente carregada para a Endzone, tente transformar a jogada em touchback ao invés da exceção de momentum. Quando o Time A tocar ilegalmente um chute perto da linha de gol, tente considerar o toque como dentro da Endzone, particularmente se ele carregar a bola para dentro da Endzone.

4. **Bola saindo da Endzone:** Se houver troca de posse na Endzone (ou a regra da exceção de momentum se aplicar), se há dúvida durante o retorno, a bola NÃO saiu da Endzone.

5. **Tempo nos últimos segundos de um período.**

- (a) Um segundo pode ser suficiente para tornar a bola viva. Se o relógio começar no sinal de Pronta para jogo, o Referee deve esperar que o Time A esteja preparado antes de declarar a bola como pronta.
- (b) Dois segundos não são suficientes para que a bola se torne viva e posteriormente morta (Regra 3-2-5).
- (c) Com cinco segundos ou menos restantes quando o snap da bola é feito, uma tentativa normal de Field Goal deve encerrar o período.
- (d) Nenhum tempo deve ser consumido do relógio se um Free Kick é recuperado de forma limpa por um jogador que está no chão ou tenha sinalizado um Fair Catch. Ao menos um segundo deve ser consumido se ele comete um muff ao tentar receber ou recuperar a bola.

6. **Técnico pedindo Timeout:** Os árbitros não devem se distrair dos seus deveres de jogo pela possibilidade de um Head Coach pedir um Timeout.

- (a) Quando o snap ou Free Kick for iminente (Time A já em formação), os Wings não devem tirar os olhos do campo de jogo. Nessas circunstâncias, o Head Coach pode precisar chamar a atenção de um dos árbitros de dentro do campo (Referee, Umpire, Back Judge), ou mesmo de um Wing da outra lateral que esteja de frente para ele. Um sinal de “T” com as mãos (como o sinal Sup 45) e verbalizar a palavra “tempo” ou “Timeout” são ambos necessários nessas circunstâncias.
- (b) Quando a bola estiver morta e não houver possibilidade de ação no campo, um pedido verbal para um árbitro próximo deve ser suficiente.
- (c) Sob nenhuma hipótese um árbitro deve parar o tempo a menos que tenha certeza de que o pedido de Timeout veio do Head Coach. Se o árbitro tiver dúvida de quem pediu o Timeout, e não possa virar para descobrir, o Timeout não será dado.
- (d) Antes do snap da bola, antecipe-se a um pedido de Timeout por um treinador quando você souber que seu time está com menos jogadores ou parece confuso. Ao final da jogada, antecipe-se a um pedido de Timeout por um técnico ou jogador quando o relógio de jogo estiver correndo e seu time deseja conservar tempo.

7. **Técnicos em campo durante Timeout:** Durante um Timeout de time, não é para se considerar um problema técnicos que entrem em campo até, no máximo, as marcas de nove jardas e não além das linhas de 20 jardas a menos que seu comportamento chame atenção para si mesmos.
8. **Trick plays:** Seja bastante rígido em penalizar trick plays que sejam atos injustos. Tais jogadas incluem (mas não se limitam a):
- trick plays dependendo da bola ser escondida ou substituída (Regra 9-2-2-a);
 - trick plays associadas ao processo de substituição ou simulação de substituições (Regra 9-2-2-b);
 - trick plays envolvendo equipamento de jogadores (Regra 9-2-2-c);
 - trick plays onde o Time A executa uma jogada “convencional” após ter informado aos oponentes que ajoelhariam (veja também 3.8.9.c abaixo) (Regra 9-2-2-d).
 - trick plays com ações ou sons desenvolvidos para fazer a defesa acreditar que o snap não é iminente (9-2-2-d) – isso inclui fingir que há um problema com a jogada chamada, um problema com equipamento, tênis, bola, etc, e fingir lesão (9-2-2-e); também inclui fazer o papel ou funções de um árbitro.

Um bom guia para seguir é que se um ato incomum parecer injusto, ele provavelmente é contra as regras.

9. **Ajoelhar:** Quando o Time A informa aos árbitros que eles pretendem ajoelhar (também conhecido como “victory formation” ou “formação de vitória”):
- Certifique-se de que o Time B foi informado.
 - Lembre o Time A que o Time B ainda pode parar o relógio se tiver pedidos de Timeout sobrando.
 - Lembre o Time A que eles serão penalizados (pela Regra 9-2-2-d) se eles fizerem uma jogada “normal” depois de terem declarado a intenção de ajoelhar (veja também 3.8.8.d acima). (UFA/UFT) Isso inclui não ajoelhar imediatamente (em até 2 segundos) depois de controlar o snap.
 - Lembre o Time B de que o Time A declarou a intenção de ajoelhar em todas as jogadas seguintes, a menos que o Time A informe que vão fazer uma jogada normal; nesse caso, avise isso ao Time B.
 - Aviso o Time B para não “punir” adversários ou tentar interferir com o processo (sem ser tentando conquistar posse legal de uma bola solta).
 - Penalize jogadores de qualquer time que tentarem tirar vantagem da situação para ganhar jardas (Time A) ou punir o adversário (Time B normalmente). Se o Time A gastar o tempo de forma injusta, a Regra 3-4-3 pode ser usada para restaurar tempo ao relógio de jogo.
 - Se o placar é próximo, então o Time B tem um direito legítimo a tentar ganhar posse da bola. Contudo, se a margem do placar for maior do que é razoável ser revertido com o tempo disponível, o Time B não deve instigar qualquer contato violento.
 - Se o Time A estiver alinhado na “formação da vitória” mas não informa aos árbitros ou ao Time B sua intenção de ajoelhar, essa orientação não se aplica e o Time A pode igualmente realizar uma jogada convencional ou ajoelhar (sob seu próprio risco).
10. **Ação Contínua:** Depois de um apito inadvertido, se os jogadores nas redondezas da bola continuarem a jogar por ela, independente do tempo, então esta é a ação imediata contínua. Esse período se estende enquanto esses jogadores nas redondezas continuem a disputar a bola, independente do que os demais jogadores façam no campo.
11. **Lidando com desqualificações:** Um participante desqualificado deve deixar as proximidades do campo (Regra 9-2-6-b) dentro de um tempo razoável. Considerando que ele esteja se movimentando para sair num ritmo razoável, o jogo deve prosseguir. Contudo, o jogo pode precisar ser interrompido se o jogador desqualificado atrair atenção para si ou atrasar sua saída. O time infrator é responsável por escoltar seu participante para fora e pode ser penalizado (por Atraso de Jogo) se isso não for feito. Se o participante desqualificado ou as pessoas responsáveis por ele cometerem uma (possivelmente nova) atitude antidesportiva, eles devem ser penalizados.

4. CHECKLIST PRÉ-JOGO

4.1 – Checklist antes do dia

Nos dias anteriores ao jogo, cada árbitro deve checar:

1. o local da partida
2. o horário do kickoff
3. o horário do encontro da equipe de arbitragem
4. o local do encontro da equipe de arbitragem
5. quem vai viajar com quem (especialmente para reduzir os gastos)
6. o regulamento da competição da partida, incluindo sua duração e se períodos extras devem ser jogados
7. previsão do tempo para o dia do jogo
8. o tipo de superfície de jogo (grama/sintética)
9. se há histórico entre as duas equipes
10. os resultados dos jogos recentes de cada equipe
11. qual cor de uniforme cada time estará usando
12. quem é o Head Coach de cada um dos times
13. se alguém em qualquer um dos dois times está cumprindo suspensões
14. detalhes de contato dos demais membros da equipe
15. seus rádios e outros equipamentos eletrônicos estão completamente carregados
16. o cronograma de atividades pré e pós jogo

Além disso, para jogos internacionais e quando houver viagens longas, e/ou pernoite, cada árbitro deve checar:

17. seus planos de viagem
18. seus planos de hospedagem
19. qualquer planejamento de traslado de/para aeroporto, hotel, campo
20. como suas necessidades de alimentação e hidratação serão sanadas

4.2 - Checklist da organização da partida

O quanto antes após chegar ao local da partida, os árbitros devem conferir todos os itens apropriados da seguinte lista, com os representantes da organização da partida:

1. adequação da área do jogo, marcações de campo, proteção das traves, remoção de perigos, etc
2. cor dos uniformes
3. confirmar o horário do kickoff
4. o horário de entrada em campo dos times
5. se é necessário conferir identidade dos jogadores e, se for, quem e quando fazer
6. operadores dos relógios do estádio
7. narradores e comentaristas
8. apresentação dos times e o horário que ela começará e terminará
9. qualquer VIP ou situações especiais para a cerimônia do cara ou coroa
10. hinos nacionais
11. atividades do intervalo, duração do intervalo, etc
12. atividades após o jogo
13. rádio para o público
14. pagamento da taxa de arbitragem
15. corrente, equipe de corrente e o horário que eles devem estar disponíveis
16. bolas, gandulas e o horário que eles devem estar disponíveis
17. toalhas
18. atendimento médico
19. segurança do vestiário
20. se os árbitros podem receber uma cópia do vídeo do jogo
21. se os árbitros receberão bebidas no intervalo e no fim do jogo

4.3 - Checklist de time

Pelo menos 60 minutos antes do kickoff, o Referee ou outros árbitros devem checar os itens cabíveis da seguinte lista com o Head Coach e a coordenação de cada time:

1. elegibilidade/numeração dos jogadores
2. equipamento dos jogadores
3. se todo mundo na área de time está credenciado
4. formulário do elenco
5. número de capitães
6. se todos os quarterbacks são destros
7. se todos os chutadores são destros
8. número do long snapper
9. jogadas, formações ou situações incomuns
10. quem vai ser o primeiro contato do time em caso de lesões
11. dúvidas de regras
12. controle da lateral, incluindo o nome do “Auxiliar do Para-Trás”
13. procedimento para um pedido de Timeout ou conferência de treinador
14. procedimento para pedir revisão de vídeo

4.4 – Checklist médico

Antes do kickoff, os árbitros devem checar os itens cabíveis da seguinte lista:

1. posicionamento da equipe médica durante o jogo
2. sinais para serem usados para chamar a equipe médica ao campo

5. PRINCÍPIOS GERAIS

5.1– Deveres e responsabilidades

Prioridades gerais (em ordem de importância):

1. Ter conhecimento completo dos deveres da sua posição.
2. Estar ciente dos deveres de cada um dos outros árbitros.
3. Estar preparado e apto para assumir qualquer outra posição se as circunstâncias, assim como lesão ou atraso, exigirem a reorganização da equipe.
4. Saber os sinais e quando e como devem ser usados.
5. Ser capaz de lançar a bola por baixo do ombro por até 10 jardas com uma trajetória plana e o nariz para frente.

Deveres específicos durante o jogo (sem ordem específica):

6. Saber a descida e a jardagem antes de cada snap.
7. Estar pronto para ajudar árbitros fora de posição.
8. Conseguir uma bola nova, se necessário, ao fim de todas as ações.
9. Estar alerta ao que acontece longe da bola quando a jogada deixou sua área.
10. Pedir Timeout para um jogador que esteja obviamente lesionado.
11. Estar preparado, se necessário, para marcar qualquer infração grave de regra que você observe, independente das suas responsabilidades específicas.
12. Observar procedimentos incorretos ou marcações de outros árbitros para tentar evitar que eles cometam erros ou corrigi-los quando necessário.
13. Comunicar-se com seus companheiros, jogadores, técnicos, narradores ou torcedores conforme necessário sempre que algo fora do normal acontecer.

5.2– Arbitrando com bom senso

1. É importante que você marque toda falta que você vir que **seja notável** ou afete o resultado da jogada, a segurança dos jogadores ou a disciplina do jogo. No entanto, por favor lembre-se que nem os torcedores nem os jogadores vieram ver os árbitros passeando pelo campo. Seja cuidadoso e use seu bom senso. Demore um segundo ou dois para lançar a Flag, para te dar tempo de revisar **a situação** mentalmente.
2. Arbitragem preventiva garante que o jogo flua bem e disciplinadamente. Sempre que necessário, converse com técnicos ou jogadores sobre suas condutas. Nunca **ignore** uma falta: você deve fazer alguma coisa a respeito de todas as faltas. Mesmo que você decida não jogar a Flag, fale com o(s) jogador(es) envolvido.
3. Nos momentos corretos, como quando jogadores estão alinhando para um kickoff ou saindo do huddle para linha de scrimmage, lembre-os do protetor bucal e de prender o capacete, e de usar as mãos legalmente. Tente não ser arrogante ao fazer isso.
4. Sempre tome ciência das reclamações dos jogadores. Você não consegue ver tudo em todas as jogadas. Se um jogador reclama de um adversário, prepare-se para observar o próximo encontro deles com mais atenção. Peça ajuda de outros árbitros quando necessário, mas não atrase o jogo para pedir.
5. Ao falar com jogadores, técnicos ou torcedores, seja sempre educado. Sua posição como árbitro não te dá o direito de ser arrogante ou agressivo. Use linguagem calma para desfazer a hostilidade.
6. Quando você tomar uma decisão baseada na sua observação, experiência e conhecimento, não recue. Pressão dos técnicos, jogadores ou torcedores não deve influenciar o seu julgamento. Quando estiver errado, admita o erro, mas não permita que isso afete sua performance.
7. Parabenize jogadores por boa conduta esportiva, mas faça isso sempre pros dois lados.

5.3– Andamento e lesões

1. Sempre tente manter o jogo fluindo, mas não corra. Mova-se rapidamente quando precisar, mas não deixe sua vontade de acelerar a ação interferir nas suas responsabilidades e capacidade de

tomar decisões.

2. Trotar (correr devagar) para posição é sempre melhor do que andar.
3. Quando estiver indo para posição para o próximo snap, fique de frente para bola. Isso pode permitir que o Referee declare a bola pronta para jogo mais cedo, acelerando o andamento do jogo. Isso com certeza vai evitar que você seja surpreendido por um snap rápido e melhorará sua capacidade de observar ações “extracurriculares”.
4. Quando jogadores ficarem frustrados ou irritados, talvez seja necessário diminuir o andamento do jogo para esfriar as cabeças e te dar a oportunidade deles conversarem com você ou com os companheiros de time (legalmente). Por outro lado, uma pequena acelerada no andamento pode ser benéfica para forçá-los a concentrar em jogar mais e falar menos. Use sua experiência para decidir que atitude tomar.
5. Especialmente no calor, encorage verbalmente os jogadores a beber água nas pausas do jogo. Nunca peça um Timeout de Referee exclusivamente para que os jogadores possam beber água. Parar o jogo em um ponto arbitrário vai sempre beneficiar um time sobre o outro. No entanto, use a oportunidade de um Timeout de lesão ou aplicação de penalidade para permitir que os jogadores vão rapidamente até a lateral para beber água.

Lesões:

6. O reconhecimento de jogadores lesionados é uma preocupação de todos os árbitros do jogo.
 - (a) Quando em dúvida sobre a razão de um jogador estar no chão, sinalize Timeout [S3] e chame a atenção da equipe médica presente.
 - (b) Quando em dúvida sobre um jogador ainda de pé, pergunte se ele está OK. Se ele não responder de forma positiva depois de perguntar duas vezes, pare o relógio porque ele provavelmente não está apto a continuar.
 - (c) Preste atenção especial a participantes (jogadores e árbitros) que possam ter sofrido concussão. Esteja atento e procurando pelos sinais de concussão e esteja atento a eles. Qualquer um que demonstrar os sinais deve deixar o campo para ser avaliado e não pode retornar ao jogo a menos que liberado por um profissional médico.
 - (d) Procure também por participantes que estejam sangrando ou cheios de sangue. Eles também precisam deixar o jogo para serem atendidos.
 - (e) O tempo de uma lesão é quando o árbitro a observa e sinaliza um Timeout, não quando a lesão ocorre. Não é necessário restaurar o tempo de jogo se há um atraso em identificar a lesão, salvo se o atraso for significativo.
7. A boa forma de lidar com jogadores lesionados inclui:
 - (a) Nunca acelerar o tratamento de um jogador lesionado.
 - (b) Agir sempre no interesse do jogador lesionado. Normalmente significa chamar o médico do seu time para ficar com ele. Se o time não tiver o próprio médico, a equipe médica do jogo (Ex: Paramédico ou Médico do Jogo) deve ser convocada.
 - (c) Outras pessoas (Ex: um técnico ou companheiro de time) podem querer ficar com o jogador enquanto os médicos são chamados. Cuide disso porque, a menos que você saiba que eles são treinados em primeiros socorros, há a possibilidade (geralmente remota) que eles piorem a situação. Este pode particularmente ser o caso de um osso quebrado ou suspeita de lesões internas. No entanto, permitir que esse pessoal dê apoio moral ao jogador normalmente é a melhor coisa a se fazer.
 - (d) Antes do jogo, peça ao Head Coach para identificar o primeiro atendente de lesões de jogadores, e se eles são capacitados em primeiros socorros (ou melhor, se são paramédicos, fisioterapeutas, médicos, enfermeiros, etc).
 - (e) Em casos nos quais o jogador for menor de idade, todos têm um dever maior de cuidar dele. Permitir um parente em campo para conversar e dar apoio ao jogador enquanto ele está sendo examinado pode ser uma boa coisa a se fazer. A necessidade disso normalmente aumenta conforme a gravidade da lesão, duração da pausa e idade do jogador.
 - (f) O árbitro que reconhecer um jogador lesionado deve anotar seu número e garantir que os parâmetros da Regra 3-3-5 sejam observados.
 - (g) Sempre siga os conselhos e instruções da equipe médica presente quanto à remoção de jogadores do campo. Não acelere o processo.

- (h) Não reinicie a partida enquanto um jogador estiver sendo tratado fora de campo dentro das linhas limitadoras ou mais longe se houver risco para ele e/ou quem estiver o tratando.
8. Cuide de sua própria saúde física e mental. Beba bastante água, especialmente nos dias quentes.

Situações de Hurry-Up (quando o relógio de jogo estiver correndo):

9. Uma situação de “hurry-up” ocorre geralmente ao final do jogo ou do primeiro tempo, mas também pode ser usada como tática em outras horas.
- Time A deseja com urgência pontuar antes do fim do período. No quarto quarto, isso ocorre porque eles estão atrás no placar.
 - Time A jogará com urgência; eles provavelmente não farão huddles e seus jogadores tomarão suas posições para a próxima jogada bem mais rápido que o normal. A contagem de snap será tipicamente curta.
 - Time B irá provavelmente tentar atrasar o jogo para consumir tempo, mas será forçado a responder ao tempo acelerado do Time A.
 - A pressão vai geralmente levar a erros, por parte dos jogadores dos times e (ocasionalmente) pelos árbitros.
10. Nestas situações, posicionar a bola para a próxima descida deve ser feito de forma muito eficiente.
- O Umpire (Ou Center Judge quando a jogada se encerrar no backfield) deve ir e pegar a bola se ela tiver dentro de campo e atuar tanto como Coletor quanto Posicionador. Uma vez que a bola esteja posicionado, e a não ser que haja uma situação de equiparar substituições, deixe-a e mova-se para sua posição pré-snap.
 - Outros árbitros não devem mexer na bola a não ser que sejam entregues a ele.
 - Antecipe que em jogadas que terminem dentro de campo, o carregador de bola pode jogar a bola para um árbitro (não necessariamente o Umpire) ou correr com a bola até o próximo ponto.
11. Esteja em posição para a próxima descida tão rápido quanto for razoavelmente possível. Contudo, não se exaspere e tente manter-se fora do caminho dos jogadores. Ao fim de uma jogada:
- O Cobertura não deve entrar no campo a não ser que a conduta dos jogadores o demande isso, ou o ponto seja muito próximo da linha necessária.
 - Outros árbitros não devem ir para perto da bola morta tanto quanto normalmente iriam.
 - Antecipe-se a pedidos de Timeout por parte dos jogadores ou do Head Coach. Saiba positivamente quantos pedidos de Timeout cada time tem restante.
 - [LINESMAN] Certifique-se de que a equipe de corrente saiba que precisa estar pronta para a jogada seguinte o mais rápido possível.
12. Antecipe jogadas que são mais prováveis de resultarem em uma pontuação rápida, parar o relógio ou poupar tempo. Esteja preparado a ajustar sua resposta apropriadamente. Algumas destas jogadas incluem:
- Passes de qualquer natureza, particularmente passes longos e/ou para a lateral.
 - Fazer um *spike* da bola para parar o relógio.
 - Um carregador de bola tentando sair de campo e a defesa tentando pará-lo.
 - Uma tentativa rápida de chutar um Field Goal (o Back Judge, ou em casos extremos o Referee [veja 9.8.d.2], pode precisar determinar o resultado sozinho).
 - Se o Time A pontuar mas continuar atrás no placar, antecipe um Onside Kick.
13. Antecipe que você pode ter que marcar faltas que estão mais propensas de ocorrer por conta da velocidade com o qual as coisas estão acontecendo, incluindo:
- Formação Ilegal, porque nem todos os jogadores do Time A alinharam-se na posição correta.
 - Shift Ilegal, porque nem todos os jogadores do Time A pararam por um segundo antes do snap.
 - Substituição Ilegal, particularmente pelo Time B em não ter os jogadores substituídos

- fora de campo antes do snap da bola.
 - Segurada ou Uso Ilegal de Mãos porque os jogadores estão desesperados para limitar o movimento de um oponente (mas não comece a ser chato marcando faltas).
 - Faltas deliberadas para parar o relógio.
14. Esta não é a hora de realizar tarefas não essenciais que “desperdiçariam” o seu tempo, ou de jogadores e treinadores que estão focados em fazer suas funções com celeridade. Por exemplo, seria inapropriado gastar tempo advertindo um jogador ou passando informação ao Head Coach. Espere até que o relógio pare antes de avisar a jogadores e técnicos sobre o tempo restante (Regra 3-3-8-c). Deixe sua Bean Bag no chão se for levar algum tempo para buscá-la – você, **outro árbitro ou a equipe de apoio** podem recuperá-la depois.
 15. Você pode sentir uma tendência a economizar tempo ao pular algumas tarefas normais. Por exemplo, é improvável que qualquer um dos times vá fazer uma substituição, então você pode sentir que a contagem dos jogadores pode ser pulada. Atalhos como este carregam riscos, mas são por vezes justificados. Não use uma situação de hurry-up como uma desculpa para se tornar preguiçoso e ignorar responsabilidades importantes. Não seja pego no ato quando um time (especialmente Time B) **fizer** uma substituição, porque você deve garantir que ela foi feita legalmente. Se o Time A decidir substituir, o Time B deve ter a oportunidade de responder a ela (Regra 3-5-2-e).
 16. Não pare o jogo a não ser que haja uma questão clara e séria relacionada a segurança que não pode esperar até que o relógio de jogo pare. Em particular
 - (a) Não pare a jogada porque um árbitro não está perfeitamente em posição. Árbitros devem se adaptar e apitar o melhor que puderem conforme se movem para sua melhor posição para cobrir a jogada.
 - (b) Não pare a jogada porque o marcado de descidas ainda não chegou ao seu lugar apropriado ou não mostra o número correto. Se ele não estiver no ponto anterior da bola na hora em que o snap for feito, o Linesman deve deixar uma Bean Bag para marcar a linha de jarda.
 - (c) Não pare a jogada porque a defesa não está em posição. É responsabilidade deles estar em posição a tempo.
 - (d) Não dê muita atenção para jogadores que parecem sem fôlego porque estão se movendo lentamente. Jogadores genuinamente lesionados estarão tipicamente no chão. Outros jogadores podem estar exagerando na esperança que você pare o relógio para vantagem de seu time.
 17. Evite situações onde qualquer um dos times pode te culpar por consumir ou conservar tempo. Mova-se energicamente, mas não mova-se rápido o suficiente onde você arrisca tropeçar e se fazer parecer bobo. Trabalhe eficientemente; Trabalhe suavemente; Intervenha o mínimo possível.

5.4– Encaixotando

1. Ao mudar de posição durante o jogo, tente sempre cercar os jogadores com outros árbitros. Uma posição “olhando de fora para dentro” é essencial para cobertura da lateral e linha de fundo enquanto a bola está dentro de campo. Quando um jogador sair de campo, os árbitros da lateral devem virar e ficar de olhos nele enquanto houver ameaça de ações contra ele. Manter a jogada “encaixotada” vai garantir que cada jogada seja observada de vários pontos de vista.
2. Enquanto a bola estiver viva, não chegue muito perto da jogada.
3. Fique fora do caminho dos jogadores.
4. Quando ações críticas acontecerem na sua área, tente estar em posição onde seus olhos estão horizontais e estacionários. Isso pode significar parar antes de um passe ou chute chegar na sua zona. Só desacelerar ou se estabilizar, especificamente sua cabeça, vai ajudar.
5. Geralmente, não há necessidade dos árbitros observarem:
 - (a) A bola enquanto estiver no ar (além de uma rápida olhada para saber a direção dela e se vem na sua direção).
 - (b) A bola depois de um passe incompleto.
 - (c) O ponto da bola morta uma vez marcado (Mecânica 5.7.1).
 - (d) A bola no próximo ponto até que o snapper esteja prestes a toca-la (Exceção: se ventar forte

suficientemente para mover a bola).

- (e) O ponto de uma falta depois da Flag ser lançada nele (ou alinhada a ele).
- (f) A linha de gol após um touchdown ou safety ser marcado.
- (g) A bola depois de uma tentativa de Field Goal ser pontuada ou falhar.
- (h) A linha lateral ou de fundo depois de determinar que um jogador está fora de campo.
- (i) Um jogador fora da jogada sem nenhum adversário por perto.
- (j) Substitutos na área técnica ou de time.

Em cada caso, é preciso que você esteja concentrado em outra coisa mais importante.

5.5– Cooperação e comunicação

1. É essencial que os árbitros trabalhem juntos, como um time, por uma comunicação eficiente entre vocês para uma boa administração da partida. Tal comunicação será muitas vezes verbal, mas quando for impossível ou inapropriado, os sinais visuais aprovados devem ser usados. Rádios devem ser usados quando disponíveis, mas somente em acordo com o Capítulo 25.
2. Você deve se comunicar apropriadamente com jogadores, técnicos, torcedores e narradores. Se uma marcação for diferente ou controversa, é melhor tirar um tempo para explicá-la do que manter todo mundo no escuro. Seu objetivo é dar informação antes de alguém precisar pedir.
3. Nas laterais, peça ao Head Coach para indicar um “auxiliar do para trás”, responsável por manter seus companheiros e jogadores nas áreas técnica e de time. Ele tem mais tempo para perder do que você pedindo pras pessoas recuarem.
4. Todos os árbitros devem sinalizar o número da descida antes de cada uma delas. Se houver discordância entre os árbitros, apite antes do snap e sinalize Timeout [S3] para conferir com seus companheiros e determinar a descida correta. Todos os árbitros são responsáveis por garantir que o marcador de descida exibe o número certo.
5. Não é nunca sensato carregar seu apito na sua boca. É muito fácil soar um apito inadvertido. Levar o apito até sua boca dá uma fração de segundo adicional pensando onde você decidir se o apito precisa ser soado ou não. Mesmo que haja uma falta pré-snap, não há urgência de microsegundos em soar o apito.
6. No fim de uma descida, se você for o Cobertura e estiver certo de que a bola está morta, apite. Apite com autoridade e clareza, não dê um apito tímido. Outros árbitros só devem repetir o apito se for necessário para terminar ações continuadas em sua área de cobertura. Nunca seja o primeiro árbitro a apitar se a bola não estiver na sua área de responsabilidade. Não dê apitos curtos a menos que você tenha lançado uma Flag ou precisa chamar atenção do Referee.
7. Se você apitar inadvertidamente, não ache que ninguém vai perceber. Continue apitando e certifique-se de que a jogada seja morta. Admita seu erro e siga os procedimentos descritos pela Regra 4-1-2-b.
8. Sua linguagem corporal diz mais do que você acha – pense nisso. Se você estiver hesitando ao se movimentar (Ex: para o ponto de uma tentativa de recepção) é sinal de que você não tem certeza da marcação e precisa de ajuda. Preste atenção em tais sinais corporais dos companheiros e esteja pronto para ajuda-los no que puder. Nunca aponte para jogadores ou técnicos de forma ameaçadora ou negativa.
9. Não grite com as pessoas – indica que você perdeu o controle. Nunca xingue um jogador, técnico ou companheiro.
10. Os seguintes pontos ilustram boas e más práticas quando dois ou mais árbitros discordam em uma marcação. O objetivo é deixar os árbitros envolvidos resolverem a questão entre eles, mas se não for possível, o Referee pode ter a última palavra na decisão.
 - (a) Árbitros que discordam em uma marcação podem discutir a questão entre eles. Outros árbitros que podem oferecer informações ou conhecimento de regras devem também ser envolvidos. O melhor lugar para essa conversa é no ponto da bola morta ou no ponto onde a ação em questão ocorreu. A conversa deve ser feita calmamente, sem gritos ou gestos amplos (inclusive de apontar). **Discutir face-a-face é melhor do que pelo rádio (a não ser que haja um Árbitro de Vídeo, neste caso ele deve monitorar a conversa).** Árbitros não envolvidos na conversa devem manter os jogadores longe, enquanto cobrem o ponto da

- bola morta e outros pontos relevantes.
- (b) Peça para o árbitro descrever o que viu, não somente dizer a marcação. Um árbitro pode aceitar que o outro tinha um ponto de vista melhor da jogada. Certifique-se de que todos os fatos relevantes (Ex: bola viva ou morta, se o incidente ocorreu antes ou depois de troca de posse, etc) são ditos.
 - (c) Diferencie entre questões de fato (Ex: o que aconteceu?) e questões de julgamento (Ex: aconteceu intencionalmente?) e questões de regra (Ex: o que o livro de regras diz de tal situação?). **Perceba a distinção entre dizer “Eu vi X” e “Eu acho que vi X”. Tente quantificar sua certeza/incerteza (veja seção 6.2).**
 - (d) Corte a conversa quando todos os árbitros envolvidos tiverem dado suas visões e opiniões. Não há tempo para ficar repetindo o que já foi dito (a menos que seja necessário esclarecer algo) e peça para todo mundo ir direto ao ponto.
 - (e) Idealmente, os árbitros envolvidos chegarão a uma conclusão e avisarão o Referee.
 - (f) Se os árbitros não conseguirem concordar na marcação, o melhor é normalmente ir com a marcação do árbitro que têm responsabilidade primária por ela. Aceitar a marcação do árbitro mais “experiente” sobre a do “inexperiente” pode causar problemas no futuro.
 - (g) Lembre os princípios do “quando em dúvida” das Regras, e seção 6.2. No entanto, dúvida não é o mesmo que incerteza – é OK ir com o que você tem quase certeza.
 - (h) Uma vez tomada a decisão final, o Referee deve sinalizar e/ou anunciar o resultado de forma decisiva. A necessidade de ser decisivo no aviso para todos se torna maior conforme a duração da conversa for aumentando. Também ajuda a convencer sobre a marcação se os outros árbitros concordarem com a cabeça durante ou ao fim da conversa.
 - (i) Se um árbitro não concorda com a decisão final, ele não deve verbalizar ou fazer qualquer gesto que dê essa impressão.
11. Toda comunicação verbal entre árbitros com pessoas sujeitas às regras deve, sempre que necessário, **ser em português (inglês em jogos internacionais)**. Se for necessário traduzir para outra língua, a tradução deve ser depois do anúncio **em português**. Em jogos onde o **português** for a língua principal de comunicação, se alguém se dirigir ao árbitro em outra língua que não o **português**, e a resposta precisar ser compartilhada com outros, ela deve ser traduzida para o **português** antes de ser respondida.
12. Os seguintes são exemplos de situações nas quais um árbitro está “envolvido”, mesmo que ele não tenha jogado a Flag. Comunicar seus conhecimentos para o resto da equipe (principalmente o Referee) pode ser crucial na marcação correta.
- (a) toque ilegal de passe ou chute
 - (b) operação incorreta de relógio
 - (c) troca de posse
 - (d) se um passe ou chute cruzou ou não a zona neutra
 - (e) quando houver várias Flags
 - (f) se um passe foi recebido ou disputado
 - (g) se um passe era alcançável em marcação de interferência de passe
 - (h) se um passe foi para frente ou para trás.

5.6– Sinais

1. Seus sinais devem ser claros, distintos e intencionais, o tempo todo.
2. Se você é o Cobertura, sinalize Timeout quando a regra pedir para o relógio parar ou quando um Timeout é cobrado de um time ou do Referee.
3. Repita todos os sinais de Timeout dado por qualquer outro árbitro.
4. O sinal normal de Timeout é [S3]. Mas nas seguintes situações, o Cobertura deve dar o sinal específico ao invés do sinal de Timeout:
 - (a) quando um touchdown, Field Goal ou Try for marcado – [S5];
 - (b) quando um safety for marcado – [S6];
 - (c) quando um touchback for dado – [S7];
 - (d) quando um passe para frente for incompleto, ou um Field Goal não for convertido ou quando

não houver pontuação em um Try – [S10].

Esses sinais são suficientes para instruir o operador do relógio a parar o relógio. Sinal [S3] deve ser dado em adição se um pedido de Timeout de time ou de lesão é chamado. Contudo, sinal [S3] deve ser dado sozinho se o Cobertura jogou uma Flag por uma falta para o time que pontuou.

5. O marcador do tempo em campo deve parar o relógio antes de dar ou repetir qualquer sinal de Timeout (Regra 3-3-2).
6. Sinais como o de Timeout ou passe incompleto devem ser repetidos duas ou três vezes (ou segurados por alguns segundos) para garantir que todo mundo viu. Repetições extras são além da conta. Não se curve ao dar o sinal de passe incompleto.
7. Em jogadas de scrimmage, use o sinal de rodar o relógio [S2] apenas quando a bola se tornar morta dentro de campo a menos de 3 metros da lateral e a linha necessária não tiver sido alcançada. Como Cobertura, dê o sinal duas ou três vezes, não mais. Se a jogada terminar além ou perto da linha necessária, dê somente o sinal de Timeout [S3].
8. Não há necessidade do marcador do tempo em campo ecoar o sinal de rodar o relógio [S2]. Se for necessária confirmação visual, ele pode usar o sinal [Sup12].
9. Ao dar sinais no fim de uma jogada, continue de frente pros jogadores na sua área de responsabilidade até que qualquer ameaça de ação tenha passado. Se seu sinal for suficientemente claro (e continuou sendo dado por tempo suficiente) seus companheiros de equipe, os ocupantes da cabine e os torcedores vão ver todos os sinais independentemente da direção em que forem dados.
10. Apenas os sinais do Referee em penalidades e situações diferentes precisam ser dados em direção à cabine de imprensa. Não sinalize na direção do Referee enquanto você ainda tem jogadores na sua área que precisam ser observados.
11. A menos que você tenha certeza de que o Referee sabe que a linha necessária foi alcançada, que a jogada terminou fora de campo, que houve troca de posse, ou que houve uma pontuação, repita o sinal que você deu depois de estabelecer contato visual com o Referee. Mas apenas se não houver mais ação na sua área.
12. Não se mostre excitado ao sinalizar (especialmente touchdowns). Continue tranquilo e confiante. Não seja emotivo. Mantenha sua compostura. Desenvolva o hábito de fazer seus sinais sem pressa, suavemente e calmamente (exceto em jogadas críticas que demandam um pouco mais de emoção – veja seção 5.21).
13. Se você for o Cobertura, você precisa sinalizar que a bola está morta. Isso será feito usando o sinal de bola morta [S7] a não ser que o de começar o relógio de jogo [S2] (Mecânica 5.6.7), pedido de Timeout [S3], sinal de touchdown ou Field Goal [S5], sinal de safety [S6] ou de passe incompleto/Field Goal ou Try mal sucedido [S10] seja apropriado. Dê apenas um sinal.

14. Alguns cenários de jogo comuns e quais sinais devem ser dados em relação ao jogo e relógio de jogo:

<i>Tipo de Descida</i>	<i>Como Relógio de Jogo Para</i>	<i>Como Relógio de Jogada Começa</i>	<i>Como Relógio de Jogo Começa</i>
Descida de Scrimmage termina com relógio correndo.	N/A (Relógio segue correndo)	Cobertura sinaliza [S7] para iniciar o relógio de 40 segundos.	N/A (Relógio segue correndo)
Descida de Scrimmage termina com relógio de jogo parado (Ex: Time A ganha primeira descida ou sai pela lateral antes dos 2:00) e o relógio de jogo começará no Pronto para Jogo.	Cobertura sinaliza [S3]	Relógio de 40 segundos começa no sinal de relógio do Cobertura.	Referee sinaliza [S2] quando a bola é posta no chão e declarada Pronto para Jogo.
Descida de Scrimmage termina com relógio de jogo parada (Ex: Passe incompleto) e o relógio de jogo voltará no Snap.	Cobertura sinaliza [S10]	Relógio de 40 segundos começa no sinal de incompleto do Cobertura.	Inicia no próximo Snap.
Descida termina num touchdown.	Cobertura sinaliza [S5]	Relógio de 40 segundos começa no sinal de TD do Cobertura.	N/A (Descida de Try é normalmente sem tempo)
Free Kick.	Cobertura sinaliza [S3]	Relógio de 40 segundos começa no sinal de relógio do Cobertura.	Inicia no próximo Snap.
Relógio é parado por lesão ou saída de capacete.	Cobertura sinaliza [S3]	Relógio de jogada começa no sinal do Referee [S1]: 40 segundos se o Time B for responsável, 25 em outros cenários.	Referee sinaliza [S2]

15. Em todos os cenários acima, presume que nenhuma falta foi marcada. Se houver uma falta, uma vez que a administração da penalidade tenha sido concluída, o relógio de jogada será definido para 25 segundos e o Referee soará seu apito e dar o sinal de Pronto para Jogo [S1]. Se o relógio de jogo deve começar no Pronto para Jogo, o Referee então dará o sinal [S2] para começar o relógio de jogo.

16. Numa sessão de relógio corrido, a não ser que haja uma falta ou outra situação envolvendo administração do jogo, o relógio de jogo não deve parar. Após a administração do jogo, o relógio de jogada deve ser definido para 25 segundos e o Referee soará seu apito e dar o sinal de Pronto para Jogo [S1], e então dar o sinal [S2] para iniciar o relógio de jogo.

5.7– Marcando pontos

- Há apenas três meios de marcar o ponto da bola morta. Eles são:
 - com a bola (com seu eixo paralelo à lateral);
 - com seu pé;
 - com a Bean Bag.
- Posicione uma bola no ponto se você tiver uma e não precise jogar para outro árbitro; ou marque o ponto mais à frente da bola com seu pé. **O Cobertura não deve sair do ponto, a menos que em circunstâncias excepcionais.** Use a Bean Bag apenas em último caso.
- Só use a bola para marcar o ponto exato da bola morta. Nunca posicione uma bola no chão em outro ponto alinhado com o da bola morta (exceto um ponto dentro de campo quando a bola morre fora de campo). Não coloque uma bola no ponto dentro de campo se a aplicação de uma penalidade não tiver sido completada.
- Ao marcar o maior avanço com seu pé, faça isso discretamente. A melhor forma é parar com o pé alinhado, com a parte interna dos pés da frente e de trás marcando o ponto da frente e de trás da bola, respectivamente (nesse caso, pé da frente é o mais próximo à defesa e o de trás, ao ataque). Se quiser, pode esticar um pouco o pé da frente, mas não chame atenção desnecessária à posição: não há nada pior do que dois árbitros obviamente indicando pontos

diferentes. Discuta antes do jogo como resolver esse tipo de conflito.

5. Em jogadas normais, o maior avanço só precisa ser marcado com a tolerância de um pé. Como a bola tem menos de um pé de comprimento, significa que há apenas três posições que uma bola pode ter entre duas jardas:
 - (a) com o nariz (frente) da bola tocando a jarda da frente;
 - (b) com o meio da bola no meio de duas jardas;
 - (c) com a traseira da bola no ponto da jarda de trás.

Note que nesse sistema a bola nunca é posicionada sobre uma linha.

6. Os árbitros só devem marcar maior avanço em um desses três pontos (o que for mais próximo), exceto:
 - (a) quando a linha necessária ou de gol estiver envolvida, nesse caso, é necessário mais precisão;
 - (b) depois de troca de posse (início de nova série), nesse caso a bola deve ser sempre posicionada com o nariz na linha de jarda da frente.

Se você tiver dificuldade em julgar o ponto de uma bola morta quando um carregador de bola inicia um slide com os pés primeiro (Regra 4-1-3-r), subtraia 2 jardas do ponto onde seu corpo inicialmente toca o chão.

8. Os árbitros podem instruir o posicionamento da bola na hash mark usando os códigos verbais ou sinais de posicionamento, ex. “nariz” [Sup32], “meio” [Sup33] ou “trás” [Sup34].
9. Se uma série de posse começar no “meio”, então a linha necessária vai ser alcançada quando a bola estiver no “meio” 10 jardas à frente. Igualmente para “nariz” e “trás”.
10. A posição lateral da bola é determinada pelo seguinte sistema de numeração:
 1. hash do lado da cabine de imprensa
 2. trave do lado da cabine de imprensa
 3. centro do campo
 4. trave do lado oposto à cabine de imprensa
 5. hash do lado oposto à cabine de imprensa

Ao usar um elástico na mão ou similar para marcar a posição da bola, um jeito de fazer é usando o 1º dedo na esquerda para hash da esquerda, 2º dedo para trave da esquerda, 3º dedo para o centro, 4º dedo para trave da direita e 5º dedo para hash da direita. para maior precisão, você pode usar combinações de dedos.

11. Ao marcar um ponto, continue arbitrando a jogada. Não fique olhando para o chão – o ponto não vai fugir!

5.8– Reposição de bola

1. Depois de qualquer jogada, os seguintes papéis precisam ser feitos pelos árbitros. Em muitos casos, em determinada jogada, um árbitro vai fazer mais de um papel e na maioria das situações normais, é muito improvável que todos os árbitros se envolvam.
 - (a) **Cobertura**: um árbitro que está cobrindo o ponto da bola morta.
 - (b) **Buscador**: um árbitro que vai buscar uma bola do gandula, jogador ou do chão onde ela está.
 - (c) **Posicionador**: um árbitro que coloca a bola no ponto [seguinte](#) no campo.
 - (d) **Ponte**: um árbitro que atua como o intermediário recebendo a bola do Cobertura ou do Buscador e repassando para o Posicionador.
 - (e) **Limpador**: um árbitro que vai tirar a bola não usada do campo
2. Se você for o Cobertura, você normalmente não deve entregar uma bola [a menos que ela se torne morta aos seus pés ou você consegue facilmente pegar a bola de um jogador sem sair de sua posição, neste caso você se torna o Buscador e deve repor para o Ponte ou Posicionador](#).
3. O Ponte também deve ser o Posicionador se ele puder levar a bola até o próximo ponto antes de alguém chegar lá.
4. Nunca apresse a entrega da bola. Precisão é mais importante do que velocidade. Se você não é tão preciso lançando a bola, você tem que compensar diminuindo a distância até seu alvo.
5. Se você tem uma bola em mãos, entre em campo *na direção* do próximo ponto ao invés de ir

- contra ele (ex. para o ponto da bola morta).
- (a) A exceção a isso é se houver uma Flag na jogada, nesse caso, a prioridade é levar a bola até o ponto da bola morta.
 - (b) A exceção à exceção é se houver um passe incompleto – a bola precisa entrar em campo até o Posicionador.
6. Quando uma jogada de scrimmage termina entre ou perto das hash marks:
- (a) O Umpire normalmente vai ser o Ponte e o Posicionador.
 - (b) Em uma jogada longa, o Back Judge pode ser o Buscador e Posicionador a menos que ele seja o Cobertura. Do mesmo modo, se houver perda de jardas na jogada, o Referee ou Center Judge pode ser o Buscador e o Posicionador, a menos que seja o Cobertura.
 - (c) Se um passe longo for incompleto no meio do campo ou a jogada terminar na Endzone do Time B, o Field Judge ou Line Judge deve agir como Ponte e mandar seu gandula buscar a bola antiga. O Umpire vai receber a bola do Ponte. O Ponte deve garantir que o *seu* gandula pegou a bola antiga.
7. Quando uma jogada de scrimmage termina muito fora das hash marks:
- (a) [EQUIPE DE 7] O Cobertura será ou o Wing ou o Deep Wing naquele lado do campo. O Buscador normalmente será o outro árbitro na mesma lateral. O Back Judge, além do Umpire ou Referee (qual dos dois estiver mais perto) atuarão como Ponte(s). O Umpire ou o Referee devem ir até o ponto e atuar como o Posicionador.
 - (b) [EQUIPE DE 8] As responsabilidades serão similares ao da Equipe de 7, exceto que Umpire, Center Judge e (em menor medida) o Referee devem combinar para fazer os papéis de Ponte e Posicionador. Normalmente, os árbitros mais próximos do ponto da bola morta serão os Buscadores; E Umpire ou Center Judge serão o Posicionador. Eficiência é a chave.
8. Quando a bola se torna morta na Endzone em um Free Kick, o Cobertura vai buscar a bola do retornador ou do gandula, e levar ou passar para o ponto do touchback.
9. Em situações de Hurry Up (com o relógio rodando), o Umpire (ou Center Judge, se houver um e especificamente se houver perda na jogada) deve ir buscar a bola sempre que ela estiver dentro de campo, agindo como o Buscador e o Posicionador. Outros árbitros não devem se envolver com a bola e devem ir pras suas próximas posições para descida seguinte. (Veja também Mecânica 5.3.10).

5.9– Cobertura fora de campo

1. Ao lidar com jogadas fora de campo é importante que cada árbitro assuma uma responsabilidade diferente, para que a repetição de responsabilidade não resulte em atividade extra-curricular sem supervisão.
2. Se você é o primeiro árbitro (Cobertura)
 - (a) Você deve, antes de mais nada, sinalizar Timeout [S3] e, para sua segurança, só ir para o ponto fora de campo quando os jogadores tiverem passado pela área.
 - (b) Você deve sinalizar Timeout assim que a bola se tornar morta – não espere até chegar ao ponto da bola morta. Você pode dar o sinal enquanto se move até lá.
 - (c) Permaneça na (ou perto da) lateral no ponto fora de campo para observar as ações continuadas perto da área de time. É essencial observar essas ações. Se for absolutamente necessário, largue a Bean Bag e avance para fora de campo para evitar qualquer ação prolongada.
 - (d) Quando não houver mais risco de faltas, você pode buscar uma bola do carregador da bola ou do gandula, e usa-la para marcar o ponto.
3. Se você é o segundo árbitro (o próximo a chegar à área), ou seja, o outro árbitro da mesma lateral do primeiro árbitro:
 - (a) Você deve sair de campo com o carregador da bola (saia tanto quanto o carregador da bola sair) para observar e evitar especificamente faltas nele ou dele.
 - (b) Se o carregador da bola (ou outro jogador) sair de campo na área de time adversária, fique perto dele e acompanhe-o para dentro de campo antes de começar a pensar na reposição da bola.
 - (c) Como Buscador, você normalmente deve ser o responsável por pegar a bola antiga com o

carregador, ou uma bola nova com o gandula, e entregá-la ao Cobertura (para marcar o ponto) ou para o Ponte para bola voltar ao campo.

- (d) Se for necessário, você deve dar a volta pelo Cobertura (saindo mais de campo no processo) para cobrir o carregador da bola que continuou correndo além do Cobertura.
4. Se você é o terceiro árbitro (Referee, Back Judge ou Center Judge [se houver]) você deve cobrir a ação no campo de jogo atrás dos dois árbitros e/ou entregar a bola para o Cobertura (para marcar o ponto) ou agir como o Ponte.
 5. Se você é o quarto árbitro (Referee, Back Judge ou Center Judge [se houver]) você deve observar as ações continuadas entre a sua posição e a lateral, e também ir em direção à lateral para ajudar como possível Ponte.

5.10 – Lidando com brigas

1. Se tiver certeza de que se colocar entre jogadores vai evitar uma briga, faça isso, mas nunca coloque em risco a sua segurança (sua preocupação número um!). Nunca segure um jogador pela facemask para prevenir ou terminar uma briga.
2. Se uma Briga acontecer no campo e você for o árbitro mais próximo da área de time, sua responsabilidade principal deve ser evitar que substitutos e técnicos **entrem na discussão**. Normalmente vai ser o caso para o Wing ou Deep Wing daquele lado do campo, mas pode ser que seja outro árbitro se, por exemplo, a Briga começar na Endzone.
3. Se substitutos, técnicos ou outro pessoal entrar em campo eles devem receber ordem imediata de sair. Se insistirem e não se puder evitar que entrem, anote seus números (ou identifique-os se não forem substitutos) para que eles ou seus técnicos sejam advertidos quando se reestabelecer a ordem (Mecânica 3.5.7).
4. Se você for o mais perto da briga, anote os números dos jogadores envolvidos, cuidando para distinguir entre os participantes e os que estão tentando separar a briga. Os que forem confirmadamente participantes da Briga devem ser desclassificados quando se reestabelecer a ordem.

5.11 – Fumbles

1. A menos que seja óbvio que não houve troca de posse de time, se você está cobrindo uma recuperação de fumble sem avanço, sinalize para mostrar que time recuperou a bola. Se o Time A recuperou a bola, sinalize o número da próxima descida. Se o Time B recuperou a bola (ou o Time A recuperou depois de **múltiplas** trocas de posse), **sinalize Timeout [S3] para parar o relógio, então** indique a primeira descida [S8] na direção apropriada. Se o Time A recuperar a bola, sinaliza o número da próxima descida.
2. Se nenhum árbitro viu um jogador recuperar um fumble antes da pilha se formar sobre a bola, a bola deve ser dada ao jogador que tem o controle depois de desfeito o empilhamento. Se jogadores de ambos os times têm controle da bola igual, ela deve ser dada ao time que tinha posse por último (Regra 7-2-2-b). Tocar a bola não significa controlar a bola.
3. Se for necessário cavar a pilha, e você é o árbitro mais próximo, cave procurando a bola. Se você for o segundo mais próximo, sinalize Timeout [S3] para parar o relógio, e o resto da equipe deve ecoar o sinal. Como o árbitro cavador, quando você determinar a posse, passe **verbalmente** a informação para o árbitro mais perto, normalmente o Referee, que vai dar a sinalização correta. Apenas o Referee, se ele não for o árbitro que sinaliza por estar mais perto da pilha, deve ecoar o sinal (Ver também seção 21 para mecânica de Bean Bags em fumbles).
4. Uma boa técnica para ir tirando os jogadores da pilha é gritar “a bola é dele” ou “a bola não está com você”, deixando claro pros jogadores sem a bola que é tarde para eles fazerem diferença na posse.
5. Certifique-se de que nenhum jogador quebre a Regra 9-2-1-a-1-k puxando ou empurrando adversários da pilha depois da bola morta.
6. Não se afobe para decidir. Antes de sinalizar a direção, pense e encontre a direção correta. Essa é a razão pela qual a melhor forma é dizer a decisão usando as cores do uniforme.

5.12 – Anotações

1. Todos os árbitros devem anotar em seus cartões de anotação:
 - resultado do cara ou coroa
 - pontuações
 - timeouts de times
 - avisos de lateral
 - duração da partida
 - todas as faltas que você marcar (e se foram aceitas, declinadas, canceladas ou anuladas)
 - todos os jogadores desclassificados
 - todos os jogadores penalizados por conduta antidesportiva

[FIELD JUDGE] **deve** anotar todas as faltas (**quarto, tempo, time, jogador, código da falta e árbitros que marcaram**) e se a penalidade foi aceita, declinada, offset ou cancelada) marcadas por todos os outros árbitros da equipe.

2. Ao fim do primeiro e terceiro períodos, e antes de mudar a posição da bola para o outro lado do campo, todos os árbitros devem anotar a linha de jarda onde está a bola, a descida e a distância para linha necessária. O Referee, Umpire e Center Judge (ou Line Judge em formações sem CJ) deve devem anotar também a posição lateral da bola. O Linesman e o Side Judge também devem anotar a posição do clipe da corrente.

5.13 – Responsabilidades de marcação de tempo

1. Dependendo do tamanho da equipe, os seguintes árbitros são responsáveis pela marcação de tempo:

Responsabilidade	7	8	BR
Relógio de Jogo	L/F	L/F	R
Relógio da jogada	B	B	B
Duração de Timeouts	U	U	B
Duração do intervalo entre períodos	U	U	U
Duração do intervalo após pontuações	U	U	U
Duração do intervalo entre tempos	L/F	L/F	B/R
Duração do jogo	L/F	L/F	L

Embora esta seja a orientação internacional, há uma longa tradição no Brasil onde o Referee é responsável pelo Relógio de Jogo, enquanto o Back Judge é responsável pelo Relógio de Jogada, Duração de Timeouts e Intervalos. Isto é feito pela maior facilidade do R em comunicar o tempo de jogo e maior facilidade no BJ em ser visto sinalizando o status do relógio de jogada. Não impede, porém, que a orientação da IFAF seja seguida.

2. Opções de operação do Relógio de Jogo:
 - (a) A equipe deve decidir se o Line Judge ou o Field Judge será responsável pela operação do Relógio de Jogo e suas atividades associadas (Ver nota acima).
 - (b) Se o dispositivo de controle do relógio do estádio for portátil e possa ser usado do ou próximo do campo de jogo, é permitido que o operador do relógio dentro de campo supervisione um assistente a operar da lateral mais próxima. Se o dispositivo de controle for similar a um relógio, também é permitido que o operador no campo opere tanto o relógio do estádio quanto o relógio de jogo oficial.
 - (c) [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] É permitido que um assistente fora de campo seja responsável pelo Relógio de Jogo (Regra 3-2-4-a). Esta é uma opção que pode aumentar a acurácia da operação do relógio, mas só deve ser tomada quando um outro árbitro (experiente em

operação de relógio) estiver disponível e há um ponto de vantagem de onde ele tem boa visão do campo. Na ausência de um relógio no estádio, o assistente deve repassar o tempo de jogo restante para a equipe pelo rádio quando requerido por regra, for pedido ou em intervalos periódicos.

- (d) O Árbitro de Vídeo não deve ser usado como operador de relógio/assistência pela necessidade em se concentrar em suas outras tarefas.
- (e) Se há um relógio de jogo visível, ele deve ser considerado como o Relógio Oficial de Jogo. Se não, ele deve ser desligado. Não arranque os cabelos sobre o tempo no relógio. Se o relógio do estádio diz que um período se encerrou, não rejeite a não ser que você tenha boas e fortes evidências (Mecânica 18.1).
3. A duração de um jogo é definida pelo tempo entre o Kickoff inicial até o apito final, incluindo o intervalo entre períodos e o tempo de qualquer pausa ou suspensão.

5.14 – Responsabilidades de contagem

1. Dependendo do tamanho da equipe, os seguintes árbitros são responsáveis, em conjunto, pela contagem de jogadores:

Responsabilidade	7	8
Time A em descidas de scrimmage	R, U	R, U, C
Time B em descidas de scrimmage	B, F, S	B, F, S
Time A em descidas de Free Kick	U, F, S, B	U, F, S, B, C
Time B em descidas de Free Kick	L, R, H	L, R, H

2. É especialmente importante contar jogadores em Field Goals, punts, tries e depois de cada troca de posse.
3. Ter mais do que 11 jogadores em campo e não perceber é dos piores erros que uma equipe pode cometer.
4. Os árbitros com responsabilidade de contagem de cada time também são responsáveis por restringir o número de jogadores permitidos em um huddle.

5.15 – Conduta dos árbitros

1. Lembre que sua conduta antes, durante e depois de cada jogo está sujeita ao julgamento público. Comporte-se sempre de maneira apropriada para um árbitro.
2. Árbitros têm uma grande responsabilidade de dar confiança ao público e aos participantes. Você é julgado por tudo o que faz, no campo e fora dele, antes, durante e depois do jogo. Comprimente e trate o pessoal de ambos os times igualmente. Não brinque com torcedores. Não confraternize com ninguém.
3. Faça seu aquecimento pré-jogo:
- Preferencialmente na privacidade do vestiário, se não
 - Longe da vista dos espectadores, se não
 - Bem longe dos jogadores.
4. Não teste seu apito no campo ou onde ele possa ser ouvido por quem está no campo. Não jogue bolas ou pratique qualquer outro joguinho à vista dos torcedores, jogadores ou outro pessoal.
5. Nenhum árbitro pode consumir ou estar sob influência de drogas proibidas ou bebidas alcoólicas antes ou durante o jogo.
6. Não dê a qualquer time, técnico ou jogador, qualquer tipo de informação sobre qualquer outro time, técnico ou jogador. Não faça fofocas sobre um time com outro, nem dê declarações sobre

outra equipe ou árbitro.

7. Não entre em discussões com qualquer pessoa depois do jogo, a respeito de decisões tomadas. Se eles querem reclamar, existem vias oficiais de fazê-lo. Questões de julgamento da parte de qualquer árbitro também não estão abertas à discussão no campo ou depois do jogo.
8. Seja leal aos seus companheiros de arbitragem, à sua organização de arbitragem e ao futebol americano.
9. Notifique imediatamente à sua associação de arbitragem se for abordado por qualquer um à respeito de subornos ou qualquer outro ato antiético.

5.16 – Lidando com a imprensa

1. Seja sempre cortês ao lidar com a imprensa, mas lembre que seu trabalho é arbitrar, e que você não é um porta-voz de qualquer time, liga ou organização de arbitragem.
2. Você pode explicar uma regra em qualquer momento, exceto nos momentos de grande emoção durante ou logo após um jogo. Contudo, não discuta uma jogada, marcação ou interpretação específica para responder perguntas de reporteres presentes depois do jogo. O melhor local para fazer isso é no, ou do lado de fora do vestiário da arbitragem. Tenha certeza que a equipe discuta a jogada de forma privada.

5.17 – Filosofia para equipes de 7 e 8 árbitros

1. Os princípios básicos da arbitragem de 6, 7 e 8 árbitros são os mesmos das demais composições, no entanto, a adição de um ou mais árbitros extras pode ser uma vantagem ou desvantagem. É obviamente vantajoso ter olhos extras no campo, mantendo a ordem em áreas marginais e dando perspectiva adicional às jogadas. A desvantagem ocorre quando apenas dobramos as responsabilidades dos árbitros já existentes, levando a dois árbitros fazendo a mesma coisa nas jogadas mas possivelmente se contradizendo. Alternativamente, pode haver uma situação onde dois árbitros deixam uma marcação difícil para o outro e a indecisão faz com que a chamada certa não seja feita. É, portanto, absolutamente crucial que a comunicação em uma equipe maior seja eficiente, e que as áreas de responsabilidade sejam bem definidas.
2. Ter árbitros a mais facilita a detecção de quebras de regras. O que protege melhor a segurança dos jogadores e diminui as chances de um time obter vantagem injusta. Não deve ser o objetivo de uma equipe maior chamar mais falta, ao invés disso os árbitros adicionais devem prover mais oportunidades para arbitragens preventivas, assim como ter um maior efeito dissuasivo. No longo prazo, isso deve diminuir o número de faltas.
3. Quanto mais árbitros, mais fácil detectar ações ilegais longe da bola. E muito menos provável que atividades extracurriculares passem despercebidas.
4. É provável que haja um número significativo de jogadas nas quais alguns árbitros, especialmente os de fundo, não estejam diretamente envolvidos. Como um desses árbitros, você deve estar preparado para fazer o papel de limpeza, e permanecer atento para o momento em que a jogada vier na sua direção, porque quando ela vier, provavelmente será uma jogada importante como um passe longo ou um chute crucial. Você também pode contribuir para uma administração melhor do jogo se mantendo envolvido em papéis como reposição de bola, controle de laterais, cobertura de Flags lançadas e checando a aplicação de penalidades.
5. Com mais árbitros, um Wing ou Deep Wing pode se concentrar mais tempo na ação do e contra recebedores elegíveis. Em uma equipe de 7 ou 8, você só deve se concentrar em um recebedor, o que acaba com a chance de uma falta envolvendo ele não ser vista. Do mesmo jeito, conforme a jogada se desenvolve, você terá zonas menores e deve, portanto, ser capaz de fazer uma cobertura melhor.
6. Como Back Judge, você deve sempre tentar ficar mais fundo do que o jogador mais fundo na sua área. Mantendo os jogadores encaixotados entre você e os Wings, a jogada pode ser coberta de frente e por trás, promovendo excelente cobertura.
7. Conforme a equipe aumenta, aumentam as chances de sua posição inicial ser mais perto do

- lugar onde você precisa estar para fazer uma marcação, reduzindo assim a necessidade de marcar enquanto corre. No entanto, uma equipe maior não é desculpa para não se movimentar.
8. Quando você for um dos dois árbitros cobrindo a mesma lateral (ou linha de fundo), é essencial estabelecer contato visual com seu companheiro para comunicar sua marcação um para o outro antes de dar qualquer sinal aberto.
 9. Quando você for um dos dois árbitros cobrindo a mesma interseção de linhas (ex. pylon da linha de gol e linha de fundo), você deve se concentrar na linha que cruza o campo (linha de fundo ou linha de gol) se você estiver sobre ela; e deixar a responsabilidade principal da lateral para seu companheiro.
 10. De vez em quando, três árbitros vão estar cobrindo a mesma linha que cruza o campo. Nesse caso, se você tem outro árbitro (quase certo de costas para você) entre você e a bola, não fique atrás dele e não repita seus sinais (exceto Timeout [S3]).
 11. Embora uma minoria de árbitros vai trabalhar com regularidade em equipes de 7 ou 8 árbitros, é responsabilidade de cada árbitro estar familiarizado com as mecânicas para que ele possa colaborar de forma efetiva em jogos de playoffs ou escalas cobertas com equipes maiores.

Apesar deste comentário, todo o futebol americano jogado acima do nível de High School nos Estados Unidos, assim como campeonatos Nacionais e Internacionais na Europa já são jogados em sua maioria com Mecânicas de 7 ou 8 árbitros.

5.18 – Árbitros alternativos

1. Quando árbitros alternativos forem escalados para um jogo, eles devem ser usados OU para mecânicas específicas OU para simplesmente assistir as laterais.
2. Tarefas pré-jogo dos árbitros alternativos:
 - (a) Participar da conferência pré-jogo.
 - (b) Realizar o pré-jogo em campo, ajudar conferindo as correntes, checando bolas, instruindo equipe de corrente, gandulas, operadores do relógio do estádio, checando o equipamento dos jogadores e qualquer outra tarefa solicitada pela equipe da partida.
 - (c) Se apresentar ao Head Coach da lateral em que trabalhará durante o jogo. Se não houver árbitro alternativo do outro lado do campo, peça a um árbitro de lateral para avisar ao Head Coach que há um árbitro alternativo e sua localização.
3. Onde mecânicas específicas forem necessárias:
 - (a) Como um nono árbitro, fique alinhado à linha de scrimmage no lado da cabine de imprensa no campo e discretamente auxilie a equipe com julgamentos envolvendo bolas, carregadores de bola cruzando a zona neutra.
 - (b) Como um décimo árbitro, fique com a equipe de corrente e anote o número da descida, distância e linha de jarda antes de cada jogada.
4. Onde mecânicas específicas não foram necessárias, ou em adição às acima, fique perto da área do time (ao menos um árbitro alternativo em cada lado do campo) e:
 - (a) Auxilie os árbitros da partida na comunicação com o Head Coach (e vice-versa).
 - (b) Observar potenciais transgressões da área restrita entre a lateral e a coaching box, e trabalhar junto ao "Auxiliar do Para-Trás" para encorajar substitutos, técnicos e demais a permanecer nas áreas corretas.
 - (c) Observar potenciais transgressões de regras de equipamentos obrigatórios e ilegais, e avisar aos técnicos se infrações possam ocorrer.
 - (d) Observar a conduta de todas as pessoas nas áreas de time e informar aos árbitros da partida de quaisquer abusos ou provocações vindos de lá.
 - (e) Observar se jogadores lesionados deixam o campo e permanecem fora do jogo por ao menos uma jogada.
 - (f) Confirmar se os pedidos de Timeout vêm do Head Coach.
 - (g) Estabelecer contato com a equipe de televisão quando necessário.

- (h) Estar atento a hora do kickoff e o progresso do intervalo entre períodos.
 - (i) Observar as jogadas e assistir os árbitros do jogo em corrigir erros significativos, em particular:
 - (i) Ponto de aplicação de penalidades e distâncias.
 - (ii) Erros de tempo.
 - (iii) Número de pedidos de Timeout restantes para cada time.
 - (j) Carregar equipamentos sobressalentes (Ex: apitos, lápis/canetas, Flags, Bean Bags) caso um membro da equipe perca os seus.
 - (k) Em todos os momentos, zelar pela sua segurança.
5. Árbitros alternativos devem usar uniforme completo, mas cobrir sua camisa com uma jaqueta não listrada ou um colete para se distinguir dos demais membros da equipe principal.
 6. Os árbitros devem decidir na conferência pré-jogo em quais posições os árbitros alternativos vão entrar no caso de um, dois ou mais membros da equipe fiquem incapacitados. Se o Referee ficar incapacitado, é melhor que outro membro da equipe mova para Referee e o alternativo entre no lugar deste árbitro, a não ser que o árbitro alternativo seja um Referee experiência naquele nível de jogo.

5.19 – Consistência

Árbitros normalmente são criticados pela falta de “consistência”, mas normalmente essa crítica não significa exatamente o que estamos buscando.

1. Aspectos de consistência que estamos buscando incluem:
 - (a) Decisões tomadas no primeiro período devem ser as mesmas tomadas no quarto período (com exceção de “goleadas”)
 - (b) decisões tomadas pra/contra o time da casa devem ser as mesmas tomadas pra/contra o time visitante
 - (c) decisões tomadas em um lado do campo devem ser as mesmas tomadas no outro lado do campo
 - (d) decisões tomadas pra/contra jogadores de grande habilidade devem ser as mesmas tomadas pra/ contra jogadores de menor habilidade no mesmo jogo
 - (e) todos os árbitros da mesma equipe devem interpretar as regras da mesma forma (mas isso pode variar de acordo com a experiência)
 - (f) todos os árbitros participando da mesma competição devem interpretar as regras da mesma forma
 - (g) aplicação de mecânicas padrão
2. Aspectos nos quais não exigimos consistência incluem:
 - (a) decisões tomadas quando os fatos dos casos são diferentes
 - (b) marcações em jogos de primeira liga (principal, internacional ou nacional) não precisam ser as mesmas marcações em jogos de ligas menores
 - (c) da mesma forma, não exigimos consistência de interpretação entre jogos de faixa etária diferente
 - (d) marcações feitas enquanto a conduta dos jogadores for positiva não precisam ser mantidas quando a atitude dos jogadores começa a piorar
 - (e) mecânicas em situações únicas ou incomuns
3. Aspectos que gostaríamos de alcançar consistência, mas aceitamos que não podemos esperá-la por conta dos nossos recursos atuais incluem:
 - (a) decisões tomadas por árbitros de níveis diferentes de experiência
 - (b) todos os árbitros trabalhando em países diferentes ou em partes diferentes do mesmo país interpretarem as regras exatamente do mesmo jeito

5.20 – Preparação mental

Agradecimento: Essa seção é baseada no material produzido pela The Football Association.

1. Excelentes árbitros são aqueles que (dentre outras habilidades) são capazes de superar as

pressões mentais de um jogo difícil. Eles conseguem ignorar a importância da ocasião, ou mesmo se fortalecer dela para melhorar sua performance. Para a maioria das pessoas, pressão mental vem de dentro: é sua própria percepção da situação que causa pressão, e é porque vem de dentro que não pode ser controlada. Vencedores não nascem necessariamente desse jeito, mas treinaram mental e fisicamente para isso.

2. Consistência vem com a habilidade de concentrar no jogo e ignorar distrações internas e externas, e aplicar as regras corretamente em toda e cada situação.
3. O árbitro ideal é:
 - (a) calmo sob pressão
 - (b) tem suas emoções sob controle
 - (c) confiante
 - (d) mentalmente atento
 - (e) positivo
4. O bom árbitro não tenta evitar pressão, ele aceita essa parte do jogo em todos os níveis. Confie que você tem as habilidades para lidar com a situação. Pressão não é uma ameaça, mas um desafio a ser superado.
 - (a) Não fique chateado com uma discordância de um jogador quanto à sua decisão; eles não estão direcionando a raiva a você, eles não te conhecem! A frustração deles é com o uniforme – a autoridade que você representa.
 - (b) Não demonstre raiva, medo ou emoções negativas. A única emoção permitida é diversão, e lembre-se, é para isso que estamos aqui!
 - (c) Seja forte em sua tomada de decisão, assuma responsabilidade e administre as consequências, sejam suas decisões corretas ou erradas.
 - (d) Seja confiante e assertivo, mas nunca arrogante. Acredite em sua própria habilidade de trabalhar bem, ou seja, não se intimide pela pressão da ocasião, ou pelas atitudes dos jogadores.
 - (e) Seja capaz de manter a concentração em coisas que importam para o jogo, e tenha a capacidade de “desligar” independentemente da pressão.
5. Como aprender a apitar sob pressão? A resposta é: você não aprende. Ninguém trabalha bem “sob pressão” – o motivo pelos quais nossos melhores árbitros “brilham” em todos os níveis de jogos quando eles valem mais ou a competitividade faz o jogo mais difícil não é porque eles sabem trabalhar sob pressão, mas porque eles eliminam a pressão e trabalham num “estado mental ideal”.
6. Quando você está apitando num estado mental ideal:
 - (a) você se sente relaxado, apesar da adrenalina alta;
 - (b) você se sente um pouco nervoso, mas de forma calma e confiante;
 - (c) suas decisões serão tomadas espontaneamente, sem processo consciente de raciocínio porque você vai ter confiança nas suas habilidades;
 - (d) você sempre se sente estando no lugar certo no momento certo;
 - (e) você mantém a concentração e tem consciência do que está acontecendo à sua volta;
 - (f) você mantém controle das suas emoções e não se tensiona, logo, está sob controle total.

Se você alcança o acima, você elimina o excesso de pressão que pode te atrapalhar a trabalhar no seu melhor.
7. Preparando mentalmente para um jogo:
 - (a) Não mude sua preparação física, continue qualquer treinamento físico normal e não mude o padrão de relaxamento, que é tão importante quanto sua preparação física.
 - (b) Prepare-se mentalmente para qualquer coisa que possa acontecer.
 - (c) Não tente fazer mudanças nas suas técnicas de arbitragem. O que você fez até agora foi bom suficientemente para te dar a oportunidade que você está tendo. Só faça mudanças em áreas que você identificar que podem melhorar.
 - (d) Faça um pequeno ensaio mental diariamente; imagine-se apitando num estado mental ideal.
 - (e) Não fique estressado quanto à sua calma, você vai precisar de adrenalina para o jogo, fique

ansioso por essa “energia”.

- (f) Acredite que você vai gostar do jogo. Você vai fazer um bom trabalho; você vai estar em controle; você vai lidar com qualquer situação que surgir.

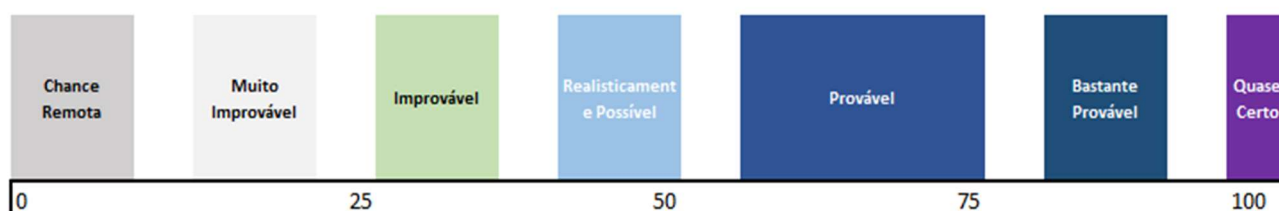
5.21 – Jogadas Críticas

1. Em todo jogo, é provável que haja um número de jogadas que são críticas - elas são importantes porque podem fazer uma diferença significativa para o jogo, talvez por dar uma vantagem a um dos times. Você deve aprender a reconhecer jogadas críticas para que você possa responder adequadamente. A maioria das jogadas são “rotineiras”, envolvendo pequenos ganhos ou perdas, mas mesmo uma jogada rotineira pode ser crítica para a conduta do jogo se ela gera confrontação entre jogadores, envolve uma lesão ou acontece numa hora crítica.
2. Jogadas que são geralmente críticas incluem:
 - (a) Toda jogada de pontuação.
 - (b) Troca de posses.
 - (c) Quartas descidas onde o Time A decide tentar.
 - (d) Terceiras descidas que terminam próximas a linha necessária.
 - (e) Toda jogada em um jogo acirrado quando resta pouco tempo.
 - (f) Trick Plays.
3. Reconhecer uma jogada crítica pode acontecer antes do snap, por exemplo:
 - (a) Substituições do Time ou sua formação indicam que algo fora do comum é provável de acontecer.
 - (b) Substituições do Time B ou confusão indicam que eles podem não reagir normalmente a jogada.
 - (c) Time A leva de forma pouco usual muito tempo para chamar sua jogada e/ou o treinador está mais envolvido que o habitual.
4. Reconhecer uma jogada crítica pode acontecer durante a jogada, por exemplo:
 - (a) A jogada termina perto da linha de gol.
 - (b) A jogada termina perto da linha necessária.
 - (c) Um fumble acontece durante a jogada ou a bola fica solta depois de um passe para trás.
 - (d) É difícil dizer se o passe foi completo ou incompleto.
 - (e) É difícil dizer quem tocou o chute primeiro.
 - (f) Um ou mais jogadores ficam muito emotivos durante ela.
5. Uma jogada pode se tornar crítica por conta de uma falta chamada durante ela. Esse é o caso específico quando a penalidade invalida uma pontuação, troca de posse, grande ganho ou grande perda.
6. Você deve responder diferente a uma jogada crítica. Isso pode incluir:
 - (a) Estar mais perto da ação.
 - (b) Vender a marcação de forma notável e decisiva.
 - (c) Tomar um tempo para abaixar ânimos exaltados.
 - (d) Comunicar-se com mais clareza tanto verbalmente quando em sinais.
 - (e) Repetir comunicações.
7. Por outro lado, você deve tentar não vender demais jogadas rotineiras. Se você fizer isso, perderá sua habilidade de vender jogadas críticas.
8. Uma jogada que altera o jogo na direção de um time pode, na verdade, alterá-lo na direção do outro time depois de uma penalidade ser considerada. É provável que isso gere especialmente emoções fortes.

6. AXIOMAS DA ARBITRAGEM

6.1 - Lidando com Incerteza

1. Incerteza (ou dúvida) é uma parte comum e normal de arbitrar. Você talvez veja somente um relance de alguma ação, porque ela foi obstruída por outros jogadores, porque aconteceu rápido demais, ou porque começou a acontecer de seu olhar estar focado nela. Não é algo com que se preocupar normalmente, porque temos ferramentas que podemos usar para resolver incertezas, as primárias sendo comunicação e princípios.
2. Incerteza deve ser um gatilho para a tentativa de conseguir mais informações, seja pelo ajuste de sua posição e visão, ou pela comunicação com outro árbitro. Algumas vezes as ações dos jogadores transparecem informações sobre o que eles acreditam ter acontecido durante a jogada, dando a você evidências adicionais que ajudam a fazer a marcação.
3. Ajuda conseguir quantificar a incerteza. O seguinte gráfico (usado pelo Governo do Reino Unido durante a Pandemia de Covid-19) define a palavra a ser usada de acordo com o quão certo/incerto você possa estar quando se comunicando com colegas:



6.2 – Princípios do “quando em dúvida”

Se você está razoavelmente certo de algo, vá com essa certeza – é mais provável estar certo assim do que usando o princípio do “quando em dúvida” relevante. Contudo, os Princípios de “Quando em Dúvida” refletem a experiência que, em certas situações, um resultado é mais comum que outros. Portanto, ao seguir o resultado mais comum, é mais provável que você esteja certo, mas não é uma garantia. Os princípios não estão aqui para desculpar falhas na aplicação correta de mecânicas.

Note que os princípios abaixo não mudam independente da disponibilidade da revisão de vídeo. Considerando a qualidade da maioria dos vídeos que veremos, é muito provável que as revisões “manterão” as marcações em campo, por isso é importante fazer as **marcações em campo** da forma mais justa possível.

Quando em dúvida:

Pré-Snap

1. Jogadores ofensivos estão legalmente na linha;
2. Jogadores ofensivos estão legalmente no backfield;
3. Sinais defensivos são legais;
4. Um jogador saindo deixou o campo antes do snap;
5. Um pedido de Timeout de time precede a falta que impede o snap;
6. A pausa de um segundo após um shift foi violada;
7. Jogadores estão movendo-se legalmente ao invés de um Motion Illegal;

Bloqueio

8. O back não está posicionado fora da posição normal do tackle, no snap;
9. Quanto a desintegração da Zona de Bloqueio Livre (Regra 2-3-6) ou Tacklebox (Regra 2-34), elas estão intactas.

10. O bloqueio abaixo da cintura ocorreu antes (não depois) da bola deixar a Tacklebox;
11. É um bloqueio legal ao invés de um Clipping;
12. O contato é abaixo da cintura, ao invés de acima dela (Regra 2-3-2);
13. O bloqueio pelo lado cego é legal, ao invés de ilegal;
14. Quanto a um bloqueio nas costas, o contato é na ou acima da cintura, ao invés de acima (Regra 2-3-4-a);
15. É um uso legal de mãos ao invés de uma Segurada ou Uso Ilegal de Mãos;

Passando

16. O passe para frente é incompleto, não um fumble;
17. O passe para sempre é recepcionável (Regra 2-19-4);
18. É um fumble ao invés de um passe para frente se o passador for atingido por seu lado-cego, ou se você vir a mão vazia movendo-se para frente, caso contrário, o passador lançou a bola ao invés de ter sofrido um fumble (Regra 2-19-2-c);
19. O passador não cometeu um Intentional Grounding;
20. O passe é para frente ao invés de para trás atrás da Zona Neutra (Regra 2-19-2-a);
21. O passe é para trás ao invés de para frente além da Zona Neutra, ou quando não houver Zona Neutra;
22. O passe para frente foi lançado ou o handoff para frente foi feito da ou atrás da Zona Neutra ao invés de além dela;

Posse e Toque

23. Uma recepção, recuperação ou interceptação não é completa (Regra 2-4-3-h);
24. Sobre uma bola ter tocado ou não o chão durante uma recepção, ela não tocou;
25. Numa recepção ou recuperação simultânea, quem terminar com a bola fica com ela;
26. É um fumble ao invés da jogada de corrida ter terminado;
27. Quanto a tocar a bola, um jogador não tocou nela (Regra 2-11-4);
28. A bola foi acidentalmente tocada ao invés de intencionalmente batida ou chutada (Regras 2-11-3, 2-16-1 a e 2-16-1-d);

Chutes

29. O jogador do time de chute (a) entrou na área em frente ao recebedor; (b) fez contato com o potencial recebedor antes do (ou simultaneamente com) primeiro toque na bola; (c) interferiu com um recebedor em posição de receber a bola que não consegue receber;
30. Se ocorrida próxima ao momento do chute, uma falta de um jogador do Time B tentar chegar ao chutador será aplicada do ponto anterior; Uma falta do jogador do Time B tentando ajudar o retorno será aplicada conforme as previsões pós-chute de scrimmage (PSK);
31. Uma falta pelo Time B num chute de scrimmage ocorreu depois (não antes) da bola ser chutada;

Bola Viva/Morta

32. A bola está morta (Regra 4-1-3-a);
33. O jogador está em campo, não fora de campo;
34. Se o carregador de bola está sendo segurado por um único jogador, a bola ainda está viva; Se segurado por dois ou mais, o máximo avanço é interrompido;
35. Uma falta por conduta antidesportiva ocorreu quando a bola estava morta, ao invés de estar viva;

Contato e Faltas

36. Um jogador é indefeso (Regra 2-27-14);
37. Um Defensive Back iniciou contato legalmente em situações de passe;
38. A facemask, queixeira ou abertura do capacete foram agarradas e depois torcidas, viradas ou puxadas (Regra 9-1-8-b);
39. A falta é por Violência e não por Investida ao Chutador (Regra 9-1-16-a-8);

Perto da Endzone

40. É um touchback ao invés de um Safety (Regra 8-5-1-a);
41. É um touchback ao invés de uma exceção de momentum;

42. A bola está morta no campo de jogo ao invés de ter sido um Touchdown;
43. Sobre a ocorrência de um bloqueio ilegal ser na Endzone ou no campo de jogo, ele ocorre no campo de jogo.
44. Em trocas de posses ou perto da Endzone, o retorno NÃO deixou a Endzone;

Outros

45. Peça um Timeout para jogadores lesionados;
46. O Referee deve invocar a Regra 3-4-3 (Táticas Injustas de Relógio) quando o Relógio de Jogo estiver abaixo de cinco minutos em cada período;
47. Não há falta;
48. Não jogue a Flag;
49. Não soe o apito;

6.3– Pontos de consideração

Lembre-se sempre:

1. a segurança dos jogadores é sua preocupação número 1, assim como a sua;
2. faça a marcação difícil;
3. não envolva-se emocionalmente;
4. uma reunião pré-jogo é absolutamente necessária;
5. se você se parece com um árbitro, você agirá como um;
6. conte os jogadores;
7. corrija erros óbvios;
8. veja a bola;
9. saiba a descida e distância;
10. venda a marcação mas não seja exagerado;
11. marque o que você vir, mas veja o que você marca;
12. não ache – saiba;
13. se dois árbitros estão marcando um ponto, um podia estar fazendo outra coisa;
14. deixe a mente digerir o que os olhos viram;
15. que efeito isso teve na jogada?;
16. o que você aprende depois de saber de tudo é o que importa;
17. Wings, não fiquem presos dentro da jogada;
18. Deeps, não sejam batidos;
19. depois de jogar a Flag, continue arbitrando;
20. 4ª descida, pare o relógio;
21. tome um segundo para dar uma olhada;
22. as três virtudes de um bom árbitro são atitude, consistência e competência;
23. a única parte da arbitragem que você deve enfatizar, seus sinais;
24. seja decisivo – indecisão dá impressão de incerteza;
25. nunca fique parado uma descida inteira – as pessoas vão saber que você é preguiçoso;
26. se os árbitros estão suficientemente perto para se tocarem, normalmente há algo errado;
27. não fique bravo, nem revide;
28. se os torcedores, técnicos não sabem seu nome ou quem apitou o jogo, seu jogo foi excelente;
29. é mais importante acertar do que parecer bem;
30. não hesite – se você vai errar, é melhor errar rápido do que ir errando aos poucos, mas é melhor ainda acertar;
31. prepotência não cabe na arbitragem;
32. existem provavelmente 5 marcações grandes por jogo – acerte-as;
33. árbitros podem **influenciar** pessoas (afetar seus comportamentos) porque eles têm **poder** (habilidade de influenciar alguém) e **autoridade** (o direito de exercer poder), mas não há autoridade sem respeito pela autoridade, e respeito precisa ser conquistado – não vem automaticamente com as listras;

34. se você não tem certeza de que é falta, não é; exceto contra o QB;
35. se eles são superados, eles tentam trapacear!;
36. não existe Flag atrasada, apenas uma Flag pensada;
37. ignorância pode ser corrigida, mas teimosia e estupidez podem ser permanentes;
38. dar contra do trabalho é melhor que fazê-lo com perfeição;
39. não arbitre de forma acelerada – você verá mais se sua cabeça estiver estabilizada;
40. não importa o quão rápido você está se movendo, a luz ainda chegará aos seus olhos na mesma velocidade.
41. você é tão bom quanto sua próxima decisão.

6.4 - Princípios de uma arbitragem eficiente

Todo árbitro deve:

1. ajudar (arbitragem preventiva);
2. participar de uma reunião pré-jogo de qualidade;
3. estar preparado para ceder;
4. se disponibilizar para outros árbitros;
5. ajudar companheiros de equipe tanto quanto possível;
6. encorajar árbitros menos experientes a fazer perguntas;
7. dar conselhos quando necessário;
8. ser pontual;
9. saber sua posição;
10. saber que uniformidade é importante;
11. agir de maneira profissional o tempo todo;
12. saber as responsabilidades primárias e secundárias;
13. ser observador de pessoas, não observador da bola;
14. ter noção do relógio;
15. nunca perder uma descida;
16. dar bons sinais;
17. impedir que jogadores de linha falem demais;
18. estar em posição para tomar uma decisão;
19. estar sempre de frente para bola;
20. usar o apito com autoridade;
21. fechar a boca perto da linha de gol;
22. estar atualizado na mecânica de equipes menores – nunca se sabe quando uma lesão ou atraso vai te forçar a trabalhar com uma equipe menor;
23. ser capaz de controlar a lateral;
24. ser capaz de cobrir situações no fundo do campo;
25. estar atento ao andamento;
26. saber aplicação de penalidades;
27. sempre manter todos os árbitros dentro da equipe; nunca exilar um árbitro;
28. ter certeza do que viu – nada de marcações fantasmas;
29. “acertar a jogada” – se houver dúvida, discuta.

6.5– Dez dicas do Sports Officials UK

1. Saiba as regras e aplicações, e aplique-as corretamente. Desse jeito, você vai conseguir a consistência que os competidores precisam.
2. Seja categórico e forte em suas decisões. Competidores vão confiar em decisões tomadas de forma assertiva mas não agressiva.
3. Esteja certo de que os jogadores entenderam suas decisões. Desse jeito você vai diminuir as razões para reclamações.
4. Não leve as reclamações para o pessoal. Não é um ataque à sua integridade.

5. Esteja atento aos gatilhos. Se você vê o que pode levar ao descontrole, você pode evita-lo.
6. Se você errar numa decisão, admita. Jogadores entendem que você é humano – eles não confiam em perfeição.
7. Não tente compensar injustiças. Aplique as regras e deixe a justiça cuidar dela mesma.
8. Seja amigável e acessível. Jogadores se relacionam a pessoas mais do que a um árbitro.
9. Dê seu melhor em todos os eventos. Para alguns competidores, pode ser o auge de suas temporadas.
10. Divirta-se apitando. Se você não se diverte estando em campo, os competidores vão saber.

7. REUNIÃO PRÉ-JOGO

Uma reunião pré-jogo é uma oportunidade dos árbitros entrarem no clima certo para apitarem um jogo de futebol americano. Por este motivo, deve sempre haver uma reunião pré-jogo.

Embora o Referee normalmente conduza a reunião, ele deve garantir que todos os membros da equipe estejam engajados e envolvidos ativamente nas discussões, e que a reunião não vire um monólogo. Ao trabalhar com a mesma equipe regularmente, é essencial que as reuniões variem para que não se tornem um ritual tedioso que todo mundo já cansou de ouvir. Divida a responsabilidade da reunião dando assuntos diferentes para cada membro da equipe falar em cada jogo.

Todos os aspectos do jogo devem ser discutidos durante a reunião pré-jogo; isso inclui as regras e a mecânica. Discuta situações raras e incomuns de jogo, e decida como cobrir. Descreva experiências de jogos anteriores e como você tratou delas.

A seguinte lista serve como um guia.

7.1 – Deveres pré-jogo

1. Certificação dos treinadores
2. Checagem do equipamento dos jogadores
3. Checagem e marcação das bolas
4. Identificação dos estabelecimentos médicos
5. Instrução da equipe de corrente e Árbitros Alternativos
6. Instrução dos gandulas
7. Instrução dos narradores/operadores de relógio
8. Inspeção do campo
9. [Checar os rádios](#)
10. [Comunicação com o Árbitro de Vídeo \(Se houver um\)](#)

7.2 – Procedimento do cara ou coroa

1. Procedimento do primeiro tempo
2. Opções do segundo tempo

7.3 – Free Kicks

1. Posições
2. Instruções pros times
3. Linhas restritivas
4. Contagem de jogadores
5. Rodando o relógio
6. Momentum para dentro da Endzone
7. Touchback
8. Chute fora de campo sem ser tocado
9. Bloqueio abaixo da cintura
10. Interferência kick catch
11. Fair catch
12. Entregando a bola para frente
13. Onside kick – toque ilegal
14. Free kick depois de safety

7.4 – Jogadas de Scrimmage (Geral)

1. Posições
2. Contagem de jogadores
3. Legalidade da formação do ataque – sinais dos Wings
4. Homem em motion
5. Legalidade do snap

7.5– Jogadas de scrimmage (Corridas)

1. Cobertura do carregador da bola – no backfield, entre os tackles, sweeps, pitchouts
2. Ações à frente do carregador da bola
3. Cobertura de limpeza
4. Maior avanço – fora de campo
5. Situações de linha de gol/poucas jardas
6. Cobertura de fumbles e os avanços e retornos seguintes

7.6– Jogadas de scrimmage (Passes)

1. Cobertura do passador – violência
2. Passador/passe atrás/além da linha de scrimmage: esclarecer jurisdições
3. Passe/fumble para frente/trás: esclarecer jurisdição
4. Intentional grounding: esclarecer jurisdição
5. Inelegíveis além da scrimmage
6. Chaves e zonas
7. Cobertura de recebedores
8. Completo/incompleto
9. Interferência de passe – ataque e defesa
10. Primeiro toque
11. Cobertura em interceptação – momentum para Endzone, bloqueio abaixo da cintura

7.7 – Retornos

1. Mecânica invertida
2. Encaixotando a jogada
3. Responsabilidades de linha de gol

7.8 – Punts

1. Posições
2. Cobertura do chutador – violência/investida
3. Cobertura do snapper
4. Bloqueio/toque na linha de scrimmage – bola além/atrás da zona neutra
5. Interferência kick catch
6. Fair catch
7. Na Endzone sem ser tocado
8. Fora de campo – marcando o ponto
9. Toque ilegal
10. Cobertura do retorno – carregador da bola, outras ações, bloqueio abaixo da cintura
11. Fakes

7.9 – Field goals & Try

1. Posições
2. Cobertura das traves
3. Cobertura do chutador/holder – violência/investida
4. Cobertura do snapper
5. Bloqueio/toque na linha de scrimmage – bola além/atrás da zona neutra
6. Fakes
7. Cobertura quando a defesa ganha posse

7.10 – Deveres gerais

1. Empilhamentos
2. Reposição de bola

7.11 – Deveres de fim de período

1. 1º e 3º
2. Halftime
3. Fim de jogo
4. Regras de fim de período (se houver relógio no estádio)
5. Períodos extras

7.12 – Timeouts

1. Anotações
2. Posições

7.13 – Medições

1. Deveres de cada árbitro

7.14 – Faltas & aplicação

1. Reportando – quem, o que, onde, quando
2. Anotando faltas
3. Opções
4. Sinais
5. Aplicação

7.15 – Rearrumação da equipe em caso de lesão

1. Se um árbitro se machuca
2. Se dois árbitros se machucam

8. ANTES DO KICKOFF

8.1 – Antes do jogo – fora de campo

1. Encontre com os outros árbitros no estádio, no horário marcado. Normalmente 90 minutos antes do horário do kickoff em jogos da temporada regular, 120 a 180 minutos para jogos de playoffs, internacionais ou outros jogos importantes, salvo se a conferência pré-jogo for realizada em outro lugar.
2. Assim que possível, depois de chegar ao estádio, inspecione o local e a superfície de jogo procurando por perigos e obstruções. Peça ajuda ao gerenciamento da partida para corrigir qualquer problema.
3. [REFEREE] Lidere uma reunião pré-jogo completa, para preparar a equipe mentalmente para o jogo. Certifique-se de que todos os membros da equipe contribuam para a reunião. Um guia para reunião pode ser encontrado na Seção 7. [OUTROS] Participe da reunião. Se o Referee se atrasar por qualquer razão, a reunião deve ser liderada pelo Linesman ou pelo árbitro mais experiente presente.
4. [REFEREE & UMPIRE] Antes do jogo, visitem cada time (normalmente no vestiário **ou em campo**), **ao menos uma hora antes do kickoff**.
 - (a) Identifique e apresente-se para o Head Coach.
 - (b) Verifique que cada Head Coach providenciou uma lista com o elenco de jogadores relacionados e assine a Certificação de Técnicos confirmando que todos os jogadores têm equipamentos obrigatórios e foram instruídos como usar, etc. **(Este último, não aplicável no Brasil)** Confirme o horário do kickoff e qualquer outro detalhe de horário da chegada dos times ao campo.
 - (c) Revise, com o técnico, os itens listados na seção 4.3.
 - (d) Revise qualquer situação ou procedimento incomum com o Head Coach. Note qualquer trick play que possa ser usada.
 - (e) [UMPIRE] Cheque o equipamento dos jogadores. Anote os números dos jogadores com equipamento ilegal ou sem o equipamento obrigatório, para que você possa rever o equipamento quando estiverem em campo.
5. [OUTROS] Enquanto o Referee e Umpire estão visitando os técnicos principais:
 - (a) Se um ou ambos os times estiverem fazendo drills no campo, você pode aproveitar para aquecer e (sem apitos, Flags ou sinais, e discretamente) praticar suas chaves, movimentação e resposta à jogada.
 - (b) Os árbitros responsáveis pela equipe de corrente e gandulas podem ir ao campo passar as instruções.
 - (c) Retornar ao vestiário depois de completadas suas tarefas ou dos times terminarem os drills.
6. Examine as bolas dos times. Se forem usáveis, marque cada bola e passe-as ao árbitro responsável por garantir que elas cheguem em campo.
7. Complete qualquer papelada pré-jogo exigida pela competição ou organização de arbitragem.
8. [MARCADOR DE TEMPO] Antes de deixar o vestiário:
 - (a) Certifique-se da hora correta. Tenha um cronômetro regressivo disponível e que você saiba usar. Cheque que algum outro membro da equipe tenha um cronômetro extra, caso o principal pare de funcionar.
 - (b) Confirme o horário do kickoff e passe a informação aos seus companheiros. É sua responsabilidade garantir que todos os árbitros estejam em campo no horário correto.
 - (c) Garanta que os demais árbitros sincronizem também sincronizem seus relógios com a hora correta.
9. Cheque que você e todos os seus companheiros estejam usando o uniforme correto, e

carregando todo o equipamento necessário. O Umpire normalmente é o líder nesse assunto.

10. Deixe o vestiário com os outros árbitros a tempo de chegar no campo de jogo 10 a 20 minutos antes do horário do kickoff (mais cedo se a equipe da corrente e gandulas tiverem que ser instruídos).
11. Ajude, se necessário, a levar as bolas para o campo. O Back Judge é responsável por garantir que as bolas cheguem ao campo (pedindo ajuda de outros árbitros, se necessário).

8.2– Antes do jogo – em campo

1. Todos os árbitros devem chegar ao campo, no máximo, 10 minutos antes do horário do kickoff. Chegue antes se achar que vai encontrar dificuldades com os times, corrente, equipe de corrente, bolas, gandulas, marcações de campo, equipamento ou precise chegar antes por questões da organização da partida.
2. Note a localização da cabine de imprensa. Se não houver uma formal, o lado da cabine deve ser determinado somente pela posição da câmera principal de TV, narrador/comentarista ou pela maioria dos torcedores, não pelo lado do campo que o time da casa escolher.
3. Note a localização das instalações médicas.
4. Cheque, com a organização da partida, se foram corrigidos os problemas da superfície de jogo.
5. Sumário de responsabilidades pré-jogo:

Responsabilidade	Mec7	Mec8
Reinspecionar o campo (Primário)	B	B
Reinspecionar o campo (Secundário)	S	S
Conferir equipamento de jogadores (Primário)	U	U
Conferir equipamento de jogadores (Secundário)	R	C
Conferir se Times e Árbitros estão prontos no campo	R	R
Conferir as correntes e instruir a equipe de operação	H	H
Garantir que bolas de jogo estejam disponíveis	B	B
Instruir gandulas (e Alternativos de operação de corrente)	F/L	F/L
Instruir o operador de relógio de jogo e narrador.	L/F	L/F
Instruir o operador de relógio de jogadas do estádio	B	B
Conversar com a equipe médica	B	B

6. [REFEREE]

- (a) Ajude o Umpire a verificar o equipamento dos jogadores.
- (b) Cheque se os dois times estão em campo e prontos para jogar.

(c) Se a competição definir que um número mínimo de jogadores e/ou treinadores deve estar presente no kickoff, faça esta conferência. Não há necessidade de ficar contando se há obviamente mais ou menos que o número mínimo. Se o número mínimo não for atingido, informe o Head Coach.

- (d) Verifique que todos os árbitros completaram seus deveres.

7. [UMPIRE] [CENTER JUDGE] Verifique o equipamento dos jogadores. Peça ajuda de outros árbitros que já tenham completado suas tarefas.

8. [LINESMAN]

- (a) Localize e cheque o tamanho, nós e problemas com a corrente. Você deve ter uma fita ou corda para medir a corrente (entre as partes internas dos bastões).
- (b) Marque o meio da corrente (5 jardas para cada lado) com um pedaço de fita ou clip extra, para ajudar a determinar se uma penalidade de defesa vai resultar no alcance

- da linha necessária.
- (c) Apresente-se para a equipe de corrente e explique os procedimentos detalhados na seção 22.1.
9. [LINE JUDGE]
- (a) [OPERADOR DO RELÓGIO DE JOGO]
- (i) Se um relógio estiver disponível no estádio, instrua seu operador;
 - (ii) Se houver um narrador, instrua-o sobre os sinais e procedimentos, e informe a eles os nomes e posições dos árbitros. Cheque e confirme com eles os seguintes detalhes:
 - 1) Hora do Kickoff
 - 2) Cerimônias Pré-Jogo (Hinos, Anúncio de Times, Etc.)
 - 3) Atividades durante o Intervalo (Hora de Limpar o Campo).
10. [BACK JUDGE]
- (a) Certifique-se de que as bolas do jogo estão disponíveis.
 - (b) Se houver relógio de jogo no estádio, instrua o operador do relógio.
 - (c) Discuta com o pessoal médico disponível que sinais serão usados para chama-los ao campo. Informe outros árbitros sobre esses sinais.
 - (d) Re-inspecione toda a superfície de jogo e áreas em volta. Note qualquer marcação incomum e avise os outros árbitros. Certifique-se de que a organização do jogo resolveu qualquer problema.
11. [FIELD JUDGE]
- (a) Apresente-se para os gandulas e explique os procedimentos detalhados na seção 22.3. Fique com as bolas até que os gandulas tenham sido instruídos – não permita que os jogadores as usem para treinar.
 - (b) Organize e instrua o marcador de descida e linha necessária alternativos (se existentes) sobre os procedimentos detalhados na seção 22.2.
12. [SIDE JUDGE]
- (a) Re-inspecione toda a superfície de jogo e áreas em volta. Note qualquer marcação incomum e avise os outros árbitros. Certifique-se de que a organização do jogo resolveu qualquer problema.
13. Se você ainda não tiver feito, identifique e apresente-se aos capitães e técnicos do time da sua lateral.
14. [LINESMAN] [LINE JUDGE] Peça ao Head Coach para nomear um “Auxiliar do Para-Trás” para ajudá-lo manter a lateral limpa durante o jogo.
15. [LINESMAN] [LINE JUDGE] [FIELD JUDGE] [SIDE JUDGE] Garanta que os marcadores de jarda e outros equipamentos da lateral estejam fora do caminho, particularmente próximo das linhas de gol e de fundo.

8.3– Cerimônias

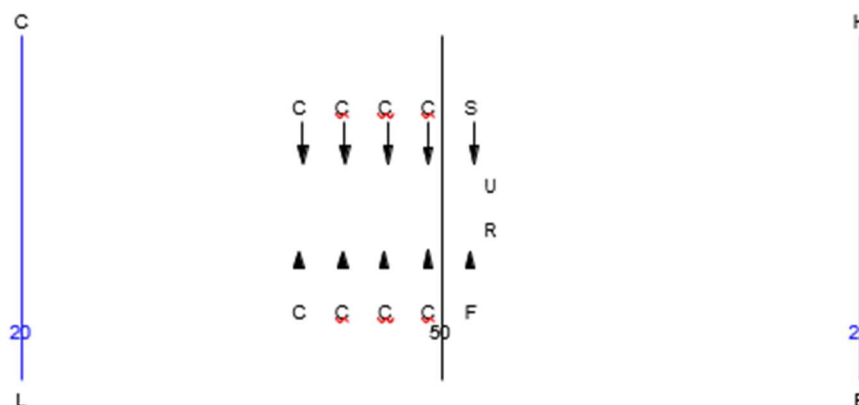
1. Há vários tipos de cerimônias antes do kickoff. Essa seção tenta definir os papéis e responsabilidades dos árbitros para esses momentos. O gerenciamento da partida pode variar esse procedimento, mas pode pedir ajuda dos árbitros para organizar a cerimônia.
2. Quando um torneio ou série de jogos estiver sendo jogado no mesmo local, tente atingir consistência sobre a forma em que as cerimônias são realizadas em cada um dos jogos.
3. Cerimônias normalmente são feitas para os seguintes propósitos:
 - (a) apresentar os times
 - (b) execução dos hinos
 - (c) observar um momento de silêncio em respeito a alguém que morreu ou comemorar um dia de luto nacional ou lembrança
 - (d) envolver pessoas importantes (políticos ou celebridades)

O cara ou coroa pode acontecer antes ou durante as cerimônias, contanto que a Regra 3-

- 1-1 não seja quebrada.
4. Princípios que tentamos alcançar:
- (a) Se bandeiras nacionais estiverem em exibição formal (não apenas balançadas por torcedores), é de bom tom ficar de frente para elas durante a execução dos hinos.
 - (b) Você deve evitar que essa situação te coloque de frente para um time e de costas para outro. Tente adotar uma posição ou ângulo onde você consegue ver ambos os times durante a cerimônia.
 - (i) É melhor que ambos os times permaneçam nas laterais durante a cerimônia, mas a organização pode querer os times em campo.
 - (ii) Se os times estiverem na/perto da lateral, de frente para o meio do campo, é melhor ficar em uma ponta do campo (jarda 30 ou 20) de frente para ponta oposta do campo, com ambos os times em vista.
 - (iii) Se ambos os times estiverem alinhados juntos, olhe para onde estão olhando.
 - (iv) Não fique tão longe dos jogadores que não seja possível interferir (ex. verbalmente) se eles estiverem se comportando mal.
 - (c) Os árbitros devem se alinhar numa única fila, lado a lado. O Referee deve estar no centro.
 - (d) Todos os árbitros devem tirar seus bonés durante a execução de qualquer hino ou momento de silêncio. Vai do gosto pessoal individual segurar o boné sobre o peito, mais abaixo ou na lateral.
 - (e) Se não houver um mestre de cerimônias e a organização da partida pedir para o Referee iniciar os hinos ou o momento de silêncio, o Referee sinalizará o início tirando seu boné. Sob essas circunstâncias, o Referee deve marcar a duração do silêncio, e sinalizar seu fim recolocando o boné.
 - (f) Se a cerimônia estiver toda sob controle dos árbitros, é melhor fazer o cara ou coroa antes, então executar os hinos ou ter o momento de silêncio uma vez que os capitães tiverem retornado às laterais de seus times. Neste caso, os árbitros devem se alinhar conforma (b.ii) acima.
 - (g) Se ambos o silêncio e os hinos forem acontecer, o protocolo é para o momento de silêncio acontecer antes da execução de qualquer hino. Isso garante que a cerimônia termine num tom mais “feliz” ao invés de uma nota “triste”.

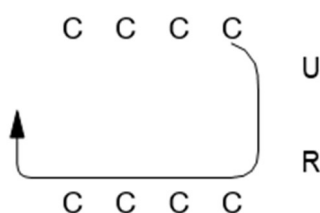
8.4 – Cara ou coroa

1. Depois de completar os deveres pré-jogo, o Referee, Line Judge, Back Judge e Field Judge vão para a lateral da cabine de imprensa, e o Center Judge, Umpire, Linesman e Side Judge vão para a lateral oposta.
2. Separe os capitães do time do seu lado do campo e deixe-os prontos na lateral 5 minutos antes do horário do kickoff.
 - (a) Certifique-se de que não há mais do que quatro capitães (excluindo mascotes que não jogam) e que eles estão carregando seus capacetes ao invés de usando.
 - (b) Os capitães devem estar alinhados na lateral. Do lado da cabine de imprensa, eles se alinham ao ombro esquerdo do Field Judge. Na lateral oposta, se alinham ao ombro direito do Side Judge.
3. Posições e deveres durante a cerimônia do cara ou coroa
 - (a) O Referee e Umpire devem se posicionar no centro do campo. O Field Judge e Side Judge devem levar os capitães ao centro do campo e apresentá-los ao Referee (ver imagem abaixo). Uma vez feito isso, eles devem voltar às suas laterais e se juntar aos outros árbitros.



- (b) Os outros árbitros devem monitorar os jogadores nas áreas de time de seu lado do campo.
- (i) Pelo menos um árbitro deve estar posicionado na **jarda 20** para conseguir monitorar o time por inteiro.
 - (ii) Se um ou mais dos árbitros restantes ainda estiver cumprindo seus deveres pré-jogo (como instruir a equipe de corrente), isso é mais importante do que os deveres cerimoniais.
 - (iii) O Back Judge deve estar segurando a bola para o kickoff.
- (c) Durante a cerimônia do cara ou coroa, apenas aqueles participando da cerimônia devem estar em campo. Todos os outros jogadores, técnicos, etc devem estar na área de time (Regra 3-1-1). Os árbitros não envolvidos na cerimônia devem aplicar essa regra (discretamente sempre que possível).

4. O Referee não precisa apresentar os árbitros aos capitães, assim como não é necessário que os árbitros cumprimentem qualquer um dos capitães.
5. [REFEREE] Peça aos capitães que cumprimentem uns aos outros. O time da casa fica no lugar e o time visitante passa cumprimentando-os (ver imagem abaixo).



6. [REFEREE]

- (a) [USANDO RÁDIO PÚBLICO] Ligue o rádio e deixe-o ligado até que você tenha anunciado e sinalizado o resultado do cara-ou-coroa. Se algo de errado acontecer, desligue-o temporariamente enquanto resolve o problema, mas ligue-o assim que puder prosseguir.
- (b) mostrar aos capitães ambos os lados da moeda e esclarecer qual lado é cara e qual é coroa;
- (c) perguntar a escolha do time visitante (pergunte de novo se o capitão não for claro);
- (d) anunciar claramente a escolha do capitão visitante;

- (e) jogar a moeda e pega-la ou deixa-la cair no chão, à vista dos capitães;
- (f) indicar o capitão do time que venceu o cara ou coroa, colocando a mão em seu ombro;
- (g) perguntar ao capitão vencedor sua escolha.

7. [UMPIRE]

- (a) Testemunhe todas as partes significantes da cerimônia, incluindo a escolha do time visitante e as opções dos capitães de ambos os times;
- (b) Peça ao Referee para corrigir ou esclarecer qualquer parte que você ache que não foi comunicada de forma clara ou correta.

8. O capitão vencedor pode escolher:

- (a) adiar sua escolha para o segundo tempo;
- (b) chutar;
- (c) receber a bola;
- (d) defender um dos gols.

Se o capitão fizer uma escolha incomum, confirme com ele que a escolha está correta.

9. Se o capitão vencedor escolher adiar a opção para o segundo tempo, o Referee deve, depois de colocar sua mão sobre o ombro do capitão, sair de perto e dar o sinal de adiar a decisão [S10] em direção à cabine. O capitão perdedor deve receber as opções restantes para escolher.

10. [REFEREE]

- (a) Instrua os capitães a ficarem de frente uns para os outros, com as costas viradas para o gol que defenderão.
- (b) Posicione-se na frente dos capitães do time que terá as escolhas no primeiro período, garantindo que sua posição não é encoberta pela cabine de imprensa.
- (c) Sinalizar a escolha fazendo o gesto de chutar [S30] ou de recepção [Sup13] olhando na mesma direção dos capitães. Não há necessidade de realizar o sinal oposto para o outro time.
- (d) Se o capitão escolher defender um gol, aponte ambos os braços para linha de gol e dê o sinal apropriado da escolha do outro capitão.

11. Sob pedido da administração do jogo, a moeda pode ser jogada por um VIP ou acompanhada por um grupo pequeno de pessoas. O seguinte descreve a melhor prática para estas situações:

- (a) Antes da cerimônia, o VIP deve estar a alguns metros do campo, na lateral da cabine de imprensa, próximo da linha de meio.
- (b) Ele deve se juntar ao Referee e Umpire no centro do campo.
- (c) Pela duração de toda a cerimônia, o VIP deve estar entre o Referee e o Umpire.
- (d) [REFEREE] Se o VIP não for apresentado ao público pelo narrador, tente apresentá-lo você mesmo (Ex: Aqui para jogar a moeda está o Excelentíssimo Fulano, Prefeito de Piraporinha do Norte".)
- (e) [REFEREE] Pegue a escolha de cara ou coroa dos capitães antes de pedir ao VIP para jogar a moeda. Se você tiver a moeda, não entregue ao VIP até que você esteja pronto para que ele jogue. Peça que ele jogue para o alto e tente fazê-la cair entre os capitães dos dois times.
- (f) [UMPIRE] Uma vez que as escolhas tenham sido feitas e o Referee esteja anunciando, lembre gentilmente o VIP de sair de campo (normalmente pelo lado da cabine de imprensa).

12. Resumo:

- (a) indicar o time que ganhou o cara ou coroa, e se ele adiou a escolha;
- (b) determinar quem vai receber e de que lado;
- (c) mover os capitães (isso mostra para todo mundo que gol cada time vai defender);
- (d) indicar seja quem vai receber ou quem está chutando, mas não os dois;
- (e) não é necessário dizer aos torcedores as opções dos capitães de ambos os times,

- a menos que um tenha escolhido adiar.
13. A menos que haja cerimônia de hino/silêncio, os árbitros devem ir direto pras suas posições para o kickoff, assim que acabar a cerimônia do cara ou coroa.
 14. Antes de ir para sua posição o Back Judge leva a bola do kickoff para o campo, e entrega para o Umpire (ou para o Center Judge).

9. REFEREE E CENTER JUDGE

9.1 – Free Kicks

9.1.a – Prioridades

Antes do Chute:

1. [REFEREE] Determinar se, pelo estado do jogo, um Onside Kick é provável. (Um Onside Kick é provável se o time chutando está atrás no placar próximo ao fim do jogo.) Se for, [instruir a equipe a mudar para posições de Onside Kick \[USANDO RÁDIO DA EQUIPE\] ou discretamente](#) apontando primeiro para o árbitro que precisa alterar sua posição e depois para o local onde ele deve se mover.
2. [REFEREE] Contar os jogadores do Time B e sinalizar a contagem [Sup3, Sup4 ou Sup24] aos colegas. Note os sinais de contagem dos colegas. Recontar se sua contagem estiver diferente da dos seus colegas.
3. [CENTER JUDGE] Contar os jogadores do Time A e sinalizar a contagem [Sup3, Sup4 ou Sup24] aos colegas. Note os sinais de contagem dos colegas. Recontar se sua contagem estiver diferente da dos seus colegas.
4. Lembrar os jogadores de contar seus jogadores caso o time que você seja responsável não tenha precisamente 11 jogadores em campo.
5. Checar a prontidão para a jogada:
 - (a) Checar áreas das laterais e Endzones para garantir que todos os não-jogadores estão fora das áreas restritas, que não-participantes estão fora do campo de jogo, e que todo o plantel do time está na área de time.
 - (b) Garantir que a equipe de corrente (e os operadores de marcador de descida e linha necessária, quando disponíveis) moveram a si e seus equipamentos para fora do caminho e que o equipamento foi posto no chão, fora da área de time e atrás dos limites das linhas no fim do campo [do lado do time recebendo o chute](#). Conferir se os gandulas estão em posição.
 - (c) [CENTER JUDGE] Garantir que todos os jogadores do Time A estão além das marcas de nove jardas antes do chute (Regra 6-1-2-c-5) e que ninguém além do chutador está a mais de cinco jardas atrás da bola.
 - (d) [REFEREE] Conferir se o time de chute tem pelo menos 4 jogadores em cada lado do chutador.
 - (e) [\[REFEREE\] Conferir se todos os árbitros estão prontos e virados para o campo de jogo.](#)

Durante a jogada de chute:

6. Observar se uma jogada de Free Kick sai de campo perto de você sem ter sido tocada pelo time de retorno. Determinar se um jogador do Time B perto da lateral toca a bola enquanto está fora de campo.
7. Observar os jogadores para um sinal de Fair Catch, e estar preparado para marcar qualquer interferência com a oportunidade de receber o chute.
8. Dar o sinal de iniciar o relógio [S2] somente se a bola é tocada legalmente pela primeira vez no campo de jogo na área de sua responsabilidade.
9. [REFEREE] Determinar se a bola se torna morta na Endzone ou não.
10. Marcar com uma Bean Bag o ponto de qualquer passe para trás, entrega ou fumble em sua área.
11. Observar faltas/violações por quaisquer jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:

- (a) Bloqueios ilegais pelas costas e faltas de segurada no ponto de ataque
- (b) Bloqueios ilegais abaixo da cintura
- (c) Contatos com oponentes usando a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros contra um oponente indefeso
- (d) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Blocks, Wedges Ilegais e Bloqueios Ilegais pelo Lado Cego.
- (e) Contato tardio (*Late Hit*) por qualquer jogador após a bola estar morta.
- (f) Se qualquer jogador do time de chute entrar no campo de jogo após o chute ou que voluntariamente saia de campo durante o chute e retorne.

9.1.b – Posicionamento Inicial

Chutes Normais:

1. [REFEREE]
 - (a) Esteja na posição A (veja 24.1) na linha de gol do Time B perto do centro do campo, ficando distante de todos os jogadores na área. Se você espera que o chute vá para o fundo da Endzone, adote uma posição inicial mais funda.
2. [CENTER JUDGE]
 - (b) Esteja na posição G (veja 24.1) na linha restritiva do Time A por fora da linha lateral no lado oposto à cabine de imprensa.

Onside Kicks:

3. [REFEREE]
 - (a) (EQUIPE DE 7) Mova-se para a posição C (veja 24.1) na linha de gol do Time B por fora da linha lateral no lado oposto à cabine de imprensa.
 - (b) (EQUIPE DE 8) Continue na mesma posição.
4. [CENTER JUDGE]
 - (a) Continue na mesma posição.

Free Kicks depois de falta ou Safety:

5. Quando um Free Kick é dado depois uma falta ou um safety, as mesmas posições relativas devem ser adotadas, movendo-se para cima ou para baixo no campo conforme apropriado.

9.1.c – Resposta ao que Acontece (Movimentação e Sinais)

Antes do Chute:

1. [REFEREE]
 - (a) Lembre aos colegas na linha de Gol de B de estar em posição e esteja pronto caso não estejam em suas posições.
 - (b) Quando todos os jogadores estiverem em posição e prontos para jogar, confira que todos os árbitros na linha de gol do Time B estão prontos e que o Umpire tem seu braço levantado.
 - (c) Dê o sinal de Pronta para jogo [S1] e soe o apito para o início da jogada.
2. Se algo acontecer que impeça o chute de acontecer (Ex: um não-jogador entra ou se aproxima do campo de jogo), soe o apito, dê o sinal de Timeout [S3] e lide com o problema.

Durante qualquer jogada de chute:

3. Se você vir um jogador do time de chute voluntariamente sair de campo durante o chute, deixe sua Bean Bag ou boné para marcar sua saída, e sua Flag se ele retornar.
4. Se o relógio de jogo deve começar quando a bola for tocada pela primeira vez no campo de jogo, dê o sinal de iniciar o relógio [S2] se você for o árbitro mais próximo ou com melhor visão.

Durante uma jogada de chute que vai funda:

5. Após a bola ser chutada, observe jogadores na sua área de responsabilidade (veja 24.1). Depois de conferir sua trajetória inicial, não fique olhando o voo da bola.
6. [REFEREE]
 - (a) Se a bola **viva** e ao menos um jogador for para o fundo da Endzone, mova-se para cobrir a linha de fundo.
 - (b) Se um Touchback ocorrer:
 - (i) Soa seu apito alto para evitar mais ações.
 - (ii) Mova-se para dentro do campo, para a frente de um recebedor que tenha a bola. **Até que você esteja na frente dele, continue observando caso ele sofra uma falta.**
 - (iii) Dê o sinal de touchback [S7]
 - (c) Em um Kickoff fundo, siga o carregador de bola e o mantenha encaixotado entre você e o árbitro mais à frente no campo.
7. [CENTER JUDGE]
 - (a) Angule lentamente enquanto você se move adianta no campo. Observe as ações à frente do carregador de bola. Mantenha todos os jogadores na sua frente e uma distância saudável entre você e o retorno, mas não longe o suficiente para conseguir fazer com que sua Flag caia no ponto de uma falta observada. Numa corrida longa, mantenha-se a frente dos jogadores e chegue na linha de gol antes do carregador de bola. Você tem responsabilidade pela linha de gol caso ela seja ameaçada (Ex: fumble perto da linha de gol do Time A). **Quando estiver dividindo a responsabilidade de uma linha (ou par de linhas) com outros árbitros, ajuste-se para ter uma visão complementar da jogada.**
8. [SE ESTIVER NA LATERAL] Se a bola sair pela lateral na sua área, vá até o local e segure este ponto, deixando sua Flag se for apropriado.

Durante uma jogada de chute que seja curto:

9. [REFEREE] Continue fundo para ter uma visão longa das ações. Você pode ser o único árbitro que observa:
 - (a) Que o Time A não tinha ao menos 4 jogadores de cada lado do chutador no momento do chute.
 - (b) Um sinal de Fair-Catch
 - (c) Uma interferência com a oportunidade de receber o chute.
 - (d) Um ato de violência desnecessário ou Late Hit.
10. [CENTER JUDGE]
 - (a) Mantenha o posicionamento de onde você consegue ver a bola e os bloqueios pelos jogadores do Time A.
 - (b) Observe particularmente os bloqueios feitos pelos jogadores do Time A antes de estarem elegíveis a tocar a bola (Regra 6-1-12).
 - (c) Se você for o árbitro mais próximo quando a bola se tornar morta, sinalize Timeout [S3] e marque o ponto da bola morta.

9.1.d – Técnicas Avançadas

1. [REFEREE] **Você pode ajustar** seu posicionamento de acordo com fatores como **o ponto do chute**, vento e a força conhecida do chute do jogador. Contudo, é importante estar na linha de gol (principalmente, no pylon) antes da bola chegar lá em situações críticas.

2. [CENTER JUDGE]

- (a) Preste atenção particularmente a bloqueios feitos pelos jogadores do meio na primeira linha do Time B.
- (b) Se um Onside Kick inesperado for feito ao invés de um chute fundo, **entre no campo. Você, o Umpire e o Back Judge ficam cada um responsável por um terço do meio do campo (Figuras 24.1.G e 24.1.J).** Deixe a responsabilidade da sua área na lateral para o Side Judge ou Linesman.

9.2 – Jogadas Básicas de Scrimmage

9.2.a – Prioridades

1. Saber descida e distância, sinalizar a descida para seus colegas. Notar os sinais de descida dados pelos colegas. Conferir se o marcador de descidas mostra o número correto. Não permitir que a jogada comece se há controvérsias sobre o número da descida.
2. Contar os jogadores do Time A e sinalizar a contagem [usando Sup3, Sup4 ou Sup24] para seus colegas. Notar o sinal de contagem dos colegas. Recontar se sua contagem for diferente das dos seus colegas.
3. Observar Saídas Falsas em geral e, particularmente, por Backs e pelo Quarterback.
4. [REFEREE] Avisar verbalmente (“10 segundos” ou “Acelere”) quando faltarem 10 segundos no relógio de jogada.
5. Observar Shifts Ilegais (Time A nunca estacionou ou não houve pausa de 1 segundo após mais de um jogador do Time A se mover simultaneamente).
6. Observar a legalidade do Snap.
7. Se houver uma falta pré-Snap, interromper todas as ações soando seu apito e fazendo o sinal de Timeout [S3].
8. Antecipar se a jogada é um passe ou uma corrida ao ler a ação inicial dos jogadores no interior da linha. Se eles se moverem para trás, é provável que uma jogada de passe se desenvolva. Se eles avançam para frente ou fazem um Pull, é provável que uma jogada de corrida se desenvolva.
9. Estar ciente de onde está a linha necessária em relação a linha de scrimmage para que você não tenha que olhar para a corrente para saber se o ponto da bola morta é próximo da linha necessária.
10. **Está ciente dos limites da Tacklebox.**
11. Observar infrações de substituição pelo Time A. Por exemplo:
 - (a) Jogadores substituídos não deixarem o Huddle em até 3 segundos depois de um substituto entrar nele.
 - (b) Quebrar o Huddle com mais de 11 jogadores.
 - (c) Manter mais de 11 jogadores em Huddle/formação por mais de 3 segundos.
 - (d) Substitutos entrando em campo, comunicando, e deixando o campo.
12. Notar qualquer recebedor inelegível no backfield entre os tackles, por conta do potencial para faltas por Toque Ilegal ou Inelegível em Campo Profundo.
13. Observar a legalidade da formação, em particular, o requerimento de cinco jogadores numerados 50-79.

9.2.b – Posicionamento Inicial

1. Esteja onde você consiga ver a bola no momento do Snap.
2. Posicionamento convencional é 5-7 jardas atrás do back mais fundo do ataque (ou 13-15 jardas atrás da linha de scrimmage), normalmente no mínimo tão aberto quanto o Offensive Tackle.

Lado da formação:

3. [REFEREE] Esteja do lado do braço de lançamento do Quarterback, de forma que você veja melhor seu braço quando inicia o movimento de passe.
4. [CENTER JUDGE] Esteja do lado do Quarterback oposto ao Referee.
5. Contudo, se houver uma mudança surpresa de Quarterbacks (Ex: uma formação Wildcat), o Referee e o Center Judge devem manter suas posições iniciais, normalmente até o fim da série de posses corrente.

9.2.c – Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se os jogadores do Time A ajustarem sua posição, garanta que você ainda consegue ver a bola no momento do Snap.
2. Saia do caminho de jogadores fazendo Shifts ou Motions.

9.2.d – Técnicas Avançadas**Razões para variar (ou não) seu posicionamento inicial:**

1. Geralmente, quanto mais alto for o nível de jogo e mais rápido forem os jogadores, mais fundo e aberto você precisa se posicionar. (Compare com a posição adotada por árbitros da NFL).
2. Esteja mais fundo e mais aberto se sua mobilidade for prejudicada, seja pela sua condição ou pelas condições do campo (Ex: muita lama ou irregularidades).
3. Não há necessidade de coordenar sua posição com o posicionamento do Umpire.

Sinalizando a contagem de jogadores:

4. O último momento para fazer o sinal da contagem de jogadores é quando o time de ataque quebra seu Huddle (mas ele pode e deve ser feito o quanto antes possível). [CENTER JUDGE] Você não precisa contar e sinalizar se você não teve tempo de fazê-lo por estar posicionando a bola.

9.3 – Jogadas de Corrida**9.3.a – Prioridades**

1. Observar o carregador de bola e as ações ao seu redor até que a bola cruze a Zona Neutra.
2. Observar qualquer fumble quando você for o árbitro mais próximo ou que tem a melhor visão, marcando o local com uma Bean Bag.
3. Estar preparado para ajudar com, ou tomar, uma decisão se um passe foi para trás ou para frente, sinalizando um passe para trás [Sup5] imediatamente se o passe for claramente para trás. Normalmente, deixe o julgamento sobre a direção de um passe rápido para os Wings. Note qualquer sinal de passe para trás pelos Wings.
4. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:

- (a) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada perto ou a frente do ponto de ataque, especialmente aquelas feitas por um Back, ou Tackle/Guard no mesmo lado da formação que você.
- (b) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, [Bloqueio Ilegal Abaixo da Cintura](#), Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
- (c) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
- (d) Violência Desnecessária contra o Quarterback depois de ter entregado a bola.

9.3.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se a ação vier na sua direção, mova-se de costas para manter o caminho limpo, mas mantenha os jogadores em seu campo de visão o tempo todo. Não dê as costas para a jogada.
2. Se a jogada seguir pelo meio, siga com segurança por trás enquanto observa os jogadores liderando os bloqueios e aqueles atrás da jogada que podem estar em perigo.
3. Se a jogada for para um lado ou outro, mova-se lateralmente de forma a observar bloqueios críticos e sua legalidade. (EQUIPE DE 8) Se a jogada vier para o seu lado, observe as lideranças de bloqueio. Se for para o outro lado, observe as jogadas atrás e na jogada.
4. Normalmente, ao final da jogada, aproxime-se da ação para impedir faltas em bola morta. Este é particularmente o caso em corridas curtas para as laterais ou que saiam pelas laterais onde você pode ser o segundo árbitro mais próximo. Contudo, em corridas longas, fique para trás afim de observar jogadores que foram deixados para trás para eventuais violências desnecessárias.

9.3.c – Técnicas Avançadas

1. Não soe seu apito quando as costas do carregador de bola estiverem viradas para você, ou você estiver obstruído por outros jogadores (ou árbitros) – Eles podem ter cometido um fumble da bola sem que você tenha visto. Veja a bola! Tenha certeza de que a bola está morta.
2. Se uma pilha de jogadores se formar, dê o sinal de Timeout [S3], aproxime-se dela, determine quem tem a posse (Mecânica 5.11) e encoraje os jogadores a sair da pilha com segurança.
3. Se você não for o árbitro mais próximo do ponto da bola morta, observe ações de Late Hit e outros atos ilegais. É particularmente sua responsabilidade observar ações próximas dos Wings uma vez que eles estão concentrados em determinar o ponto de maior avanço.
4. Entregas rápidas que resultam em ganhos de poucas jardas podem ser responsabilidade do Umpire ou dos Wings enquanto você se concentra nas ações atrás da bola.
5. Em jogadas pelo meio da linha, se o carregador de bola é levado para trás após seu máximo avanço ser interrompido, colete a bola do carregador de bola e repasse para o Posicionador.
6. Em jogadas com ameaça de um pitch:
 - (a) [Se o Quarterback mantiver a bola, não há necessidade de que você continue cobrindo-o além da Zona Neutra. Uma vez que ele entra em campo aberto, mude para observar ameaça de faltas contra o Back que estiver atrás dele.](#)
 - (b) [Se o Quarterback fizer o pitch da bola, continue a observá-lo caso haja qualquer ameaça de que ele possa sofrer uma falta.](#)

9.4 – Jogadas de Passe

9.4.a – Prioridades

1. Determinar se o passador passou ou cometeu um fumble da bola. Se for um fumble, marcar este ponto com uma Bean Bag. (EQUIPE DE 8) Leve seu tempo para que você e seu colega não façam marcações contraditórias.
2. Determinar (com ajuda dos Wings em passes rápidos) se um passe foi para trás ou para frente, sinalizar um passe para trás [Sup5] imediatamente se o passe for claramente para trás. Notar qualquer sinal de passe para trás pelos Wings. (EQUIPE DE 8)) Leve seu tempo para que você e seu colega não façam marcações contraditórias.
3. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Intentional Grounding ou outro passe ilegal pelo passador.
 - (b) Violência ao Passador.
 - (c) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores de linha e Backs protegendo o passador, especialmente o Tackle e o Guard do mesmo lado da formação que você.
 - (d) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, [Bloqueio Ilegal Abaixo da Cintura](#), Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (e) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.

9.4.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Quando um potencial passador fizer o dropback, mova-se de costas para um posicionamento mais fundo e aberto que ele. [REFEREE](EQUIPE DE 7) Se ele se deslocar para qualquer um dos lados, mova-se na mesma direção, continuando sempre que possível no lado do braço de lançamento. Continue atrás da linha de scrimmage para observar a legalidade de um passe, os bloqueios de proteção e quaisquer ações contra o passador, especialmente depois da bola ser lançada e até que não haja ameaça de uma falta.
2. [REFEREE] Alerta verbalmente os defensores que a bola foi lançada (Ex: “A bola já foi”).
3. Mantenha uma posição para observar as ações ofensivas e defensivas atrás da linha depois que a bola já foi avançada.
4. Numa jogada de Sack ou Tackle atrás da linha de scrimmage, soe seu apito para interromper a jogada. Continue olhando o carregador de bola até que qualquer ameaça de uma falta de ação contínua contra eles tenha passado.

9.4.c – Técnicas Avançadas

1. Se você acredita que o passador cometeu um Intentional Grounding, mova-se até o ponto da falta e consulte outros árbitros sobre a posição dos recebedores elegíveis e/ou se o passe cruzou a Zona Neutra em voo. É permissível jogar sua Flag no ponto do passe se você não consegue chegar até ele imediatamente. Um árbitro pode te informar que um recebedor elegível estava na área do passe, ou que o passe (feito de fora da Tacklebox) cruzou a Zona Neutra. É apropriado retirar a Flag se isto acontecer, mas tenha certeza de que jogadores e técnicos (E espectadores, se possível) sejam informados das razões.
2. Se você observar o passe ser desviado, dê o sinal de bola desviada [S11]. O sinal deve normalmente ser usado em passes desviados no backfield ofensivo, mas toques discretos (para os espectadores) no campo profundo podem ser sinalizados desta forma também. Não é necessário fazê-lo quando um passe é obviamente tocado (Ex: um jogador de linha defensiva o bate em direção ao chão).

3. Quando o potencial passador está prestes a receber um contato, foque na bola e nos defensores, não no passador. Isso tornará mais fácil para que você determine um passe/fumble ou Violência ao Passador.
4. Não fique olhando para a bola após um passe ter sido lançado. Concentre-se no passador até que não haja mais uma ameaça de novas ações contra ele.
 - (a) (EQUIPE DE 8) É permitido que Referee ou Center Judge movam sua atenção do passador uma vez que a bola tenha sido lançada e não exista mais uma ameaça imediata. O árbitro do lado oposto ao qual o passe tenha sido lançado deve continuar com o passador. Se o passe for lançado para o meio do campo, ambos os árbitros devem continuar olhando o passador.

9.5 – Jogadas de Linha de Gol

9.5.a – Prioridades

Mesma prioridade que em outras jogadas de scrimmage.

9.5.b – Posicionamento Inicial

1. [SNAP FORA DA LINHA DE 10 JARDAS DO TIME A] Se sua posição convencional seria perto da linha de gol do Time A, posicione-se na linha de gol, ficando mais aberto do que o normal se necessário. Você também é responsável por cobrir a linha de fundo do Time A.
2. [SNAPS ENTRE A LINHA DE 5 E 10 JARDAS DO TIME A] Tome uma posição mais aberta que o habitual que o normal e esteja preparado para a linha de gol e determinar num possível Safety. Você também é responsável por cobrir a linha de fundo do Time A.
3. [SNAP DA OU DENTRO DA LINHA DE 5 JARDAS DO TIME A] Tome sua posição na linha de fundo (Wings ficarão responsáveis pela linha de gol).
4. [OUTROS] Adote a mesma posição e cobertura que qualquer outra jogada de scrimmage.

9.5.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Responda à jogada como normalmente faria numa corrida ou passe.
2. Não dê sinal de uma pontuação se você tiver jogado uma Flag por uma falta do time que pontuou. Não soe seu apito ou dê qualquer sinal se você não tiver certeza do resultado da jogada.
3. [REFEREE] Quando um árbitro sinalizar Touchdown [S5] ou Safety [S6], confirme que nenhuma penalidade tenha acontecido, saia de perto dos jogadores e sinalize a pontuação para a cabine de imprensa. Mantenha o sinal por aproximadamente 5 segundos. Não há necessidade de apitar.

9.5.d – Técnicas Avançadas

1. [REFEREE] Quando houver uma pontuação:
 - (a) Se houver qualquer dúvida sobre a pontuação, consulte todos os árbitros envolvidos antes de sinalizar sua decisão.
 - (b) Só seja o primeiro árbitro a sinalizar Touchdown ou Safety se você for o Cobertura primário na linha de gol. Dê um sinal preliminar enquanto continue a monitorar os jogadores na sua área de responsabilidade, então abaixe o sinal enquanto você confere Flags no campo. Uma vez que você tem certeza de que a pontuação é

válida, dê uma segunda e final sinalização para a cabine de imprensa e segure por aproximadamente 5 segundos.

9.6 – Retornos

9.6.a - Prioridades

1. Observar o carregador de bola e as ações ao seu redor enquanto for o árbitro mais próximo.
2. Observar qualquer fumble quando você for o árbitro mais próximo ou tiver a melhor visão, e marcar este ponto com uma Bean Bag.
3. Observar bloqueios por jogadores em sua área de responsabilidade a frente e ao redor do carregador de bola, particularmente:
 - (a) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada no ponto de ataque.
 - (b) Faltas por Bloqueio Abaixo da Cintura em qualquer lugar.
 - (c) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (d) Ajuda ao Corredor.
 - (e) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
 - (f) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
4. Observar qualquer entrega ou passe onde você seja o árbitro mais próximo e tenha a melhor visão, e marcar o ponto com uma Bean Bag.
5. Observar qualquer passe ou entrega ilegal para frente, especialmente se você tiver a visão alinhada ou próxima do alinhamento com o carregador de bola.
6. [REFEREE] Observar qualquer falta no passador ou chutador.

9.6.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Saia do caminho dos jogadores.
2. Vá de costas em direção a linha de gol do Time A antes da jogada. Se não for mais possível ir de costas, vire-se e continue observando a jogada por cima dos ombros. [REFEREE] Mantenha o passador ou chutador em seu campo de visão.
3. Se a jogada avançar longe o suficiente para ameaçar a linha de gol do Time A, esteja lá antes do carregador de bola. (EQUIPE DE 8) O Center Judge deve priorizar chegar na linha de gol do Time A enquanto o Referee prioriza olhar o passador ou chutador.
4. Se você está olhando o desenvolvimento de um bloqueio, continue nele antes de mudar para o carregador de bola ou outro bloqueio. Mesmo se você esperar que outro árbitro assumirá responsabilidade por ele, continue olhando o bloqueio até ter confiança que ele é legal.
5. Se a bola se tornar morta na sua área de responsabilidade, soe o apito, faça o sinal de Timeout [S3] e então sinalize uma primeira descida [S8] para mostrar qual time está em posse.
6. Se você não for o árbitro mais próximo do ponto de bola morta, mova-se ainda assim nesta direção e observe as ações contínuas depois da bola tornar-se morta. Em jogadas onde o carregador de bola vá para perto da lateral ou saia por ela, mova-se lateralmente para cobrir a área ao redor dele para ver possíveis atividades “extracurriculares”. Se você for o segundo árbitro na área, vá até fora do campo para buscar o carregador de bola, observando e prevenindo faltas contra ele (Mecânica 5.9).

9.6.c – Técnicas Avançadas.

1. Não fique perto demais da jogada - mova-se para longe se for necessário para manter uma posição segura, especialmente em jogadas na linha de gol.

9.7 – Punts**9.7.a – Prioridades**

Antes e durante o chute, aplique as mesmas prioridades de uma jogada básica de scrimmage (listadas acima), além de:

1. Se o chutador estiver na sua própria Endzone, observe se ele pisa fora de campo antes do snap, ou entre o snap e o chute.
2. Observe faltas por todos os jogadores geralmente na sua área, mas particularmente:
 - (a) Qualquer ação contra o chutador que possa ser uma Violência ou Avanço.
 - (b) Bloqueios ilegais abaixo da cintura, especialmente por Backs.
 - (c) Antes do chute, faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores de linha e Backs protegendo o chutador, **especialmente o Tight-End e/ou Wingback do mesmo lado que você.**
 - (d) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (e) Faltas por Violência Desnecessária longe da bola.
 - (f) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
 - (g) Formação Ilegal.
 - (h) Jogadores do Time A saindo de campo durante a descida.
3. Responda a Snaps ruins ou chutes bloqueados observando primeiramente a bola ou o chutador (o que estiver mais fundo) e as ações ao redor deles, e depois adotando as prioridades de corrida, passe ou retorno, conforme for mais apropriado.

Durante um retorno de punt, aplique as mesmas prioridades que um retorno (listadas acima)

9.7.b – Posicionamento Inicial

1. Posicione-se 2 jardas mais fundo que o chutador e no mínimo tão aberto quanto o Tight-End. (EQUIPE DE 8) Entre num acordo de qual lado da formação você ficará, mas normalmente fique do mesmo lado que você já estava nas demais jogadas.
2. Favoreça o lado do campo da perna de chute do chutador.
3. Esteja em posição de ver a bola do Snap até o chute, e esteja apto a ver os bloqueadores e o chute ao mesmo tempo.

9.7.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. [REFEREE] Alerta verbalmente os defensores uma vez que a bola tenha sido chutada (Ex: "A bola já foi").
2. Somente se o chutador não for ameaçado, e a trajetória do chute for em direção a lateral, mova-se rapidamente para trás do chutador para alinhar com o voo e esteja preparado para direcionar o árbitro cobrindo a lateral para o ponto de saída da bola usando a sinalização [Sup17, Sup18 & Sup19]. (EQUIPE DE 8) Apenas o árbitro do lado contrário ao que a bola tiver sido chutada deve fazer isso e não é necessário se mover tanto para tal.
3. Depois do chute:

- (a) Mova-se para o meio do campo (entre as Hashes) de forma a melhor observar o retorno para qualquer um dos lados do campo. Mantenha distância conforme os jogadores avançam no campo.
 - (b) Em qualquer cenário, seja o árbitro mais fundo cobrindo a corrida de retorno.
 - (c) [REFEREE] Mantenha o chutador em seu campo de visão caso um oponente o tenha como alvo.
4. Durante o retorno do Punt, responda como qualquer outra jogada de retorno.
 5. Se a jogada se tornar uma jogada de passe ou corrida, responda como você faria normalmente numa destas jogadas.

9.7.d – Técnicas Avançadas

1. Confira particularmente a numeração correta dos jogadores do Time A. Os times costumam se confundir mais em jogadas de punt que nas demais.
2. [REFEREE] Alerta o chutador se ele estiver perto, ou fora, da linha de fundo antes do snap.
3. Idealmente, quando a bola for chutada, você deve estar num ângulo de 45 graus em relação ao chutador e ser apto de observar ele, a bola e os jogadores tentando bloquear o chute.
4. [REFEREE] Veja o snap chegar nas mãos do chutador, então olhe os jogadores do Time B tentando bloquear e foque naqueles que mais ameaçam fazer contato contra o chutador.
5. Se houver um snap ruim, ou o chute for bloqueado, mova-se para longe da bola e dos jogadores tentando recuperá-la. Mova-se para uma posição de forma a cobrir as linhas de gol e de fundo do Time A.
6. Esteja atento a chutes bloqueados, sua recuperação e avanço. Em chutes falsos (Tricky Plays), mude para a cobertura convencional de jogadas de passe ou corrida.
 - (a) Enquanto o chute estiver solto no Backfield:
 - (i) (EQUIPE DE 7) Continue olhando a bola e jogadores tentando recuperá-la – outros árbitros olharão para o chutador.
 - (ii) (EQUIPE DE 8) O árbitro mais próximo da bola deve continuar olhando a bola e os jogadores tentando recuperá-la. O outro árbitro deve olhar o chutador e jogadores que os ameace.
 - (b) Se a bola for bloqueada e o chutador sofrer Violência/Avanço, o Umpire pode te ajudar a determinar se o jogador que bloqueou o chute foi quem fez contato com o chutador.
 - (c) Se o Snap da bola for feito por cima da cabeça do chutador, observe particularmente jogadores chutando ilegalmente a bola solta, e para seguradas por jogadores de ambos os times tentando prevenir o oponente de recuperar a bola.

9.8 – Tentativas de Field Goal e Try

9.8.a – Prioridades

Antes e durante o chute, aplique as mesmas prioridades de uma jogada básica de scrimmage (listadas acima), além de:

1. Observe faltas por todos os jogadores geralmente na sua área, mas particularmente:
 - (a) Qualquer ação contra o chutador ou Holder que possa ser uma Violência ou Avanço.
 - (b) Antes do chute, faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores de linha e Backs protegendo o chutador, **especialmente o Tight-End e/ou Wingback do mesmo lado que você.**

- (c) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
 - (d) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (e) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
 - (f) Formação Ilegal.
2. Responda a Snaps ruins ou chutes bloqueados observando primeiramente a bola ou o chutador (o que estiver mais fundo) e as ações ao redor deles, e depois adotando as prioridades de corrida, passe ou retorno, conforme for mais apropriado.

Durante um retorno de Field Goal, aplique as mesmas prioridades que um retorno (listadas acima)

9.8.b – Posicionamento Inicial

1. [REFEREE] Esteja 5-10 jardas mais aberto e 3-7 jardas mais fundo que o chutador e o Holder.
 - (a) (EQUIPE DE 7) Normalmente esteja do lado oposto à perna de chute do chutador.
 - (b) (EQUIPE DE 8) Normalmente permaneça do mesmo lado do campo que você esteve nas jogadas anteriormente.
2. [CENTER JUDGE]

(a) Esteja em posição oposta ao Referee, **5-10 jardas mais aberto e 3-7 jardas mais fundo que o chutador e o Holder**. Combine com o Referee de qual lado da formação você deverá ficar, mas normalmente continue do mesmo lado em que esteve nas jogadas anteriores.
3. Garanta que você esteja virado para o chutador e o Holder, e que você consegue observar tanto o Snap quanto o Holder.

9.8.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Mantenha uma posição onde você consiga ver o chutador, Holder e jogadores que os ameacem.
2. [REFEREE] Você tem responsabilidade primária pelo chutador e Holder. [CENTER JUDGE] Observe ações do Wingback e Tight-End do seu lado e ajude em bloqueios fundos que sejam na frente do chutador e Holder.
3. [REFEREE] Espere até que a bola esteja morta e não haja mais ameaça aos jogadores na sua área antes de olhar para os árbitros nas traves para descobrir o resultado do chute.
4. [REFEREE] Uma vez que todos os jogadores estejam completamente separados, afaste-se dos jogadores e sinalize o resultado da jogada para a cabine de imprensa. Se o chute for bom, mantenha o sinal [S5] por aproximadamente 5 segundos.

9.8.d – Técnicas Avançadas

1. Esteja atento a chutes bloqueados, sua recuperação e avanço. Em chutes falsos (Tricky Plays), mude para a cobertura convencional de jogadas de passe ou corrida.
 - (a) Se houver um snap ruim, ou o chute for bloqueado, mova-se para longe da bola e dos jogadores tentando recuperá-la. Mova-se para uma posição de forma a cobrir as linhas de gol e de fundo do Time A
 - (b) Enquanto o chute estiver solto no Backfield:
 - (i) (EQUIPE DE 7) Continue olhando a bola e jogadores tentando recuperá-la – outros árbitros olharão para o chutador.
 - (ii) (EQUIPE DE 8) O árbitro mais próximo da bola deve continuar olhando a bola e os jogadores tentando recuperá-la. O outro árbitro deve olhar o chutador e jogadores que os ameace.

2. [REFEREE] Se o Time A tentar um Drop Goal de surpresa (Ex: Não houver um árbitro atrás das traves), sua prioridade deve ser determinar o sucesso/falha do chute, ao invés de permanecer com o chutador (Uma falta por Violência ao Chutador não pode ocorrer por regra, uma vez que não é óbvio que um chute será tentado). Localize a bola em direção ao gol e tenha a melhor visão possível se o chute foi bem-sucedido ou não. Consulte os demais árbitros (Ex: o Back Judge) que podem ter estado em posição para auxiliar antes de sinalizar o resultado.

9.9 – Depois de Cada Descida

9.9.a - Prioridades

1. Observar ações em bola morta dos jogadores de ambos os times.
2. Encorajar os jogadores a sair da pilha com segurança, e ou retornar a bola para outro árbitro ou deixá-la próxima do ponto da bola morta, conforme for mais apropriado.
3. Verificar se a linha necessária foi atingida ou se ficou perto, sinalizando apropriadamente.
4. Conferir se qualquer Flag por uma falta foi jogada, e em caso positivo:
 - (a) Dar o sinal de Timeout [S3].
 - (b) [REFEREE] Descobrir quais faltas foram chamadas e administrá-las de acordo com os procedimentos do Capítulo 19.
 - (c) [REFEREE] Manter o Umpire informado.
 - (d) [CENTER JUDGE] Reportar quaisquer faltas que tenha chamado para o Referee.
 - (e) Garantir que todas as penalidades sejam aplicadas corretamente.
 - (f) [CENTER JUDGE] Manter os Wings informados da penalidade e sua aplicação.
5. [REFEREE] Determinar se uma nova série deve ser concedida, baseado ou na sinalização dos colegas que a bola definitivamente atingiu a linha necessária, sua própria inspeção visual da localização da bola em relação à linha necessária, ou após uma medição solicitada por você.
6. Verificar se há jogadores lesionados ou outras ocorrências que podem atrasar a próxima jogada.
7. [QUANDO OPERAR O RELÓGIO] Iniciar o relógio de jogada quando necessário, dando o aviso de 10 segundos e jogando uma falta por Atraso de Jogo quando o relógio chegar a 0 antes da bola ter sido posta em jogo.
8. Permitir um tempo legítimo para pedidos de Timeouts. Conferir se um pedido vindo da Coaching Box ou área de time veio do Head Coach.
9. Repetir todos os sinais de Timeout [S3] dos colegas.
10. Auxiliar a reposição de uma bola morta ou de uma nova bola até o próximo ponto.
11. Posicionar a bola no próximo ponto quando estiver mais próximo dele que o Umpire.
12. Garantir que todos os árbitros estão em posição (ou próximo) para a próxima descida antes de autorizar a bola como Pronta para Jogo.
13. [CENTER JUDGE]
 - (a) Identificar o posicionamento lateral da bola usando uma fita elástica ou outro dispositivo. O sistema de identificação das posições laterais está descrito no Parágrafo 5.7.10.
 - (b) Posicionar-se sobre a bola [se qualquer uma das condições na Mecânica 10.9.c.14 forem aplicáveis](#).

9.9.b – Posicionamento Inicial

1. Logo antes do fim da descida anterior, você deve estar numa posição próxima do próximo ponto. A posição precisa vai depender do que tiver acontecido na jogada anterior.

9.9.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se você for o Cobertura, sinalize que a bola está morta. Isto será feito usando o final de bola morta [S7] a não ser que seja apropriado usar o sinal de Timeout [S3], Touchdown/Field Goal [S5], Safety [S6], relógio corrido [S2] ou passe incompleto/Field Goal não convertido [S10]. Dê apenas um sinal.
2. Se uma Flag tiver sido jogada, siga o procedimento descrito no Capítulo 19. Se um Timeout de time ou lesão tiver sido chamado, siga o procedimento descrito no Capítulo 17. Se um período tiver terminado, siga o procedimento no Capítulo 20.
3. [CENTER JUDGE] Ao final da jogada, observe ações em bola morta enquanto move-se em direção ao ponto da bola morta, ou o ponto dentro de campo se a bola estiver fora das Hash Marks.
4. [OPERADOR DE RELÓGIO] Se um relógio de 40 segundos deve ser iniciado por regra:
 - (a) Se houver um relógio de jogo no estádio, confira se ele iniciou logo após o fim da jogada.
 - (b) Se não houver um relógio de jogo no estádio, inicie uma contagem de 40 segundos logo após o fim de uma jogada.

Posicionando a bola para a próxima descida:

5. Auxiliar na reposição da bola para o Umpire ou Center Judge, ou posicionar a bola se alguém tiver passado para você (Mecânica 5.8). [REFEREE] (EQUIPE DE 8) Geralmente, você não deve manusear a bola a não ser que ela se torne morta muito longe de você. Normalmente, deixe a responsabilidade de posicionar para o Umpire ou o Center Judge.
6. Se você estiver posicionando a bola:
 - (a) Fique de frente para o Cobertura, não a linha de gol, quando estiver posicionado a bola. Pegue o ponto de máximo avanço com o Cobertura e posicione a bola no próximo ponto. Depois de um passe incompleto para frente, penalidade, etc, verifique com o Umpire que o posicionamento lateral da bola está correto.
 - (b) Coloque as amarras da bola viradas para baixo se houver qualquer risco que ela role da sua posição.
7. [CENTER JUDGE]
 - (a) Em situações de Hurry-Up, quando o relógio estiver rodando, pegue a bola onde ela estiver (a não ser que Referee ou Umpire estejam claramente mais perto) (Mecânica 5.3.10)
 - (b) Não se preocupe com quem posiciona a bola, o árbitro mais conveniente dado o próximo ponto deve fazê-lo. Os outros árbitros devem ajudar na reposição até ele, se necessário (Veja também a Mecânica 5.3.10). Contudo, em um ataque Hurry-Up, é melhor deixar que o Referee monitore as substituições do Time A e que Center Judge (e Umpire) lidem com a bola.
 - (c) Se o relógio de jogada de 40 segundos já estiver correndo, afaste-se da bola para que ela esteja pronta para jogo. Se o relógio de jogo de 40 segundos não estiver correndo, espere até que o Referee indique a bola está Pronta para Jogo e, só então, afaste-se dela.
 - (d) Depois de posicionar a bola, olha para o Referee para determinar se você deve permanecer próximo da bola para prevenir o Snap ou se você pode assumir seu posicionamento convencional.
 - (e) Se você tiver posicionando a bola, mova-se para uma posição imediatamente atrás ou ao lado do Snapper para prevenir o snap. Essa posição te permite estar fora do caminho dos pés dos jogadores de linha enquanto eles se posicionam e evita que você tenha que atravessar um gap entre o Snapper e o Guard antes da jogada

começar. Isto também te coloca na frente, ou ao lado, do Quarterback de forma que ele também possa ver claramente que o Snap está sendo impedido.

- (f) Ao se afastar da bola, volte de costas para sua posição observando Referee e o Quarterback.
- (g) Se houver uma substituição tardia e o Referee estender seus braços [Sup36] indicando que o Snap não deve ocorrer, vá/permaneça próximo do Snapper e avise-o para não fazer o snap da bola.
- (h) **Independente da bola ter sido posicionada por você ou pelo Umpire, se alguém deve retornar e permanecer na bola para prevenir o início da jogada, este deve ser você.**

Estando próximo para a próxima descida:

8. [REFEREE]

- (a) Se você tiver certeza de que a linha necessária foi alcançada, dê o sinal de primeira descida [S8] e garanta que o Linesman tenha visto e que a equipe de corrente está respondendo a ele.
- (b) Se você não tiver certeza se a linha necessária foi alcançada, mova-se ao ponto da bola morta e ou tome uma decisão baseado na sua visão da bola em relação a linha necessária, ou peça uma medição repetindo o sinal de Timeout [S3] e dando um tapa no próprio peito. Garanta que seus colegas estejam cientes da sua decisão.
- (c) Verifique o número da próxima descida com o Linesman. Indique e anuncie a nova descida e (se algo pouco usual ou inesperado acontecer) a distância aproximada até a linha necessária. É suficiente usar um dos seguintes termos (em ordem crescente): “polegadas”, “curto”, “longo”, “dez”, “dois postes” (**mais de 10 jardas**).
- (d) Dê o sinal de descida sem tempo [S1*] para cada descida quando o período for estendido (além de um Try se um Touchdown for marcado durante uma descida sem tempo). Não dê o sinal de uma descida sem tempo num Try.
- (e) Verifique se todos os demais árbitros (particularmente o Umpire) estão em posição ou próximo dela para a próxima descida e estão prontos para arbitrar.
- (f) Se necessário, confirme o status do relógio com o responsável pela marcação de tempo.

9. [CENTER JUDGE] **Você e o Umpire devem entre si realizar as tarefas detalhadas nos parágrafos 10.9.c.13 até 10.9.c.22.**

- 10. Mova-se para sua posição para a próxima descida. Vá de costas se necessário para manter seus olhos na bola. Não tire seus olhos dela, pois a jogada pode começar enquanto você não está olhando.
- 11. Tenha certeza de que você está em posição de ver a bola, o Umpire e ambos os Wings.

Pronta para Jogo:

12. [REFEREE]

- (a) Se o relógio de jogada de 40 segundos já estiver correndo:
 - (i) Se a bola não estiver pronta para jogo passados 20 segundos (Regra 3-2-4-b-3).
 - 1) Sinalize que o relógio de jogada deve ser reiniciado para 25 segundos [Sup 29]
 - 2) Se isto acontecer imediatamente, prossiga normalmente, em caso contrário:
 - (a) Sinalize um Timeout [S3]

- (b) Sinalize novamente que o relógio de jogo deve ser reiniciado para 25 segundos [Sup29] e continue sinalizando até que o relógio responda.
- (c) Quando a bola estiver pronta, continue conforme abaixo.
- (ii) Se o relógio de jogo deve começar no sinal de Pronta para jogo, dê o sinal para rodar o relógio [S2]. Apenas soe o apito se necessário para atrair a atenção do operador de relógio. Sem um apito, isto é chamado de “Rodar Silencioso”.
- (iii) Caso contrário, não há necessidade de dar o sinal de Pronta para Jogo.
- (b) Se o relógio de jogada de 40 segundos não estiver correndo
 - (i) Se o relógio de jogo tiver sido parado por uma lesão de jogador, dê um sinal [Ou Sup29 ou Sup30] para indicar que o relógio de jogada deve ser iniciado para 25 ou 40 segundos.
 - (ii) **Soe o apito e dê o sinal de Pronta para Jogo [S1]. Se o relógio de jogo deve começar no sinal de “Pronta”, faça em seguida o sinal de iniciar o relógio [S2]**
 - (iii) Em situação de **subtrações** de 10 segundos ou tática injusta de relógio, certifique-se que o operador de relógio (ou operador do relógio do estádio) saiba que o tempo de jogo não está sendo iniciado normalmente.
- (c) Se houver relógio de jogo/jogada no estádio, verifique se eles foram iniciados corretamente.

Administração do Relógio de Jogadas:

13. [REFEREE]

- (a) Quando você vir o Back Judge ou o Side Judge levantar sua mão, dê um aviso verbal para o Time A (“10 segundos” ou “Apreste” se você não tiver certeza quantos dos 10 segundos já tenham passado).

9.9.d – Técnicas Avançadas

1. A prioridade ao final de uma jogada é estar em posição pronto para a próxima. Apenas se um incidente sério ocorrer (como uma falta ou má-conduta, uma lesão, quebra da corrente) sua rotina deve ser interrompida.
2. Se o Time A fizer uma substituição **enquanto o Snapper está na, próximo ou se movendo em direção** a sua posição na linha de scrimmage:
 - (a) Qualquer árbitro deve estar preparado para intervir e interromper a jogada que viola a regra de substituição.
 - (b) Dar o sinal de correspondência de substituições [Sup36] ao Referee e gritar “Substituição”.
 - (c) Manter o sinal até que o Referee tenha tomado o controle do processo.
3. [REFEREE] Se o Time A está tentando fazer uma saída rápida da jogada, informe ambos os times que o snap da bola não pode ser feito a não ser que o apito seja soado. Mova-se rapidamente para sua posição, indique ao Umpire (ou **Center Judge**) que eles podem se mover para suas posições, verifique que todos os demais árbitros estão prontos, e então soe seu apito.
4. **Se o Time A estiver executando um ataque Hurry-Up, não os interrompa só porque você ou outro árbitro não está perfeitamente em posição. (Mecânica 5.3.16.a). Adapte e arbitre da melhor forma possível enquanto se move para sua posição para cobrir a jogada.**
5. Se você deseja falar com um jogador no campo (Ex: para alertá-lo que ele está próximo de cometer uma falta), geralmente poupa tempo “enviar” a mensagem pelo Umpire ou o Back Judge (para um jogador do Time B). Não atrase o jogo desnecessariamente entrando

- no Huddle dos times, a não ser que um pedido de Timeout esteja em progresso. **Nunca tente falar com um jogador durante um ataque Hurry-Up ou sem Huddles.**
6. Mantenha sua concentração e pense na próxima jogada.

10. UMPIRE

10.1 – Free Kicks

10.1.a – Prioridades

Antes do Chute:

1. Esteja atento se o Referee orientar a equipe a mudar seu posicionamento para as posições de Onside Kick, mova-se para posição (se apropriado) e veja se os outros se moveram.
2. Se o Free Kick ocorrer depois de uma pontuação, contar o intervalo de 1 minuto, começando quando o Referee sinalizar a pontuação para a cabine de imprensa (Regra 3-3-7-f).
3. Contar os jogadores do Time A e sinalizar a contagem [Sup3, Sup4 ou Sup24] para os colegas. Notar a sinalização dos colegas. Recontar se sua contagem for diferente dos colegas.
4. Lembrar os jogadores de contar seus jogadores caso o time que você seja responsável não tenha precisamente 11 jogadores em campo.
5. Entrega a bola ao chutador (ou deixá-la no meio do campo na linha restritiva do Time A se o chutador atrasar em se arrumar para o chute).
6. Instruir o chutador, incluindo:
 - (a) Alertar o chutador para que não chute a bola se ela cair do apoio.
 - (b) Lembrar ao chutador que os jogadores do time de chute devem estar a não mais do que 5 jardas atrás da linha restritiva.
 - (c) Certificar-se que ele entende que não deve chutar a bola até que o Referee soe seu apito.
 - (d) Lembrar ao chutador que ele tem 25 segundos para colocar a bola em jogo após o Referee soar seu apito.
 - (e) Lembrá-lo que ele é responsável por remover seu apoiador de bola (Tee) do campo após o fim da jogada.
7. Checar a prontidão para a jogada:
 - (a) Garantir que a equipe de corrente (e os operadores de marcador de descida e linha necessária, quando disponíveis) moveram a si e seus equipamentos para fora do caminho e que o equipamento foi posto no chão, fora da área de time e **atrás dos limites das linhas no fim do campo do lado do time recebendo o chute**. Conferir se os gandulas estão em posição.
 - (b) Conferir se o time de chute tem ao menos 4 jogadores em cada um dos lados do chutador e lembrá-los de contar caso não tenham.
 - (c) Lembrar colegas nas linhas restritivas de ir para suas posições e estarem prontos se eles ainda não tiverem feito isso.
 - (d) Notar (quando satisfeito que tudo esteja pronto) a prontidão dos árbitros nas linhas restritivas, e então manter seu braço no alto até que o sinal de Pronta para jogo seja dado pelo Referee.
 - (e) **Tornar a bola pronta para jogo o mais rápido possível. Lembrar o Referee de declarar a bola como pronta somente quando todos os árbitros estiverem em posição. Fazendo-o mesmo que o Time A não esteja pronto.**
 - (f) Manter-se entre o chutador e a bola até que o Referee dê o sinal de Pronta para Jogo.
 - (g) Estar alerta para chutes curtos.

Durante a jogada de chute:

8. Observar os jogadores para um sinal de Fair Catch, e estar preparado para marcar qualquer interferência com a oportunidade de receber o chute.
9. Se você estiver numa linha restritiva e o chute for curto:

- (a) Saber onde e por quem a bola foi tocada inicialmente.
 - (b) Se você estiver posicionado na linha restritiva do Time B, saber onde o chute quebra o plano desta linha.
 - (c) Observar bloqueios ilegal pelo Time A (Regra 6-1-12)
 - (d) Marcar qualquer ponto de toque ilegal com uma Bean Bag.
10. Dar o sinal de iniciar o relógio [S2] somente se a bola é tocada legalmente pela primeira vez no campo de jogo na área de sua responsabilidade.
11. Determinar um Touchdown na linha de Gol de A.
12. Observar **faltas/violações** por quaisquer jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
- (a) Quaisquer ações contra o chutador até que uma falta por Violência ao Chutador não seja mais possível por regra.
 - (b) Toque ilegal de um chute curto.
 - (c) Infrações da sua linha restritiva.
 - (d) Jogadores do time de chute (além do chutador) a mais de 5 jardas atrás da linha restritiva após o sinal de Pronta para Jogo.
 - (e) Bloqueios feitos pelo jogador no meio da primeira linha de chute do Time B.
 - (f) Bloqueios ilegais pelas costas e faltas de segurada no ponto de ataque.
 - (g) Bloqueios ilegais abaixo da cintura.
 - (h) Contatos com oponentes usando a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros contra um oponente indefeso.
 - (i) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Blocks, Wedges Ilegais e Bloqueios Ilegais pelo Lado Cego.
 - (j) Contato tardio (Late Hit) por qualquer jogador após a bola estar morta.
 - (k) Se qualquer jogador do time de chute entrar no campo de jogo após o chute ou que voluntariamente saia de campo durante o chute e **retorne**.
13. Direcionar o árbitro mais próximo até o ponto de saída se a bola chutada saia de campo em voo.

10.1.b – Posicionamento Inicial

Chutes Normais:

1. Até que o Referee declare a bola Pronta para Jogo, fique entre o chutador e a bola para prevenir que ele a chute. Uma vez que a bola esteja pronta para jogo, mova-se para posição H (veja 24.1) ligeiramente para um dos lados do chutador (para o lado do seu pé de chute, se possível), garantindo que você não impeça suas ações e esteja em posição de ver os jogadores do time de chute que estejam a mais de 5 jardas da linha restritiva.

Onside Kicks:

2. Até que o Referee declare a bola Pronta para Jogo, fique entre o chutador e a bola para prevenir que ele a chute. Uma vez que a bola esteja pronta para jogo, mova-se para posição H (veja 24.1) ligeiramente para um dos lados do chutador (para o lado do seu pé de chute, se possível), garantindo que você não impeça suas ações.

Free Kicks depois de uma penalidade ou Safety:

3. Quando um Free Kick for seguido de uma penalidade ou um safety, as mesmas posições relativas devem ser adotadas, movendo-se para frente ou para trás no campo apropriadamente.

10.1.c – Resposta ao que Acontece (Movimentação e Sinais)

Antes do Chute:

1. Olhe a bola antes do chute e soe seu apito se ela começar a cair do apoio antes de ser chutada. Após a bola ser soprada ou cair do apoio duas vezes, insista que o chutador utilize um Holder.
2. Se algo acontecer que impeça o chute (Ex: um não-jogador entra ou se aproxima do campo de jogo), soe o apito, dê o sinal de Timeout [S3] e lide com o problema.

Durante qualquer jogada de chute:

3. Se você vir um jogador do time de chute voluntariamente sair de campo durante o chute, deixe sua Bean Bag ou boné para marcar sua saída, e sua Flag se ele retornar.
4. Se o relógio de jogo deve começar quando a bola for tocada pela primeira vez no campo de jogo, dê o sinal de iniciar o relógio [S2] se você for o árbitro mais próximo ou com melhor visão.

Durante uma jogada de chute que vai funda:

5. Se a bola sair de campo em voo, após a bola ter sido chutada, vá para o ponto do chute e auxilie outros árbitros a localizar o ponto de saída usando sinais [Sup17, Sup18 & Sup19].
6. Avance no campo lentamente após os jogadores. Mantenha todos os jogadores na sua frente (com exceção de um chutador não ameaçado).
7. Numa corrida longa, saia do caminho dos jogadores, deixe o carregador de bola passar por você e continue arbitrando de dentro para fora.

Durante uma jogada de chute que seja curto:

8. Mantenha o posicionamento de onde você consegue ver a bola e os bloqueios pelos jogadores do Time A.
9. **Se a bola é chutada imediatamente para o chão e sobe no ar, quando a bola se tornar morta informe este fato aos seus colegas, especialmente se Interferência com a Oportunidade de Receber um Chute pode ser um problema.**
10. Observe particularmente os bloqueios feitos por jogadores do Time A antes que eles estejam elegíveis para tocar a bola (Regra 6-1-12).
11. Saiba onde e por quem a bola foi inicialmente tocada. **Esteja particularmente alerta a um segundo toque pelo chutador.** Marque qualquer ponto de toque ilegal com a sua Bean Bag (Regra 6-1-3)

10.1.d – Técnicas Avançadas

1. Se o chute for fundo:
 - (a) (EQUIPE DE 7) Angule cruzando o campo em direção ao lado do Side Judge/Linesman enquanto você avança. Você e o Back Judge têm cada um a responsabilidade por metade do meio do campo.
 - (b) (EQUIPE DE 8) Fique no meio do campo e avance. Você, o Back Judge e o Center Judge têm cada um a responsabilidade por um terço do meio do campo. Você deve ser o mais fundo dos três.
2. [EM POSIÇÕES DE ONSIDE KICK].
 - (a) Fique no centro do campo. Você e os outros dois árbitros na linha restritiva de A têm cada um a responsabilidade por um terço do meio do campo (Figuras 24.1.G / 24.1.I / 24.1.J).
 - (b) Em todos os casos, observe as ações à frente do carregador de bola na sua porção do campo.
3. Deixe o apoio de chute sozinho, mas após a bola estar morta e todas as ações tenham cessado, garanta que ele seja removido de campo.

10.2 – Jogadas Básicas de Scrimmage

10.2.a – Prioridades

1. Saber descida e distância, sinalizar a descida para seus colegas. Notar os sinais de descida dados pelos colegas. Conferir se o marcador de descidas mostra o número correto. Não permitir que a jogada comece se há controvérsias sobre o número da descida.
2. Contar os jogadores do Time A e sinalizar a contagem [usando Sup3, Sup4 ou Sup24] para seus colegas. Notar o sinal de contagem dos colegas. Recontar se sua contagem for diferente da dos seus colegas.
3. Observar Saída Falsa em geral, e em particular, por jogadores do interior de linha.
4. Observar infrações de linha de scrimmage pelo Time B que envolvam contato com ou reação pelo jogador do Time A.
5. Observar a legalidade do Snap.
6. Se houver uma falta pré-Snap, interromper todas as ações soando seu apito e fazendo o sinal de Timeout [S3].
7. Antecipar se a jogada é um passe ou uma corrida ao ler a ação inicial dos jogadores no interior da linha. Se eles se moverem para trás, é provável que uma jogada de passe se desenvolva. Se eles avançam para frente ou fazem um Pull, é provável que uma jogada de corrida se desenvolva.
8. Estar atento onde está a linha necessário em relação a linha de scrimmage de forma que você não tenha que olhar para a corrente para saber se o ponto da bola morta é próximo da linha necessária.
9. Observar infrações de substituição pelo Time A. Por exemplo:
 - (a) Jogadores substituídos não deixarem o Huddle em até 3 segundos depois de um substituto entrar nele.
 - (b) Quebrar o Huddle com mais de 11 jogadores.
 - (c) Manter mais de 11 jogadores em Huddle/formação por mais de 3 segundos.
 - (d) Substitutos entrando em campo, comunicando, e deixando o campo.
10. Observar que jogadores de defesa não usem palavras ou sinais que desconcertem oponentes quando eles estão tentando botar a bola em jogo.
11. Notar qualquer recebedor inelegível no backfield entre os tackles, por conta do potencial para faltas por Toque Ilegal ou Inelegível em Campo Profundo.
12. Observar a legalidade da formação, em particular, o requerimento de cinco jogadores numerados 50-79
13. Conferir pontualmente o equipamento dos jogadores e lembrá-los de verificar sua presilha de queixo e seu protetor bucal, se necessário.

10.2.b – Posicionamento Inicial

1. Esteja onde você consiga ver a bola no momento do Snap e todos os jogadores do interior de linha.
2. O posicionamento normal numa jogada de scrimmage é no backfield defensivo aproximadamente 5-7 jardas de distância da linha de scrimmage e entre os Offensive Tackles.
3. O posicionamento pode variar para impedir que os times tirem vantagem disso.
4. Esteja em uma posição de onde você possa arbitrar sem ser obstruído pelos jogadores.

10.2.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se os jogadores de defesa mudarem de posição garanta que você ainda consegue ver a bola e os jogadores do interior de linha.

2. Mantenha-se fora do caminho dos jogadores de defesa.
3. Se o Time A estiver numa formação de chute de scrimmage, lembre verbalmente ao Time B que não cometam violência contra o Snapper.
4. Se houver uma falta antes do Snap, soe seu apito, jogue sua Flag e sinalize Timeout [S3]. Confira com os Wings sobre a chamada (a não ser que não haja absolutamente nenhuma dúvida do que seja) e então informe o Referee.
5. Se um jogador de linha se mover antes do Snap, e se ele tiver sido ameaçado pelo movimento de um jogador defensivo, confirme com Lineman e Line Judge perto do próximo ponto.

10.2.d – Técnicas Avançadas

Razões para variar (ou não) seu posicionamento inicial:

1. Geralmente, quanto mais alto for o nível do jogo e mais rápido forem os jogadores, mais fundo e aberto você deve estar. Você pode estar a 10 jardas de distância da linha de scrimmage se você estiver confortável lá (exceto em jogadas de linha de gol, onde você deve estar apto a chegar na linha de scrimmage para determinar sobre a legalidade de um passe).
2. Esteja mais fundo e mais aberto se sua mobilidade estiver prejudicada seja pela sua condição ou do terreno (Ex: lama ou terreno desnivelado).
3. Não há necessidade de coordenador seu posicionamento com o do Referee.

Sinalizando a contagem de jogadores:

4. O último momento para fazer o sinal da contagem de jogadores é quando o time de ataque quebra seu Huddle (mas ele pode e deve ser feito o quanto antes possível). (EQUIPE DE 8) Você não precisa contar e sinalizar se você não tiver tido tempo de fazê-lo por estar posicionando a bola.

10.3 – Jogadas de Corrida

10.3.a – Prioridades

1. Observar as ações à frente e ao redor do carregador de bola.
2. Observar qualquer fumble quando você for o árbitro mais próximo ou que tem a melhor visão, marcando o local com uma Bean Bag.
3. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada perto ou a frente do ponto de ataque, especialmente aquelas feitas por um Back, ou Tackle/Guard no mesmo lado da formação que você.
 - (b) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, [Bloqueio Ilegal Abaixo da Cintura](#), Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (c) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.

10.3.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se a ação vier na sua direção, mova-se lateralmente para sair do caminho e permita que os jogadores passem por você.
2. Quando a jogada se desenvolver entre os Tackles, sua responsabilidade primária é cobrir as ações dos jogadores no ponto de ataque, então ao redor do carregador de bola e finalmente entre você e a bola em corridas longas.

3. Quando o carregador de bola for para uma área lateral, vire e mova-se de forma a manter o carregador de bola e os bloqueadores em vista. Não se mova em direção a bola tão longe que você fique no caminho do carregador de bola se ele cortar para o meio do campo, mas também não tão longe a ponto de ser deixado para trás se a jogada ultimamente chegar até a lateral.
4. Apenas soe seu apito se o máximo progresso do carregador de bola for interrompido diretamente na sua frente e seja provável que ele tenha sido obstruído dos árbitros da lateral. Tome o exato ponto de máximo avanço dos árbitros de lateral.

10.3.c – Técnicas Avançadas

1. Não soe seu apito quando as costas do carregador de bola estiverem viradas para você, ou você estiver obstruído por outros jogadores (ou árbitros) – Eles podem ter cometido um fumble da bola sem que você tenha visto. Veja a bola! Tenha certeza de que a bola está morta.
2. Se uma pilha de jogadores se formar, dê o sinal de Timeout [S3], aproxime-se dela, determine quem tem a posse (Mecânica 5.11) e encoraje os jogadores a sair da pilha com segurança.
3. Se você não for o árbitro mais próximo do ponto da bola morta, observe ações de Late Hit e outros atos ilegais. É particularmente sua responsabilidade observar ações próximas dos Wings uma vez que eles estão concentrados em determinar o ponto de maior avanço.

Tipos específicos de corrida:

4. Em jogadas pelo meio da linha, se o carregador de bola é levado para trás após seu máximo avanço ser interrompido, desencoraje os jogadores de entrar na pilha.
5. Se a corrida termina próximo da linha necessária, auxilie o Wing entregando a bola para ele para que ele possa marcar exatamente o local da bola morta.

10.4 – Jogadas de Passe

10.4.a – Prioridades

1. Manter-se fora do caminho dos jogadores, particularmente recebedores elegíveis cruzando o campo próximo de você.
2. Determinar se passes foram completos ou incompletos quando o recebedor estiver de frente para você.
3. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Recebedores Inelegíveis em campo profundo.
 - (b) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores de linha e Backs protegendo o passador, especialmente Center e Guards e (EQUIPE DE 7) o tackle do seu lado da formação, oposto ao Referee.
 - (c) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, [Bloqueio Ilegal Abaixo da Cintura](#), Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (d) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
 - (e) Faltas claras por Inteferência de Passe, mas apenas se você tiver visto a ação.
4. Informar o Referee que o passe foi lançado para uma área não ocupada por um recebedor elegível, ou que o passe claramente não cruzou a zona neutra.

Uma vez que o passe esteja completo, aplique as mesmas prioridades de uma jogada de corrida (acima).

10.4.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Mova-se em direção à linha de Scrimmage.
 - (a) [EM SITUAÇÕES DE LINHA DE GOL]
Mova-se rapidamente todo o caminho até a linha de scrimmage. Exceto em passes rápidos ou quando você estiver obstruído por jogadores, você deve estar na linha de scrimmage antes do passe ser lançado.
 - (b) [FORA DE SITUAÇÃO DE LINHA DE GOL]
Mova-se um pouco em direção a linha de scrimmage, mas não é essencial que você ande todo o caminho até lá.
 - (c) Esse movimento te remove de ser um alvo, abre espaço na sua área para passes curtos e permite observar jogadores de linha ilegalmente em campo profundo.
2. Quando a bola for lançada, vire e observe o fim do passe. Sinalize passe incompleto [S10] se você vir a bola tocar o chão antes do recebedor ter controle dela.
3. Se houver uma corrida após a recepção, responda como você faria numa jogada de corrida (acima).

10.4.c – Técnicas Avançadas

1. Uma vez que o passe seja lançado, sua prioridade número um é ver o final do passe. Não há mais necessidade de observar os bloqueios de passe: O Referee (ou Center Judge) vão idealmente identificar quaisquer faltas pessoais. Seguradas no backfield após o passe ter sido lançado não normalmente afetam a jogada.
2. Se o passe for incompleto [na sua área](#):
 - (a) [Se não houver receptor elegível na sua, e/ou o passe claramente não atingir a zona neutra, mova-se rapidamente em direção ao Referee e o informe disto. Se a bola cruzar a zona neutra, dê o sinal \[Sup42\] apontando para o chão além da zona neutra. Se a bola não cruzar a zona neutra, mova-se em direção ao Referee enquanto aponta para o chão atrás da zona neutra.](#)
 - (b) [Se houver receptor elegível na sua área, e você acreditar que o Referee não esteja ciente deste fato, mova-se até o Referee apontando para o recebedor elegível. Gritar, por exemplo, “Número 34 está na área do passe” também é permitido.](#)
 - (c) [\[USANDO O RÁDIO DE EQUIPE\] Transmitir essa informação também é uma opção.](#)
3. Se você observar o passe ser desviado, dê o sinal de bola desviada [S11]. O sinal deve normalmente ser usado em passes desviados no backfield ofensivo, mas toques discretos (para os espectadores) no campo profundo podem ser sinalizados desta forma também. Não é necessário fazê-lo quando um passe é obviamente tocado (Ex: um jogador de linha defensiva o bate em direção ao chão).
4. Se você vir o passe ser recepcionado, mova-se até o recebedor mas não dê um sinal. Se não tiver certeza, mova-se até o receber, mas olhe para outros árbitros que possam ter tido a visão. Se eles sinalizarem passe incompleto [S10], repita a sinalização uma vez para confirmar que você a viu.
5. Se o passe terminar próximo da linha necessária, auxilie o Wing entregando-lhe a bola no ponto exato da bola morta, para que ele possa marcá-lo.

10.5 – Jogadas de Linha de Gol**10.5.a – Prioridades**

As mesmas prioridades que em outras jogadas de scrimmage, mais:

1. Estar preparado para auxiliar os Wings com o máximo avanço, fumbles ou quebras de plano de gol se a visão deles for obstruída.
2. Observar faltas como passes ilegais (Mecânica 10.4.a.3.b) e saber se um passe para frente toca primeiramente algo na ou atrás da zona neutra (Mecânica 10.4.a.4).

10.5.b – Posicionamento Inicial

1. Assuma uma posição ligeiramente mais próxima da zona neutra que o normal, desde que você não entre no caminho dos jogadores. Tenha cuidado para não alinha sobre a linha de gol ou obstruir a visão dos Wings.

10.5.c – Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Mova-se rapidamente todo o caminho até a linha de scrimmage. (Mecânica 10.4.b.1.a) Exceto em passes rápidos ou quando você estiver obstruído por jogadores, você deve estar na linha de scrimmage antes do passe ser lançado.
2. Se a visão dos Wings estiver obstruída, e você tiver absoluta certeza, você pode fazer um sinal discreto comunicando o que você viu. Antes de fazer qualquer sinal, estabeleça contato visual com os Wings para garantir que eles não vão fazer um sinal contraditório ao seu. Dê o sinal de condições de touchdown [Sup25] ao Wing apropriado apenas se acreditar que todas as condições para um Touchdown tenham sido cumpridas. Não tente fazer o trabalho dos Wings por eles.

10.5.d – Técnicas Avançadas

1. É convencional que o Umpire nunca fará a sinalização de Touchdown [S5]. Possíveis exceções incluem:
 - (a) Se um Wing cair no chão, ou de alguma outra forma esteja fora de posição, e sem condições de fazer a chamada.
 - (b) Em retornos de Free Kicks.
2. Se houver qualquer dúvida sobre uma pontuação, faça parte da consulta entre membros da equipe. É provável que você tenha informações relevantes a oferecer.
3. Em situações de 3as e 4as descidas para poucas jardas, trate a linha necessária como trataria a linha de gol.

10.6 – Retornos

10.6.a - Prioridades

1. Observar o carregador de bola e as ações ao seu redor enquanto for o árbitro mais próximo.
2. Observar qualquer fumble quando você for o árbitro mais próximo ou tiver a melhor visão, e marcar este ponto com uma Bean Bag.
3. Observar bloqueios por jogadores em sua área de responsabilidade a frente e ao redor do carregador de bola, particularmente:
 - (a) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada no ponto de ataque.
 - (b) Faltas por Bloqueio Abaixo da Cintura em qualquer lugar.
 - (c) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (d) Ajuda ao Corredor.

- (e) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
- (f) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
- 4. Observar qualquer entrega ou passe onde você seja o árbitro mais próximo e tenha a melhor visão, e marcar o ponto com uma Bean Bag.
- 5. Observar qualquer passe ou entrega ilegal para frente, especialmente se você tiver a visão alinhada ou próxima do alinhamento com o carregador de bola.

10.6.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Saia do caminho dos jogadores.
2. Vá em direção a linha de gol do Time A mantendo-se fora do caminho da jogada. Permita que o carregador de bola passe por você e continue observando as ações ao seu redor.
3. Se você está olhando o desenvolvimento de um bloqueio, continue nele antes de mudar para o carregador de bola ou outro bloqueio. Mesmo se você esperar que outro árbitro assumirá responsabilidade por ele, continue olhando o bloqueio até ter confiança que ele é legal.
4. Se a bola se tornar morta na sua área de responsabilidade, soe o apito, faça o sinal de Timeout [S3] e então sinalize uma primeira descida [S8] para mostrar qual time está em posse.

10.6.c – Técnicas Avançadas.

1. Não fique perto demais da jogada - mova-se para longe se for necessário para manter uma posição segura, especialmente em jogadas na linha de gol.

10.7 – Punts

10.7.a – Prioridades

Antes e durante o chute, aplique as mesmas prioridades de uma jogada básica de scrimmage (listadas acima), além de:

1. Identificar jogadores com exceções de numeração e, durante a descida, **observar se eles** se movem ao campo profundo se um passe legal para frente cruzar a zona neutra.
2. Observe faltas por todos os jogadores geralmente na sua área, mas particularmente:
 - (a) Qualquer ação contra o Snapper que possa ser uma Violência.
 - (b) Antes do chute, faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores de linha e Backs protegendo o chutador, **especialmente o Tight-End e/ou Wingback do mesmo lado que você.**
 - (c) Durante o chute, faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Seguradas contra jogadores do Time A tentando avançar no campo.
 - (d) Bloqueios ilegais abaixo da cintura.
 - (e) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
 - (f) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (g) Faltas por Violência Desnecessária longe da bola.
 - (h) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
 - (i) Formação Ilegal.
3. Responda a Snaps ruins ou chutes bloqueados adotando as prioridades de corrida, passe ou retorno, conforme for mais apropriado.

4. Saiba se um chute curto tocar o chão, jogador ou árbitro além da zona neutra.

Durante um retorno de punt, aplique as mesmas prioridades que um retorno (listadas acima)

10.7.b – Posicionamento Inicial

1. Tome sua posição convencional de jogadas de scrimmage, garantindo que você tenha visão limpa do Snapper.

10.7.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Mantenha uma posição de onde você consiga ver o avanço inicial dos dois times, bloqueios pelo ataque e ações por defensores.
2. Preste atenção particularmente às ações pelo e contra o Snapper e também faltas por Segurada e Rasteira pela defesa que previnam jogadores de ataque de avançar ao campo profundo.
3. Não vire-se para observar um chute longo. Continue focado nos jogadores na sua área.
4. Conforme os jogadores começam a passar pela sua posição, vire-se e mova com velocidade na mesma direção.
5. Se a jogada se tornar uma corrida ou passe, responda como você faria normalmente neste tipo de jogada.

10.7.d – Técnicas Avançadas

1. Confira particularmente a numeração correta dos jogadores do Time A. Os times costumam se confundir mais em jogadas de punt que nas demais.
2. Se você puder, ajude o Referee a determinar se um jogador que fez contato com o chutador também tiver sido aquele que bloqueou o chute.

10.8 – Tentativas de Field Goal e Try

10.8.a – Prioridades

Antes e durante o chute, aplique as mesmas prioridades de uma jogada básica de scrimmage (acima), mais:

1. Identificar jogadores com exceções de numeração e, durante a descida, **observar se eles se movem ao campo profundo se um passe legal para frente cruzar a zona neutra**
2. Observe faltas por todos os jogadores geralmente na sua área, mas particularmente:
 - (a) Qualquer ação contra o Snapper que possa ser uma Violência.
 - (b) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores de linha e Backs protegendo o chutador, especialmente o **Tight-End e/ou Wingback do lado oposto ao Referee** ou do lado oposto à cabine de imprensa.
 - (c) Jogadores de defesa ilegalmente tentando bloquear o chute (Restrições de defesa).
 - (d) Bloqueios ilegais abaixo da cintura.
 - (e) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
 - (f) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (g) Jogadores indo de encontro ao oponente com o joelho.
 - (h) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
 - (i) Formação Ilegal.
3. Depois da bola ser chutada, continue observando os jogadores até que eles estejam totalmente separados. Nunca vire-se para ver se o chute foi bem sucedido ou não, nunca

ecoe os sinais de sucesso/falha feitos pelos árbitros determinando o chute, nunca comece a anotar o placar, nunca vá pegar outra bola, nunca faça nada além de olhar os jogadores até que não haja mais nenhuma ameaça de problema.

4. Responder a snaps ruins ou chutes bloqueados adotando as prioridades de corrida, passe ou retorno, conforme for apropriado.

Durante um retorno de Field Goal, aplique as mesmas prioridades que em Retornos (acima).

10.8.b – Posicionamento Inicial

1. Tome sua posição convencional de jogadas de scrimmage, garantindo que você tenha visão limpa do Snapper.

10.8.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Mantenha uma posição onde você consiga ver o avanço inicial, confira os bloqueios pelo ataque e ações pelos jogadores de defesa.
2. Preste atenção particularmente às ações por e contra o Snapper.
3. Seja vocal para evitar golpes baixos.
4. Mova-se para a linha de gol se uma corrida ou passe se desenvolver para o lado do Line Judge e ele não esteja em posição lá.
5. Uma vez que a tentativa esteja encerrada, comece a cronometrar o intervalo de 1 minuto até o Kickoff (Regra 3-3-7-f).

10.8.d – Técnicas Avançadas

1. Esteja alerta para chutes bloqueados, sua recuperação e avanço. Em chutes falsos (Tricky Plays) mude para a cobertura normal de passe ou corrida.
 - (a) Se a jogada se tornar uma corrida ou passe, responda como você faria normalmente para esse tipo de jogada.
 - (b) Esteja atento ao número da camisa dos recebedores elegíveis.
2. Faça o sinal de bola tocada [S11] APENAS se o chute for tocado (mas não por um toque forçado) pelo Time B ALÉM da zona neutra.

10.9 – Depois de Cada Descida

10.9.a - Prioridades

1. Observar ações em bola morta dos jogadores de ambos os times.
2. Encorajar os jogadores a sair da pilha com segurança, e ou retornar a bola para outro árbitro ou deixá-la próxima do ponto da bola morta, conforme for mais apropriado.
3. Verificar se a linha necessária foi atingida ou se ficou perto, sinalizando apropriadamente.
4. Conferir se qualquer Flag por uma falta foi lançada, e em caso positivo:
 - (a) Dar o sinal de Timeout [S3].
 - (b) Reportar quaisquer faltas que tenha chamado para o Referee.
 - (c) Saber quais faltas foram chamadas pelos colegas.
 - (d) Auxiliar o Referee na aplicação da penalidade, garantindo que ele dê as opções apropriadas (quando necessário) ou faça a decisão apropriada quando a escolha for “óbvia”.
 - (e) Garantir que todas as penalidades sejam aplicadas corretamente.
 - (f) Manter os Wings informados da penalidade e sua aplicação.

5. Verificar se há jogadores lesionados ou outras ocorrências que podem atrasar a próxima jogada.
6. Permitir um tempo legítimo para pedidos de Timeouts. Conferir se um pedido vindo da Coaching Box ou área de time veio do Head Coach.
7. Repetir todos os sinais de Timeout [S3] dos colegas.
8. Auxiliar a reposição de uma bola morta ou de uma nova bola até o próximo ponto.
9. Posicionar a bola no próximo ponto, ou repassar para o Referee ou Center Judge para que posicione lá.
10. Garantir que todos os árbitros estão em posição (ou próximo) para a próxima descida antes de autorizar a bola como Pronta para Jogo.
11. Identificar o posicionamento lateral da bola usando uma fita elástica ou outro dispositivo. O sistema de identificação das posições laterais está descrito no Parágrafo 5.7.10.
12. Posicionar-se sobre a bola [se qualquer uma das condições na Mecânica 10.9.c.14 forem aplicáveis](#). (EQUIPE DE 8) Esta deve ser primariamente a responsabilidade do Center Judge, mas você pode precisar fazê-lo se ele não fizer.

10.9.b – Posicionamento Inicial

1. Logo antes do fim da descida anterior, você deve estar em uma posição de onde consiga ver o ponto da bola morta e as ações ao seu redor. A posição precisa vai depender do que ocorrer na jogada anterior.

10.9.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se você for o Cobertura, sinalize que a bola está morta. Isto será feito usando o final de bola morta [S7] a não ser que seja apropriado usar o sinal de Timeout [S3], Touchdown/Field Goal [S5], Safety [S6], relógio corrido [S2] ou passe incompleto/Field Goal não convertido [S10]. Dê apenas um sinal.
2. Se uma Flag tiver sido jogada, siga o procedimento descrito no Capítulo 17. Se um Timeout de time ou lesão tiver sido chamado, siga o procedimento descrito no Capítulo 15. Se um período tiver terminado, siga o procedimento no Capítulo 18.
3. Assim que a jogada terminar, mova-se para uma posição de ajustar outros árbitros e observar jogadores em situações potencialmente explosivas.
4. Se a jogada terminar dentro de campo, mova-se rapidamente (mas com resguardo a sua própria segurança) em direção ao ponto da bola morta para ajudar o Cobertura.
5. Se a jogada terminar for de campo, mova-se rapidamente em direção a lateral para ajudar outros árbitros em supervisionar jogadores ou em obter a bola.
6. Em um passe incompleto, garanta que todas as ações ao redor do fim do passe se encerraram (mova-se rapidamente para cobrir, se necessário), então mova-se prontamente para coletar, passar ou posicionar a bola conforme apropriado.

Posicionado a bola para a próxima descida:

7. Ajude a separar jogadores reunidos ao redor do ponto da bola morta.
8. Coordene com os outros árbitros para fazer a bola chegar ao próximo ponto (Mecânica 5.8).
9. Em situações de Hurry-Up, quando o relógio estiver correndo, vá e pegue a bola onde quer que ela esteja (salvo se o Referee ou Center Judge estiverem claramente mais perto). [\(Veja também a Mecânica 5.3.10\).](#)
10. Se houver uma penalidade que demande que opções sejam dadas a um ou ambos os capitães, busque-o(s) e aproxime-se do Referee. Ouça o Referee explicar as opções.

11. Enquanto uma penalidade está sendo aplicada, mantenha a bola em suas mãos ao invés de colocá-la no ponto da bola morta.
12. Se você estiver posicionando a bola:
 - (a) Encare o Cobertura, não a linha de gol, quando posicionar a bola. Pegue o ponto de máximo avanço do Cobertura, e coloque a bola no próximo ponto. Após um passe incompleto para frente, penalidade, etc., verifique que o posicionamento lateral da bola está correto.
 - (b) Posicione as costuras da bola viradas para baixo se houver algum risco que ela role para fora de sua posição.

Deixando a bola pronta para a próxima descida:

13. Se você tiver posicionado a bola, antes de se afastar dela:
 - (a) Ajuste seu marcador de posicionamento lateral (Mecânica 5.7.10).
 - (b) Ajuste seu contador de descidas.
 - (c) Confira se o Line Judge está em posição e olhando para dentro de campo.
 - (d) Confira se o Linesman está em posição e olhando para dentro de campo.
 - (e) Confirme se o marcador de descidas está ao menos movendo-se para posição e mostrando a descida correta. (É também uma boa hora para conferir onde está a linha necessária e se você precisa sinalizar [Sup6]).
 - (f) Finalmente, olha para o Referee que pode estar sinalizando [Sup36] para que você continue sobre a bola.
14. Se você tiver posicionado na bola, mova-se para sua posição pré-Snap, a não ser que:
 - (a) O marcador de descidas ainda não estiver no ou perto do próximo ponto.
 - (b) Depois de uma interrupção (Ex: Troca de posse, Timeout ou troca de quarto), a defesa estiver claramente não pronta (Ex: Não esteja numa formação).
 - (c) Substituições defensivas (em resposta às substituições do Time A) ainda estiverem em progresso (que terminam quando o último substituto assume seu posicionamento na formação, ou desiste de fazê-lo).
 - (d) Outros árbitros não estão no ou próximo de seu posicionamento para a próxima descida ou claramente prestes a encarar a bola.
 - (e) Numa situação em que o Referee deve declarar o Pronto para Jogo, ele não pareça pronto para fazê-lo. (Se ele não deveria estar mas deveria estar, faça contato visual e/ou diga “Estamos prontos”.)
15. Se o relógio de jogada de 40 segundos já estiver rodando, afaste-se da bola para deixá-la pronta para o jogo. Se o relógio de jogada de 40 segundos não estiver rodando, espere sobre a bola até que o Referee indique a bola está Pronto para Jogo, então afaste-se dela.
16. Se você não tiver posicionado a bola não há necessidade de ficar sobre ela a não sei que haja algum problema. Contudo, se houver um problema, mova-se para ficar em cima da bola até que esteja resolvido.
17. (EQUIPE DE 8) Independentemente se você ou o Center Judge tiverem posicionado a bola, se alguém julgar que é necessário voltar a estar sobre ela para prevenir uma jogada, normalmente esse papel será do Center Judge.
18. Se houver uma interrupção na jogada, fique sobre a bola (de frente para o ataque) até que a razão da interrupção tenha se encerrado. Exemplo:
 - (a) O Timeout de 1 minuto se encerrou (Ou os dois times estejam obviamente prontos);
 - (b) O Referee conclui o anúncio das penalidades;
 - (c) O jogador lesionado está claramente fora de campo;
 - (d) As correntes estão novamente na lateral depois da medição;
 - (e) Qualquer outra interrupção em jogo tenha encerrado;

19. Se o Time A está em ou aproximando-se de estar em formação, não vire suas costas para a bola no caso de a jogada começar enquanto você não estiver olhando.
20. Tenha certeza de que você saiba o status do relógio de jogo e garanta que o Referee também saiba. Se a última jogada tiver sido um passe incompleto, confirme isso com o Referee caso ele não tenha visto o resultado da jogada.
21. [Não há necessidade de ficar em pé segurando a bola para mantê-la seca em condições de chuva e lama. Posicioná-la com as amarras viradas para baixo normalmente é suficiente para prevenir que ela seja soprada ou role para longe.](#)
22. Verifique que o equipamento dos jogadores esteja em conformidade com as regras. Visualmente verifique os jogadores entrando em campo.

10.9.d – Técnicas Avançadas

1. A prioridade ao final de uma jogada é estar em posição pronto para a próxima. Apenas se um incidente sério ocorrer (como uma falta ou má-conduta, uma lesão, quebra da corrente) sua rotina deve ser interrompida.
2. (EQUIPE DE 8) Se o Time A fizer uma substituição **enquanto o Snapper está na, próximo ou se movendo em direção** a sua posição na linha de scrimmage:
 - (a) Qualquer árbitro deve estar preparado para intervir e interromper a jogada que viola a regra de substituição.
 - (b) Tome uma posição sobre a bola para prevenir que o Time A faça o Snap até que o Time B tenha tido a oportunidade de colocar seus substitutos em posição e seus jogadores substituídos tenham saído do campo de jogo.
 - (c) Enquanto estiver em cima da bola, planeje a rota que você vai fazer para sair do caminho dos jogadores antes que a bola seja posta em jogo.
 - (d) Quando o Time B tiver completado suas substituições (ou não faça nenhuma), informe ao Snapper/Quarterback que não faça o Snap da bola até receber a aprovação verbal de você. Se eles fizerem o Snap da bola antes de receberem a aprovação verbal, o Time A receberá uma falta por Atraso de Jogo depois de uma advertência pela primeira ocorrência (Mecânica 3.4.1.f).
3. [\(EQUIPE DE 7\) Se o Time A tentar uma jogada em Hurry-Up, deixe a bola assim que você a tiver posicionado, a não ser que haja uma situação de equiparação de substituições \(veja também Mecânica 5.3.10\).](#)
4. (EQUIPE DE 8) Mantenha sua posição normal a não ser que o Center Judge não reaja, neste caso, faça como se estivesse numa equipe menor.
5. Se o Referee não sinalizar o Pronto para Jogo quando ele deveria ter feito, lembre-o imediatamente.
6. Se o Referee declara a bola como pronta para jogo enquanto o Time A está na linha de scrimmage e você estiver sobre a bola, lembre-o discretamente de te dar tempo para que chegue em sua posição adequada antes de fazê-lo.
7. Se você deseja falar com um jogador no campo (Ex: para alertá-lo que ele está próximo de cometer uma falta), geralmente poupa tempo “enviar” a mensagem pelo Umpire ou o Back Judge (para um jogador do Time B). Não atrase o jogo desnecessariamente entrando no Huddle dos times, a não ser que um pedido de Timeout esteja em progresso. [Nunca tente falar com um jogador durante um ataque Hurry-Up ou sem Huddles.](#)
8. Mantenha sua concentração e pense na próxima jogada.

11. LINESMAN E LINE JUDGE

11.1 – Free Kicks

11.1.a – Prioridades

Antes do Chute:

1. Esteja atento se o Referee orientar a equipe a mudar seu posicionamento para as posições de Onside Kick, mova-se para posição (se apropriado) e veja se os outros se moveram.
2. Contar os jogadores do Time A e sinalizar a contagem [Sup3, Sup4 ou Sup24] para os colegas. Notar a sinalização dos colegas. Recontar se sua contagem for diferente dos colegas.
3. Lembrar os jogadores de contar seus números caso o time que você seja responsável não tenha precisamente 11 jogadores em campo.
4. Checar a prontidão para a jogada:
 - (a) Checar áreas das laterais e Endzones para garantir que todos os não-jogadores estão fora das áreas restritas, que não-participantes estão fora do campo de jogo, e que todo o plantel do time está na área de time.
 - (b) Garantir que a equipe de corrente (e os operadores de marcador de descida e linha necessária, quando disponíveis) moveram a si e seus equipamentos para fora do caminho e que o equipamento foi posto no chão, fora da área de time e **atrás dos limites das linhas no fim do campo do lado do time recebendo o chute**. Conferir se os gandulas estão em posição.
 - (c) Virar-se de frente para o campo para sinalizar que está pronto. Sair da posição se algo na sua lateral deixar de estar correto ou você veja que um colega claramente não está pronto. Soar seu apito, se algo tornar sua área perigosamente poluída após o Pronto para jogo.
5. Estar alerta para chutes curtos.

Durante a jogada de chute:

6. Observar se uma jogada de Free Kick sai de campo perto de você sem ter sido tocada pelo time de retorno. Determinar se um jogador do Time B perto da lateral toca a bola enquanto está fora de campo.
7. Observar os jogadores para um sinal de Fair Catch, e estar preparado para marcar qualquer interferência com a oportunidade de receber o chute.
8. Se você estiver numa linha restritiva e o chute for curto:
 - (a) Saber onde e por quem a bola foi tocada inicialmente.
 - (b) Se você estiver posicionado na linha restritiva do Time B, saber onde o chute quebra o plano desta linha.
 - (c) Observar bloqueios ilegais pelo Time A (Regra 6-1-12)
 - (d) Marcar qualquer ponto de toque ilegal com uma Bean Bag.
 - (e) Marcar o ponto da bola morta se você for o árbitro mais perto e houve pouquíssimo ou nenhum retorno.
9. Dar o sinal de iniciar o relógio [S2] somente se a bola é tocada legalmente pela primeira vez no campo de jogo na área de sua responsabilidade.
10. Determinar se a bola se torna morta na Endzone ou não.
11. Marcar o ponto de máximo avanço ou de saída de campo se a bola se tornar morta no seu lado do campo. Essa responsabilidade se estende até a linha de 2 jardas do Time A.
12. Marcar com uma Bean Bag o ponto de qualquer passe para trás, entrega ou fumble na sua área.

13. Observar **faltas/violações** por quaisquer jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
- Toque ilegal de um chute curto.
 - Bloqueios ilegais pelas costas e faltas de segurada no ponto de ataque
 - Bloqueios ilegais abaixo da cintura
 - Contatos com oponentes usando a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros contra um oponente indefeso
 - Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Blocks, Wedges Ilegais e Bloqueios Ilegais pelo Lado Cego.
 - Contato tardio (Late Hit) por qualquer jogador após a bola estar morta.
 - Se qualquer jogador do time de chute entrar no campo de jogo após o chute ou que voluntariamente saia de campo durante o chute e **retorne**.

11.1.b – Posicionamento Inicial

Chutes Normais:

- [LINESMAN] Esteja na posição C (ver 24.1) por fora da linha de gol do Time B do lado da cabine de imprensa.
- [LINE JUDGE] Esteja na posição E (ver 24.1) por fora da linha de gol do Time B do lado oposto a cabine de imprensa.
- Fique onde você consiga ver uma linha reta sobre o pylon em direção ao ponto de onde o chute vem.**

Onside Kicks:

- [LINE JUDGE] Mantenha sua posição normal.
- [LINESMAN]
 - (EQUIPE DE 7) Mova-se para a posição E (ver 24.1) por fora da linha lateral na linha restritiva do Time B do lado oposto a cabine de imprensa.
 - (EQUIPE DE 8) Mantenha a sua posição normal.

Free Kicks depois de uma penalidade ou Safety:

- Quando um Free Kick é dado depois uma falta ou um safety, as mesmas posições relativas devem ser adotadas, movendo-se para cima ou para baixo no campo conforme apropriado.

11.1.c – Resposta ao que Acontece (Movimentação e Sinais)

Antes do Chute:

- Se algo acontecer que impeça o chute de acontecer (Ex: um **não-jogador** entra ou se aproxima do campo de jogo), soe o apito, dê o sinal de Timeout [S3] e lide com o problema.

Durante qualquer jogada de chute:

- Se você vir um jogador do time de chute voluntariamente sair de campo durante o chute, deixe sua Bean Bag ou boné para marcar sua saída, e sua Flag se ele retornar.
- Se o relógio de jogo deve começar quando a bola for tocada pela primeira vez no campo de jogo, dê o sinal de iniciar o relógio [S2] se você for o árbitro mais próximo ou com melhor visão.

Durante uma jogada de chute que vai fundo:

- Após a bola ser chutada, observe jogadores na sua área de responsabilidade (veja 24.1). Depois de conferir sua trajetória inicial, não fique olhando o voo da bola.

5. Se o chute ameaçar entrar na Endzone, permaneça na linha de gol (fora do caminho dos jogadores) para decidir sobre um Touchback. Se a bola ameaçar o pylon, esteja lá para conseguir determinar se a bola sai pela lateral dentro do campo de jogo ou pela Endzone.
6. Se a bola **viva** e ao menos um jogador entrarem ao fundo da Endzone, mova-se para cobrir a linha de fundo.
7. Se o chute claramente for para o lado oposto do campo ao que você está, recue cerca de 10 jardas para ter um ângulo melhor/diferente sobre lideranças de bloqueios e wedges ilegais.
8. Se um Touchback acontecer:
 - (a) Soe seu apito bem alto para prevenir outras ações.
 - (b) Mova-se para dentro de campo a frente de qualquer recebedor que tenha a bola. **Até que você esteja na sua frente, continue olhando caso ele sofra uma falta.**
 - (c) Faça o sinal de Touchback [S7]
9. Em um Kickoff fundo, siga o carregador de bola e mantenha-o encaixotado entre você e os árbitros mais à frente.
10. Se a bola sair pela lateral na sua área, vá até o local e segure este ponto, deixando sua Flag se for apropriado.

Durante uma jogada de chute que seja curto:

11. Mantenha o posicionamento de onde você consegue ver a bola e os bloqueios pelos jogadores do Time A.
12. Saiba onde e por quem a bola foi inicialmente tocada. Marque qualquer ponto de toque ilegal com sua Bean Bag (Regra 6-1-3).
13. Se você for o árbitro mais próximo quando a bola se tornar morta, sinalize Timeout [S3] e marque o ponto da bola morta.

11.1.d – Técnicas Avançadas

1. **Você pode ajustar** seu posicionamento de acordo com fatores como **o ponto do chute**, vento e a força conhecida do chute do jogador. Contudo, é importante estar na linha de gol (principalmente, no pylon) antes da bola chegar lá em situações críticas.

11.2 – Jogadas Básicas de Scrimmage

11.2.a – Prioridades

1. Saber descida e distância, sinalizar a descida para seus colegas. Notar os sinais de descida dados pelos colegas. Conferir se o marcador de descidas mostra o número correto. Não permitir que a jogada comece se há uma controvérsia sobre o número da descida.
2. Observar saídas falsas em geral, e, em particular, por jogadores de linha e Backs do seu lado da formação.
3. Observar Offsides (e outras infrações da linha de scrimmage) por jogadores do Time B (Especialmente aqueles entre você e a bola).
4. Observar Motions ilegais por jogadores do Time A no seu lado da formação.
5. Observar Shifts ilegais (Time A nunca estacionou ou não fez a pausa de 1 segundo após o movimento simultâneo por mais de um jogador do Time A).
6. Observar a legalidade do Snap.
7. Se houver uma falta pré-Snap, interromper todas as ações soando seu apito e fazendo o sinal de Timeout [S3].

8. Antecipar se a jogada é um passe ou uma corrida ao ler a ação inicial dos jogadores no interior da linha. Se eles se moverem para trás, é provável que uma jogada de passe se desenvolva. Se eles avançam para frente ou fazem um Pull, é provável que uma jogada de corrida se desenvolva.
9. Identificar seus jogadores-chave (veja Seção 16.5 e 16.6). Se a formação for nova ou pouco usual, verbalmente ou visualmente confirme isto com os outros árbitros.
10. Notar recebedores elegíveis e aqueles jogadores que normalmente estariam elegíveis por posicionamento mas que não estão pela numeração. Além disso, notar jogadores (geralmente Tight-Ends) que estariam elegíveis por numeração mas que perdem sua elegibilidade porque outro jogador está alinhado por fora deles na linha de scrimmage.
11. Olhar o Offensive Tackle do seu lado da formação se não houver um Tight-End do seu lado.
12. Estar atento onde está a linha necessária em relação a linha de scrimmage de forma que você não tenha que olhar para a corrente para saber se o ponto da bola morta é próximo da linha necessária.
13. Observar infrações de substituição pelos dois times. Por exemplo:
 - (a) Jogadores substituídos não deixarem o Huddle em até 3 segundos depois de um substituto entrar nele.
 - (b) Jogadores substituídos não saindo do campo antes do Snap da bola.
 - (c) Substitutos entrando em campo, comunicando, e deixando o campo.
14. Garantir que árbitros e substitutos estejam atrás da linha da Coaching Box e que sua linha lateral está livre de obstruções.
15. [LINESMAN] Notar se o marcador de descidas e as correntes estão em suas posições apropriadas, mas só prevenir o início de uma jogada se houver um problema sério.
16. Observar a legalidade da formação, em particular, em particular que não haja mais de 4 jogadores no backfield.
17. Indicar a linha de scrimmage do Time A (a parte de trás da bola) usando seu pé que está mais próximo da linha de gol daquele time.
18. Indicar, usando a sinalização de fora-da-linha [Sup1], quando o jogador do Time A mais próximo de você estiver fora da linha de scrimmage.
19. Observar se todos os jogadores do Time A cumpriram os requisitos de terem estado dentro da marca de nove jardas.
20. [LINESMAN] Se a distância para a linha necessária for de aproximadamente 5 jardas, saiba se uma penalidade de 5 jardas conquistaria uma primeira descida ou não.

11.2.b – Posicionamento Inicial

1. Esteja de onde você consiga ver toda a zona neutra, e o Snap da bola.
2. O posicionamento em descidas normais de scrimmage é na zona neutra, na ou logo atrás da linha lateral.
3. [LINESMAN] Esteja do lado do campo oposto à cabine de imprensa.
4. [LINE JUDGE] Esteja do mesmo lado do campo que a cabine de imprensa.
5. Nunca adote uma posição que restrinja o posicionamento ou movimento dos jogadores.
6. Nunca fale com jogadores ou treinadores quando o Snap for iminente.

11.2.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. No evento de um movimento repentino dos jogadores do Time A, entre rapidamente em campo e confira com o Umpire para determinar qual time foi responsável.

2. Se um ou mais jogadores do Time B entrarem na zona neutra, observe a reação dos jogadores do Time A que podem ser ameaçados. Observe se os jogadores do Time B voltam para o seu lado da zona neutra.
3. Se há uma falta antes do apito, soe seu apito, jogue sua Flag e sinalize Timeout [S3]. Entre em campo rapidamente para prevenir qualquer jogada e para conferir com o Umpire e o outro Wing sobre a marcação. Contudo, se não há possibilidade de dúvida sobre qual a falta, você pode fazer o sinal da falta em miniatura [Ex: S18 ou S19] para o Referee sem ter que ir todo o caminho até ele.

11.2.d – Técnicas Avançadas

Razões para variar (ou não) seu posicionamento inicial:

1. Você tem uma visão muito melhor de tudo de uma posição mais aberta. Isso também previne que você seja pego no meio de uma jogada em Sweep ou um passe fora do padrão.
2. É inteiramente apropriado estar 2 metros distante da lateral, particularmente se os jogadores estiverem alinhados perto da linha lateral. Em situações de linha de gol, você talvez queira estar ainda mais distante.
3. Se um jogador do Time A lhe perguntar se ele está dentro ou fora da linha de scrimmage, informe-o como ele pode usar seus sinais para dizer por si próprio. Não diga nada ao jogador que possa fazê-lo se mover imediatamente antes do Snap. Não responda questões como “Eu estou na/fora da linha?” com uma resposta de Sim/Não, uma vez que você pode ter ouvido erroneamente a pergunta. O fato de você estar indicando a linha de scrimmage com seu pé e não fazendo a sinalização de fora-da-linha [Sup1] deve ser suficiente para indicar a quem interessar que o jogador mais próximo de você está na linha. Nenhum sinal separado é necessário ou desejado.
4. Se há mais de um jogador próximo de você que esteja fora da linha, você pode opcionalmente mostrar o número com os dedos ao final da sua sinalização de fora-da-linha [Sup1].

11.3 – Jogadas de Corrida

11.3.a – Prioridades

1. Observar as ações do carregador de bola e as ações ao seu redor.
2. Marcar o ponto de máximo avanço ou de saída de campo se a bola se tornar morta do seu lado do campo. Essa responsabilidade se estende até a linha de 2 jardas do Time B. Se a bola for para o outro lado do campo, apoie seu lado do outro lado estimando o ponto da bola morta ou espelhando seu ponto.
3. Observar qualquer fumble quando você for o árbitro mais próximo ou que tem a melhor visão, marcando o local com uma Bean Bag.
4. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada perto ou a frente do ponto de ataque, especialmente aquelas feitas por seu jogador-chave ou qualquer Wide-Receiver, Tight-End, jogador em liderança ou jogador de linha fazendo um Pull
 - (b) Bloqueios ilegais abaixo da cintura por seu jogador-chave ou outros jogadores na sua área.
 - (c) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (d) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.

- (e) Violências Desnecessária contra o Quarterback depois dele ter feito uma entrega ou Pitch para um jogador do lado oposto ao seu.
5. Determinar (com ajuda do Referee ou Center Judge em passes partindo de uma área funda do backfield) se um passe foi para trás ou para frente, e sinalizar um passe para atrás [Sup5] imediatamente se o passe for claramente para trás. Notar quaisquer sinais de passe para trás por parte do Referee ou Center Judge. Não tente fazer uma marcação de passe/fumble caso o passador receba um contato – deixe isso para o Referee.

11.3.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se a corrida for para o seu lado do campo:
 - (a) Recue para fora de campo e em direção à linha de gol do Time A diagonalmente, se necessário.
 - (b) Pegue a cobertura do carregador da bola quando ele se aproximar da zona neutra em sua área.
 - (c) Deixe o carregador da bola passar por você, então siga-o avançando pelo campo até que a bola se torne morta, mantendo-se fora do caminho de todos os outros jogadores.
 - (d) Quando a bola se tornar morta, apite e vá para um ponto alinhado com o ponto de maior avanço.
 - (e) Se a bola se tornar morta dentro de campo e perto da lateral, prepare-se para pegar o maior avanço com seu companheiro **Wing** usando mecânica de contra-campo se o carregador da bola for forçado em sua direção.
2. Se a corrida for pelo meio:
 - (a) Fique aberto mas aproximadamente alinhado com o avanço do carregador da bola.
 - (b) Entre em campo quando a jogada terminar para marcar o maior avanço. Entre até encontrar resistência (não pule por sobre jogadores). Exceção: Não entre em campo se o Time A estiver em Hurry-up (ou deveria estar) e o relógio estiver rodando.
 - (c) Apenas apite se você puder ver claramente a bola em posse de jogador
3. Se a corrida for para o lado oposto do campo:
 - (a) Fique aberto mas aproximadamente alinhado com o avanço do carregador da bola.
 - (b) Olhos abertos para contatos desnecessários atrás da jogada.
 - (c) Fique concentrado – atento a Reversos.
 - (d) Quando a bola se tornar morta, alinhe-se com o ponto da bola morta. Não apite.
 - (e) Se seu companheiro do outro lado do campo não conseguir chegar ao ponto da bola morta rapidamente (porque a bola morreu perto da lateral ou o carregador da bola foi forçado para trás):
 - (i) Ajude-o ficando em posição alinhada com seu melhor julgamento do ponto de máximo avanço (mecânica de contra-campo), mas não seja espalhafatoso ao fazê-lo.
 - (ii) Segure a posição tempo suficiente para que ele tenha oportunidade de espelhar seu ponto, se for incapaz de determinar por ele mesmo, mas abra mão dele se o Cobertura obviamente indicar um ponto de maior avanço próprio.
 - (iii) Se o Cobertura marcar um ponto muito errado, chame sua atenção discretamente para o seu ponto.
4. Em corrida longa:

- (a) Siga a jogada mantendo boa visão do carregador da bola e jogadores em volta dele. Esteja pronto para se aproximar quando a bola morrer e marcar o ponto de máximo avanço.
 - (b) Ocasionalmente, o Deep Wing pode estar em melhor posição do que você para cobrir o carregador da bola, nesse caso, pode ser ele a declarar a bola morta e marcar o máximo avanço. No entanto, isso não deve ser prática normal – acompanhe a jogada!
5. Se a corrida terminar atrás da linha de scrimmage:
 - (a) Auxilie o Referee (ou Center Judge) em determinar o ponto de máximo avanço.
 6. Fique fora de campo até que você tenha certeza de que a bola vai morrer. Nunca dê as costas para bola.

Cobrindo o ponto da bola morta:

7. Ao marcar o máximo avanço, vá até o ponto da bola morta quando a jogada na sua área permitir. Mova-se paralelamente à lateral, ao invés de diagonalmente, então entre em campo. Isso é particularmente importante em jogadas críticas que terminam próximas da linha necessária ou linha de gol, onde vender o ponto pode ser crucial (Mecânica 5.21).
8. Esteja atento para cobrir o maior avanço quando o carregador da bola for forçado para trás, mas observe o carregador da bola (e as ações contra ele), não o ponto. Não pule por sobre os jogadores para chegar ao ponto de maior avanço: mantenha-os à sua frente. Use a Bean Bag apenas se você for obrigado a deixar seu ponto.
9. Se a bola sair de campo do seu lado do campo, sinalize Timeout [S3]. Normalmente você tem o maior avanço até a jarda 2 do Time B. A menos que o Deep Wing esteja muito mais perto do que você, vá até o ponto da bola morta uma vez que os jogadores tenham limpado sua área. Pare na lateral e observe qualquer ação contínua fora de campo.
10. Se for absolutamente necessário, marque o ponto da bola morta com sua Bean Bag e saia de campo para evitar/interromper ação contínua.
11. Uma vez terminada toda a ação, ajude (se necessário) a buscar/entregar outra bola para o Posicionador (Mecânica 5.8).
12. Se a bola se tornar morta a aproximadamente 3 metros da lateral e o relógio não tiver que parar por outra razão, dê o sinal de rodar o relógio [S2].
13. Se o carregador da bola sair de campo na área do Deep Wing, vá para a área de time junto com o carregador da bola e observe as ações dele e contra ele.

12.3.c – Técnicas Avançadas

1. Não soe seu apito quando as costas do carregador de bola estiverem viradas para você, ou você estiver obstruído por outros jogadores (ou árbitros) – Eles podem ter cometido um fumble da bola sem que você tenha visto. Veja a bola! Tenha certeza de que a bola está morta.
2. Se uma pilha de jogadores se formar, dê o sinal de Timeout [S3], aproxime-se dela, determine quem tem a posse (Mecânica 5.11) e encoraje os jogadores a saírem da pilha com segurança.
3. Se você não for o árbitro mais próximo do ponto da bola morta, observe ações de Late Hit e outros atos ilegais.

Tipo particulares de jogadas de corrida:

4. Em jogadas de Pitch para o seu lado do campo:

- (a) Vá para o backfield para observar ações contra o back que ficou para trás (qualquer jogador do ataque em posição de receber um passe para trás), até que a bola seja lançada ou o quarterback vire para frente no campo.
- (b) Se a bola for lançada para trás (pitch), você é responsável pela bola solta e ações do e contra o back que ficou para trás.
- (c) Se a bola não for lançada, uma vez que o quarterback vire para frente no campo, ele é sua responsabilidade como em qualquer outra jogada de corrida; e o Referee pega a responsabilidade pelo back que ficou para trás

Dicas Gerais

- 5. É melhor pegar o carregador de bola antes do que não cedo o suficiente. Você pode ser perdoado por não ver uma falta por Segurada, mas não será nunca perdoado por não ver um fumble.
- 6. Embora a bola possa estar do outro lado do campo, você pode ter uma visão melhor do fim da corrida do que o árbitro mais próximo. Se o carregador de bola estiver virado para você, ou tenha a bola no braço mais perto de você, ou tiver girado em direção a você no tackle, você pode precisar ajudar seu colega.
- 7. Se você for o Cobertura e a corrida terminar próxima da linha necessária, você deve entrar em campo todo o caminho e colocar a bola no exato ponto da bola morta.

11.4 – Jogadas de Passe

11.4.a – Prioridades

- 1. Determinar se um passe é completo ou incompleto. Embora primariamente isto seja para passes do seu lado do campo, na prática você pode precisar determinar em qualquer passe onde o recebedor estiver de frente para você ou num melhor ângulo, independente de sua posição. Da mesma forma, se o recebedor tiver as costas viradas para você, pode ser necessário deixar a decisão para outro árbitro com a visão melhor que a sua.
- 2. Observar o contato inicial contra seus jogadores-chave.
- 3. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Interferências de Passe pelo ataque e defesa
 - (b) Segurada pela Defesa e Uso Ilegal de Mãos contra recebedores elegíveis
 - (c) Faltas por Bloqueio Ilegal Abaixo da Cintura por jogadores no seu lado da formação
 - (d) Toque Ilegal de um passe para frente por um jogador que saiu voluntariamente de campo
 - (e) Jogadores Inelegíveis em Campo Profundo.
 - (f) Contatos com oponentes usando a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros contra um oponente indefeso
 - (g) Faltas relacionadas à segurança, tais quais agarrão pela grade, rasteira, chop blocks e bloqueios ilegais pelo lado cego.
 - (h) Contato tardio (Late Hit) por qualquer jogador após a bola estar morta
- 4. Determinar se um passe para frente foi lançado de trás ou além da zona neutra. Também, estar preparado para auxiliar em determinar se a bola cruzou a zona neutra antes do passe para frente.
- 5. Determinar se um passe para frente cruzou a zona neutra ou não.
- 6. Determinar se um passe rápido do lançador foi para frente ou para trás. Use a sinalização de passe para trás imediatamente passe para atrás [Sup5] se o passe for para trás. Não tente fazer uma marcação de passe/fumble caso o passador receba um contato – deixe isso para o Referee.

7. Marcar o ponto de máximo avanço ou de saída de campo (do seu lado do campo) se a bola se tornar morta atrás da Zona Neutra.
8. Informar ao Referee se o passe tiver sido lançado numa área não ocupada por um receptor elegível.
9. Observar jogadores que saiam de campo pela linha lateral ou de fundo.

Uma vez que o passe for completado, aplique as mesmas prioridades que uma jogada de corrida (acima).

11.4.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Sua progressão em jogadas de passe deve ser: (Fase A) seu jogador-chave; (Fase B) sua zona; (Fase C) o destino do passe. Veja também o Capítulo 14.
2. Continue na linha de scrimmage (ou dê um passo em direção ao backfield do ataque) para determinar se um passe foi lançado de trás ou além da zona neutra, e se o passe cruzou ou não a zona neutra. Continue lá até que você tenha confiança que um passe será lançado que vai com certeza cruzar a zona neutra, então mova-se adiante no campo (geralmente em passadas laterais para passes curtos; se necessário, virando-se para correr em um passe longo) para estar em posição de observar o provável destino do passe, mas não se colocando a frente do receptor alvo.
3. Somente observe seu jogador-chave durante a ação inicial depois do Snap quando houver uma ameaça de um contato ilegal entre receptor e o defensor. Mude para a cobertura em zona tão rápido quanto esta ameaça deixar de existir.
4. Se um receptor potencial do Time A sai voluntariamente de campo na sua área, deixe sua Bean Bag ou boné para indicar isto, e o observe para ver se ele toca num passe para frente enquanto ainda estão inelegíveis.
5. Uma vez que você esteja ciente que o passe tenha sido lançado, mova-se para posição de onde seja melhor determinar se o passe foi completo ou incompleto, e se há interferência. Enquanto a bola está em voo, olhe para jogadores oponentes que estão disputando a bola, não para a bola. Esteja atento a interferências de passe pelo ataque e defesa.
6. Se o jogador que tenta receber a bola tem as costas viradas para você, busque a ajuda de outro árbitro em melhor posição que você antes de fazer a chamada.
7. Se o receptor é levado para trás, esteja preparado para marcar seu máximo avanço. Este é especialmente o caso quando o receptor estiver próximo da lateral, e você pode precisar a mecânica de contra-campo. Se o receptor estiver do seu lado do campo, o outro Wing pode ter o melhor ponto de máximo avanço. Pegue seu ponto com ele. Se o receptor estiver no outro lado do campo, você pode ter o melhor ponto. Ofereça o ponto ao seu colega.
8. Se você não for o árbitro mais próximo, não apenas observe o receptor, mas preste atenção especial a defensores ligeiramente distantes da bola que possam se aproximar e mirar o receptor acima dos ombros ou com a coroa de seu capacete. Isso geralmente é perdido pelo árbitro mais próximo.
9. Se o passe for lançado forte demais, desvie em um jogador ou seja de qualquer outra forma não-recepcionável, continue a observar os jogadores para faltas pessoais (atingir um receptor indefeso). Não fique olhando a bola.
10. Soe seu apito se você vir a bola morta na sua área.
11. Se o passe for lançado para o outro lado do campo em relação a você, sua primeira responsabilidade é limpar as ações do seu lado e no meio do campo. Contudo, se você tem 100% de certeza do que vê do lado de lá, você pode auxiliar com a decisão de

completo/incompleto, interferência de passe, contato ilegal com o capacete e máximo avanço.

12. Quando decidindo em recepções de passes envolvendo a lateral, dê apenas um sinal. Dê o sinal de passe incompleto [S10] se o passe for determinado como incompleto. Dê o sinal de Timeout [S3] se o passe for determinado completo e o carregador de bola sair de campo em seguida (Mecânica 5.9) **ou a bola for declarada morta além da linha necessária**. Dê o sinal de iniciar o relógio [S2] se o passe for completo e o carregador de bola declarado no chão dentro de campo **pouco antes da linha necessária**. Qualquer que seja o sinal utilizado, ele deve ser dado duas ou três vezes de forma a maximizar as chances de outros árbitros o verem. Lembre-se de olhar para os outros árbitros na sua lateral antes de fazer qualquer sinalização que indique um passe completo. Balance a cabeça positivamente para eles para indicar um passe completo. Dê um sinal de passe incompleto [S10] se você o considerar incompleto.
13. Quando ocorrer um contato que seria uma interferência de passe em um passe não-recepcionável, faça o sinal de passe inalcançável [S17].
14. Se houver um questionamento sobre a bola ter cruzado ou não a zona neutra, faça a sinalização do lado da zona [Sup42] em direção ao lado apropriado. Mantenha/repita a sinalização até que os outros membros relevantes da equipe tenham visto.
15. Depois de um passe incompleto, pegue uma bola com o gandula (Se o Wing já não tiver feito isso) e faça a mecânica de reposição para que a bola chegue até o Posicionador (Mecânica 5.8). Garanta que a bola que foi lançada seja removida do campo.
16. Se houver uma corrida após a recepção, responda como você faria numa jogada de corrida (acima).
17. Mantenha uma posição onde você consegue ver as ações dos jogadores nas margens do campo, principalmente em jogadas muito abertas.

11.4.c – Técnicas Avançadas

1. Quando um jogador em voo tenta receber um passe perto da linha lateral ou de fundo, observe os pés primeiro para ver se eles aterrisam dentro de campo. Em caso positivo, então olhe suas mãos para ver se elas mantêm o controle da bola. Se você olhar para as mãos primeiro, você pode perder o instante em que seus pés tocam o chão (Mecânica 5.17.8); Estabeleça contato visual com algum colega em cima da jogada antes de fazer qualquer sinal.
2. Esteja sempre preparado para decidir sobre uma jogada próxima da zona neutra além das ações da linha lateral. Se o potencial passador decide correr com a bola, você deve estar em sua cobertura uma vez que ele esteja além da zona neutra.
3. Se o passe for incompleto **na sua área**:
 - (a) **Se não houver recebedor elegível na área, mova-se rapidamente até o Referee para informá-lo disto. Se a bola tiver cruzado a zona neutra, faça o sinal [Sup42] apontando para o chão além da zona neutra. Se a bola não tiver cruzado a zona neutra, mova-se até o Referee apontando para a área atrás da zona neutra.**
 - (b) **Se houver um recebedor na área, e você acreditar que o Referee pode não estar ciente deste fato, mova-se até o Referee enquanto aponta na direção do recebedor elegível. Falar (por exemplo) “O número 34 estava na área do passe” também é permitido.**
 - (c) **[USANDO RÁDIO DA EQUIPE] Transmitir essa informação também é uma opção.**
4. Se você observar o passe ser desviado, dê o sinal de bola desviada [S11]. O sinal deve normalmente ser usado em passes desviados no backfield ofensivo, mas toques discretos

(para os espectadores) no campo profundo podem ser sinalizados desta forma também. Não é necessário fazê-lo quando um passe é obviamente tocado (Ex: um jogador de linha defensiva o bate em direção ao chão).

5. Se a jogada terminar próxima da linha necessária, você deve entrar em campo todo o caminho e posicionar a bola no exato ponto da bola morta.

11.5 – Jogadas na Linha de Gol

11.5.a – Prioridades

As mesmas prioridades que em todas as outras jogadas de scrimmage, mais:

1. [NA LINHA DE GOL DO TIME B] Determinar se um Touchdown é marcado ou não.
2. [NA LINHA DE GOL DO TIME A] Determinar se um Safety é marcado ou não.
3. Observar a comemoração dos jogadores depois de uma pontuação.

11.5.b – Posicionamento Inicial

1. Assume seu posicionamento convencional de descidas de scrimmage, mas bem mais aberto de forma a não ficar encurralado por uma jogada rápida muito aberta (Veja também 13.2.d.2.)
2. Você tem responsabilidade primária pela linha de gol do Time B se o Snap da bola for feito na ou dentro da linha de 7 jardas do Time B.
3. Você tem responsabilidade primária pela linha de gol do Time A se o Snap da bola for feito na ou dentro da linha de 5 jardas do Time A.

11.5.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se você tiver responsabilidade pela linha de gol de qualquer um dos times, mova-se IMEDIATAMENTE depois do Snap em direção a ela para determinar uma pontuação ou precisamente o ponto de máximo avanço.

[NA LINHA DE GOL DO TIME B]

2. Numa jogada de corrida, você deve estar na linha de gol antes do carregador de bola para determinar se a bola quebra o plano. Não se mova em direção ao backfield do Time A para deixar jogadores te passarem.
3. Se você vir o carregador de bola ser parado pouco antes da linha de gol, soe seu apito, entre em campo e venda o ponto da bola morta. Se apropriado, diga "Antes!" para dizer isso aos seus colegas.
4. Numa jogada de passe, mova-se imediatamente para a linha de gol e então responda à jogada. Se o passe for lançado antes da linha de gol, continue sobre a linha para determinar a quebra do plano. Se o passe for lançado para dentro da Endzone, mova-se para a melhor posição para decidir sobre o fim do passe.
5. Indique uma pontuação soando seu apito e fazendo a sinalização de Touchdown [S5] somente quando você tiver visto claramente a bola quebrar o plano de gol em posse de um jogador ou se você vir um passe ser completado dentro da Endzone.

[NA LINHA DE GOL DO TIME A].

6. [SNAP NA OU DENTRO DA LINHA DE 5 JARDAS DO TIME A] Esteja preparado para voltar até a linha de gol para determinar um possível Safety.
7. Indique um Safety soando seu apito e fazendo a sinalização de Safety [S6] apenas quando você claramente vir o carregador de bola no chão ou fora de campo atrás da linha de gol.

[EM QUALQUER LINHA DE GOL]

8. Se uma pilha se formar na linha de gol, entre no campo de jogo até que você consiga ver a bola. Se você for o árbitro mais próximo, pode ser necessário que você cave a pilha.

- Confira com outros árbitros que eles não viram o carregador de bola no chão (ou fazendo fumble da bola) antes que eles tenham alcançado a linha de gol.
9. Se você tiver responsabilidade sobre a linha de gol e seja necessário sair do caminho de jogadores vindo na sua direção, mova-se para trás sem deixar a linha de gol.
 10. Não faça um sinal de pontuação se você tiver jogado uma Flag por uma falta pelo time que pontuou. Não soe seu apito ou dê algum sinal se você não tiver certeza sobre o resultado da jogada.
 11. Se você tiver responsabilidade sobre a linha de gol, “monte” a linha de gol – não saia correndo atrás de um jogador para dentro da Endzone a não ser que haja uma ameaça de problema por ou contra ele, mas vire para manter seus olhos nele e observar ações de Late Hit e conduta antidesportiva.
 12. Se outro árbitro tiver responsabilidade pela linha lateral, não sinalize Touchdown até que você confirme com ele que o carregador de bola não esteve fora de campo.
 13. Mantenha o sinal de Touchdown até que o Referee tenha visto, mas mantenha seus olhos nos jogadores – não olhe para o Referee até que as ações tenham cessado. Não corra e sinalize ao mesmo tempo. Você não deve ecoar o sinal de outros árbitros a não ser que o Referee não consiga ver seus sinais.
 14. É especialmente importante em jogadas de linha de gol que todos os árbitros de cobertura indiquem o mesmo ponto de máximo avanço. Comunique-se quando em dúvida. Sinalize apenas com certeza.

11.5.d – Técnicas Avançadas

1. [LINE JUDGE] Informe aos árbitros de fundo o número da jarda que é a linha de scrimmage. Comunique-se (de preferência verbalmente) sobre quem tem responsabilidade pela linha de gol. **Em situações de muito barulho, aponte para a linha de sua responsabilidade.**
2. Em uma jogada de corrida em direção ao pylon, dê prioridade a determinar sobre a linha de gol e não sobre a lateral. O Deep Wing do seu lado pode ajudar com a linha lateral – só você pode determinar sobre a linha de gol.
3. Em 3as e 4as descidas para poucas jardas, trate a linha necessária como você trataria a linha de gol.
4. Se a linha necessária for próxima da linha de gol, sua prioridade é a linha de gol. Se necessário, volte da linha de gol para a linha necessária quando for claro que é improvável que o carregador de bola vai pontuar. **Geralmente, se parece que o carregador de bola só chegará até a linha necessária, então este é o lugar para estar. Se o carregador de bola estiver correndo livre e parecendo apto a chegar perto da linha de gol, este é o lugar para estar.**
5. [SNAP FORA DA LINHA DE 5 JARDAS DO TIME A] Decida sobre voltar ou não até a linha de gol do Time A baseado se a jogada for para o seu lado do campo e o quão provável é que a bola se torne morta próxima da linha de gol. (Há pouco sentido em voltar se há um risco baixo do jogador do Time A ser tackleado para um Safety).
6. Não continue na linha de scrimmage como você faria numa jogada de passe em qualquer outro lugar do campo. O Umpire deve auxiliá-lo com passes cruzando a zona neutra em situações de linha de gol.

11.6 – Retornos

11.6.a – Prioridades

1. Observar o carregador de bola e as ações ao seu redor enquanto for o árbitro mais próximo.
2. Marcar o ponto de máximo avanço ou de saída de campo se a bola se:
 - (a) A bola se tornar morta no seu lado do campo entre a jarda 2 e a linha de gol do Time A;
 - (b) O carregador de bola está entre você e a linha de gol do Time A; ou
 - (c) Você está mais próximo do ponto que o Deep Wing.
 Normalmente o Deep Wing terá a rota mais fácil que você até o ponto porque ele está seguindo a jogada enquanto você precisa evitar jogadores correndo na sua direção.
3. Observar qualquer Fumble quando for o árbitro mais próximo ou tiver a melhor visão, marcando este ponto com uma Bean Bag.
4. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada no ponto de ataque.
 - (b) Faltas por Bloqueio Abaixo da Cintura em qualquer lugar.
 - (c) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (d) Ajuda ao Corredor.
 - (e) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
 - (f) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
5. Observar qualquer entrega ou passe quando for o árbitro mais próximo ou tiver a melhor visão, marcando este ponto com uma Bean Bag.
6. Observar qualquer passe ou entrega ilegal para frente, especialmente se você tiver uma visão que está alinhada ou quase alinhada ao carregador de bola.

11.6.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Mantenha-se fora do caminho dos jogadores.
2. Volte de costas até a linha de gol do Time A à frente da jogada. Se não é mais possível ir de costas, vire-se e veja a jogada por sobre o ombro.
3. Se a jogada avançar o suficiente para ameaçar a linha de gol do Time A, esteja lá antes do carregador de bola.
4. Observe o carregador de bola enquanto ele se mantiver na sua área de responsabilidade. Se a troca de posse ocorrer mais fundo no backfield do que você inicialmente está, vá de costas pela lateral, sempre mantendo o carregador de bola na sua frente. Tente mantê-lo encaixotado entre você e o Deep Wing. Assuma responsabilidade pelo carregador de bola se ele te ultrapassar (a não ser que o Deep Wing seja forçado a fazê-lo também). Mantenha-se aberto o suficiente para poder recuar mais para a lateral antes dos jogadores. Nunca vire as costas para a bola.
5. Auxiliar o Referee na linha de gol do Time A e (se necessário) linha de fundo. Você tem responsabilidade pela linha lateral da sua posição até a linha de gol ou de fundo.
6. Se você está olhando o desenvolvimento de um bloqueio, continue nele antes de mudar para o carregador de bola ou outro bloqueio. Mesmo se você esperar que outro árbitro assume responsabilidade por ele, continue olhando o bloqueio até ter confiança que ele é legal.
7. Se a bola se tornar morta na sua área de responsabilidade, soe seu apito, faça o sinal de Timeout [S3] e então sinalize primeira descida [S8] para mostrar qual time está em posse. Mantenha o sinal até que o Referee tenha visto.

11.7 – Punts

11.7.a – Prioridades

Antes e durante o chute, aplique as mesmas prioridades de uma jogada básica de scrimmage (acima), mais:

1. Determinar se o chute cruza a zona neutra sabendo se ele toca o chão, um jogador ou árbitro além da zona neutra.
2. Se o chute for curto:
 - (a) Marcar o ponto de fim do chute (se dentro de campo) com uma Bean Bag.
 - (b) Marcar o ponto de bola morta para qualquer chute que saia pela lateral na sua área.
 - (c) Determinar se jogadores tocaram na bola ou não.
 - (d) Observar quaisquer sinais de Fair Catch por jogadores na sua área.
 - (e) Observar interferência de recepção de chutes contra um jogador em posição a receber o chute, se o chute descer na sua área.
 - (f) Se o chute não descer na sua área, observar jogadores que não cometeram interferência com a oportunidade de receber o chute porque foram bloqueados por um oponente para cima do retornador.
 - (g) Marcar todos os pontos de toque ilegal com uma Bean Bag.
3. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Bloqueios ilegais abaixo da cintura, especialmente por jogadores do seu lado do campo e [LINESMAN] o Back.
 - (b) Antes do chute, faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores de linha e Backs protegendo o chutador, especialmente o Tackle e o Wing Back do seu lado.
 - (c) Durante o chute, faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores do Time A tentando avançar no campo.
 - (d) Um jogador do Time A retornando para o campo após voluntariamente ter saído durante a descida (deixe uma Bean Bag ou seu boné marcando sua saída, uma Flag se ele retornar).
 - (e) Interferência com a oportunidade de receber o chute quando a bola chutada vai aterrisar na sua área.
 - (f) Bloqueios ilegais feitos por jogadores que sinalizaram Fair Catch.
 - (g) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
 - (h) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (i) Faltas por Violência Desnecessária longe da bola.
 - (j) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
4. Notar a numeração dos jogadores em posições de recebedor elegível do seu lado da formação, observar se algum outro é o primeiro a tocar a bola ou se estão inelegíveis em campo profundo se a jogada se desenvolver para um passe.
5. Responder a snaps ruins ou chutes bloqueados adotando as prioridades de corrida, passe ou retorno, conforme for apropriado.

Durante um retorno de Punt, aplique as mesmas prioridades listadas em Retornos (acima).

11.7.b – Posicionamento Inicial

1. Assuma a posição convencional de descidas de Scrimmage.
2. Back Judge terá responsabilidade pelo fim do chute, a não ser que ele termine muito próximo da sua linha lateral, neste caso, será responsabilidade do árbitro naquela lateral mais próximo.

3. Os Deeps Wings serão normalmente responsáveis pelos retornadores, mas o Line Judge e o Linesman devem auxiliar nos seus respectivos lados do campo com a cobertura de retornadores que alinham mais perto e chutes curtos que saiam de campo.

11.7.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Quando a bola for chutada, observe sua trajetória inicial, mas não olhe o voo da bola. Observe os jogadores na sua área de responsabilidade (definida pelo diagrama na Seção 24.4) – seus olhos devem te dizer para onde a bola está indo. Contudo, se o retornador se mover como um chamariz, não o siga – observe a área onde a bola vai descer.
2. Continue na linha de scrimmage até que a bola cruze a linha, então avance no campo atrás dos jogadores até estar aproximadamente 15-20 jardas a frente do retorno. Vá de costas para se manter na frente do retornador conforme ele se aproxima de sua posição.
3. Quando parecer óbvio que a bola chutada não vai aterrissar na sua área:
 - (a) Mantenha uma posição onde você consiga cobrir as ações em frente e ao redor do retornador. Se você for o árbitro mais próximo além que o árbitro de cobertura do retornador, mova-se para onde você consiga observar os jogadores bloqueando nos arredores de qualquer retornador que esteja em posição de receber o chute. Em particular, observe aqueles jogadores que forem bloqueados por um oponente a interferir e portanto imunes à penalidade (Regra 6-4-1-d).
 - (b) Se um jogador na sua área sinalizar um Fair Catch, observe que ele não bloqueie antes que tenha tocado a bola (Regra 6-5-4).
 - (c) Não hesite em marcar uma falta se você claramente a vir ocorrendo na área onde você é o árbitro responsável pela limpeza, mesmo que você esteja a uma distância considerável da ação. Comunique-se com seus colegas para descobrir a visão deles sobre a ação.
4. Quando parecer óbvio que a bola chutada vai aterrissar na sua área:
 - (a) Se o chute for muffed primeiro (mas não tido em posse) por um membro do **Time B** além da zona neutra, você pode fazer a sinalização de bola tocada [S11] para dizer que o **Time A agora está elegível a tocar a bola**.
 - (b) Use Bean Bags para marcar qualquer ponto de toque ilegal e/ou o ponto onde o chute termina. Apenas um árbitro, o Cobertura em cada caso, deve marcar cada lugar e dar cada sinal. Se você tiver mais pontos que Bean Bags, priorize o ponto de maior vantagem para o Time B.
 - (c) Se a bola se tornar morta porque foi pega ou recuperada pelo Time B depois de um sinal de Fair Catch, ou pega ou recuperada **pelo Time A depois de ser tocada pelo Time B**, soe seu apito e faça o sinal de Timeout [S3]. **Dê o sinal de primeira descida [S8] na direção apropriada**.
 - (d) Se o chute for recuperado pelo Time A sem que tenha sido tocado pelo Time B, soe seu apito, sinalize Timeout [S3] e dê o sinal de Toque Ilegal [S16] e o de primeira descida [S8]. Toques momentâneos da bola por qualquer jogador do time de chute não deve ser interpretado como controle da bola.
 - (e) Se o chute sair de campo pela lateral na sua área, soe o apito e sinalize Timeout [S3] imediatamente.
 - (i) Se a bola tocar algo (Ex: o chão ou um jogador) dentro de campo e então sair de campo, mova-se diretamente para o ponto onde você julga que a bola tenha cruzado a linha lateral.
 - (ii) Se a bola sair de campo em voo, o Referee e o Center Judge podem te ajudar te direcionando até o ponto. Olhe para o Referee e o Center Judge e veja se um deles consegue ajudar. Se um dos dois puder, sinalize [Sup16]

e responda às instruções que eles darão usando sinais [Sup17, Sup18 & Sup19] para te direcionar ao ponto onde a bola cruzou. Se eles não puderem ajudar, mova-se diretamente até o ponto onde o seu melhor julgamento diz que a bola cruzou a linha lateral.

- (iii) Segure o ponto, mas não coloque uma bola nele a não ser que tenha uma em mãos. Outros árbitros vão buscar/repôr a bola até o Posicionador.
- (f) Se a bola rola até sua parada na sua área, garanta que nenhum jogador está tentando recuperá-la antes de suar seu apito e sinalizar um Timeout [S3].

Durante **um retorno de Punt**, responda de acordo com a seção “Retornos” (acima).

11.7.d – Técnicas Avançadas

1. Esteja alerta para os casos onde o chute for bloqueado ou onde haja um Snap ruim. Isso também se aplica se o Time A mudar para uma formação de jogada de corrida ou passe.
 - (a) Se a jogada se tornar uma corrida ou passe, responda como você faria normalmente neste tipo de jogada.
 - (b) Cubra a linha de gol e de fundo conforme for apropriado.
 - (c) Esteja atento ao número da camisa de todos os recebedores elegíveis.
 - (d) (EQUIPE DE 7) Enquanto um chute estiver solto no backfield, auxilie o Referee observando as ações contra o chutador, especialmente quando a bola estiver do lado oposto do campo.
 - (e) Se o chute for bloqueado ou o Snap for solto no backfield, mantenha sua posição na linha de scrimmage de onde você consiga ler a jogada. Se a jogada for para o seu lado do campo, mova-se até o backfield do Time A para auxiliar o Referee e ficar num lugar para sua própria segurança. Se a jogada não for para o seu lado, continue na linha de scrimmage até pelo menos ficar extremamente improvável que um chute a cruzará.

11.8 – Tentativas de Field Goal e Try

11.8.a – Prioridades

Antes e durante o chute, aplique as mesmas prioridades de uma jogada básica de scrimmage (acima), mais:

1. Determinar se um chute cruzou a zona neutra, sabendo se ele toca o chão, um jogador ou árbitro além da zona neutra.
2. Observe faltas por todos os jogadores geralmente na sua área, mas particularmente:
 - (a) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores de linha e Backs protegendo o chutador, especialmente o Tight-End e/ou Wingback do mesmo lado que você.
 - (b) Bloqueios ilegais abaixo da cintura.
 - (c) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
 - (d) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (e) Jogadores indo de encontro ao oponente com o joelho.
 - (f) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
 - (g) Formação Ilegal.

3. Notar a numeração dos jogadores em posição de recebedores elegíveis do seu lado da formação e observar se qualquer outro é o primeiro a tocar a bola ou se está no campo profundo sendo um inelegível se a jogada se desenvolver para um passe.
4. Responder a snaps ruins ou chutes bloqueados adotando as prioridades de corrida, passe ou retorno, conforme for apropriado.

Se o chute for retornado, aplique as mesmas prioridades que em Retornos (acima).

11.8.b – Posicionamento Inicial

1. Esteja na posição normal de descidas de scrimmage.
2. [LINESMAN] Em uma descida de Try, coloque o marcador de descidas na jarda 3 mostrando o número 1 e instrua a equipe de correntes a deixá-la no chão, fora dos linhas de limite, por volta da jarda 20 e para ficarem bem afastados.

11.8.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Após o chute, trote em direção a pilha de jogadores no meio do campo. Isso te forçará a manter os olhos nos jogadores e desencorajar a si mesmo de olhar para ver se o chute foi bom ou não. Se algum problema ocorrer, você estará em uma melhor posição de auxiliar o Umpire em resolvê-lo.

11.8.d – Técnicas Avançadas

1. Esteja alerta para casos em que o chute for bloqueado ou houver um Snap ruim. Isso também se aplica caso o Time A mude para uma formação de corrida ou passe.
 - (a) Se a jogada se tornar uma corrida ou passe, responda como você faria normalmente neste tipo de jogada, tendo em mente que outros árbitros podem não responder tão rapidamente quanto você. Se o Field Judge ou Side Judge não estiverem em posição de fazê-lo, você pode precisar ir para o pylon da linha de gol o mais rápido possível.
 - (b) Esteja atento ao número da camisa de recebedores elegíveis.
 - (c) (EQUIPE DE 7) Enquanto um chute estiver solto no backfield, auxilie o Referee observando as ações contra o chutador e Holder. O Referee terá trocado sua responsabilidade para observar a bola.
 - (d) Se o chute for bloqueado ou o Snap for solto no backfield, mantenha sua posição na linha de scrimmage de onde você consiga ler a jogada. Se a jogada for para o seu lado do campo, mova-se até o backfield do Time A para auxiliar o Referee e ficar num lugar para sua própria segurança. Se a jogada não for para o seu lado, continue na linha de scrimmage até pelo menos ficar extremamente improvável que um chute a cruzará.
2. [LINE JUDGE] Em uma descida de Try, instrua o operador do marcador alternativo de linha necessária (se você tiver um) a deixar o equipamento no chão e se afastar bem para trás.

11.9 – Depois de cada descida

11.9.a – Prioridades

1. Observar ações em bola morta dos jogadores de ambos os times.
2. Encorajar os jogadores a saírem da pilha com segurança, e ou retornar a bola para outro árbitro ou deixá-la próxima do ponto da bola morta, conforme for mais apropriado.
3. Verificar se a linha necessária foi atingida ou se ficou perto, sinalizando apropriadamente.
4. Conferir se qualquer Flag por uma falta foi jogada, e em caso positivo:

- (a) Dar o sinal de Timeout [S3].
 - (b) Reportar quaisquer faltas que tenha chamado para o Referee.
 - (c) Localizar e cobrir quaisquer Flags (e Bean Bags, se apropriado) lançadas pelos colegas.
 - (d) Garantir que todas as penalidades sejam aplicadas corretamente.
 - (e) Manter o Head Coach na sua lateral informado das penalidades, particularmente contra seu time.
5. Verificar se há jogadores lesionados ou outras ocorrências que podem atrasar a próxima jogada.
 6. [OPERANDO O RELÓGIO DE JOGO] Iniciar o relógio de jogada quando necessário.
 7. Permitir um tempo legítimo para pedidos de Timeouts. Conferir se um pedido vindo da Coaching Box ou área de time veio do Head Coach.
 8. Repetir todos os sinais de Timeout [S3] dos colegas.
 9. Saber se a jogada terminou dentro de campo e informar ao Referee se o relógio (se parado) deve ser iniciado no sinal de Pronta para Jogo dando-lhe o sinal de relógio corrido [Sup12].
 10. Auxiliar a reposição de uma bola morta ou de uma nova bola até o próximo ponto.

11.9.b – Posicionamento Inicial

1. Logo após o fim da jogada anterior, você deve estar em posição alinhada ao próximo ponto.

11.9.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se você for o Cobertura, verifique se a linha necessária foi conquistada. [LINE JUDGE] Você deve normalmente estar em uma posição particularmente boa para decidir sobre isso. Se você fizer isso consistentemente, o Linesman não vai precisar e olhar para as correntes para saber se a linha necessária foi conquistada.
 - (a) Em caso positivo, faça um sinal de Timeout [S3]. Depois de toda a ação ter cessado, sinalize a primeira descida [S8 ou Sup35]. Mantenha o sinal até que você saiba que o Referee está ciente dele.
 - (b) Se você não tiver certeza se a linha necessária foi atingida ou não, sinalize Timeout [S3] e grite "Perto!". Encorage o Referee a vir e olhar por si mesmo.
 - (c) Só coloque a bola no chão no ponto de fato da bola morta – nunca num local alinhado a ele.
 - (d) Se a jogada tiver terminado em campo, informe ao Referee que o relógio deve começar no sinal de Pronta para Jogo fazendo para ele o sinal de relógio rodando [Sup12].
2. Se você for o Cobertura, sinalize que a bola está morta. Isto será feito usando o final de bola morta [S7] a não ser que seja apropriado usar o sinal de Timeout [S3], Touchdown/Field Goal [S5], Safety [S6], relógio corrido [S2] ou passe incompleto/Field Goal não convertido [S10]. Dê apenas um sinal.
3. Se uma Flag tiver sido jogada, siga o procedimento descrito no Capítulo 17. Se um Timeout de time ou lesão tiver sido chamado, siga o procedimento descrito no Capítulo 15. Se um período tiver terminado, siga o procedimento no Capítulo 18.

Movendo o marcador de descida e correntes:

4. [LINESMAN]
 - (a) Quando tiver certeza de que não há uma falta na jogada anterior (e que não há outra razão para esperar), instrua o marcador de descidas para ser movido para a nova posição, e confirme que o número correto é exibido.
 - (b) Quando uma primeira descida for alcançada, e uma nova linha necessária for estabelecida, primeiro instrua o marcador de descida a se mover para a nova

posição na lateral. A equipe de corrente então deve ser instruída para se mover rapidamente para suas novas posições.

(c) Antecipe qualquer pedido de medição e esteja pronto para trazer as correntes quando sinalizado pelo Referee.

5. [LINE JUDGE]

(a) Antecipe qualquer pedido de medição e esteja pronto para trazer as correntes quando sinalizado pelo Referee.

Repondo a bola:

6. Se você tiver a bola, mas outro árbitro tiver o ponto da bola morta e ele é próximo da linha necessária, entregue a bola a este árbitro e permita que ele posicione no local preciso (linha de jarda e posição lateral) onde a bola se tornou morta.

7. A menos que você seja o Cobertura, ajude a repor a bola para o árbitro que a colocará no próximo ponto (Mecânica 5.8).

8. Se a bola tiver sido posta no ponto da bola morta numa área lateral, e outra bola está sendo resposta para o próximo ponto, não mova a bola no ponto da bola morta até que a outra seja posicionada na localização correta dentro de campo.

Estando próximo para a próxima descida:

9. Confirme que não nada inadequado acontecendo fora da sua lateral ou na sua área de time, mas não permita esta função de te distrair de suas responsabilidades primárias dentro do campo de jogo.

10. Verbalmente ou visualmente (usando sinais [Sup11] e [Sup12]) informe ao Referee da descida correta e o status do relógio (se você for o Cobertura) e confira se o Referee indica corretamente. Informe-o imediatamente se um sinal incorreto for dado. Esteja atento da nova descida e distância.

11. [OPERADOR DE RELÓGIO DE JOGO] Lembre o Referee do status do relógio e, se parado, lembre-o se ele deve ser iniciado no Snap ou no sinal de Pronta para Jogo.

(a) Se o relógio tiver sido parado por uma falta, lesão ou saída de capacete e houver menos de um minuto no relógio no período, tenha certeza de que o Referee saiba que há uma possível **subtração** de 10 segundos.

(b) Esteja preparado para uma decisão do Referee sobre quando o relógio deve ser iniciado diante de táticas injustas de relógio.

(c) Inicie o relógio quando o Referee der (ou deveria dar) o sinal de iniciar o relógio [S2], a não ser que você tenha certeza de que o relógio deve ser iniciado no Snap por regra, **ou a bola claramente não estiver pronta para jogo (Ex: porque bola, correntes, marcador de descida ou árbitros não estão em posição)**. **Não** ecoe o sinal do Referee, mas use o sinal de "Relógio no Pronta" [Sup12] se necessário para confirmar que o relógio foi iniciado.

(d) Se o relógio de jogo deve ser iniciado no Snap, inicie-o quando você vir a bola sendo legalmente posta em jogo. Não é preciso dar um sinal para confirmar isso.

12. Se houver um relógio de jogo no relógio, confira se eles pararam e iniciariam corretamente.

13. Se substituições forem feitas pelo seu lado do campo, verifique que os jogadores do Time A cumpriram o requisito da marca de nove jardas (Regra 7-1-3-b).

14. Mova-se para sua posição para a próxima jogada. **Se a bola estiver pronta para jogo (ou estará em breve)**, mova-se de costas para manter seus olhos na bola. Não tire seus olhos dela por muito tempo para o caso da jogada iniciar enquanto você não estiver olhando.

11.9.c – Técnicas Avançadas

1. A prioridade ao final de uma jogada é estar em posição pronto para a próxima. Apenas se um incidente sério ocorrer (como uma falta ou má-conduta, uma lesão, quebra da corrente) sua rotina deve ser interrompida.
2. Se o Time A fizer uma substituição **enquanto o Snapper está na, próximo ou se movendo em direção** a sua posição na linha de scrimmage:
 - (a) Qualquer árbitro deve estar preparado para intervir e interromper a jogada que viola a regra de substituição.
 - (b) Dar o sinal de correspondência de substituições [Sup36] ao Referee e gritar "Substituição".
 - (c) Manter o sinal até que o Referee tenha tomado o controle do processo.
3. Se você deseja falar com um jogador no campo (Ex: para alertá-lo que ele está próximo de cometer uma falta), geralmente poupa tempo "enviar" a mensagem pelo Umpire ou o Back Judge (para um jogador do Time B). Não atrase o jogo desnecessariamente entrando no Huddle dos times, a não ser que um pedido de Timeout esteja em progresso. Nunca tente falar com um jogador durante um ataque Hurry-Up ou sem Huddles.
4. Mantenha sua concentração e pense na próxima jogada.
5. [LINE JUDGE QUANDO HOVER EQUIPE DE CORRENTE ALTERNATIVA]
 - (a) Quando a bola for declarada Pronta para Jogo para a próxima descida, instrua o operador do marcador de descidas alternativo a mover o marcador para a nova posição.
 - (b) Quando uma nova linha necessária for estabelecida e a corrente estiver estabelecida, instrua o operador do marcador de linha necessária alternativo a movê-lo para uma nova posição.
6. [LINESMAN] Não perca tanto tempo interagindo com a equipe de corrente a ponto de desconsiderar suas outras tarefas vendo jogadores e comunicando-se com seus colegas.

12. FIELD JUDGE E SIDE JUDGE

12.1 – Free Kicks

12.1.a – Prioridades

Antes do Chute:

1. Esteja atento se o Referee orientar a equipe a mudar seu posicionamento para as posições de Onside Kick, mova-se para posição (se apropriado) e veja se os outros se moveram.
2. Contar os jogadores do Time A e sinalizar a contagem [Sup3, Sup4 ou Sup24] para os colegas. Notar a sinalização dos colegas. Recontar se sua contagem for diferente dos colegas.
3. Lembrar os jogadores de contar seus números caso o time que você seja responsável não tenha precisamente 11 jogadores em campo.
4. Checar a prontidão para a jogada:
 - (a) Checar áreas das laterais e Endzones para garantir que todos os não-jogadores estão fora das áreas restritas, que não-participantes estão fora do campo de jogo, e que todo o plantel do time está na área de time.
 - (b) Garantir que a equipe de corrente (e os operadores de marcador de descida e linha necessária, quando disponíveis) moveram a si e seus equipamentos para fora do caminho e que o equipamento foi posto no chão, fora da área de time e **atrás dos limites das linhas no fim do campo do lado do time recebendo o chute**. Conferir se os gandulas estão em posição.
 - (c) Garantir que todos os jogadores do Time A estão além das marcas de nove jardas antes do chute (Regra 6-1-2-c-5) e que ninguém além do chutador está a mais de cinco jardas atrás da bola.
 - (d) Virar-se de frente para o campo para sinalizar que está pronto. Sair da posição se algo na sua lateral deixar de estar correto ou você veja que um colega claramente não está pronto. Soar seu apito, se algo tornar sua área perigosamente poluída após o Pronto para jogo.
5. Estar alerta para chutes curtos.

Durante a jogada de chute:

6. Observar se uma jogada de Free Kick sai de campo perto de você sem ter sido tocada pelo time de retorno. Determinar se um jogador do Time B perto da lateral toca a bola enquanto está fora de campo.
7. Observar os jogadores para um sinal de Fair Catch, e estar preparado para marcar qualquer interferência com a oportunidade de receber o chute.
8. Se o chute for curto:
 - (a) Saber onde e por quem a bola foi tocada inicialmente.
 - (b) Se você estiver posicionado na linha restritiva do Time B, saber onde o chute quebra o plano desta linha.
 - (c) Observar bloqueios ilegais pelo Time A (Regra 6-1-12)
 - (d) Marcar qualquer ponto de toque ilegal com uma Bean Bag.
 - (e) Marcar o ponto da bola morta se você for o árbitro mais perto e houve pouquíssimo ou nenhum retorno.
9. Dar o sinal de iniciar o relógio [S2] somente se a bola é tocada legalmente pela primeira vez no campo de jogo na área de sua responsabilidade.
10. Marcar o ponto da bola morta **se você for o árbitro mais próximo quando o carregador de bola for tackleado ou saia de campo**.
11. Determinar um Touchdown na linha de Gol de A.

12. Observar **faltas/violações** por quaisquer jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
- (a) Toque ilegal de um chute curto.
 - (b) Infrações da sua linha restritiva.
 - (c) [QUANDO ESTIVER NA LINHA RESTRITIVA DE A] Jogadores do time de chute (além do chutador) a mais de 5 jardas atrás da linha restritiva após o sinal de Pronta para Jogo.
 - (d) Bloqueios ilegais pelas costas e faltas de segurada no ponto de ataque
 - (e) Bloqueios ilegais abaixo da cintura
 - (f) Contatos com oponentes usando a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros contra um oponente indefeso
 - (g) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Blocks, Wedges Ilegais e Bloqueios Ilegais pelo Lado Cego.
 - (h) Contato tardio (Late Hit) por qualquer jogador após a bola estar morta.
 - (i) Se qualquer jogador do time de chute entrar no campo de jogo após o chute ou que voluntariamente saia de campo durante o chute e **retorne**.

12.1.b – Posicionamento Inicial

Chutes Normais:

1. Se o Free Kick acontecer depois de uma pontuação, prossiga por sua lateral até a posição do Kickoff, garantindo que você o faça de forma que o time do seu lado do campo esteja ciente do progresso do intervalo de um minuto (Regra 3-3-7-f).
2. [FIELD JUDGE] Esteja na posição D (ver 24.1) por fora da linha lateral na linha restritiva do Time B do lado da cabine de imprensa.
3. [SIDE JUDGE] Esteja na posição E (ver 24.1) por fora da linha lateral na linha restritiva do Time B do lado oposto à cabine de imprensa.

Onside Kicks:

4. [FIELD JUDGE] Mantenha sua posição normal.
5. [SIDE JUDGE]
 - (a) (EQUIPE DE 7) Mova-se para a posição G (ver 24.1) por fora da linha lateral na linha restritiva do Time A do lado oposto à cabine de imprensa.
 - (b) (EQUIPE DE 8) Mantenha a sua posição normal.

Free Kicks depois de uma penalidade ou Safety:

6. Quando um Free Kick é dado depois de uma falta ou um safety, as mesmas posições relativas devem ser adotadas, movendo-se para cima ou para baixo no campo conforme apropriado.

12.1.c – Resposta ao que Acontece (Movimentação e Sinais)

Antes do Chute:

1. Se ocorrer algo que impeça o chute de acontecer (Ex: um **não-jogador** entra ou se aproxima do campo de jogo), soe o apito, dê o sinal de Timeout [S3] e lide com o problema.

Durante qualquer jogada de chute:

2. Se você vir um jogador do time de chute voluntariamente sair de campo durante o chute, deixe sua Bean Bag ou boné para marcar sua saída, e jogue sua Flag se ele retornar.
3. Se o relógio de jogo deve começar quando a bola for tocada pela primeira vez no campo de jogo, dê o sinal de iniciar o relógio [S2] se você for o árbitro mais próximo ou com melhor visão.

Durante uma jogada de chute que seja longa:

4. Após a bola ser chutada, observe jogadores na sua área de responsabilidade (veja 24.1). Depois de conferir sua trajetória inicial, não fique olhando o voo da bola.
5. Mova-se pela lateral na direção do chute enquanto ele estiver no ar. Durante o retorno, permaneça à frente do carregador de bola, mantendo-os encaixados entre você e o outro árbitro na sua lateral. Numa corrida longa, esteja na linha de gol do Time A antes do carregador de bola. **Marque o ponto da bola morta se você for o árbitro mais próximo quando o carregador de bola for tackleado ou sair de campo.**
6. Se a bola sair pela lateral na sua área, vá até o local e segure este ponto, deixando sua Flag se for apropriado.

Durante uma jogada de chute que seja curta:

7. Mantenha o posicionamento de onde você consegue ver a bola e os bloqueios pelos jogadores do Time A.
8. [SE ESTIVER NA LINHA RESTRITIVA DO TIME A] Observe particularmente os bloqueios feitos pelos jogadores do Time A antes de estarem elegíveis a tocar a bola (Regra 6-1-12).
9. [SE ESTIVER NA LINHA RESTRITIVA DO TIME B] Saiba onde e por quem a bola foi primeiramente tocada. Marque qualquer ponto de Toque Ilegal com sua Bean Bag (Regra 6-1-3).
10. Se você for o árbitro mais próximo quando a bola se tornar morta, sinalize Timeout [S3] e marque o ponto da bola morta.

12.1.d – Técnicas Avançadas

1. Preste atenção particularmente aos bloqueios feitos pelos dois jogadores da linha de frente do Time B que estejam mais próximos de você na hora do chute.
2. (EQUIPE DE 7) [SIDE JUDGE] Se um Onside Kick era esperado mas o chute é fundo, mova-se para dentro do campo e deixe as responsabilidades da sua área na lateral para o Linesman/Line Judge.

12.2 – Jogadas Básicas de Scrimmage**12.2.a – Prioridades**

1. Saber descida e distância, sinalizar a descida para seus colegas. Notar os sinais de descida dados pelos colegas. Conferir se o marcador de descidas mostra o número correto. Não permitir que a jogada comece se há alguma controvérsia sobre o número da descida.
2. Contar os jogadores do Time B e sinalizar a contagem [usando Sup3, Sup4 ou Sup24] para seus colegas. Notar o sinal de contagem dos colegas. Recontar se sua contagem for diferente da dos seus colegas.
3. [OPERANDO RELÓGIO DE JOGADA] Se um relógio de jogada visível no estádio estiver sendo usado, observar seu início no sinal de Pronta para Jogo pelo Referee e observar se a contagem chega a zero antes do Snap da bola ser feito.
4. Identificar seus jogadores chaves (veja Seção 16.5 e 16.6). Se a formação é nova ou pouco usual, confirme verbalmente ou visualmente a chave com os outros árbitros.
5. Notar recebedores elegíveis e aqueles jogadores que normalmente estariam elegíveis por posicionamento mas que não estão pela numeração. Além disso, notar jogadores (geralmente Tight-Ends) que estariam elegíveis por numeração mas que perdem sua elegibilidade porque outros jogadores estão alinhado por fora deles na linha de scrimmage.
6. Observar infrações de substituição pelos dois times. Por exemplo:

- (a) Jogadores substituídos não deixarem o Huddle em até 3 segundos depois de um substituto entrar nele.
 - (b) Jogadores substituídos não saindo do campo antes do Snap da bola.
 - (c) Substitutos entrando em campo, comunicando, e deixando o campo.
7. Garantir que árbitros e substitutos estejam atrás da linha da Coaching Box e que sua linha lateral está livre de obstruções.

12.2.b – Posicionamento Inicial

1. [SIDE JUDGE] Esteja no mesmo lado do campo que o Linesman.
2. [FIELD JUDGE] Esteja no mesmo lado do campo que o Line Judge.
3. Esteja em posição logo atrás da linha lateral. Ambos os árbitros devem estar alinhados na mesma linha de jarda. [FIELD JUDGE] Ajuste-se ao posicionamento definido pelo Side Judge.
 - (a) Normalmente esteja 20-22 jardas distante da linha de scrimmage. Se essa posição te colocar entre a linha de 5 jardas e a linha de gol do Time B, posicione-se na linha de gol – de forma que não precise mover-se até lá.
 - (b) Não esteja tão fundo quanto o Back Judge.

12.2.c – Técnicas Avançadas

Razões para variar (ou não) seu posicionamento inicial:

1. Seu posicionamento inicial pode variar de acordo com o estado do jogo. É apropriado estar mais fundo se estiver esperando um passe fundo, ou mais perto em situações de poucas jardas.
2. Em jogadas onde o ataque comunica que irá ajoelhar, [você pode deixar a lateral](#), aproximar-se dos jogadores e usar sua presença para prevenir atitudes antidesportivas.

Sinalizando a contagem de jogadores:

3. O último momento para fazer o sinal da contagem de jogadores é quando o time de ataque quebra seu Huddle (mas ele pode e deve ser feito o quanto antes possível).
4. Normalmente o sinal de contagem é compartilhado entre Field Judge, Side Judge e Back Judge.

12.3 – Jogadas de Corrida

12.3.a – Prioridades

1. Observar as ações à frente do carregador de bola.
2. Determinar se um Touchdown foi marcado ou não.
3. Marcar o ponto de máximo avanço ou de saída de campo se a bola se tornar morta do seu lado do campo entre a linha de 2 jardas e a linha de gol do Time B.
4. Observar qualquer fumble quando você for o árbitro mais próximo ou que tem a melhor visão, marcando o local com uma Bean Bag.
5. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada perto ou a frente do ponto de ataque, especialmente aquelas feitas por seu jogador-chave ou qualquer Wide-Receiver, Tight-End, jogador em liderança ou jogador de linha fazendo um Pull
 - (b) Bloqueios ilegais abaixo da cintura por seu jogador-chave ou outros jogadores na sua área.

- (c) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
- (d) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
- 6. Chegar até a linha de gol antes de qualquer carregador de bola de forma a determinar um Touchdown.

12.3.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se você ler que uma corrida longa está se desenvolvendo, siga de costas (*backpedal*) pela sua lateral, sempre mantendo o carregador de bola na sua frente. Tente mantê-lo encaixotado entre você e o Wing. Tome responsabilidade pelo carregador de bola apenas se ele te ultrapassar (a não ser que o Wing seja forçado a te ultrapassar também).
2. Esteja aberto o suficiente para estar apto a recuar para a lateral antes dos jogadores. Nunca dê as costas para a bola.
3. Se a jogada avançar longe o suficiente para ameaçar a linha de gol do Time B, esteja lá antes do carregador de bola.
4. Se a corrida for para o lado oposto do campo, observe as ações atrás do carregador de bola e o Umpire.

Se a bola se tornar morta no seu lado do campo:

5. Soe seu apito se você claramente viu o carregador de bola no chão ou fora de campo. Se ele tiver saído pela lateral ou tiver atingido a linha necessária, sinalize também o Timeout [S3].
 - (a) Se você estiver muito mais próximo que o Wing, ou a bola se tornar morta a 2 jardas ou menos da linha de gol do Time B, mova-se até o ponto da bola morta uma vez que os jogadores tenha deixado imediatamente a área.
 - (b) Se a jogada terminar fora de campo, alinhe-se. (Ex: mova-se paralelamente à lateral, depois entre ao invés de fazer um movimento diagonal).
 - (c) Se a jogada terminar dentro de campo, marque o ponto de máximo avanço e observe qualquer ação contínua na área fora de campo. (O Wing deve ir até fora de campo e supervisionar a atividade nesta área. Excepcionalmente, o Deep Wing deve ir também, depois de deixar uma Bean Bag marcando o ponto de máximo avanço).
 - (d) Esteja alerta para cobrir o ponto de máximo avanço quando o carregador de bola for arrastado para trás.
 - (e) Não passe por cima de jogadores para chegar ao ponto do máximo avanço: Mantenha os jogadores na sua frente.
 - (f) Uma vez que todas as ações cessarem, ajude a buscar/repôr a bola para o Posicionador (Mecânica 5.8).
6. Se o carregador de bola sair de campo na área do Wing, entre na área de time tão fundo quanto o carregador de bola e observe ações contra ele.

12.3.c – Técnicas Avançadas

1. Não soe seu apito quando as costas do carregador de bola estiverem viradas para você, ou você estiver obstruído por outros jogadores (ou árbitros) – Eles podem ter cometido um fumble da bola sem que você tenha visto. Veja a bola! Tenha certeza que a bola está morta.
2. Se uma pilha de jogadores se formar, dê o sinal de Timeout [S3], aproxime-se dela, determine quem tem a posse (Mecânica 5.11) e encoraje os jogadores a sair da pilha com segurança.

3. Se você não for o árbitro mais próximo do ponto da bola morta, observe ações de Late Hit e outros atos ilegais. É particularmente sua responsabilidade observar ações próximas dos Wings uma vez que eles estão concentrados em determinar o ponto de maior avanço.

12.4 – Jogadas de Passe

12.4.a – Prioridades

1. Determinar se um passe é completo ou incompleto. Embora primariamente isto seja para passes do seu lado do campo, na prática você pode precisar determinar em qualquer passe onde o recebedor estiver de frente para você ou num melhor ângulo, independente de sua posição. Da mesma forma, se o recebedor tiver as costas viradas para você, pode ser necessário deixar a decisão para outro árbitro com a visão melhor que a sua.
2. Determinar passes para Touchdown na Endzone.
3. Observar o contato inicial contra seus jogadores-chave.
4. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Interferências de Passe pelo ataque e defesa
 - (b) Segurada pela Defesa e Uso Ilegal de Mãos contra recebedores elegíveis
 - (c) Faltas por Bloqueio Ilegal Abaixo da Cintura por jogadores no seu lado da formação
 - (d) Toque Ilegal de um passe para frente por um jogador que saiu voluntariamente de campo
 - (e) Contatos com oponentes usando a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros contra um oponente indefeso
 - (f) Faltas relacionadas à segurança, tais quais agarrão pela grade, rasteira, chop blocks e bloqueios ilegais pelo lado cego.
 - (g) Contato tardio (Late Hit) por qualquer jogador após a bola estar morta
5. Informar ao Referee se o passe tiver sido lançado numa área não ocupada por um recebedor elegível.
6. Observar jogadores que saiam de campo pela linha lateral ou de fundo.

Uma vez que o passe for completado, aplique as mesmas prioridades que uma jogada de corrida (acima).

12.4.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Sua progressão em jogadas de passe deve ser: (Fase A) seu jogador-chave; (Fase B) sua zona; (Fase C) o destino do passe. Veja também o Capítulo 14.
2. Se você ler um passe curto, mantenha sua posição até que a jogada se aproxime. Então, ou se você ler um passe longo, mova-se de costas ou de lado pela lateral, sempre mantendo-se mais fundo que o potencial recebedor do seu lado do campo. Se você for forçado a se virar, continue olhando a jogada por cima dos ombros, mas isso irá limitar seu campo de visão. Garanta que você consegue ver os bloqueios e os contatos por e contra qualquer recebedor elegível na sua zona do campo.
3. Somente observe seu jogador-chave durante a ação inicial depois do Snap quando houver uma ameaça de um contato ilegal entre recebedor e o defensor. Mude para a cobertura em zona tão rápido quanto esta ameaça deixar de existir.
4. Você tem sozinho a responsabilidade da sua lateral da sua posição até a linha de gol do Time B, e responsabilidade conjunta da sua posição até o Wing. Qualquer um de vocês pode declarar o carregador de bola ou a bola como estando fora de campo, mas ao menos que você esteja muito mais perto, deve ser o Wing a marcar o ponto de máximo avanço.
5. Seja responsável pela linha de gol e linha de fundo do seu lado do campo, mas não negligencie o meio do campo. O Back Judge te ajudará nisso.

6. Se um recebedor potencial do Time A sai voluntariamente de campo na sua área, deixe sua Bean Bag ou boné para indicar isto, e o observe para ver se ele toca num passe para frente enquanto ainda estão inelegíveis.
7. Uma vez que você esteja ciente que o passe tenha sido lançado, mova-se para posição de onde seja melhor determinar se o passe foi completo ou incompleto, e se há interferência. Enquanto a bola está em voo, olhe para jogadores oponentes que estão disputando a bola, não para a bola. [Esteja atento a interferências de passe pelo ataque e defesa.](#)
8. [Se o jogador que tenta receber a bola tem as costas viradas para você, busque a ajuda de outro árbitro em melhor posição que você antes de fazer a chamada.](#)
9. Se você não for o árbitro mais próximo, não apenas observe o recebedor, mas preste atenção especial a defensores ligeiramente distantes da bola que possam se aproximar e mirar o recebedor acima dos ombros ou com a coroa de seu capacete. Isso [geralmente](#) é perdido pelo árbitro mais próximo.
10. Se o passe for lançado forte demais, desvie em um jogador, ou seja, de qualquer outra forma não-recepcionável, continue a observar os jogadores para faltas pessoais (atingir um recebedor indefeso). Não fique olhando a bola.
11. Soe seu apito se você vir a bola morta na sua área.
12. Se o passe for lançado para o outro lado do campo em relação a você, sua primeira responsabilidade é limpar as ações do seu lado e no meio do campo. Contudo, se você tem 100% de certeza do que vê do lado de lá, você pode auxiliar com a decisão de completo/incompleto, interferência de passe, contato ilegal com o capacete e máximo avanço.
13. Quando estiver decidindo em recepções de passes envolvendo a lateral, dê apenas um sinal. Dê o sinal de passe incompleto [S10] se o passe for determinado como incompleto. Dê o sinal de Timeout [S3] se o passe for determinado completo e o carregador de bola sair de campo em seguida (Mecânica 5.9) [ou a bola for declarada morta além da linha necessária](#). Dê o sinal de iniciar o relógio [S2] se o passe for completo e o carregador de bola declarado no chão dentro de campo [pouco antes da linha necessária](#). Qualquer que seja o sinal utilizado, ele deve ser dado duas ou três vezes de forma a maximizar as chances de outros árbitros o verem. Lembre-se de olhar para os outros árbitros na sua lateral antes de fazer qualquer sinalização que indique um passe completo. Balance a cabeça positivamente para eles para indicar um passe completo. Dê um sinal de passe incompleto [S10] se você o considerar incompleto.
14. Quando ocorrer um contato que seria uma interferência de passe em um passe não-recepcionável, faça o sinal de passe inalcançável [S17].
15. Depois de um passe incompleto, pegue uma bola com o gandula (Se o Wing já não tiver feito isso) e faça a mecânica de reposição para que a bola chegue até o Posicionador (Mecânica 5.8). Garanta que a bola que foi lançada seja removida do campo.
16. Se houver uma corrida após a recepção, responda como você faria numa jogada de corrida (acima).
17. Mantenha uma posição onde você consegue ver as ações dos jogadores nas margens do campo, principalmente em jogadas muito abertas.

12.4.c – Técnicas Avançadas

1. Quando um jogador em voo tenta receber um passe perto da linha lateral ou de fundo, observe os pés primeiro para ver se eles aterrisam dentro de campo. Em caso positivo, então olhe suas mãos para ver se ele mantém o controle da bola. Se você olhar para as mãos primeiro, você pode perder o instante em que seus pés tocam o chão (Mecânica

5.17.8); Estabeleça contato visual com algum colega em cima da jogada antes de fazer qualquer sinal.

2. Se o passe for incompleto **na sua área**:
 - (a) Se não houver recebedor elegível na área, mova-se rapidamente até o Referee para informá-lo disto. Se a bola tiver cruzado a zona neutra, faça o sinal [Sup42] apontando para o chão além da zona neutra. Se a bola não tiver cruzado a zona neutra, mova-se até o Referee apontando para a área atrás da zona neutra.
 - (b) Se **houver** um recebedor na área, e você acreditar que o Referee pode não estar ciente deste fato, mova-se até o Referee enquanto aponta na direção do recebedor elegível. Falar (por exemplo) “O número 34 estava na área do passe” também é permitido.
 - (c) [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] Transmitir essa informação também é uma opção.

12.5 – Jogadas na Linha de Gol

12.5.a – Prioridades

As mesmas prioridades que em todas as outras jogadas de scrimmage, mais:

1. Determinar se um Touchdown é marcado ou não. Isso inclui todos os passes dentro da Endzone, além de corridas onde o Snap da bola acontece fora da linha de 7 jardas do Time B.
2. Observar a comemoração dos jogadores depois de uma pontuação.

12.5.b – Posicionamento Inicial

[SNAP ENTRE AS JARDAS 20 E 7 DO TIME B]

1. Esteja **fora** da linha lateral na linha de gol.
2. Verifique sua área por obstáculos como pessoas ou marcadores da linha de gol. Garanta que você consegue se mover de forma segura para trás na linha de gol estendida se seu pylon for ameaçado.
3. Consiga ver pelo menos metade da linha de gol e sua linha lateral na Endzone. Quando uma jogada terminar na ou próximo da linha de gol você precisa estar na linha de gol para determinar se o plano foi rompido.
4. Esteja pronto para determinar o ponto de máximo avanço dentro de duas jardas da linha de gol.

[SNAP NA OU ALÉM DA JARDA 7 DO TIME B]

5. Esteja na extensão da lateral, aproximadamente 2 jardas além da linha de fundo. Se não houver um recebedor aberto do seu lado, é permitido que você se mova para uma posição que fique a 45 graus da extensão da linha lateral e da extensão da linha de fundo.
6. Consiga observar toda a ação na sua área da Enzone, e esteja especialmente atento a ações próximas da linha lateral e de fundo. Os Wings serão responsáveis pela linha de gol.

12.5.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se você tiver responsabilidade pela linha de gol, continue na linha a não ser que você precise se mover para determinar se um passe na Endzone foi completo.
2. Se você tem responsabilidade pela lateral/fundo, numa jogada de corrida observe as lideranças de bloqueios e em jogadas de passe observe todos os recebedores na sua zona. Se um recebedor na sua zona ameaça pisar fora de campo, observe-o – não dependa do Back Judge para cobrir a linha de fundo sozinho.

3. Indique uma pontuação soando seu apito e fazendo o sinal de Touchdown [S5] apenas quando você tiver visto claramente a bola quebrar o plano de gol por um jogador em posse ou se você vir o passe ser completado na Endzone.
4. Se uma pilha se formar na linha de gol, entre no campo de jogo até que você consiga ver a bola. Se você for o árbitro mais próximo, pode ser necessário que você cave a pilha. Confira com outros árbitros que eles não viram o carregador de bola no chão (ou fazendo fumble da bola) antes que eles tenham alcançado a linha de gol.
5. Se você tiver responsabilidade sobre a linha de gol e seja necessário sair do caminho de jogadores vindo na sua direção, mova-se para trás sem deixar a linha de gol.
6. Não faça um sinal de pontuação se você tiver jogado uma Flag por uma falta pelo time que pontuou. Não soe seu apito ou dê algum sinal se você não tiver certeza sobre o resultado da jogada.
7. Se você tiver responsabilidade sobre a linha de gol, “monte” a linha de gol – não saia correndo atrás de um jogador para dentro da Endzone a não ser que haja uma ameaça de problema por ou contra ele, mas vire para manter seus olhos nele e observar ações de Late Hit e conduta antidesportiva.
8. **Se outro árbitro tiver responsabilidade pela linha lateral, não sinalize Touchdown até que você confirme com ele que o carregador de bola não esteve fora de campo.**
9. Mantenha o sinal de Touchdown até que o Referee tenha visto, mas mantenha seus olhos nos jogadores – não olhe para o Referee até que as ações tenham cessado. Não corra e sinalize ao mesmo tempo. Você não deve ecoar o sinal de outros árbitros a não ser que o Referee não consiga ver seus sinais.
10. É especialmente importante em jogadas de linha de gol que todos os árbitros de cobertura indiquem o mesmo ponto de máximo avanço. Comunique-se quando estiver em dúvida. Sinalize apenas com certeza.

12.5.d – Técnicas Avançadas

1. Comunique-se (**de preferência verbalmente**) sobre quem tem responsabilidade pela linha de gol e linha de fundo antes de cada nova descida. Em situações de muito barulho, aponte para a linha de sua responsabilidade.
2. Se você tiver responsabilidade pela linha lateral/fundo, numa jogada de corrida em direção ao pylon da linha de gol, auxilie o Wing observando o carregador de bola para ver se ele pisa fora de campo. Isso permite que o Wing priorize a linha de gol.

12.6 – Retornos

12.6.a – Prioridades

1. Observar o carregador de bola e as ações ao seu redor enquanto for o árbitro mais próximo.
2. Marcar o ponto de máximo avanço ou de saída de campo se a bola se tornar morta do seu lado do campo. Essa responsabilidade se estenderá até a linha de 2 jardas do Time A. Se a bola sair do outro lado do campo, auxilie seu colega do outro lado estimando o ponto da bola morta ou espelhando seu posicionamento.
3. Observar qualquer Fumble quando for o árbitro mais próximo ou tiver a melhor visão, marcando este ponto com uma Bean Bag.
4. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada no ponto de ataque.
 - (b) Faltas por Bloqueio Abaixo da Cintura em qualquer lugar.

- (c) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
- (d) Ajuda ao Corredor.
- (e) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
- (f) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
- 5. Observar qualquer entrega ou passe quando for o árbitro mais próximo ou tiver a melhor visão, marcando este ponto com uma Bean Bag.
- 6. Observar qualquer passe ou entrega ilegal para frente, especialmente se você tiver uma visão que está alinhada ou quase alinhada ao carregador de bola.

12.6.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Mantenha-se fora do caminho dos jogadores.
2. Mova-se em direção a linha de gol do Time A após a jogada.
3. Observe o carregador de bola enquanto ele se mantiver do seu lado do campo ou for em direção ao meio. Tente mantê-lo encaixotado entre você e o Wing. Esteja preparado para se aproximar quando a bola se tornar morta e marcar o ponto de máximo avanço. O Wing pode estar numa melhor posição que você para cobrir o carregador de bola, neste caso ele será normalmente quem declara a bola morta e marca o ponto de máximo avanço.
4. Se o carregador de bola estiver do outro lado do campo, observe jogadores no meio do campo assim como do seu lado.
5. Se você está olhando o desenvolvimento de um bloqueio, continue nele antes de mudar para o carregador de bola ou outro bloqueio. Mesmo se você esperar que outro árbitro assuma responsabilidade por ele, continue olhando o bloqueio até ter confiança que ele é legal.
6. Se a bola se tornar morta na sua área de responsabilidade, soe seu apito, faça o sinal de Timeout [S3] e então sinalize primeira descida [S8] para mostrar qual time está em posse. Mantenha o sinal até que o Referee tenha visto.

12.7 – Punts

12.7.a – Prioridades

Antes e durante o chute, aplique as mesmas prioridades de uma jogada básica de scrimmage (acima), mais:

1. Marcar o ponto da bola morta para qualquer chute que saia pela lateral na sua área.
2. Determinar se algum jogador tocou na bola ou não.
3. Observar quaisquer sinais de Fair Catch por jogadores na sua área.
4. Observar interferência de recepção de chutes contra um jogadores em posição a receber o chute, se o chute descer na sua área.
5. Se o chute não descer na sua área, observar jogadores que não cometeram interferência com a oportunidade de receber o chute porque foram bloqueados por um oponente para cima do retornador.
6. Marcar todos os pontos de toque ilegal com uma Bean Bag.
7. Determinar se a exceção de momentum é aplicável ou não próximo da linha de gol.
8. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Bloqueios ilegais abaixo da cintura, especialmente por jogadores do seu lado do campo.
 - (b) Durante o chute, faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores do Time A tentando avançar no campo.

- (c) Um jogador do Time A retornando para o campo após voluntariamente ter saído durante a descida (deixe uma Bean Bag ou seu boné marcando sua saída, uma Flag se ele retornar).
 - (d) Interferência com a oportunidade de receber o chute quando a bola chutada vai aterrisar na sua área.
 - (e) Bloqueios ilegais feitos por jogadores que sinalizaram Fair Catch.
 - (f) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
 - (g) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (h) Faltas por Violência Desnecessária longe da bola.
 - (i) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
9. Notar a numeração dos jogadores em posições de recebedor elegível do seu lado da formação, observar se algum outro é o primeiro a tocar a bola ou se estão inelegíveis em campo profundo se a jogada se desenvolver para um passe.
10. Responder a snaps ruins ou chutes bloqueados adotando as prioridades de corrida, passe ou retorno, conforme for apropriado.
- Durante um retorno de Punt, aplique as mesmas prioridades listadas em Retornos (acima).

12.7.b – Posicionamento Inicial

1. (EQUIPE DE 7 e 8)
 - (a) Esteja na linha ou logo atrás da linha lateral, um pouco mais fundo que o retornador mais fundo. Esteja alinhado com o outro Deep Wing.
 - (b) Garanta que você consiga ver qualquer retornador mais “raso” (próximo da linha de scrimmage) na sua metade do campo ou, se não houver um, os potenciais bloqueadores mais ao fundo.
2. [SNAP ALÉM DA LINHA DE 40 JARDAS DO TIME B, OU O RETORNADOR ESTÁ DENTRO DA LINHA DE 10 JARDAS DO TIME B] Esteja em sua posição inicial fora de campo perto do pylon na linha de gol. Fique onde você consiga ver uma linha reta sobre o pylon em direção a onde o chute está vindo. Esteja preparado para determinar se um chute sair de campo no campo de jogo ou pela Endzone. Uma vez que é óbvio que o pylon não será ameaçado pela bola solta, mova-se para a extensão da linha de gol.
3. Esteja preparado para ajustar seu posicionamento de acordo com a força e direção do vento, e a habilidade do chutador.
4. Tenha uma Bean Bag prontamente disponível e uma segunda na sua mão.
5. Back Judge terá responsabilidade pelo fim do chute, a não ser que ele termine muito próximo da sua linha lateral, neste caso, será responsabilidade do árbitro mais próximo naquela lateral.

12.7.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Quando a bola for chutada, observe sua trajetória inicial, mas não olhe o voo da bola. Observe os jogadores na sua área de responsabilidade (definida pelo diagrama na Seção 24.4) – seus olhos devem te dizer para onde a bola está indo. Contudo, se o retornador se mover como um chamariz, não o siga – observe a área onde a bola vai descer.
2. Quando parecer óbvio que a bola chutada não vai aterrisar na sua área:
 - (a) Mantenha sua posição original na lateral. Isso ajudará na sinalização para outros árbitros que você está cobrindo as ações na frente do retornador.
 - (b) Mantenha uma posição onde você consiga cobrir as ações em frente e ao redor do retornador. Se você for o árbitro mais próximo além que o árbitro de cobertura

- do retornador, mova-se para onde você consiga observar os jogadores bloqueando nos arredores de qualquer retornador que esteja em posição de receber o chute. Em particular, observe aqueles jogadores que forem bloqueados por um oponente a interferir e, portanto imunes à penalidade (Regra 6-4-1-d).
- (c) Mova-se de forma a ver as ações ao redor do carregador de bola se a jogada for longe de você. Esteja preparado para assumir responsabilidade pelo carregador de bola se ele mudar de direção e seguir para o seu lado do campo.
- (d) Se um jogador na sua área sinalizar um Fair Catch, observe que ele não bloqueie antes que tenha tocado a bola (Regra 6-5-4).
- (e) Não hesite em marcar uma falta se você claramente a vir ocorrendo na área onde você é o árbitro responsável pela limpeza, mesmo que você esteja a uma distância considerável da ação. Comunique-se com seus colegas para descobrir a visão deles sobre a ação.
3. Quando parecer óbvio que a bola chutada vai aterrissar na sua área:
- (a) A não ser que você seja responsável pelo retornador mais profundo, dê o sinal de um soco para o fundo do campo [Sup28] para seus colegas, indicando que você está assumindo responsabilidade pelo chute e o retornador mais próximo.
- (b) Mova-se para uma posição aberta e atrás do retornador objetivando estar num ângulo de 45 graus dele e determinar a validade de uma recepção.
- (c) Se o chute for muffed primeiro (mas não tido em posse) por um membro do **Time B** além da zona neutra, você pode fazer a sinalização de bola tocada [S11] para dizer que o **Time A agora está elegível a tocar a bola**.
- (d) Use Bean Bags para marcar qualquer ponto de toque ilegal e/ou o ponto onde o chute termina. Apenas um árbitro, o Cobertura em cada caso, deve marcar cada lugar e dar cada sinal. Se você tiver mais pontos que Bean Bags, priorize o ponto de maior vantagem para o Time B.
- (e) Se a bola se tornar morta porque foi pega ou recuperada pelo Time B depois de um sinal de Fair Catch, ou pega ou recuperada **pelo Time A depois de ser tocada pelo Time B**, soe seu apito e faça o sinal de Timeout [S3]. **Dê o sinal de primeira descida [S8] na direção apropriada**.
- (f) Se a bola não for pega e for mais fundo do que o retornador, siga a bola e esteja preparado para determinar seu status. Esteja longe o suficiente dela de forma que não haja risco dela tocar você.
- (g) Se a bola se aproximar da linha de gol, esteja na linha de gol para determinar se ela entra na Endzone. Outros árbitros cobrirão os jogadores.
- (h) Se a bola entrar na Endzone (sem ser tocada pelo Time B **além da zona neutra**) e **tocar o chão** ou for parado pelo Time B na Endzone, soe seu apito e sinalize Touchback [S7], repetindo o sinal até que saiba que o Referee o viu.
- (i) Se o chute for recuperado pelo Time A sem que tenha sido tocado pelo Time B, soe seu apito, sinalize Timeout [S3] e dê o sinal de Toque Ilegal [S16] e o de primeira descida [S8]. Toques momentâneos da bola por qualquer jogadores do time de chute não deve ser interpretado como controle da bola.
- (j) Se o chute sair de campo pela lateral na sua área, soe o apito e sinalize Timeout [S3] imediatamente.
- (i) Se a bola tocar algo (Ex: o chão ou um jogador) dentro de campo e então sair de campo, mova-se diretamente para o ponto onde você julga que a bola tenha cruzado a linha lateral.
- (ii) Se a bola sair de campo em voo, o Referee e o Center Judge podem te ajudar te direcionando até o ponto. Olhe para o Referee e o Center Judge

e veja se um deles consegue ajudar. Se um dos dois puder, sinalize [Sup16] e responda às instruções que eles darão usando sinais [Sup17, Sup18 & Sup19] para te direcionar ao ponto onde a bola cruzou. Se eles não puderem ajudar, mova-se diretamente até o ponto onde o seu melhor julgamento diz que a bola cruzou a linha lateral.

- (iii) Segure o ponto, mas não coloque uma bola nele a não ser que tenha uma em mãos. Outros árbitros vão buscar/repôr a bola até o Posicionador.
- (k) Se a bola rola até sua parada na sua área, garanta que nenhum jogador está tentando recuperá-la antes de suar seu apito e sinalizar um Timeout [S3].

Durante um retorno de Punt, responda de acordo com a seção “Retornos” (acima).

12.7.d – Técnicas Avançadas

1. Se o snap da bola for feito na ou dentro da linha de 40 jardas do Time B, haverá três árbitros na linha de gol. Os árbitros encaixotando a bola devem determinar juntos se a bola cruza ou não a linha de gol (comunicando-se bem para evitar chamadas conflituosas), enquanto os outros árbitros determinam as ações dos jogadores ao redor da linha de gol. Esteja na linha de gol até ter certeza que a bola não irá cruzá-la.
2. Se o time B não se alinhar numa formação de retorno de punt (Ex: Sem um retorno fundo), adote sua posição convencional de descida de scrimmage. Isso é justificado porque se o Time A chutar a bola fundo, não haverá jogadores lá que você deva cobrir. Se a bola for chutada ao fundo, ajuste sua posição de forma correspondente, mas apenas o árbitro mais próximo da bola deve precisar observá-la. Os demais árbitros devem observar os jogadores
3. Esteja alerta para os casos onde o chute for bloqueado ou onde haja um Snap ruim. Isso também se aplica se o Time A mudar para uma formação de jogada de corrida ou passe.
 - (a) Se a jogada se tornar uma corrida ou passe, responda como você faria normalmente neste tipo de jogada.
 - (b) Cubra a linha de gol e de fundo conforme for apropriado.
 - (c) Esteja atento ao número da camisa de todos os recebedores elegíveis.

12.8 – Tentativas de Field Goal e Try

12.8.a – Prioridades

Antes e durante o chute, aplique as mesmas prioridades de uma jogada básica de scrimmage (acima), mais:

1. [FIELD JUDGE] Determinar o sucesso ou falha de uma tentativa de Field Goal. O Field Judge divide essa responsabilidade com o Back Judge.
2. [SIDE JUDGE]
 - (a) Observe faltas por todos os jogadores geralmente na sua área, mas particularmente:
 - (i) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores de linha e Backs protegendo o chutador, especialmente o Tight-End e/ou Wingback do mesmo lado que você.
 - (ii) Jogadores de defesa ilegalmente tentando bloquear o chute (Restrições de defesa).
 - (iii) Bloqueios ilegais abaixo da cintura.
 - (iv) Qualquer ação contra o Snapper que possa ser uma Violência.
 - (v) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
 - (vi) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.

- (vii) Jogadores indo de encontro ao oponente com o joelho.
- (viii) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
- (ix) Formação ilegal.

(b) Depois da bola ser chutada, continue observando os jogadores até que eles estejam totalmente separados. Nunca vire-se para ver se o chute foi bem sucedido ou não, nunca ecoe os sinais de sucesso/falha feitos pelos árbitros determinando o chute, nunca comece a anotar o placar, nunca vá pegar outra bola, nunca faça nada além de olhar os jogadores até que não haja mais nenhuma ameaça de problema.

3. Observar toques e batidas ilegais da bola.
4. Observar a comemoração dos jogadores após uma pontuação.
5. Notar a numeração dos jogadores em posição de recebedores elegíveis do seu lado da formação e observar se qualquer outro é o primeiro a tocar a bola ou se está no campo profundo sendo um inelegível se a jogada se desenvolver para um passe.
6. Responder a snaps ruins ou chutes bloqueados adotando as prioridades de corrida, passe ou retorno, conforme for apropriado.

Durante um retorno de Field Goal, aplique as mesmas prioridades que em Retornos (acima).

12.8.b – Posicionamento Inicial

1. [FIELD JUDGE] Posicione-se cerca de uma jarda atrás da trave do gol do seu lado do campo. Você é responsável por determinar se a bola passe por dentro da sua trave.
2. [SIDE JUDGE] Esteja numa posição de segundo Umpire. Observe jogadores de defesa que possam violar as regras relacionadas a ganhar vantagem para bloquear um chute.

12.8.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. [FIELD JUDGE]
 - (a) Observar a bola do chute até quando se tornar óbvio se a tentativa será bem sucedida ou não.
 - (b) Se você considerar que o chute foi bem sucedido, comunique (“bom”, acene) com seus colega atrás dos posts e juntos venham para a frente das traves (aproximadamente uma jarda dentro da Endzone) dando o sinal de pontuação [S5] quando pararem.
 - (c) Se você considerar que o chute falhou, dê o sinal de não-pontuação [S10]. Se o chute for para fora do seu lado, você também pode dar o sinal de chute para fora [Sup15]. Não sinalize um Touchback.
 - (d) Mantenha qualquer sinal por pelo menos cinco segundos ou até que você saiba que o Referee o viu.
2. [SIDE JUDGE] Mantenha uma posição onde você consiga ver o avanço inicial, confira os bloqueios pelo ataque e ações pelos jogadores de defesa, particularmente o jogador na ponta da linha e o Wingback do seu lado da formação.

12.8.d – Técnicas Avançadas

1. Esteja alerta para casos onde o chute for bloqueado ou houver um Snap ruim. Isso também se aplica caso o Time A mude para uma formação de corrida ou passe.
 - (a) [FIELD JUDGE] Continue em posição enquanto houver a possibilidade de uma tentativa de Drop Kick. Se uma corrida ou passe se desenvolver, leia a jogada e responda apropriadamente.
 - (i) Se a jogada se desenvolver para um lado do campo e você for o mais próximo dentre os dois árbitros na trave, mova-se para aquela lateral.

- (ii) Numa jogada óbvia de passe ou corrida perto da linha de gol, você pode precisar entrar em campo e cobrir a linha de gol.
 - (iii) Fique na linha de fundo se um passe para dentro da Endzone for possível.
 - (b) [SIDE JUDGE] Continue em posição e observe as ações contra jogadores do Time A do seu lado da formação.
 - (c) Se a bola for recuperada e avançada pelo Time B, siga o retorno avançando pelo campo.
2. Se o time A mudar para uma formação de corrida ou passe, mova-se para assumir sua posição convencional de scrimmage.
 - (a) [SIDE JUDGE] Fique na posição de segundo Umpire a não ser que você tenha tempo de chegar até o pylon da Endzone antes da bola ser posta em jogo e sem ter que virar suas costas para os jogadores.
 - (b) [FIELD JUDGE] Você precisará chegar no seu pylon da linha de gol o mais rápido possível (diagonalmente pelo meio da Endzone se for seguro fazê-lo). Durante a jogada, esteja atento ao posicionamento dos Wings e se eles forem cobrir a linha de gol primeiro, você deve desviar para o pylon da linha de fundo. A todo momento cubra jogadas na Endzone.
 3. Esteja atento ao número da camisa de recebedores elegíveis.

12.9 – Depois de cada descida

12.9.a – Prioridades

1. Observar ações em bola morta dos jogadores de ambos os times.
2. Encorajar os jogadores a sair da pilha com segurança, e ou retornar a bola para outro árbitro ou deixá-la próxima do ponto da bola morta, conforme for mais apropriado.
3. Verificar se a linha necessária foi atingida ou se ficou perto, sinalizando apropriadamente.
4. Conferir se qualquer Flag por uma falta foi jogadas, e em caso positivo:
 - (a) Dar o sinal de Timeout [S3].
 - (b) Reportar quaisquer faltas que tenha chamado para o Referee.
 - (c) Localizar e cobrir quaisquer Flags (e Bean Bags, se apropriado) lançadas pelos colegas.
 - (d) Garantir que todas as penalidades sejam aplicadas corretamente.
5. Verificar se há jogadores lesionados ou outras ocorrências que podem atrasar a próxima jogada.
6. [OPERANDO O RELÓGIO DE JOGO] Iniciar o relógio de jogada quando necessário.
7. [OPERANDO O RELÓGIO DE JOGADA] Iniciar o relógio de jogada quando necessário, dando o aviso de 10 segundos e jogando uma falta por Atraso de Jogo quando o relógio chegar a zer antes da bola ter sido posta em jogo.
8. Permitir um tempo legítimo para pedidos de Timeouts. Conferir se um pedido vindo da Coaching Box ou área de time veio do Head Coach.
9. Repetir todos os sinais de Timeout [S3] dos colegas.
10. Saber se ua jogada terminou dentro de campo e informar ao Referee se o relógio (se parado) deve ser iniciado no sinal de Pronta para Jogo dando-lhe o sinal de relógio corrido [Sup12].
11. Auxiliar a reposição de uma bola morta ou de uma nova bola até o próximo ponto.
12. Se você não estiver na cobertura da jogada, assistir na manutenção da ordem no campo movendo-se para perto de onde a jogada terminou.

12.9.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Se você for o Cobertura, verifique se a linha necessária foi conquistada.

- (a) Em caso positivo, faça um sinal de Timeout [S3]. Depois de toda a ação ter cessado, sinalize a primeira descida [S8 ou Sup35]. Mantenha o sinal até que você saiba que o Referee está ciente dele.
 - (b) Se você não tiver certeza se a linha necessária foi atingida ou não, sinalize Timeout [S3] e grite "Perto!". Encorage o Referee a vir e olhar por si mesmo.
 - (c) Só coloque a bola no chão no ponto de fato da bola morta – nunca num local alinhado a ele.
 - (d) Se a jogada tiver terminado em campo, informe ao Referee que o relógio deve começar no sinal de Pronta para Jogo fazendo para ele o sinal de relógio rodando [Sup12].
2. Se você for o Cobertura, sinalize que a bola está morta. Isto será feito usando o final de bola morta [S7] a não ser que seja apropriado usar o sinal de Timeout [S3], Touchdown/Field Goal [S5], Safety [S6], relógio corrido [S2] ou passe incompleto/Field Goal não convertido [S10]. Dê apenas um sinal.
 3. Se uma Flag tiver sido jogada, siga o procedimento descrito no Capítulo 19. Se um Timeout de time ou lesão tiver sido chamado, siga o procedimento descrito no Capítulo 17. Se um período tiver terminado, siga o procedimento no Capítulo 20.
 4. [OPERADOR DE RELÓGIO DE JOGADA] Se um relógio de 40 segundos deve ser iniciado por regra:
 - (a) Se houver um relógio de jogo no estádio, confira se ele iniciou logo após o fim da jogada.
 - (b) Se não houver um relógio de jogo no estádio, inicie uma contagem de 40 segundos logo após o fim de uma jogada.

Repondo a bola:

5. Se você tiver a bola, mas outro árbitro tiver o ponto da bola morta e ele é próximo da linha necessária, entregue a bola a este árbitro e permita que ele posicione no local preciso (linha de jarda e posição lateral) onde a bola se tornou morta.
6. A menos que você seja o Cobertura, ajude a repor a bola para o árbitro que a colocará no próximo ponto (Mecânica 5.8).
7. Se a bola tiver sido posta no ponto da bola morta numa área lateral, e outra bola está sendo resposta para o próximo ponto, não mova a bola no ponto da bola morta até que a outra seja posicionada na localização correta dentro de campo.

Estando próximo para a próxima descida:

8. Manter a ordem na lateral e nas áreas de time.
9. [OPERADOR DE RELÓGIO DE JOGO]
 - (a) Se o relógio tiver sido parado por uma falta, lesão ou saída de capacete e houver menos de um minuto no relógio no período, tenha certeza que o Referee saiba que há uma possível **subtração** de 10 segundos.
 - (b) Esteja preparado para uma decisão do Referee sobre quando o relógio deve ser iniciado diante de táticas injustas de relógio.
 - (c) Inicie o relógio quando o Referee der (ou deveria dar) o sinal de iniciar o relógio [S2], a não ser que você tenha certeza que o relógio deve ser iniciado no Snap por regra, **ou a bola claramente não estiver pronta para jogo (Ex: porque bola, correntes, marcador de descida ou árbitros não estão em posição)**. **Não** ecoe o sinal do Referee, mas use o sinal de "Relógio no Pronta" [Sup12] se necessário para confirmar que o relógio foi iniciado.
 - (d) Se o relógio de jogo deve ser iniciado no Snap, inicie-o quando você vir a bola sendo legalmente posta em jogo. Não é preciso dar um sinal para confirmar isso.
10. Se houver um relógio de jogo no estádio, confira se eles pararam e iniciariam corretamente.

11. Se substituições forem feitas pelo seu lado do campo, verifique que os jogadores do Time A cumpriram o requisito da marca de nove jardas (Regra 7-1-3-b).
12. Mova-se para sua posição para a próxima jogada. **Se a bola estiver pronta para jogo (ou estará em breve)**, mova-se de costas para manter seus olhos na bola. Não tire seus olhos dela por muito tempo para o caso da jogada iniciar enquanto você não estiver olhando.
13. [OPERADOR DE RELÓGIO DE JOGADA]
 - (a) Se a bola não estiver pronta para o jogo passados 20 segundos da contagem (Regra 3-2-4-b-3), sinalize ao Referee [Sup29] que o relógio de jogada será reiniciado para 25 segundos.
 - (b) Se não houver um relógio de jogada visível no estádio, quando restarem aproximadamente 10 segundos restantes no relógio de jogada, levante uma mão alto no ar [sinal S7] até que a bola seja posta em jogo ou uma falta por Atraso de Jogo seja marcada. Não dê nenhum sinal adicional (Ex: Contagem regressiva).
 - (c) **Quando o relógio de jogada chegar a 0, olhe para o Snapper. Se a bola já estiver se movendo, não há falta. Do contrário, soe seu apito e jogue sua Flag por um Atraso de Jogo.**

12.9.c – Técnicas Avançadas

1. A prioridade ao final de uma jogada é estar em posição pronto para a próxima. Apenas se um incidente sério ocorrer (como uma falta ou má-conduta, uma lesão, quebra da corrente) sua rotina deve ser interrompida.
2. Se o Time A fizer uma substituição **enquanto o Snapper está na, próximo ou se movendo em direção** a sua posição na linha de scrimmage:
 - (a) Qualquer árbitro deve estar preparado para intervir e interromper a jogada que viola a regra de substituição.
 - (b) Dar o sinal de correspondência de substituições [Sup36] ao Referee e gritar “Substituição”.
 - (c) Manter o sinal até que o Referee tenha tomado o controle do processo.
3. Se você deseja falar com um jogador no campo (Ex: para alertá-lo que ele está próximo de cometer uma falta), geralmente poupa tempo “enviar” a mensagem pelo Umpire ou o Back Judge (para um jogador do Time B). Não atrase o jogo desnecessariamente entrando no Huddle dos times, a não ser que um pedido de Timeout esteja em progresso. Nunca tente falar com um jogador durante um ataque Hurry-Up ou sem Huddles.
4. Mantenha sua concentração e pense na próxima jogada.

13. BACK JUDGE

13.1 - Free Kicks

13.1.a – Prioridades

Antes do Chute:

1. Esteja atento se o Referee orientar a equipe a mudar seu posicionamento para as posições de Onside Kick, mova-se para posição (se apropriado) e veja se os outros se moveram.
2. Contar os jogadores do Time A e sinalizar a contagem [Sup3,Sup4 ou Sup24] para os colegas. Notar a sinalização dos colegas. Recontar se sua contagem for diferente da dos colegas.
3. Lembrar os jogadores de contar seus números caso o time que você seja responsável não tenha precisamente 11 jogadores em campo.
4. Checar a prontidão para a jogada:
 - (a) Checar áreas das laterais e Endzones para garantir que todos os não-jogadores estão fora das áreas restritas, que não-participantes estão fora do campo de jogo, e que todo o plantel do time está na área de time.
 - (b) Garantir que a equipe de corrente (e os operadores de marcador de descida e linha necessária, quando disponíveis) moveram a si e seus equipamentos para fora do caminho e que o equipamento foi posto no chão, fora da área de time e **atrás dos limites das linhas no fim do campo do lado do time recebendo o chute**. Conferir se os gandulas estão em posição.
 - (c) Garantir que todos os jogadores do Time A estão além das marcas de nove jardas antes do chute (Regra 6-1-2-c-5) e que ninguém além do chutador está a mais de cinco jardas atrás da bola.
 - (d) Virar-se de frente para o campo para sinalizar que está pronto. Sair da posição se algo na sua lateral deixar de estar correto ou você veja que um colega claramente não está pronto. Soar seu apito, se algo tornar sua área perigosamente poluída após o Pronta para jogo
5. Estar alerta para chutes curtos.

Durante a jogada de chute:

6. Observar se uma jogada de Free Kick sai de campo perto de você sem ter sido tocada pelo time de retorno. Determinar se um jogador do Time B perto da lateral toca a bola enquanto está fora de campo.
7. Observar os jogadores para um sinal de Fair Catch, e estar preparado para marcar qualquer interferência com a oportunidade de receber o chute
8. Se o chute for curto:
 - (a) Saber onde e por quem a bola foi tocada inicialmente.
 - (b) Se você estiver posicionado na linha restritiva do Time B, saber onde o chute quebra o plano desta linha.
 - (c) Observar bloqueios ilegal pelo Time A (Regra 6-1-12)
 - (d) Marcar qualquer ponto de toque ilegal com uma Bean Bag.
9. Dar o sinal de iniciar o relógio [S2] somente se a bola é tocada legalmente pela primeira vez no campo de jogo na área de sua responsabilidade.
10. Observar **faltas/violações** por quaisquer jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Toque ilegal de um chute curto.
 - (b) Infrações da sua linha restritiva.
 - (c) Jogadores do time de chute (além do chutador) a mais de 5 jardas atrás da linha restritiva após o sinal de Pronta para Jogo.

- (d) Bloqueios ilegais pelas costas e faltas de segurada no ponto de ataque.
- (e) Bloqueios ilegais abaixo da cintura.
- (f) Contatos com oponentes usando a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros contra um oponente indefeso.
- (g) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Blocks, Wedges Ilegais e Bloqueios Ilegais pelo Lado Cego.
- (h) Contato tardio (Late Hit) por qualquer jogador após a bola estar morta.
- (i) Se qualquer jogador do time de chute entrar no campo de jogo após o chute ou que voluntariamente saia de campo durante o chute e **retorne**.

13.1.b – Posicionamento Inicial

Chutes Normais:

1. Esteja na posição F (ver 24.1) por fora da linha lateral na linha restritiva do Time A do lado oposto à cabine de imprensa.

Onside Kicks:

2. Mantenha sua posição normal.

Free Kicks depois de uma penalidade ou Safety:

3. Quando um Free Kick é dado depois uma falta ou um safety, as mesmas posições relativas devem ser adotadas, movendo-se para cima ou para baixo no campo conforme apropriado.

13.1.c – Resposta ao que Acontece (Movimentação e Sinais)

Antes do Chute:

1. Se algo acontecer que impeça o chute de acontecer (Ex: um **não-jogador** entra ou se aproxima do campo de jogo), soe o apito, dê o sinal de Timeout [S3] e lide com o problema.

Durante qualquer jogada de chute:

2. Se o relógio de jogo deve começar quando a bola for tocada pela primeira vez no campo de jogo, dê o sinal de iniciar o relógio [S2] se você for o árbitro mais próximo ou com melhor visão.

Durante uma jogada de chute que vai funda:

3. Após a bola ser chutada, observe jogadores na sua área de responsabilidade (veja 24.1). Depois de conferir sua trajetória inicial, não fique olhando o voo da bola.
4. Angule lentamente para dentro do campo conforme você avança. Observe as ações à frente do carregador de bola. Mantenha todos os jogadores em sua frente e mantenha uma distância segura entre você e o retorno, mas não fique tão distante que uma Flag não consiga chegar até o ponto de uma falta que você tenha visto. Numa corrida longa, esteja na linha de gol do Time A antes do carregador de bola. Você tem responsabilidade pela linha de fundo caso ela seja ameaçada (Ex: Um fumble perto da linha de gol do Time A). **Quando você estiver dividindo a responsabilidade por uma linha (ou par de linhas) com outros árbitros, ajuste-se de forma a ter uma visão complementar da jogada.**

Durante uma jogada de chute que seja curto:

5. Mantenha o posicionamento de onde você consegue ver a bola e os bloqueios pelos jogadores do Time A.
6. Observe particularmente os bloqueios feitos pelos jogadores do Time A antes de estarem elegíveis a tocar a bola (Regra 6-1-12).

13.1.d – Técnicas Avançadas

1. Preste atenção particularmente aos bloqueios feitos pelos jogadores no meio da linha de frente do Time B.
2. se um Onside Kick era esperado mas o chute é fundo, mova-se para dentro do campo. Você, o Umpire e o outro árbitro na linha restritiva do Time A terão, cada um, responsabilidade por um terço do meio do campo (Figuras 24.1.I e 24.1.J). Deixe responsabilidades sobre a linha lateral na sua área com o Field Judge.

13.2 – Jogadas Básicas de Scrimmage**13.2.a – Prioridades**

1. Saber descida e distância, sinalizar a descida para seus colegas. Notar os sinais de descida dados pelos colegas. Conferir se o marcador de descidas mostra o número correto. Não permitir que a jogada comece se há uma controvérsia sobre o número da descida.
2. Contar os jogadores do Time B e sinalizar a contagem [usando Sup3, Sup4 ou Sup24] para seus colegas. Notar o sinal de contagem dos colegas. Recontar se sua contagem for diferente da dos seus colegas.
3. [OPERANDO RELÓGIO DE JOGADA] Se um relógio de jogada for visível no estádio estiver sendo usado, observar seu início no sinal de Pronta para Jogo pelo Referee e observar se a contagem chega ao zero antes do Snap da bola ser feito.
4. Identificar seus jogadores chaves (veja Seção 16.6). Se a formação é nova ou pouco usual, verbalmente ou visualmente confirme a chave com os outros árbitros.
5. Notar recebedores elegíveis e aqueles jogadores que normalmente estariam elegíveis por posicionamento mas que não estão pela numeração. Além disso, notar jogadores (geralmente Tight-Ends) que estariam elegíveis por numeração mas que perdem sua elegibilidade porque outro jogador está alinhado por fora deles na linha de scrimmage.
6. Observar infrações de substituição pelos dois times. Por exemplo:
 - (a) Jogadores substituídos não deixarem o Huddle em até 3 segundos depois de um substituto entrar nele.
 - (b) Substitutos entrando em campo, comunicando, e deixando o campo.

13.2.b – Posicionamento Inicial

1. Esteja normalmente a cerca de 25 jardas da linha de scrimmage, dentro das Hash Marks.
2. Esteja fundo e longe dos jogadores, mas apto a ver todos os recebedores, especialmente seu jogador-chave.
3. Normalmente, você estará mais fundo que o jogador mais fundo, mas tenha certeza de estar fora do seu caminho.
4. Favoreça o lado forte da formação, ou se balanceada, o lado com seu jogador-chave.

13.2.c – Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Esteja sempre em posição de cobrir a jogada de dentro, olhando para fora.
2. Esteja atento a um jogador no backfield (contanto que ele seja seu jogador-chave) em motion no momento do Snap. Ajuste sua posição, se necessário, para garantir que você sempre o terá em vista. Ele se torna sua responsabilidade depois do Snap (a não ser que ele seja o jogador mais aberto da formação no Snap) se ele cruza a zona neutra numa jogada de passe ou se ele bloqueia fora da Tacklebox em jogada de corrida.
3. Se há uma falta pré-Snap, mantenha uma posição onde você consiga ver todos os jogadores (especialmente nas bordas) que possam cometer um Late Hit.

13.2.d – Técnicas Avançadas**Razões para variar (ou não) seu posicionamento inicial:**

1. Em jogadas onde o ataque comunica que irá ajoelhar, aproxime-se para uma posição de segundo Umpire. Diga aos outros árbitros que você está fazendo isso. Use sua presença para deter atos antidesportivos
2. Em jogadas óbvias de “Hail Mary”, comece mais fundo que o habitual e garanta que consiga chegar até a linha de gol do Time B ou linha de fundo antes de qualquer jogador do Time A.

Sinalizando a contagem de jogadores:

3. O último momento para fazer o sinal da contagem de jogadores é quando o time de ataque quebra seu Huddle (mas ele pode e deve ser feito o quanto antes possível).
4. Normalmente o sinal de contagem é compartilhado entre Field Judge, Side Judge e Back Judge.

13.3 – Jogadas de Corrida**13.3.a – Prioridades**

1. Observar as ações à frente do carregador de bola.
2. Observar qualquer fumble quando você for o árbitro mais próximo ou que tem a melhor visão, marcando o local com uma Bean Bag.
3. Determinar se um Touchdown foi marcado ou não numa corrida longa.
4. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada perto ou a frente do ponto de ataque, especialmente aquelas feitas por seu jogador-chave ou qualquer Wide-Receiver, Tight-End, jogador em liderança ou jogador de linha fazendo um Pull
 - (b) Bloqueios ilegais abaixo da cintura por seu jogador-chave ou outros jogadores na sua área.
 - (c) Contatos contra um oponente usando a coroa do capacete ou mirando um oponente indefeso acima dos ombros.
 - (d) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (e) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
5. Chegar até a linha de gol antes de qualquer carregador de bola de forma a determinar um Touchdown.

13.3.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Mova-se para observar ações dos jogadores atrás do Umpire e a frente do carregador de bola. Seu primeiro passo deve normalmente ser para trás, mesmo em jogadas de corrida. Não mova-se para frente até que você saiba que a bola está prestes a se tornar morta.
2. Em mergulhos pelo meio da linha, não mova-se muito rápido. Deixe a jogada chegar até você.
3. Quando uma corrida se desenvolver em direção a uma lateral, mova-se lentamente na direção daquela lateral, mantendo o carregador de bola entre você, o árbitro da lateral e a lateral. Fique à frente da jogada e saia do caminho dos Safeties.
4. **Observe as ações à frente do carregador de bola e ponto de ataque. Não há necessidade de observar recebedores a frente do ponto de ataque que não estejam bloqueando.**

5. Em corridas longas, tente ficar a frente do carregador de bola e mantenha-o encaixotado entre você e o Deep Wing. Saia do caminho dos jogadores.
6. Se você for o árbitro mais próximo quando a bola se tornar morta, soe seu apito e mova-se para lidar com a pilha. Apenas se os Wings estiverem atrasados (ou obviamente perderam uma descida onde o ataque irá ajoelhar ou evento similar) marque o ponto da bola morta.
7. Esteja na linha de gol do Time B antes de um touchdown ser marcado.
8. Se você não for o árbitro mais próximo do ponto da bola morta, ainda assim mova-se em direção a ele e observe ações contínuas depois da bola se tornar morta. Em jogadas onde o carregador de bola for perto da linha lateral ou saia de campo, cubra a área ao redor dele para observar atividades extracurriculares. Isso pode te trazer para uma posição perto ou além da marca de nove jardas.
9. Mantenha uma posição onde você consiga observar as ações dos jogadores nas bordas do campo, particularmente em jogadas muito abertas.

13.3.c – Técnicas Avançadas

1. Não soe seu apito quando as costas do carregador de bola estiverem viradas para você, ou você estiver obstruído por outros jogadores (ou árbitros) – Eles podem ter cometido um fumble da bola sem que você tenha visto. Veja a bola! Tenha certeza que a bola está morta.
2. Se uma pilha de jogadores se formar, dê o sinal de Timeout [S3], aproxime-se dela, determine quem tem a posse (Mecânica 5.11) e encoraje os jogadores a sair da pilha com segurança.
3. Se você não for o árbitro mais próximo do ponto da bola morta, observe ações de Late Hit e outros atos ilegais. É particularmente sua responsabilidade observar ações próximas dos Wings uma vez que eles estão concentrados em determinar o ponto de maior avanço.
4. Uma vez que o Back Judge não é comumente diretamente envolvido em jogadas de corrida, é importante manter a concentração durante todo o jogo. Você pode ser o único árbitro a observar alguma ação longe da bola ou pelas costas de outro árbitro.

13.4 – Jogadas de Passe

13.4.a – Prioridades

1. Determinar se um passe é completo ou incompleto. Embora primariamente isto seja para passes do seu lado do campo, na prática você pode precisar determinar em qualquer passe onde o recebedor estiver de frente para você ou num melhor ângulo, independente de sua posição. Da mesma forma, se o recebedor tiver as costas viradas para você, pode ser necessário deixar a decisão para outro árbitro com a visão melhor que a sua.
2. Determinar passes para Touchdown na Endzone.
3. Observar o contato inicial contra seus jogadores-chave.
4. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Interferências de Passe pelo ataque e defesa
 - (b) Segurada pela Defesa e Uso Ilegal de Mãos contra recebedores elegíveis
 - (c) Faltas por Bloqueio Ilegal Abaixo da Cintura por jogadores no seu lado da formação
 - (d) Toque Ilegal de um passe para frente por um jogador que saiu voluntariamente de campo
 - (e) Contatos com oponentes usando a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros contra um oponente indefeso
 - (f) Faltas relacionadas à segurança, tais quais agarrão pela grade, rasteira, chop blocks e bloqueios ilegais pelo lado cego.

(g) Contato tardio (Late Hit) por qualquer jogador após a bola estar morta

5. Informar ao Referee se o passe tiver sido lançado numa área não ocupada por um recebedor elegível.

6. Observar jogadores que saiam de campo pela linha lateral ou de fundo.

Uma vez que o passe for completado, aplique as mesmas prioridades que uma jogada de corrida (acima).

13.4.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Sua progressão em jogadas de passe deve ser: (Fase A) seu jogador-chave; (Fase B) sua zona; (Fase C) o destino do passe. Veja também o Capítulo 14.

2. Mova-se de costas para manter todos os recebedores na sua frente. Depois do Snap, seu primeiro passo deve ser normalmente para trás (a não ser que você esteja na linha de gol ou de fundo). Não se mova para frente até que você saiba que a bola está prestes a se tornar morta. Garanta que você consiga ver bloqueios e contatos por e contra quaisquer recebedores elegíveis no meio do campo. Nunca seja batido no fundo.

3. Em recepções de passes longos, esteja preparado para tomar decisões na linha de gol e linha de fundo.

4. Somente observe seu jogador-chave durante a ação inicial depois do Snap quando houver uma ameaça de um contato ilegal entre recebedor e o defensor. Mude para a cobertura em zona tão rápido quanto esta ameaça deixar de existir.

5. Se os recebedores correrem rotas para dentro da Endzone, mova-se em posição para a linha de fundo.

6. Se um recebedor potencial do Time A sai voluntariamente de campo na sua área, deixe sua Bean Bag ou boné para indicar isto, e o observe para ver se ele toca num passe para frente enquanto ainda estão inelegíveis.

7. Uma vez que você esteja ciente que o passe tenha sido lançado, mova-se para posição de onde seja melhor determinar se o passe foi completo ou incompleto, e se há interferência. Enquanto a bola está em voo, olhe para jogadores oponentes que estão disputando a bola, não para a bola. [Esteja atento a interferências de passe pelo ataque e defesa.](#)

8. [Se o jogador que tenta receber a bola tem as costas viradas para você, busque a ajuda de outro árbitro em melhor posição que você antes de fazer a chamada.](#)

9. Se você não for o árbitro mais próximo, não apenas observe o recebedor, mas preste atenção especial a defensores ligeiramente distantes da bola que possam se aproximar e mirar o recebedor acima dos ombros ou com a coroa de seu capacete. Isso [geralmente](#) é perdido pelo árbitro mais próximo.

10. Se o passe for lançado forte demais, desvie em um jogador ou seja de qualquer outra forma não-recepcionável, continue a observar os jogadores para Faltas Pessoais (atingir um recebedor indefeso). Não fique olhando a bola.

11. Soe seu apito se você vir a bola morta na sua área.

12. Se você determinar um passe como incompleto, faça a sinalização de passe incompleto [S10].

13. Quando ocorrer um contato que seria uma interferência de passe em um passe não-recepcionável, faça o sinal de passe inalcançável [S17].

14. Depois de um passe incompleto, garanta que a bola que foi lançada seja removida do campo. Repita o sinal de passe incompleto [S10] para o Referee (e Umpire, se necessário) caso eles não tenham visto o sinal original.

15. Se houver uma corrida após a recepção, responda como você faria numa jogada de corrida (acima).

16. Em jogadas onde o recebedor for perto da linha lateral ou saia de campo, cubra a área ao redor dele para observar atividades extracurriculares. Isso pode te trazer para uma posição perto ou além da marca de nove jardas.
17. Mantenha uma posição onde você consegue ver as ações dos jogadores nas margens do campo, principalmente em jogadas muito abertas.

13.4.c – Técnicas Avançadas

1. Quando um jogador em voo tenta receber um passe perto da linha lateral ou de fundo, observe os pés primeiro para ver se eles aterrisam dentro de campo. Em caso positivo, então olhe suas mãos para ver se ele mantém o controle da bola. Se você olhar para as mãos primeiro, você pode perder o instante em que seus pés tocam o chão (Mecânica 5.17.8); Estabeleça contato visual com algum colega em cima da jogada antes de fazer qualquer sinal.
2. Se o passe for incompleto **na sua área**:
 - (a) Se não houver recebedor elegível na área, mova-se rapidamente até o Referee para informá-lo disto. Se a bola tiver cruzado a zona neutra, faça o sinal [Sup42] apontando para o chão além da zona neutra. Se a bola não tiver cruzado a zona neutra, mova-se até o Referee apontando para a área atrás da zona neutra.
 - (b) Se houver um recebedor na área, e você acreditar que o Referee pode não estar ciente deste fato, mova-se até o Referee enquanto aponta na direção do recebedor elegível. Falar (por exemplo) “O número 34 estava na área do passe” também é permitido.
 - (c) [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] Transmitir essa informação também é uma opção.

13.5 – Jogadas na Linha de Gol

13.5.a – Prioridades

As mesmas prioridades que em todas as outras jogadas de scrimmage, mais:

1. Determinar se um Touchdown é marcado ou não. Isso inclui todos os passes dentro da Endzone, além de corridas onde o Snap da bola acontece fora da linha de 20 jardas do Time B.
2. Observar a comemoração dos jogadores depois de uma pontuação.

13.5.b – Posicionamento Inicial

1. [SNAP ENTRE JARDAS 30 E 25 DO TIME B] Assuma o posicionamento inicial sobre a linha de gol.

2. [SNAP ENTRE JARDAS 25 E 15 DO TIME B] Assuma o posicionamento inicial algumas jardas dentro da Endzone. Mova-se para cobrir qual das linhas - linha de gol ou a linha de fundo – for mais importante conforme a jogada se desenvolve.

3. [SNAP NA OU ALÉM DA JARDA 15 DO TIME B] Assuma o posicionamento inicial sobre a linha de fundo.
4. Se o snap da bola acontecer dentro da jarda 7 do Time B, os outros árbitros de fundo também estarão em posição sobre/perto da linha de fundo. Sua responsabilidade pela linha de fundo é dividida com o árbitro do lado para o qual a jogada é feita.

13.5.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Mova-se para observar todos os jogadores em sua área de responsabilidade. Se um passe for lançado dentro da Endzone, mova-se para a melhor posição a fim de determinar o fim

- do passe. Se o passe for lançado em uma das quinas do fundo da Endzone, isso normalmente será na linha de fundo, entre as Hash Marks e as marcas de nove jardas.
2. Indique uma pontuação soando seu apito e fazendo o sinal de Touchdown [S5] apenas quando você tiver visto claramente a bola quebrar o plano de gol por um jogador em posse ou se você vir o passe ser completado na Endzone.
 3. Se uma pilha se formar na linha de gol, entre no campo de jogo até que você consiga ver a bola. Se você for o árbitro mais próximo, pode ser necessário que você cave a pilha. Confira com outros árbitros que eles não viram o carregador de bola no chão (ou fazendo fumble da bola) antes que eles tenham alcançado a linha de gol.
 4. Não faça um sinal de pontuação se você tiver jogado uma Flag por uma falta pelo time que pontuou. Não soe seu apito ou dê algum sinal se você não tiver certeza sobre o resultado da jogada.
 5. Mantenha o sinal de Touchdown até que o Referee tenha visto, mas mantenha seus olhos nos jogadores – não olhe para o Referee até que as ações tenham cessado. Não corra e sinalize ao mesmo tempo. Você não deve ecoar o sinal de outros árbitros a não ser que o Referee não consiga ver seus sinais.
 6. Se o fim da jogada não for na sua área de responsabilidade, mova-se para uma posição de assistir na limpeza das ações contínuas ao redor ou longe da bola.

13.6 – Retornos

13.6.a – Prioridades

1. Observar o carregador de bola e as ações ao seu redor enquanto for o árbitro mais próximo.
2. Observar qualquer Fumble quando for o árbitro mais próximo ou tiver a melhor visão, marcando este ponto com uma Bean Bag.
3. Observar bloqueios por todos os jogadores geralmente em sua área, **estando particularmente atento às seguintes faltas:**
 - (a) Faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada no ponto de ataque.
 - (b) Faltas por Bloqueio Abaixo da Cintura em qualquer lugar.
 - (c) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (d) Ajuda ao Corredor.
 - (e) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
 - (f) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
4. Observar qualquer entrega ou passe quando for o árbitro mais próximo ou tiver a melhor visão, marcando este ponto com uma Bean Bag.
5. Observar qualquer passe ou entrega ilegal para frente, especialmente se você tiver uma visão que está alinhada ou quase alinhada ao carregador de bola.

13.6.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Mantenha-se fora do caminho dos jogadores.
2. Mova-se em direção a linha de gol do Time A após a jogada.
3. Se a troca de posses ocorrer na sua área de responsabilidade, observe o carregador de bola como você faria numa jogada de corrida. Caso contrário, observe as ações ao redor e longe da jogada.
4. Se você está olhando o desenvolvimento de um bloqueio, continue nele antes de mudar para o carregador de bola ou outro bloqueio. Mesmo se você esperar que outro árbitro

assume responsabilidade por ele, continue olhando o bloqueio até ter confiança que ele é legal.

5. Se a bola se tornar morta na sua área de responsabilidade, soe seu apito, faça o sinal de Timeout [S3] e então sinalize primeira descida [S8] para mostrar qual time está em posse. Mantenha o sinal até que o Referee tenha visto.
6. Se você não for o árbitro mais próximo ao ponto da bola morta, de toda forma mova-se na direção dela e observe ações contínuas depois da bola se tornar morta. Em jogadas nas quais o carregador de bola vá próximo da linha lateral ou saia de campo, mova-se lateralmente para cobrir a área ao seu redor por atividades extracurriculares. Isso pode te levar a uma posição próxima ou fora da marca de nove jardas.

13.7 – Punts

13.7.a – Prioridades

Antes e durante o chute, aplique as mesmas prioridades de uma jogada básica de scrimmage (acima), mais:

1. Marcar o ponto da bola morta para qualquer chute que saia pela lateral na sua área.
2. Determinar se algum jogador tocou na bola ou não.
3. Observar quaisquer sinais de Fair Catch por jogadores na sua área.
4. Observar interferência de recepção de chutes contra um jogador em posição de receber o chute, se o chute descer na sua área.
5. Se o chute não descer na sua área, observar jogadores que não cometeram interferência com a oportunidade de receber o chute porque foram bloqueados por um oponente para cima do retornador.
6. Marcar todos os pontos de toque ilegal com uma Bean Bag.
7. Determinar se a exceção de momentum é aplicável ou não próximo da linha de gol.
8. Observar faltas por todos os jogadores geralmente em sua área, mas particularmente:
 - (a) Bloqueios ilegais abaixo da cintura, especialmente por jogadores do seu lado do campo.
 - (b) Durante o chute, faltas por Bloqueio Ilegal pelas Costas e Segurada por jogadores do Time A tentando avançar no campo.
 - (c) Interferência com a oportunidade de receber o chute quando a bola chutada for aterrissar na sua área.
 - (d) Bloqueios ilegais feitos por jogadores que sinalizaram Fair Catch.
 - (e) Contato contra um oponente com a coroa do capacete ou mirar acima dos ombros de um oponente indefeso.
 - (f) Faltas relacionadas à segurança, tais quais Agarrão pela Grade, Rasteira, Chop Block e Bloqueio Ilegal pelo Lado Cego.
 - (g) Faltas por Violência Desnecessária longe da bola.
 - (h) Late Hits por qualquer jogador depois da bola estar morta.
9. Responder a snaps ruins ou chutes bloqueados adotando as prioridades de corrida, passe ou retorno, conforme for apropriado.

Durante um retorno de Punt, aplique as mesmas prioridades listadas em Retornos (acima).

13.7.b – Posicionamento Inicial

1. Esteja atrás e ao lado do retornador mais fundo. Atrás para que você possa ver através dele e ver a bola ser chutada. Ao lado para que você não esteja no seu caminho, mas ainda perto o suficiente para observar se ele tocou ou não na bola, ou se um oponente interfere com sua oportunidade de receber o chute. Cerca de 5-8 jardas atrás e 5-8 jardas para o lado é uma distância apropriada, dando margem para a velocidade do retornador e

condições climáticas. **Se houver mais de um retornador fundo, assuma uma posição de onde você consiga ver ambos.**

2. [SNAP ALÉM DA LINHA DE 40 JARDAS DO TIME B, OU O RETORNADOR ESTÁ DENTRO DA LINHA DE 10 JARDAS DO TIME B] Esteja em sua posição inicial sobre a linha de gol no meio do campo.
3. Esteja preparado para ajustar seu posicionamento de acordo com a força e direção do vento, e a habilidade do chutador.
4. Tenha uma Bean Bag prontamente disponível e uma segunda na sua mão.
5. Back Judge terá responsabilidade pelo fim do chute, a não ser que ele termine muito próximo da sua linha lateral, neste caso, será responsabilidade do árbitro naquela lateral mais próximo.

13.7.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Quando a bola for chutada, observe sua trajetória inicial, mas não olhe o voo da bola. Observe os jogadores na sua área de responsabilidade (definida pelo diagrama na Seção 24.4) – seus olhos devem te dizer para onde a bola está indo. Contudo, se o retornador se mover como um chamariz, não o siga – observe a área onde a bola vai descer.
2. Quando parecer óbvio que a bola chutada não vai aterrissar na sua área:
 - (a) Se o chute for curto e para uma das laterais, o árbitro daquela lateral assumirá responsabilidade pela bola. Ele dará o sinal do soco [Sup28] para indicar isso.
 - (b) Mantenha uma posição onde você consiga cobrir as ações em frente e ao redor do retornador. Se você for o árbitro mais próximo, além que o árbitro de cobertura do retornador, mova-se para onde você consiga observar os jogadores bloqueando nos arredores de qualquer retornador que esteja em posição de receber o chute. Em particular, observe aqueles jogadores que forem bloqueados por um oponente a interferir e portanto imunes à penalidade (Regra 6-4-1-d).
 - (c) Se um jogador na sua área sinalizar um Fair Catch, observe que ele não bloqueie antes que tenha tocado a bola (Regra 6-5-4).
 - (d) Não hesite em marcar uma falta se você claramente a vir ocorrendo na área onde você é o árbitro responsável pela limpeza, mesmo que você esteja a uma distância considerável da ação. Comunique-se com seus colegas para descobrir a visão deles sobre a ação.
3. Quando parecer óbvio que a bola chutada vai aterrissar na sua área:
 - (a) Mova-se para uma posição aberta e atrás do retornador (ao menos 10 jardas a não ser que ele esteja perto da lateral) mirando em estar num ângulo de 45 graus dele e determinar a validade de uma recepção.
 - (b) Se o chute for muffed primeiro (mas não tido em posse) por um membro do **Time B** além da zona neutra, você pode fazer a sinalização de bola tocada [S11] para dizer que o **Time A agora está elegível a tocar a bola**.
 - (c) Use Bean Bags para marcar qualquer ponto de toque ilegal e/ou o ponto onde o chute termina. Apenas um árbitro, o Cobertura em cada caso, deve marcar cada lugar e dar cada sinal. Se você tiver mais pontos que Bean Bags, priorize o ponto de maior vantagem para o Time B.
 - (d) Se a bola se tornar morta porque foi pega ou recuperada pelo Time B depois de um sinal de Fair Catch, ou pega ou recuperada **pelo Time A depois de ser tocada pelo Time B**, soe seu apito e faça o sinal de Timeout [S3]. **Dê o sinal de primeira descida [S8] na direção apropriada.**

- (e) Se a bola não for pega e for mais fundo do que o retornador, siga a bola e esteja preparado para determinar seu status. Esteja longe o suficiente dela de forma que não haja risco dela tocar você.
- (f) Se a bola se aproximar da linha de gol, esteja na linha de gol para determinar se ela entra na Endzone. Outros árbitros cobrirão os jogadores.
- (g) Se a bola entrar na Endzone (sem ser tocada pelo Time B **além da zona neutra**) e **tocar o chão** ou for parado pelo Time B na Endzone, soe seu apito e sinalize Touchback [S7], repetindo o sinal até que saiba que o Referee o viu.
- (h) Se o chute for recuperado pelo Time A **sem que tenha sido tocado pelo Time B**, soe seu apito, sinalize Timeout [S3] e dê o sinal de Toque Ilegal [S16] e o de primeira descida [S8]. Toques momentâneos da bola por qualquer jogadores do time de chute não deve ser interpretado como controle da bola.
- (i) Se a bola rola até sua parada na sua área, garanta que nenhum jogador está tentando recuperá-la antes de suar seu apito e sinalizar um Timeout [S3].

Durante um **retorno de Punt**, responda de acordo com a seção “Retornos” (acima).

13.7.d – Técnicas Avançadas

1. Se o snap da bola for feito na ou dentro da linha de 40 jardas do Time B, haverá três árbitros na linha de gol. Você e o Deep Wing mais próximo devem encaixotar na bola e juntos determinar se ela cruza a linha de gol (comunique-se bem para evitar chamadas conflitantes), enquanto os outros árbitros determinarão as ações ao redor dos jogadores. Esteja na linha de gol até ter certeza que a bola não irá cruzá-la.
2. Se o time B não se alinhar numa formação de retorno de punt (Ex: Sem um retorno fundo), adote sua posição convencional de descida de scrimmage. Isso é justificado porque se o Time A chutar a bola fundo, não haverá jogadores lá que você deva cobrir. Se a bola for chutada ao fundo, ajuste sua posição de forma correspondente, mas apenas o árbitro mais próximo da bola deve precisar observá-la. Os demais árbitros devem observar os jogadores
3. **Esteja alerta para os casos onde o chute for bloqueado ou onde haja um Snap ruim. Isso também se aplica se o Time A mudar para uma formação de jogada de corrida ou passe.**
 - (a) Se a jogada se tornar uma corrida ou passe, responda como você faria normalmente neste tipo de jogada.
 - (b) Cubra a linha de gol e de fundo conforme for apropriado.
 - (c) Esteja atento ao número da camisa de todos os recebedores elegíveis.

13.8 – Tentativas de Field Goal e Try

13.8.a – Prioridades

Antes e durante o chute, aplique as mesmas prioridades de uma jogada básica de scrimmage (acima), mais:

1. Determinar o sucesso ou falha de uma tentativa de Field Goal. O Back Judge divide essa responsabilidade com o Field Judge.
2. Observar toques e batidas ilegais da bola.
3. Observar a comemoração dos jogadores após uma pontuação.
4. Notar a numeração dos jogadores em posição de recebedores elegíveis do seu lado da formação e observar se qualquer outro é o primeiro a tocar a bola ou se está no campo profundo sendo um inelegível se a jogada se desenvolver para um passe.
5. Responder a snaps ruins ou chutes bloqueados adotando as prioridades de corrida, passe ou retorno, conforme for apropriado.

Durante um retorno de Field Goal, aplique as mesmas prioridades que em Retornos (acima).

13.8.b – Posicionamento Inicial

1. Posicione-se cerca de uma jarda atrás da trave do gol do seu lado do campo. Você é responsável por determinar se a bola passe por dentro da sua trave.

13.8.c - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. Observar a bola do chute até quando se tornar óbvio se a tentativa será bem sucedida ou não.
2. Se você considerar que o chute foi bem sucedido, comunique (“bom”, acene) com seus colegas atrás dos posts e juntos venham para a frente das traves (aproximadamente uma jarda dentro da Endzone) dando o sinal de pontuação [S5] quando pararem.
3. Se você considerar que o chute falhou, dê o sinal de não-pontuação [S10]. Se o chute for para fora do seu lado, você também pode dar o sinal de chute para fora [Sup15]. Não sinalize um Touchback.
4. Mantenha qualquer sinal por pelo menos cinco segundos ou até que você saiba que o Referee o viu.
5. Soe seu apito quando o resultado do chute for óbvio. Não há necessidade de esperar até que a bola toque no chão (ou outra coisa) considerando que seja claro qual o resultado do chute é ou será.
6. Se o chute for curto ou bloqueado e o Time B assumir posse da bola, mova-se em posição de arbitrar a jogada de chute como um punt.

13.8.d – Técnicas Avançadas

1. Esteja alerta para casos onde o chute for bloqueado ou houver um Snap ruim. Isso também se aplica caso o Time A mude para uma formação de corrida ou passe.
 - (a) Continue em posição enquanto houver a possibilidade de uma tentativa de Drop Kick. Se uma corrida ou passe se desenvolver, leia a jogada e responda apropriadamente.
 - (i) Se a jogada se desenvolver para um lado do campo e você for o mais próximo dentre os dois árbitros na trave, mova-se para aquela lateral.
 - (ii) Numa jogada óbvia de passe ou corrida perto da linha de gol, você pode precisar entrar em campo e cobrir a linha de gol.
 - (iii) Fique na linha de fundo se um passe para dentro da Endzone for possível.
 - (b) Se a bola for recuperada e avançada pelo Time B, siga o retorno avançando pelo campo.
2. Se o Time A mudar para uma formação de passe ou corrida, mova-se para assumir o posicionamento convencional de descidas de scrimmage. Em todo momento cubra jogadas na Endzone.
3. Esteja atento ao número da camisa de recebedores elegíveis.

13.9 – Depois de cada descida

13.9.a – Prioridades

1. Observar ações em bola morta dos jogadores de ambos os times.
2. Encorajar os jogadores a sair da pilha com segurança, e/ou retornar a bola para outro árbitro ou deixá-la próxima do ponto da bola morta, conforme for mais apropriado.
3. Verificar se a linha necessária foi atingida ou se ficou perto, sinalizando apropriadamente.
4. Conferir se qualquer Flag por uma falta foi jogadas, e em caso positivo:
 - (a) Dar o sinal de Timeout [S3].
 - (b) Reportar quaisquer faltas que tenha chamado para o Referee.
 - (c) Localizar e cobrir quaisquer Flags (e Bean Bags, se apropriado) lançadas pelos colegas.

- (d) Garantir que todas as penalidades sejam aplicadas corretamente.
5. Verificar se há jogadores lesionados ou outras ocorrências que podem atrasar a próxima jogada.
 6. [OPERANDO O RELÓGIO DE JOGADA] Iniciar o relógio de jogada quando necessário, dando o aviso de 10 segundos e jogando uma falta por Atraso de Jogo quando o relógio chegar a 0 antes da bola ter sido posta em jogo.
 7. Permitir um tempo legítimo para pedidos de Timeouts. Conferir se um pedido vindo da Coaching Box ou área de time veio do Head Coach.
 8. Repetir todos os sinais de Timeout [S3] dos colegas.
 9. Auxiliar a reposição de uma bola morta ou de uma nova bola até o próximo ponto.
 10. Se você não estiver na cobertura da jogada, assistir na manutenção da ordem no campo movendo-se para perto de onde a jogada terminou.

13.9.b - Resposta ao que acontece (Movimentos e Sinais)

1. No raro caso de você ser o Cobertura, verifique se a linha necessária foi conquistada.
 - (a) Em caso positivo, faça um sinal de Timeout [S3]. Depois de toda a ação ter cessado, sinalize a primeira descida [S8 ou Sup35]. Mantenha o sinal até que você saiba que o Referee está ciente dele.
 - (b) Se você não tiver certeza se a linha necessária foi atingida ou não, sinalize Timeout [S3] e grite "Perto!". Encorage o Referee a vir e olhar por si mesmo.
 - (c) Só coloque a bola no chão no ponto de fato da bola morta – nunca num local alinhado a ele.
 - (d) Se a jogada tiver terminado em campo, informe ao Referee que o relógio deve começar no sinal de Pronta para Jogo fazendo para ele o sinal de relógio rodando [Sup12].
2. Se você for o Cobertura, sinalize que a bola está morta. Isto será feito usando o sinal de bola morta [S7] a não ser que seja apropriado usar o sinal de Timeout [S3], Touchdown/Field Goal [S5], Safety [S6], relógio corrido [S2] ou passe incompleto/Field Goal não convertido [S10]. Dê apenas um sinal.
3. Se uma Flag tiver sido jogada, siga o procedimento descrito no Capítulo 19. Se um Timeout de time ou lesão tiver sido chamado, siga o procedimento descrito no Capítulo 17. Se um período tiver terminado, siga o procedimento no Capítulo 20.
4. [OPERADOR DE RELÓGIO DE JOGADA] Se um relógio de 40 segundos deve ser iniciado por regra:
 - (a) Se houver um relógio de jogo no estádio, confira se ele iniciou logo após o fim da jogada.
 - (b) Se não houver um relógio de jogo no estádio, inicie uma contagem de 40 segundos logo após o fim de uma jogada.

Repondo a bola:

5. Se você tiver a bola, mas outro árbitro tiver o ponto da bola morta e ele é próximo da linha necessária, entregue a bola a este árbitro e permita que ele posicione no local preciso (linha de jarda e posição lateral) onde a bola se tornou morta.
6. A menos que você seja o Cobertura, ajude a repor a bola para o árbitro que a colocará no próximo ponto (Mecânica 5.8).
7. Se a bola tiver sido posta no ponto da bola morta numa área lateral, e outra bola está sendo resposta para o próximo ponto, não mova a bola no ponto da bola morta até que a outra seja posicionada na localização correta dentro de campo.

Estando próximo para a próxima descida:

8. Mova-se para sua posição para a próxima jogada. **Se a bola estiver pronta para jogo (ou estará em breve)**, mova-se de costas para manter seus olhos na bola. Não tire seus olhos dela por muito tempo para o caso da jogada iniciar enquanto você não estiver olhando.
9. Se a bola não estiver pronta para o jogo passados 20 segundos da contagem (Regra 3-2-4-b-3), sinalize ao Referee [Sup29] que o relógio de jogada será reiniciado para 25 segundos.
10. Se não houver um relógio de jogada visível no estádio, quando restarem aproximadamente 10 segundos restantes no relógio de jogada, levante uma mão alto no ar [sinal S7] até que a bola seja posta em jogo ou uma falta por Atraso de Jogo seja marcada. Não dê nenhum sinal adicional (Ex: Contagem regressiva).
11. **Quando o relógio de jogada chegar a 0, olhe para o Snapper. Se a bola já estiver se movendo, não há falta. Do contrário, soe seu apito e jogue sua Flag por um Atraso de Jogo.**

13.9.c – Técnicas Avançadas

1. A prioridade ao final de uma jogada é estar em posição pronto para a próxima. Apenas se um incidente sério ocorrer (como uma falta ou má-conduta, uma lesão, quebra da corrente) sua rotina deve ser interrompida.
2. Se o Time A fizer uma substituição **enquanto o Snapper está na, próximo ou se movendo em direção** a sua posição na linha de scrimmage:
 - (a) Qualquer árbitro deve estar preparado para intervir e interromper a jogada que viola a regra de substituição.
 - (b) Dar o sinal de correspondência de substituições [Sup36] ao Referee e gritar “Substituição”.
 - (c) Manter o sinal até que o Referee tenha tomado o controle do processo.
3. Se você deseja falar com um jogador no campo (Ex: para alertá-lo que ele está próximo de cometer uma falta), geralmente poupa tempo “enviar” a mensagem pelo Umpire ou o **Center Judge** (para um jogador do Time A). Não atrase o jogo desnecessariamente entrando no Huddle dos times, a não ser que um pedido de Timeout esteja em progresso. **Nunca tente falar com um jogador durante um ataque Hurry-Up ou sem Huddles.**
4. Mantenha sua concentração e pense na próxima jogada.

14. COBERTURA DE JOGADAS DE PASSE

14.1 – Terminologia

1. De cada lado da formação do ataque, jogadores em posição de recebedores fora dos tackles são identificados por suas posições. O recebedor mais aberto (o mais perto do Wing) é o #1, o segundo mais aberto é o #2 e assim sucessivamente, por quantos recebedores tiverem naquele lado da formação. Quando os recebedores estão em fila (um atrás do outro) ou agrupados (alinhados muito perto um do outro) de um lado da formação, o mais perto da linha de scrimmage é o #1, o atrás dele é o #2, etc.
2. Uma jogada de passe para frente consiste de três fases:
 - (a) Fase A é imediatamente depois do snap, quando os recebedores estão fazendo seus movimentos iniciais.
 - (b) Fase B é enquanto os jogadores estão correndo suas rotas ou tentando estabelecer posição em campo para receber um passe.
 - (c) Fase C é enquanto a bola está no ar.
3. Ao determinar as chaves, as seguintes definições são necessárias:
 - (a) Força da formação – determinada pela quantidade de recebedores de um lado da formação. O lado forte é o lado com mais recebedores. Não há nada a ver com o número de jogadores de linha de cada lado do Snapper, mas com o número de recebedores posicionados fora dos tackles. Se não houver um lado forte (formação equilibrada), o lado do Line Judge é considerado como sendo o lado forte.
 - (b) Tight end / Split end – o jogador da ponta da linha de scrimmage. Um tight end está normalmente alinhado a, no máximo, 4 jardas para fora do jogador de linha mais próximo. Se ele estiver alinhado mais para fora, ele é um Split End.
 - (c) Slot back / Flanker back – um back alinhado fora do jogador de interior de linha mais próximo, ou do tight end. Um slot back normalmente está alinhado a, no máximo 4 jardas para fora do jogador de linha mais próximo. Se ele estiver alinhado mais para fora, ele é um flanker back.
 - (d) Back no backfield – um jogador no backfield entre os tackles no snap.
 - (e) Cobertura press – quando um defensor se alinha numa posição suficientemente perto a ponto de conseguir tocar o recebedor quando este sair da linha de scrimmage.
 - (f) Trips – três recebedores de um lado da formação do ataque, fora dos tackles.
 - (g) Quads – quatro recebedores de um lado da formação do ataque, fora dos tackles.
4. Ao determinar chaves, não importa se um jogador está:
 - (a) na ou fora da linha de scrimmage
 - (b) numerado ou não entre 50 a 79
5. Se a formação for ilegal (ex. jogadores demais no backfield, mais de um jogador em motion no snap) a equipe deve garantir as chaves baseadas na posição dos jogadores no momento do snap.
6. Se a formação for nova ou incomum, confirme visual ou verbalmente as chaves com os outros árbitros.

14.2 – Princípios gerais para cobertura de jogada de passe

1. Durante a fase A, esteja em cobertura homem-a-homem, observando recebedores cobertos por defensores em cobertura press.
 - (a) Durante esta fase, provavelmente haverá contato físico entre o defensor e o recebedor, e o árbitro responsável deve conseguir determinar se é legal ou não.
 - (b) As faltas mais comuns nessa situação são Segurada de Defesa e Interferência de Passe de Ataque.
 - (c) Recebedores que não estão cobertos normalmente não precisam ser observados,

- visto que a probabilidade de uma falta ser cometida por ou contra eles é baixa. No entanto, isso pode mudar devido à movimentação dos jogadores.
- (d) Se seus jogadores-chave não estiverem ameaçados por um defensor, mude imediatamente para fase B.
2. Durante a fase B, esteja em cobertura por zona, observando recebedores e defensores na sua zona
- (a) Observe apenas recebedores que estiverem perto de defensores, já que esses jogadores podem cometer/sofrer faltas. Recebedores e defensores que não estiverem próximos de adversários não devem ser observados porque há pouco risco de falta. A exceção é qualquer recebedor que se aproxime de uma linha delimitadora. Precisamos saber se ele sai de campo voluntariamente e, portanto, perde sua elegibilidade de tocar um passe.
- (b) Se não houver recebedores na sua zona próximos a um adversário, expanda sua zona até incluir adversários próximos que podem não estar sendo observados por outro árbitro.
- (c) No estágio inicial de um ajogada, enquanto recebedores cruzam a linha de scrimmage, a zona de cada árbitro de fundo vai ser bem próxima à linha de scrimmage. Na medida em que os recebedores avancem em campo, essas zonas vão se expandir e zonas mais curtas vão se formar atrás deles.
- (d) Se houver mais de um recebedor na sua zona, próximos a adversários, normalmente observe o mais próximo a você, já é que provável que outro árbitro esteja observando o outro recebedor. Para isso dar certo, é preciso um bom trabalho de equipe do Back Judge com os Wings e Deep Wings.
- (e) As faltas mais comuns da fase B são segurada de defesa, interferência de passe de ataque e uso ilegal das mãos (Regra 9-3-4-e).
- (f) Além disso, atenção a recebedores saindo de campo (voluntariamente ou forçados) na lateral ou linha de fundo.
3. Durante a fase C, esteja em cobertura do destino do passe, observando recebedores e defensores na área onde o passe vai chegar. Quando o destino do passe for obviamente fora de campo, observe os jogadores próximos a esse ponto.
- (a) Observe apenas recebedores que estiverem perto de defensores, já que esses jogadores estão ameaçados de sofrer faltas. Recebedores e defensores que não estiverem perto de adversários não devem ser observados porque há pouco risco de falta.
- (b) As faltas mais comuns nessa fase são Interferência de Passe de defesa e de ataque.
- (c) Durante essa fase você também tem responsabilidade de observar faltas longe da zona de destino, como Violência Desnecessária e Conduta Antidesportiva.

14.3 – Responsabilidades nas fases

1. Durante a Fase A:
- (a) O jogador-chave do Side Judge e Field Judge é sempre o jogador mais aberto na formação do seu lado do campo (#1). Incluindo o jogador em motion se seu motion o transformar no mais aberto no momento do snap.
- (b) Se houver um back em motion, o Back Judge tem ele como chave, a menos que ele seja o jogador mais aberto da formação no momento do snap.
- (c) Se houver dois recebedores no lado forte, a chave do Back Judge é sempre o #2. Se a formação for equilibrada, a chave do Back Judge é o #2 do lado do Line Judge, e a chave do Linesman é o #2 do lado dele.
- (d) Um Wing não tem chave se o Deep Wing e o Back Judge têm chaves em todos os jogadores do seu lado da formação.
- (e) Se houver trips, a chave do Back Judge é o #3 e a chave do Wing é o #2.

- (f) Se houver quads, a chave do Back Judge normalmente é o #4 e #3, e a chave do Wing é o #2. No entanto, se o #3 estiver separado do #4 e mais perto do #2, o Wing pega o #3 e o #2 como chaves.
2. Durante a fase B:
 - (a) Cada Deep Wing é responsável pela zona contendo o recebedor mais fundo do seu terço do campo.
 - (b) O Back Judge é responsável pela zona contendo o recebedor mais fundo no meio do campo.
 - (c) Cada Wing é responsável pela zona contendo recebedores menos fundos da sua metade do campo.
 3. Durante a fase C, cada árbitro é responsável por observar ações na proximidade de onde o passe vai chegar.

14.4 Resumo

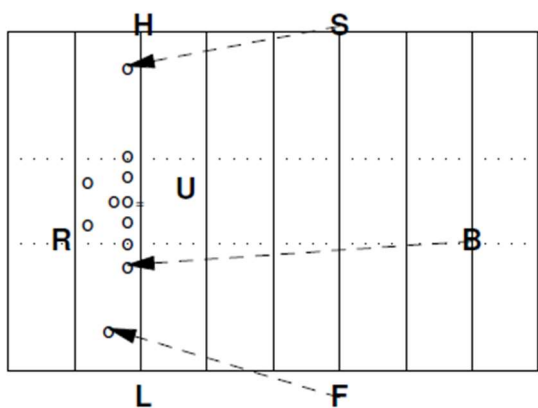
A tabela mostra que árbitro tem qual jogador como chave, de acordo com a posição do recebedor no seu lado da formação.

Formação	W	DW	B
Balanceada	1	-	1
	1-2	-	1
Normal	1	-	1
	1-2	-	1
Trips	12-3	2	1
	1-23	2	1
Quads	1-234	2	1
	12-34	2	1
	123-4	23	1
	1-23-4	23	1
Motion	M-2	-	M
	1-M	-	-

14.5 – Exemplos

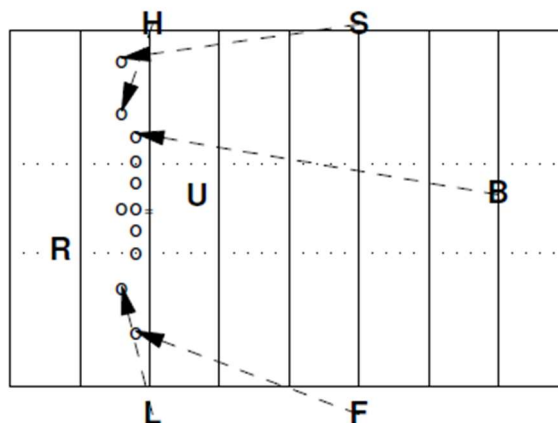
Essa seção também cobre equipe de 8, com o Center Judge no backfield do lado oposto ao Referee

Fig. A – para o Set



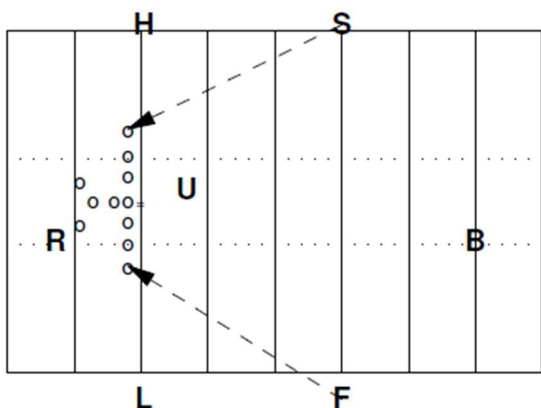
O lado do L é o lado forte. F tem como chave o Flanker. S tem como chave o Split-End. B tem como chave o Tight-End.

Fig. B – Recebedores em Spread



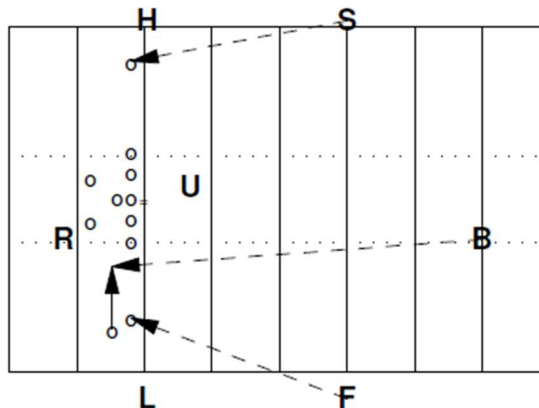
O lado do H é o lado forte. F tem como chave o WR do lado fraco. L tem como chave o segundo recebedor deste lado. S tem como chave o Flanker. H tem como chave o segundo recebedor deste lado. B tem como chave o recebedor mais interno no lado forte.

Fig. C – Dois TEs, Backfield balanceado



Formação balanceada com um recebe fora dos Tackles em cada lado. S e F tem como chave os Tight-Ends.

Fig. D - Motion



Quando o Flanker entra em Motion, B e F trocam seus jogadores chave.

15. TIMEOUTS

15.1 – Timeouts cobrados

1. Se quando a bola estiver morta, um jogador, substituto dentro das marcas de nove jardas ou o Head Coach pedir um Timeout (e seu time tiver pelo menos um Timeout sobrando), apite imediatamente e sinalize Timeout [S3]. Notifique o Referee sobre o time e número do jogador que pediu, ou que o Timeout foi pedido pelo Head Coach.
2. Se um pedido de Timeout for feito com a bola viva, espere até o fim da jogada e confirme o pedido com quem o fez, para saber se o Timeout ainda é necessário. Se for, siga o procedimento acima.
3. [REFEREE] Sinalize um Timeout pedido de frente para cabine de imprensa, dando o sinal de Timeout [S3], seguido pelo movimento de apontar com os braços na altura dos ombros, em direção à linha de gol do time que pediu o Timeout. **[USANDO RÁDIO PÚBLICO] Anuncie o pedido de Timeout, identificando claramente (normalmente pelo nome do time) qual time está sendo cobrado e quantos eles ainda têm para usar.** Não há necessidade de apitar.
4. [REFEREE] Se um Timeout for o terceiro e último de um time, além de apontar, dê três puxões em um apito de vapor imaginário (sem apitar). **[USANDO RÁDIO PÚBLICO] Anuncie que este é o pedido final da equipe.** Você, pessoalmente, deve garantir que o Head Coach e os capitães do time saibam que todos os Timeouts do time foram usados.
5. [OPERADOR DO RELÓGIO DE JOGO] Certifique-se de que todos os seus companheiros foram informados do tempo exato restante no quarto, e que eles passaram as informações para o Head Coach e pros capitães de cada time, quando necessário.
6. Todos os árbitros devem anotar todos os Timeouts, incluindo o quarto e o tempo restante no relógio do jogo.
7. **[REFEREE] [USANDO RÁDIO PÚBLICO] Se um relógio não for visível no estádio, você deve anunciar o tempo restante. Isso é particularmente importante nos minutos finais dos períodos.**
8. [UMPIRE/BACK JUDGE] Marque o intervalo do Timeout. Se um time fizer huddle perto da lateral ou deixar o campo de jogo, peça ao Wing da lateral para avisar ao time quando faltarem 15 segundos para o fim do Timeout. Se não, avise ao Referee quando faltarem aproximadamente 5 segundos. Faça isso apontando para o Referee, sem usar seu apito, se possível.
9. Durante um Timeout:
 - (a) [UMPIRE] Fique na bola, no próximo ponto.
 - (b) [LINESMAN E LINE JUDGE] Informe o Head Coach do time na sua lateral do número de Timeouts restantes para cada time, e do tempo restante no período, se não houver um relógio visível.
 - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Observe o time do seu lado do campo, incluindo checar a quantidade de jogadores no huddle. Se o time fizer huddle perto da lateral ou sair do campo de jogo, fique perto deles para conseguir informa-los quando faltarem 15 segundos para o fim do Timeout.
 - (d) [BACK JUDGE] Informe ao capitão de defesa do número de Timeouts que seu time ainda tem.
 - (e) [REFEREE] Informe ao capitão de ataque do número de Timeouts que seu time ainda tem.
 - (f) Se um técnico entrar em campo para falar com seus jogadores, isso normalmente não será um problema contanto que:
 - ele não vá além das marcas de 9 jardas;
 - ele vá além das **jardas 20**;

- seus jogadores se juntem a ele.
10. [REFEREE] Depois de um minuto (ou antes se ambos os times indicarem que estão prontos para jogar), fique perto do próximo ponto. Informe verbalmente aos times para se prepararem (Ex: “Defesa, prepara. Ataque, prepara”), apite e dê o sinal da bola pronta para jogo [S1] Se a duração do Timeout terminar, nunca perquite aos times se eles estão prontos – mande estar.
 11. Se um time pedir um Timeout quando todos tiverem sido usados, todos os árbitros devem ignorar o pedido e mandar os times jogarem. [REFEREE] Na rara ocasião em que um Timeout seja dado erradamente, apite e sinalize a bola pronta para jogo o quanto antes, depois de detectado o erro.

15.2 – Timeout de arbitragem

1. [REFEREE] Se um Timeout não for cobrado de nenhum time, de frente para cabine de imprensa sinalize Timeout [S3] e toque no peito com as duas mãos.
2. Durante um Timeout de lesão ou outro, cumpra suas obrigações normais de um Timeout de time, e mais:
 - (a) fique longe do caminho da equipe médica;
 - (b) mantenha jogadores não envolvidos longe e fora do caminho;
 - (c) peça aos técnicos e substitutos não envolvidos para voltarem para área de time;
 - (d) lembre os técnicos de não passarem informações aos jogadores enquanto estiverem em campo;
 - (e) se necessário, tire a bola do caminho enquanto nota o próximo ponto, ou marque-o (se apropriado) com a Bean Bag.
3. [REFEREE] Declare a bola pronta para jogo assim que a razão do Timeout for resolvida (Ex: jogador lesionado deixou o campo e está na área de time, ou bem longe do campo de jogo e fora de perigo). [OPERADOR DE RELÓGIO DE JOGO] Lembre o Referee se o relógio deve rodar no sinal de pronto ou no snap.
4. Se um Timeout de lesão se prolongar, ou o jogo for suspenso por alguma razão, mande os jogadores pras áreas de time.
5. **Conferência com Treinadores:**
 - (a) [REFEREE] **Apenas você** pode parar o relógio para uma conferência com um técnico.
 - (b) A conferência deve acontecer na ou perto da lateral, **ou você pode convidar o treinador a entrar alguns metros no campo** se for melhor para afastá-lo do seu time.
 - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE e SIDE JUDGE] **Se você for o árbitro mais próximo** desse lado do campo, você deve ir até o Referee para testemunhar a reunião.
 - (d) Se depois da reunião a marcação não for alterada, um Timeout será cobrado da equipe e, nesse caso, o procedimento para Timeout cobrado (incluindo dar ao time o Timeout completo) deve ser cumprido.
 - (e) Se um time pedir Timeout quando na verdade queria pedir uma reunião com o Referee e a marcação em campo for alterada, eles só devem perder o Timeout se pedirem um Timeout depois da reunião.
6. Se o jogo for interrompido por qualquer motivo, anote a descida, o time em posse, a posição da bola e da corrente, o tempo restante, e:
 - (a) [UMPIRE ou CENTER JUDGE] Anote a posição lateral da bola em relação às hash marks.
 - (b) [LINESMAN] Anote a posição do clipe da corrente.

16. MEDIÇÕES

1. Se você estiver em dúvida se a linha necessária foi alcançada ao fim de uma jogada de scrimmage, apite, sinalize Timeout [S3] e avise ao Referee.
2. [REFEREE] Você decide se uma medição é necessária ou não. Não seja influenciado por pedidos de qualquer um dos times, mas leve em consideração as condições do campo e das marcações de campo. Uma medição é mais provável quando a bola se torna morta longe das hash marks porque é mais difícil julgar a relação da bola com a linha necessária.
3. Por causa da importância da situação depois de uma 4ª descida, uma medição deve acontecer, a menos que não haja nenhuma dúvida para ninguém que a bola alcançou ou não a linha necessária. Depois de 3ª descida, a situação pode ser tão importante quanto.
4. Uma medição pode alterar o ritmo da partida. Evite medições quando o relógio estiver rodando nos últimos 2 minutos de cada período, a menos que você esteja realmente em dúvida se a primeira descida foi conquistada.
5. Para uma medição, o Cobertura deve posicionar a bola exatamente no ponto da bola morta – não um ponto alinhado a ele. A bola não deve nunca ser retirada do ponto da bola morta até depois da medição feita; em particular, a bola não deve ser retirada se morrer numa zona lateral. Se a bola morrer fora de campo, ela deve ser posicionada no ponto correto da lateral.
6. [BACK JUDGE] Certifique-se de que a bola esteja no ponto exato da bola morta, e segure-a no ponto, se necessário. Marque o nariz da bola com uma Bean Bag apenas se houver grande risco da bola ser mexida.
7. [FIELD JUDGE] Certifique-se de que a cabine de imprensa tem visão clara e limpa da medição.
8. [LINE JUDGE] Vá rapidamente para uma posição na linha de jarda apropriada para indicar **com seu pé** ao Linesman onde ele deve posicionar o clipe da corrente, para fazer uma medição precisa (Ex: alinhado com a bola). **Quando a corrente é trazida, não há necessidade de colocar seu pé nela.**
9. [LINESMAN]
 - (a) A menos que haja uma Flag na jogada, instrua o marcador de descida a ir para o ponto da frente da corrente.
 - (b) Segure a corrente no ponto onde está o clipe, e peça aos operadores da corrente para levarem ela para posição necessária dentro do campo. Posicione a corrente no ponto exato correspondente à lateral, **que deve ser marcado pelo pé do Line Judge** e então diga “pronto”.
10. [SIDE JUDGE] Fique com o marcador de descida na lateral, no ponto à frente da corrente, e ajuste a posição dele quando o resultado da medição for conhecido. **Se houver uma Flag na jogada, deixe uma Bean Bag para marcar a locação da frente.**
11. [UMPIRE] Pegue o bastão da frente da corrente do operador e, quando Linesman disser “pronto”, estique gentilmente a corrente.
12. [FIELD JUDGE ou CENTER JUDGE] Se a medição for feita numa região lateral, obtenha uma nova bola com o gandula e segure para que esteja pronta para ser usada.
13. [REFEREE] Determine se a linha necessária foi alcançada, e anuncie sua marcação. Lembre que a primeira descida é alcançada se qualquer parte da bola estiver além de qualquer parte do bastão da frente.
14. [REFEREE] Se a bola não tiver alcançado a primeira descida e estiver fora das hash marks, segure a corrente no ponto mais à frente que a bola alcançou, e posicione uma nova bola na hash mark, usando a corrente como referência para o posicionamento.
15. [UMPIRE] Uma vez terminada a medição, devolva o bastão da frente da corrente para o operador.
16. [LINESMAN]

- (a) Se uma primeira descida tiver sido alcançada, instrua a equipe da corrente a posicioná-la para uma nova primeira descida. Não há necessidade de retornar o clipe para posição anterior.
 - (b) Se uma primeira descida não tiver sido alcançada, retorne o clipe para posição correta na lateral e posicione a corrente.
17. [REFEREE] Sinalize a bola pronta para jogo quando o Linesman tiver reposicionado a corrente no lugar certo.

17 - MARCANDO FALTAS

17.1 – Árbitro Marcador

17.1.a – Prioridades

Quando observar uma falta:

1. Largar ou jogar o marcador de falta (Flag) no ponto apropriado. Ex: o ponto onde a falta aconteceu. **Se a falta ocorrer fora de campo, mantenha a Flag dentro dos limites das linhas.**
 - (a) Garantir de que a Flag caiu no lado certo da linha de gol em faltas de ponto perto de qualquer Endzone.
 - (b) Jogar a Flag para o alto quando o ponto da falta não tiver importância (Ex: infrações de linha de scrimmage, faltas em bola morta).
2. Notar a linha de jarda onde a falta ocorreu.
3. Notar o status da bola. Ex: Qual time tinha posse da bola no momento da falta, se ela estava em posse de jogador ou solta, e se a bola estava viva ou morta.

Ao fim da jogada:

4. Quando a bola se tornar morta, faça com que todos os seus colegas saibam que você jogou uma Flag.
5. Ficar no ponto da bola morta (se for o Cobertura) até que outro árbitro venha te render desta responsabilidade.
6. Consultar seus colegas que também jogaram Flag, ou que possam ter uma visão melhor da jogada que você. Isso é especialmente importante em faltas por mirar.
7. Garantir que o Referee e o Umpire saibam qual falta foi marcada.
8. Verificar que o Referee e o Umpire apliquem a **penalidade** corretamente. Ficar nas proximidades do Referee para garantir que ele tem todas as informações necessárias ou caso ele precise ser lembrado de alguma informação durante o anúncio. Checar o ponto de aplicação, a distância e a direção. Se você achar que algo está errado, informar ao Referee imediatamente.
9. Anotar, para cada falta que você marcar:
 - (a) o tempo do relógio (se souber);
 - (b) a falta (usando os códigos listados no Capítulo 25);
 - (c) o número do jogador que cometeu a falta;
 - (d) se a penalidade foi aceita, declinada, anulada ou cancelada por regra.

17.1.b - Resposta ao que acontece (movimentos e sinais)

1. Se a bola estiver viva quando a falta acontecer, **não** apite até que a bola se torne morta (a menos que a falta faça a bola se tornar morta).
2. **Se a bola estiver morta ou quando a** bola se tornar morta, continue soando apitos curtos até todos os árbitros entenderem que você viu uma falta. Dê o sinal de Timeout [S3] proeminentemente.
3. Se a falta for de ponto, peça a um companheiro próximo a você para cobrir sua Flag.
4. [USANDO RÁDIO DA EQUIPE]
 - (a) Se você for o Cobertura, permaneça no ponto da bola morta até que outro árbitro te renda da responsabilidade.
 - (b) Use seu rádio para reportar suas faltas para o Referee, Umpire e o restante da equipe.
 - (c) Se há múltiplas faltas na jogadas, pode ser necessário par todos os árbitros envolvidos que se juntem em um ponto (normalmente, o próximo ponto) e reportem-as em turnos.
 - (d) Se houver um Árbitro de Vídeo, use o rádio para informá-lo da situação.
 - (e) Se seu rádio estiver com defeito, mas os outros estiverem funcionando, peça a um

- árbitro próximo que reporte as faltas para você.
5. [OUTROS ÁRBITROS]
 - (a) Se você for o Cobertura, permaneça no ponto da bola morta até que outro árbitro te renda da responsabilidade.
 - (i) Se você não for rendido, faça o Referee e o Umpire virem até você.
 - (ii) Se você tem uma falta por Inteferência de Passe pela Defesa, continue perto da sua Flag e faça Referee e Umpire irem até você.
 - (b) Se você não for o Cobertura, uma vez que toda a ação tenha cessado na sua área, mova-se rapidamente em direção ao Referee e Umpire.
 - (c) [REFEREE] Reporte a falta ao Umpire. [UMPIRE] Reporte a falta ao Referee. [OUTROS ÁRBITROS] Reporte a falta ao Referee e Umpire.
 6. Dê as seguintes informações:
 - a natureza da falta;
 - o time que cometeu a falta, por nome e/ou cor e/ou ataque ou defesa;
 - o jogador que cometeu a falta, por número ou posição;
 - o ponto da falta e o provável ponto de aplicação;
 - se a bola estava viva ou morta no momento da falta e, se apropriado, se ela ocorreu antes ou depois de troca de posse de time, ou enquanto a bola estava solta num passe, chute ou fumble.
 7. Se mais de um árbitro jogarem suas Flags por uma falta (Ex: Infrações de scrimmage, interferência), todos os árbitros marcantes devem conversar antes de reportar a falta.
 - (a) Se você vir um árbitro jogando uma Flag que pode ser por Interferência de Passe e você acredita que o passe era inalcançável, o recomendado é ir ao árbitro e dizer “o passe era alcançável?” Se tiver certeza ele deve responder “Sim, era”. Se não tiver certeza, ele deve responder “O que você viu?”
 - (b) Não presuma que todo mundo viu o mesmo que você.
 - (c) Se você jogou uma Flag por uma falta claramente na área de outro árbitro, é cortês discutí-la com ele.
 8. Se sua Flag for por Mirar, você deve se comunicar direta e verbalmente com pelo menos um outro árbitro antes de reportar a falta para o Referee. Raramente uma falta por Mirar acontece numa área onde só um árbitro vê a ação. Como a penalidade envolve desclassificação, exigimos essa comunicação para diminuir os riscos de uma marcação incorreta.
 9. Quando um defensor, antes do snap, se movimentar e um jogador do ataque reagir, uma reunião entre Umpire e Wing é obrigatória. Ela serve para determinar se o defensor estava na zona neutra, e se o jogador do ataque foi ameaçado.
 10. Ao reportar faltas para o Referee, não aponte para jogadores ou times. Depois de reportar, fique perto do Referee caso ele precise de mais detalhes. Evite reuniões exceto quando for absolutamente necessário para obter informações de mais de um árbitro. Apenas aqueles envolvidos devem estar na reunião.
 11. No caso de uma falta com desclassificação:
 - (a) Acompanhe o Referee para avisar ao Head Coach do número do jogador desclassificado e a natureza da falta.
 - (b) **É diplomático informar ao Head Coach da desqualificação antes que o Referee notifique os espectadores.**
 - (c) Ao notificar o Head Coach, recomendamos dizer “X se desclassificou porque...” ou “X está desclassificado porque...” ao invés de “estou declassificando X porque...”.
 - (d) [REFEREE] Se você marcou a falta, o Wing deve te acompanhar.
 - (e) Outro árbitro (normalmente o Wing oposto) deve informar ao Head Coach adversário da desclassificação.

17.1.c - Técnicas avançadas

1. Se sua Flag cair no ponto errado, coloque-a no ponto certo. Mova a Flag com autoridade – não tente empurrá-la com o pé torcendo para ninguém ver!

17.2 – Outros Árbitros**17.2.a - Prioridades**

1. Se a Flag for jogada na sua área de responsabilidade normal, ou se você acredita que a penalidade pode ser contra um jogador de sua responsabilidade durante a descida (Ex: Seu jogador chave no snap, ou um recebedor que passou por sua área de responsabilidade):
 - (a) garantir que você sabe qual é a penalidade;
 - (b) reportar qualquer informação relevante a ela;
2. Não permitir que a penalidade seja administrada incorretamente porque alguém não viu o que você viu.
3. Dividir responsabilidade igual por uma interpretação de regra. Se você acredita que uma falta foi marcada **incorretamente** ou **a penalidade administrada incorretamente**, é sua responsabilidade chamar atenção do Referee sem estardalhaço, indiscrição ou atraso. Se você tem informação para contribuir, garanta que seus colegas, especialmente o Referee, saiba dela. Se um árbitro erra uma interpretação de regra, a equipe inteira erra.
4. Cobrir o ponto da bola morta se ninguém mais estiver fazendo isso. Se a bola não estiver no ponto da bola morta, ajudar a posicionar uma bola lá. Deixar a bola no chão no ponto da bola morta até ela ser necessária.
5. [REFEREE] Identificar os árbitros que jogaram Flag, ir na direção deles e descobrir os detalhes da falta que marcaram. Enquanto faz isso, passe ao Line Judge a informação do tempo do jogo.
6. [UMPIRE] Identificar os árbitros que jogaram Flag, ouvir o que eles dizem para o Referee e garantir que ele entendeu o que foi dito.
7. [CENTER JUDGE] Ajudar o Referee e Umpire com suas responsabilidades de aplicação da penalidade.
8. Notar a linha de jarda na qual a bola morreu.
9. Se a falta for de ponto, cobrir e segurar o ponto da falta. Se a falta tiver aplicação pós-chute de scrimmage, cobrir e segurar o ponto onde o chute terminou.
10. Se outros árbitros estiverem reunidos para discutir uma situação, manter os jogadores afastados deles.
11. Se todos os pontos estiverem cobertos, observar os jogadores e ajudar se necessário.
12. Entregar uma nova bola para o Umpire/Center Judge.
13. Se for o árbitro mais próximo do Head Coach (e não tiver mais nenhuma tarefa ou obrigação), ficar perto dele e ajudar a comunicar para ele qual é a penalidade e quais são as opções do time, e repassar a decisão do técnico para o Referee. Isso é especialmente importante quando houver:
 - (a) uma situação complicada de penalidade;
 - (b) uma opção de **subtração** de 10 segundos (ou Timeout para evitar).
14. [FIELD JUDGE] Anotar para cada falta marcada: quarto, tempo, time, jogador, código da falta, árbitro marcador e se a penalidade foi aceita, declinada, anulada ou cancelada por regra.

17.2.b – Resposta ao que acontece (movimentos e sinais)

1. Ao fim da jogada, repita o sinal de Timeout [S3] dado por um árbitro que jogou uma Flag.
2. Quando o Umpire começar a aplicar a penalidade, pegue a Flag (ou Bean Bag) que você está cobrindo e devolva ao árbitro que marcou a falta.

17.3 - Procedimento de aplicação

1. [REFEREE] Depois de receber as informações da falta:
 - (a) [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] Se os detalhes da falta não tiverem sido informados por rádio, faça agora.
 - (b) Se não tiver certeza se a penalidade resulta em primeira descida, use o sinal “jardas de penalidade para primeira descida” [Sup43] para perguntar ao Linesman.
 - (c) A menos que a aplicação (e opção de relógio) seja óbvia, dê o sinal preliminar de forma clara para cabine de imprensa (sinal preliminar consiste de (i) o sinal da falta; e (ii) apontar para linha de fundo do time ofensor). Se houver possível confusão se a falta foi em bola viva ou morta, dê o sinal de bola morta [S7] antes de dar o sinal para cada falta em bola morta. **Não anuncie a falta utilizando o [RÁDIO PÚBLICO] neste estágio.**
 - (d) Se a aplicação for “óbvia” informe o capitão do time ofendido da falta e onde a bola será posicionada. Você pode ignorar isso se acreditar que ele já saiba a natureza da falta. Se o capitão reclamar, siga o procedimento abaixo para aplicação “não óbvia”. Se o capitão fizer uma escolha claramente imprópria, confirme que ele entendeu todas as ramificações de sua decisão.
 - (e) Se não for óbvio, explique ao capitão as faltas e as opções dele. Se ele desejar consultar seu Head Coach, permita que ele o faça gritando ou através de sinais (mas não indo até lá falar com ele). Enquanto você consulta o capitão, se a escolha do Head Coach se tornar óbvia, fique com ela. Se o capitão e o Head Coach fizerem escolhas conflitantes, fique com a do Head Coach.
 - (f) Notifique o capitão do time ofensor da falta cometida e, se possível, o número ou posição do jogador ofensor.
 - (g) Notifique o capitão e o Head Coach dos dois times se a penalidade envolver perda de descida.
 - (h) Se ele ainda não souber, diga ao Umpire e Center Judge (e [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] os demais árbitros) sobre o ponto da aplicação e a jardagem a ser percorrida.
2. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Se a aplicação (e opção de relógio) não forem óbvias:
 - (a) Se você é o árbitro (além do Cobertura) que está mais perto do Head Coach do time ofendido, tente levar as opções para ele. Explique para ele qual é a falta e quais as opções.
 - (b) Comunique por rádio, sinal (Ex: apontando em direção ao ponto escolhido) ou grite para o Referee, se a escolha é por aceitar ou declinar a penalidade (ou, no caso de aplicações mais complexas, qual penalidade – se alguma – o técnico deseja aceitar).
3. [UMPIRE E CENTER JUDGE]
 - (a) (EQUIPE DE 8) Umpire e Center Judge devem trabalhar juntos para fazerem o descrito a seguir. Não importa muito que árbitro faz que trabalho específico, mas eles devem se comunicar para garantir que todos os trabalhos sejam feitos e nenhum seja dobrado. (Exceção: apenas o Umpire deve mover a bola em penalidades aplicadas do ponto anterior em jogadas de Free Kick).
 - (b) Garanta que você sabe que falta foi reportada ao Referee.
 - (c) Se não for óbvia a decisão de aceitar/declinar a penalidade, chame um capitão do time ofendido enquanto o Referee dá os sinais preliminares, para que ele seja notificado da falta e das opções. Se a penalidade for complexa ou envolver opção para ambos os times, chame ambos os capitães.
 - (d) Busque uma nova bola. Outros árbitros vão te ajudar nisso. Segure-a ao invés de deixá-la no chão. A bola só deve ser posta no chão quando a aplicação da penalidade for completada.
 - (e) Esteja presente quando as opções forem dadas, e cheque se elas foram dadas

corretamente.

- (f) Ao carregar a bola, determine o ponto para onde ela deve ir e vá direto até ele, sem marchar cada jarda da penalidade. Só deve ser necessário marchar as jardas da penalidade em campos mal marcados. Não coloque a bola no chão até ter checado com os Wings que você está no ponto certo.
- (g) Antes de aplicar penalidades do ponto anterior em Free Kick, repita os sinais de penalidade do anúncio Referee para a cabine de imprensa.
- (h) Procedimentos de prevenção de erros:
 - (i) Antes de começar, confirme com o Line Judge ou Linesman que você tem o ponto de aplicação correto.
 - (ii) [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] Você pode transmitir a distância, ponto de aplicação e o próximo ponto (Mecânica 22.4.4). Isso precisa ser feito em tempo hábil para prevenir o anúncio da penalidade pelo Referee.
 - (iii) Quando você chegar ao próximo ponto, confirme com Line Judge e Linesman que você se moveu a distância correta.
 - (iv) Não coloque a bola no chão até que você tenha confirmado que está no ponto certo.
 - (v) Não atrase esperando o Line Judge e o Linesman estarem em posição no ponto que eles estão checando. Eles devem poder te dar a confirmação verbalmente ou sinalizando de onde eles estão.
 - (vi) Quando uma penalidade for aplicada do ponto anterior num Free Kick, os árbitros responsáveis por confirmar a aplicação da penalidade contigo são os árbitros na linha restritiva de A (Normalmente, Back Judge, mas outros podem ser responsáveis em jogadas de Onside Kick).
- 4. [MARCADOR DO RELÓGIO DE JOGO] Se faltar menos de um minuto no half, garanta que o resto da equipe sabe que a subtração de 10 segundos pode ser aplicável.
- 5. Se a opção de subtração de 10 segundos se aplicar:
 - (a) [REFEREE] Se a opção de subtração dos 10 segundos não for óbvia, dê a opção ao capitão relevante.
 - (b) [REFEREE] Se a opção de subtração dos 10 segundos for escolhida e o outro time tiver um pedido de Timeout, pergunta ao seu capitão se eles desejam usar o pedido de Timeout.
 - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE E SIDE JUDGE] Se você for árbitro mais próximo do Head Coach (além do Cobertura), tente conseguir a opção dele e comunicar isso ao Referee.
 - (d) Se a opção de subtração dos 10 segundos for escolhida:
 - (i) [MARCADOR DE TEMPO DE JOGO] Ajuste seu relógio de forma apropriada.
 - (ii) [REFEREE] Lembre ao Time A que o relógio se iniciará no sinal de Pronta para Jogo.
 - (iii) [UMPIRE OU CENTER JUDGE] Garanta que o Snapper saiba que ele não deve fazer o snap da bola até que o Referee sinalize o Pronta para Jogo.
 - (e) Se a opção de subtração dos 10 segundos for escolhida:
 - (i) [REFEREE] Lembre ao Time A que o relógio será iniciado no Snap.
- 6. [LINESMAN] Esteja preparado para responder o sinal de “jardas de penalidade para primeira descida” [Sup43] para o Referee. Responda sim (com a cabeça ou mão) se a aplicação da penalidade do ponto anterior for resultar em primeira descida. Responda não (com a cabeça ou mão) se não.
- 7. Procedimentos de prevenção de erros:

(a) [LINESMAN E LINE JUDGE] Escute Umpire ou Center Judge informando a distância, ponto de aplicação e próximo ponto, ou informe você mesmo (evitando o anúncio

de penalidade do Referee). Verifique com eles se você não acredita que eles estejam certos.

(b) [LINE JUDGE] Confirme que as penalidades são aplicadas do correto ponto de aplicação. Confirme verbal e visualmente para o Umpire ou Center Judge que eles estão iniciando da posição correta. Também verifique que a bola foi movida a distância correta (incluindo aplicações de metade da distância). **Segure o ponto de aplicação até que a aplicação seja completada, exceto nas seguintes situações:**

(i) Penalidades aplicadas do ponto anterior em jogadas de Free Kick;

Note que verificar a aplicação da penalidade é uma prioridade maior que (i) cobrir uma Flag de penalidade; (ii) Falar com treinadores.

(c) [LINESMAN] Confirme que as penalidades sejam aplicadas para próximo ponto correto. Esse processo não demanda que você se mova em sincronia com Umpire ou Center Judge, mas você deve verificar que vocês terminam na mesma linha de jarda e a mesma distância (incluindo aplicações de metade da distância) foi andada. Verbalmente ou visualmente confirme com o Umpire ou Center Judge que eles estão terminando no posicionamento correto. Não mova o marcador de descida até que a aplicação seja confirmada como correta.

(d) [BACK JUDGE OU OUTROS ÁRBITROS NA LINHA RESTRITIVA DO TIME A QUANDO EM FORMAÇÕES DE ONSIDE KICK] Para penalidades aplicadas do ponto anterior em Free Kick, verifique que a penalidade seja aplicada do ponto correto e a bola seja movida a distância correta (inclusive aplicações de metade da distância). Verbalmente ou visualmente confirme para o Umpire que eles estão terminando na posição correta.

8. [REFEREE]

(a) Enquanto o Umpire ou Center Judge estão aplicando a penalidade, vá para uma posição em vista clara, e dê o sinal final apenas para o lado da cabine de imprensa (o Head Coach da lateral oposta vai ser notificado pelo Linesman ou Side Judge). Não demore para ir para posição apesar de que, às vezes, demorar um segundo a mais pode te ajudar a se recompor e pensar o que você vai dizer. Pare totalmente antes de começar o anúncio.

(b) Pra cada falta, dê o sinal apropriado e então aponte em direção à linha de gol do time ofensor.

(c) Em caso das seguintes penalidades, preceda o sinal da falta pelo sinal de falta pessoal [S38]:

(i) facemask [S45]

(ii) violência ao passador [S34]

(iii) horse collar tackle [S25]

(iv) violência ao chutador/snapper/holder [S30]

(v) chop block [S41]

(vi) mirar [S24]

(vii) bloqueio ilegal pelo lado cego [S28]

(d) Se a penalidade for declinada, dê também o sinal de penalidade declinada [S10].

(e) Se houver faltas que se anulam, sinalize a falta do time da casa, aponte para linha de gol do time da casa, então, sinalize a falta do time visitante, aponte para linha de gol do time visitante e, finalmente, dê o sinal de faltas que se anulam [S10].

(f) De frente para cabine de imprensa, sinalize o número da próxima descida.

(g) [USANDO RÁDIO PÚBLICO] Anuncie a penalidade, incluindo a identidade do ofensor por número (ou posição se o número não for sabido).

(i) Pra simplificar, os números dos jogadores podem ser omitidos se houver mais do que duas faltas.

(ii) [USANDO RÁDIO PÚBLICO] Se lhe for fornecido um rádio com microfone para comunicação com os espectadores e/ou telespectadores/ouvintes de uma

transmissão, é obrigatório que você use levando em conta que você tem um botão de ligar e desligar.

- (iii) Se for a primeira falta de conduta antidesportiva contra um indivíduo, anuncie este fato como um aviso contra suas futuras condutas.
 - (iv) Se um jogador é desqualificado como resultado de uma falta, anuncie isso acompanhado do sinal de desqualificação [S47]. Use as mesmas palavras sugeridas para uso quando informando o Head Coach (Mecânica 17.1.b).
9. Se houver **várias penalidades** em bola morta que não se cancelam por regra, **ou porque suas jardagem precisamente se cancelam**, cada distância de penalidade deve ser caminhada (exceto para faltas entre séries) e a corrente reposicionada depois de cada penalidade. Aplicação de metade da distância também precisa ser checada antes da administração. O clipe da corrente, no entanto, só precisa ser reposicionado ao fim da última penalidade aplicada.
 10. O árbitro mais próximo à lateral apropriada deve passar ao Head Coach detalhes da falta de seu time, incluindo (se possível) o número ou posição do ofensor e precisamente o que o jogador fez de ilegal. Se a penalidade envolver perda de descida, o técnico deve ficar sabendo do fato. Ele deve ficar sabendo também de qualquer aplicação incomum ou julgamento seja contra seu time ou não. Exemplos: Flags desconsideradas; passes inalcançáveis; qualquer tática ou ato injusto (Regra 9-2-2 e 9-2-3).
 11. [REFEREE] Se a penalidade por uma falta for para ser aplicada no próximo Free Kick, dê o sinal final (e anúncio da penalidade) e aponte para o ponto do chute. [UMPIRE] Repita o sinal final antes de aplicar a penalidade no ponto do kickoff.
 12. [REFEREE] Se uma Flag precisar ser desconsiderada, dê o sinal de Flag retirada [S13] para cabine de imprensa. Esse sinal não é dado pelo árbitro que jogou a Flag (a menos que tenha sido o Referee). [USANDO RÁDIO PÚBLICO] **Anuncie com uma breve explicação o porquê da Flag estar sendo desconsiderada.**
 13. [REFEREE] [USANDO RÁDIO PÚBLICO] **Se uma aplicação de penalidade ou situação de jogo forem complexos ou pouco usuais, explique para todos. Foque-se em dizer fatos (Ex: As faltas foram chamadaS) e uma breve referência às regras que se aplicam. Você também pode fazer isso quando não houver Flags de falta na jogada, se o jogo já tiver sido interrompido. Não pare o jogo apenas para fazer o anúncio.**

17.4 - Aplicação óbvia e não-óbvia

1. Normalmente, os árbitros devem considerar as seguintes penalidades como “obviamente” aceitas:
 - (a) penalidades em bola morta (exceto, talvez, as cometidas por times prestes a fazer punt) serão aceitas;
 - (b) penalidades com pós-chute de scrimmage serão aceitas;
 - (c) penalidades defensivas nas quais a jardagem é adicionada ao fim da jogada serão aceitas;
 - (d) penalidades do Time A que envolvem perda de descida serão aceitas;
 - (e) penalidades do Time B que incluem primeira descida automática serão aceitas (a menos que declinar dê uma posição melhor de campo);
 - (f) penalidades do Time A que resultem em safety serão aceitas (a menos que declinar dê ao Time B uma boa posição em campo);
 - (g) penalidades do Time A em jogadas onde eles conquistaram primeira descida serão aceitas.
2. Normalmente, os árbitros devem considerar as seguintes penalidades como “obviamente” declinadas:
 - (a) penalidades nas quais o resultado da jogada for o mesmo que a penalidade (Ex: interferência de passe no ponto da recepção além da linha necessária, ou safety) serão

- declinadas;
- (b) penalidades contra adversários do time que pontua touchdown (ou Try de 2 ponto) serão declinadas a menos que possam ser aplicadas no kickoff seguinte;
 - (c) penalidades de adversários antes do time ofendido ganhar posse serão declinadas;
 - (d) penalidades de defesa que deixarão o ataque em posição ou número de descida pior serão declinadas;
 - (e) penalidades do Time A em jogadas nas quais eles perdem jardas significativas serão declinadas.
3. Nos seguintes casos, aceitar/declinar a penalidade é obviamente baseado no momento do jogo:
- (a) quando houver várias penalidades, a que coloca o time de ataque em pior posição será aceita;
 - (b) quando a penalidade vai estender ou terminar o jogo, ela será aceita ou declinada de acordo com a liderança do jogo;
 - (c) quando uma penalidade estender/terminar o primeiro tempo, ela será aceita/declinada de acordo com se algum time está em posição de pontuar.
4. Note, no entanto, que o Head Coach ou um capitão pode, a qualquer momento até o sinal da bola pronta para jogo, mudar a decisão do árbitro nos casos acima.
5. Normalmente, os árbitros devem considerar as seguintes aplicações de penalidades como “não óbvias”:
- (a) quando a penalidade tirar/der pontos por Field Goal, safety ou Try de 1 ponto;
 - (b) quando a melhor/pior posição de campo puder ser trocada por número de descida melhor/pior;
 - (c) quando o Time B puder escolher aplicação do ponto anterior ou do ponto da bola morta depois de um chute (incluindo quando um Free Kick não tocado sai de campo) e a distância do chute e/ou retorno não indicam aplicação “óbvia”. Geralmente:
 - (i) um chute longo ou retorno curto indica aplicação do ponto anterior;
 - (ii) um chute curto ou retorno longo sugere aplicação do ponto da bola morta;
 - (d) quando o time que última vez teve posse pode escolher declinar faltas que se anulam devido às regras de “mãos limpas” (Regra 10-1-4, Exceção 1) ou aplicação pós-chute de scrimmage (Regra 10-1-4, Exceção 2).
 - (e) quando (perto do fim de um período) um vento forte ou outros fatores podem afetar a forma como um time quer jogar a próxima descida.
 - (f) quando Time A pode declinar a parte da distância da penalidade em um Try de forma a manter o mesmo ponto para o chutador (Regra 8-3-3-b-2).

6. Da mesma forma que uma penalidade pode ser aceita ou declinada, os árbitros podem considerar a opção de relógio como “óbvia”. Isso cobre situações de subtração de 10 segundos e se o relógio deve ser iniciado no Pronto para Jogo ou Snap. Situações “óbvias” incluem:

- (a) Nos momentos finais do jogo, o time liderando geralmente vai querer consumir tempo e o time perdendo vai querer conservar tempo. A exceção a isso pode ser se a mudança de liderança é provável de ocorrer em uma ou duas próximas jogadas.
- (b) Nos momentos finais do primeiro tempo, um time em posição de pontuar vai geralmente querer conservar tempo.

18 - MARCAÇÃO DE TEMPO E O FIM DOS PERÍODOS

18.1 – Relógios do estádio

1. Se houver um ou mais relógios de jogo visíveis, eles serão oficiais (seria tolo por parte da arbitragem não usar um relógio visível para técnicos, jogadores, torcedores e outros árbitros). Para ser considerado visível, pelo menos um relógio tem que ser visível de qualquer lugar do campo de jogo. Se não for, o(s) relógio(s) de jogo do estádio será utilizado. **Se houver múltiplos relógios que não estão em sincronia, apenas um ou mais que estejam em sincronia devem ser utilizados e os demais devem ser desligados.**
2. Se houver relógios da jogada visíveis, eles serão oficiais. Para ser considerado visível, deve haver um relógio da jogada atrás de cada linha de fundo, pelo menos um deve ser visível para o quarterback de qualquer ponto do campo de jogo dentro das hash marks. Se não for, o(s) relógio(s) da jogada do estádio não será utilizado.
3. Na maioria dos casos, o operador do relógio do estádio deve ser capaz de rodar e parar o relógio mais precisamente do que qualquer árbitro da equipe. Ele(s) não deve ter mais nada para fazer durante o jogo.
4. [MARCADOR DO TEMPO DE JOGO] Mantenha o seu relógio aproximado ao tempo do relógio do estádio. As razões principais para fazer isso são:
 - (a) Para o caso do relógio do estádio parar de funcionar;
 - (b) Para o caso do operador do relógio do estádio esquecer de parar ou rodar o relógio, e isso acarretar em um tempo significativo perdido ou ganho.
5. [MARCADOR DE TEMPO DE JOGO] Você é responsável por checar se o relógio do estádio roda e para quando deve. Outros árbitros melhores posicionados para ver o relógio podem te ajudar. Isso é essencial se o relógio do jogo estiver atrás de você. Discuta na reunião pré-jogo quem vai fazer essa checagem.
6. Erros pequenos na marcação de tempo devem ser ignorados. Alguns segundos aqui ou ali, especialmente no início de um período, provavelmente não incomodarão ninguém. Mesmo no fim de um tempo, um erro de um segundo ou dois não faz diferença, a menos que negue a um time a oportunidade de pontuar, ou dá uma oportunidade que o time não deveria ter.
7. Correções ao relógio do estádio só devem ser feitas quando houver um erro importante e óbvio. Um erro de menos de **cinco segundos por minuto** restante em um período deve ser ignorado (Ex: Um erro de **25 segundos** pode ser ignorado se tiver mais de cinco minutos restantes). **Uma correção deve ser feita [USANDO RÁDIO PÚBLICO] se ela for significativa o suficiente para merecer explicação aos espectadores e times. Este é geralmente o caso dentro dos dois minutos de cada período. Caso contrário, uma correção pode ser feita [USANDO RÁDIO DE EQUIPE] se o operador de relógio conseguir ouvi-lo.**
8. Quando uma correção for necessária, ela deve ser feita antes da próxima jogada começar. Se um erro não for corrigido prontamente, ignore e continue.
9. Se o relógio visível estiver com defeito (ou em casos extremos, o operador do relógio for completamente incompetente), o Referee deve pedir para ele ser desligado.
10. Não destrua um bom jogo perturbando-o por causa do tempo. Vai te fazer parecer chato, especialmente se você fizer isso repetidamente.

18.2– Aviso de dois minutos

1. [MARCADOR DE TEMPO DE JOGO] Se incluído nas regras, notifique o Referee para realizar o aviso de dois minutos quando a bola estiver morta e dois minutos ou menos restarem no período. (Exceção: Se um Touchdown tiver sido marcado na jogada anterior ao aviso de dois minutos, o aviso será dado após o Try).
2. [MARCADOR DE TEMPO DE JOGO] No tempo apropriado, soe seu apito, pare o relógio

e sinalize um Timeout [S3]. Notifique o Referee que este é o aviso de dois minutos e informe o tempo exato restante.

3. [REFEREE] [USANDO RÁDIO PÚBLICO] Anuncie o aviso de dois minutos e sinalize para ambas as laterais usando o sinal de aviso de dois minutos [Sup45] (Regra 3-3-8-b). Garanta que o capitão em campo e o Head Coach de cada time tenha sido informado do tempo exato que resta no período, não apenas que este é o aviso de dois minutos.
4. Se o relógio foi parado para que o aviso de dois minutos seja feito ele deve ser reiniciado novamente quando o snap da bola for feito (ou após um Free Kick).

18.3– Cada período

1. [MARCADOR DO TEMPO DE JOGO] Perto do fim de cada tempo, garanta que sempre que o relógio parar, todos os árbitros sejam informados do tempo restante. Pela regra, a menos que haja um relógio do estádio, depois de entrar nos dois últimos minutos do tempo, cheque que os capitães e os técnicos principais dos dois times sejam informados do tempo preciso restante, cada vez que o relógio for parado (Regra 3-3-8-c).

2. [REFEREE] [USANDO RÁDIO PÚBLICO] Se não há um relógio de jogo visível, anuncie o tempo restante toda vez que o relógio parar após o aviso de dois minutos. Diga as palavras duas vezes caso elas não sejam ouvidas de forma clara (Ex: “Há 1 minuto e 34 segundos restando. 1, 3, 4 restando.”). Isso deve ser feito de sua posição no momento e não consumir mais tempo para ser feito do que o tempo de dizer as palavras.

3. Responsabilidade por determinar se o snap aconteceu antes ou depois do fim do período:
 - (a) Se não houver relógio do estádio, o marcador do tempo em campo é responsável. Se seu relógio não tiver um alerta sonoro ou de vibração, ele deve posicionar o relógio na frente dos olhos para conseguir monitorar a jogada e o tempo ao mesmo tempo.
 - (b) Se houver relógio do estádio, o marcador do tempo de jogo deve lembrar Referee e Umpire que eles são responsáveis. Se houver um relógio atrás de cada Endzone, a responsabilidade primária é do Referee. Se houver um relógio atrás de uma Endzone, a responsabilidade é de quem estiver de frente para o relógio. Se o relógio não estiver atrás de nenhuma Endzone e estiver fora da visão normal do Referee e do Umpire, um árbitro apropriado é responsável. Essa responsabilidade deve ser resolvida na reunião pré-jogo.
4. [MARCADOR DO TEMPO DE JOGO] Quando o tempo acabar, soe seu apito se a bola estiver morta. Outros árbitros devem ajudar entregando a bola para o Referee para que ele possa sinalizar o fim do período.

18.4 – Primeiro e terceiro períodos

1. [UMPIRE] Marque o tempo de intervalo entre os períodos.
2. Uma vez que o período tenha se encerrado:
 - (a) [REFEREE] [UMPIRE ou CENTER JUDGE] Vá para o ponto anterior e anote a jarda na qual a bola está posicionada, sua posição lateral, o número da próxima descida e a distância para a linha necessária.
 - (b) [LINESMAN] [SIDE JUDGE] Anote a linha de jarda onde o Chain Clip está, a jarda onde a bola está colocada, o número da próxima descida e a distância para a linha necessária.
 - (c) [REFEREE] [UMPIRE ou CENTER JUDGE] [LINESMAN] [SIDE JUDGE] Não mova-se da jarda do próximo ponto até que vocês tenham anotado a informação correta.
 - (d) [CASO CONTRÁRIO] Marque a jarda onde a bola está, descida e distância.

- (e) [LINE JUDGE] [UMPIRE] Também anote a posição lateral da bola.
3. [UMPIRE ou CENTER JUDGE] Se você for quem está com a bola, uma vez que você e o Referee tenham anotado os detalhes e confirmado que estão corretos, acompanhado pelo Referee, leve a bola para o outro lado do campo, para sua nova posição, e posicione-a. (EQUIPE DE 8) Se você não tem a bola, monitore os jogadores conforme eles se movem para sua nova posição.
 4. [LINE JUDGE] Uma vez que você tenha anotado os detalhes, vá rapidamente para o próximo ponto (linha de jarda e posição lateral) da outra metade do campo, e indique a nova posição de onde a bola deve ser posta em jogo.
 5. [FIELD JUDGE] Mova o marcador de descida e linha necessária alternativos, mas eles devem permanecer na posição do fim do período até você ter anotado suas posições.
 6. [LINESMAN] Uma vez que **você tenha confirmado que todos os detalhes foram anotados corretamente**, segure a corrente no ponto do clipe, gire a corrente e leve-a, com a equipe, para linha de jarda correspondente do outro lado do campo. O marcador de descida deve ser movido para sua nova posição ao mesmo tempo (sob supervisão do Side Judge).
 7. [SIDE JUDGE] Supervisione a movimentação do marcador de descida para sua nova posição.
 8. [BACK JUDGE] [FIELD JUDGE] Vá para sua nova posição acompanhando os jogadores.
 9. Depois de completar esses deveres, posicione-se para a próxima jogada. A bola não deve ser declarada pronta para jogo antes de se passar um minuto do fim do período. **Este acaba sendo um período de “descanso” para os times e sua duração não deve ser variada significativamente.**

18.5 – Intervalo do Halftime

1. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE e SIDE JUDGE] Certifique-se que um capitão do time no seu lado do campo se apresentou ao Referee antes de deixar a área de jogo.
2. [MARCADOR DO TEMPO DE JOGO] Confirme com o Referee a duração do intervalo, o horário correto, e o horário de início do segundo tempo.
3. [REFEREE] Repasse essas informações aos capitães, com a instrução de que os times devem voltar ao campo prontos para reiniciar o jogo no horário marcado.
4. [REFEREE] Não concorde em diminuir o intervalo a menos que haja uma **razão convincente para que seja feito. Lembre que o intervalo é um importante período de descanso para jogadores, técnicos, árbitros e outros. Qualquer decisão de diminuí-lo deve incluir a análise do risco do seu impacto na segurança dos participantes.**
5. [REFEREE] **Sinalize o início do intervalo** dando o sinal de rodar o relógio [S2]. [MARCADOR DO TEMPO DE JOGO] Rode seu relógio ao sinal. Se houver relógio do estádio, ele também deve ser rodado contanto regressivamente o tempo do intervalo.
6. Mantenha posse das bolas durante o intervalo.
7. **Opções de segundo tempo:**
 - (a) [REFEREE] [UMPIRE] Não mais do que cinco minutos antes do fim do intervalo, visite cada time (onde eles estiverem durante o intervalo, se necessário) e estabeleça as opções para o segundo tempo. Vá primeiro ao time que tem a opção da escolha para o segundo tempo, depois para os adversários.
 - (b) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE e SIDE JUDGE] **Se os times estiverem em campo e você for o árbitro mais perto do Head Coach, auxilie neste processo falando com eles e repassando a informação para o Referee [USANDO RÁDIO DA EQUIPE].**
 - (c) [REFEREE] Certifique-se de que ambos os times sabem quem está chutando e qual Endzone cada time está defendendo.
8. Os outros árbitros devem ir direto para o campo e garantir que a equipe da corrente, a

alternativa e os gandulas estão em campo. O árbitro responsável deve garantir que as bolas estejam de volta em campo.

9. [BACK JUDGE] Certifique-se de que há uma bola disponível para o Kickoff.

18.6 – Fim de jogo

1. [REFEREE] Sinalize o fim do jogo [S14].
2. [LINESMAN] Pegue o seu clipe da corrente.
3. [UMPIRE] Recupere a última bola jogada.
4. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE e SIDE JUDGE] Recuperem as bolas extras com os gandulas, **se houver**.
5. Depois do Referee sinalizar o fim do jogo, juntem-se imediatamente em pares (ou grupos maiores) e saiam de campo num ritmo modesto e uniforme (ditado pelo árbitro mais próximo ao vestiário).
 - (a) Se um árbitro estiver com as chaves do vestiário, ele deve garantir que é o primeiro a chegar lá.
 - (b) Você não deve procurar nem evitar técnicos e jogadores.
 - (c) Se for perturbado por alguém, continue andando.
 - (d) Não fique no ou perto do campo para conversar com jogadores, técnicos, torcedores ou qualquer um. **(Exceção: Se lhe for requisitado que fique para uma cerimônia de premiação pós-jogo.)**
6. Qualquer pedido para discutir a arbitragem do jogo deve ser feito ao Referee. [REFEREE] Esteja preparado para discutir qualquer interpretação de regras (no vestiário, não no campo), mas educadamente recuse discutir marcações de julgamento.
7. Todos os árbitros devem completar qualquer dever administrativo exigido. **Isso inclui resolver a falta correta associada com quaisquer disqualificações que ocorreram.**
8. Árbitros são responsáveis, depois do jogo, por garantir que as bolas e qualquer outro equipamento seja devolvido para a organização da partida.

18.7 – Tarefas Adicionais para Jogos com Transmissão ao Vivo.

Estas tarefas aplicam-se somente se a partida estiver sendo transmitida ao vivo e os tempos de jogo precisam ser sincronizados com o diretor de transmissão.

1. [BACK JUDGE] Durante qualquer Timeout ou intervalo antes do início de cada período, se houver uma pessoa responsável da equipe de TV próxima da lateral do lado da cabine de imprensa (Geralmente identificados por um boné vermelho ou mangas laranjas):
 - (a) Posicione-se ao seu lado durante o intervalo até que restem 30 segundos. O responsável pode entrar algumas jardas dentro do campo durante o intervalo para que ele possa claramente ser visto.
 - (b) Durante cada intervalo, confirme o número de pedidos de Timeout feitos e restantes em cada tempo.
 - (c) Se for permitido pela autoridade competente que Timeouts de mídia podem ser dados, os procedimentos adicionais a seguir devem ser utilizados:
 - (i) O número de Timeouts de Mídia será acordado em uma reunião entre Referee, um representante da administração do jogo, o responsável pela equipe de TV e o Diretor/Produtor da TV. Essa reunião deve acontecer duas horas antes do Kickoff.
 - (ii) Timeouts de Mídia só são dados conforme decisão do Referee. Contudo, o Referee deve garantir que o número acordado seja cumprido durante o jogo.
 - (iii) Durante o jogo, o responsável da TV pode solicitar um Timeout de mídia cruzando os dois braços na frente de seu peito.

- (iv) O Referee demonstrará sua intenção em dar um Timeout de Mídia apontando para o chão. A duração do intervalo inicia quando o Referee em seguida dá o sinal de Timeout de TV [S4]
 - (v) Timeouts de Mídia só podem ser dados quando há um Timeout por:
 - 1) Um pedido de Timeout de time, Conferência de Coaches ou Revisão de Vídeo;
 - 2) Um Timeout por lesão ou o Referee suspende o jogo pela Regra 3-3-3;
 - 3) Em período extras, ao fim do período;
 - 4) Uma pontuação (que não um Touchdown – espere até o Try) ou uma tentativa mal-sucedida de Field Goal.
 - 5) Uma troca de posse de time, mas não quando a bola tiver sido retornada para um ponto na ou além da jarda 20 do Time A, ou uma jogada de troca de momentum similar.
 - (d) Retorne para sua posição dentro de campo quando restarem 30 segundos no Timeout. Ao mesmo tempo, o representante da TV estenderá seu braço esquerdo para baixo num ângulo de 45 graus. Isso indicará para todos que o Timeout está perto de sua conclusão.
 - (e) Quando restarem 15 segundos no Timeout de Mídia, o representante da TV levantará sua mão direita acima da cabeça para sinalizar que o Timeout está concluindo. Os árbitros próximos aos times informarão ao Head Coach e encorajarão os times a tomar posição e estarem prontos para o jogo.
 - (f) Ao final do Timeout, o representante vai abaixar o braço e apontar para o Referee.
2. [REFEREE] Não sinalize o Pronto para Jogo até que: (i) O representante da TV ou o Back Judge informem a você que a TV está pronta para prosseguir; e (ii) todos os árbitros estejam em posição.
3. [BACK JUDGE] Caso considere apropriado, alinhe com sua equipe e utilize as sinalizações sugeridas acima para sinalizar à sua equipe que restam 30 segundos, 15 segundos e o fim do Timeout para Timeouts de time, mesmo em jogos sem transmissão.

19. USO DA BEAN BAG

19.1 – Princípios gerais

1. Todos os árbitros devem ter pelo menos duas Bean Bags para marcar pontos que não sejam pontos de faltas.
2. Nunca jogue uma Bean Bag por cima. Se possível, corra para perto da jarda do ponto e largue a Bean Bag. Se não for possível, jogue-a por baixo.
3. Note a linha de jarda quando possível.
4. Se a Bean Bag cair no ponto errado, mova-a no ponto certo. Mova a Bean Bag com autoridade – não tente empurrá-la com o pé torcendo para ninguém ver.

19.2 – Marcando pontos

1. O árbitro de Cobertura (e mais ninguém) deve usar uma Bean Bag para marcar:
 - (a) o fim de um chute de scrimmage dentro de campo. Esse **pode ser** o ponto de aplicação pós-chute de scrimmage.
 - (b) o ponto onde a posse foi perdida em um fumble. Esse é o fim da referida corrida e pode ser o próximo ponto se a bola sair de campo, ou o ponto básico para faltas ocorridas durante a corrida ou enquanto a bola está solta.
 - (c) o ponto onde um passe para trás ou handoff acontece além da zona neutra ou quando não existe zona neutra. Esse é o fim da referida corrida e é o ponto básico para faltas ocorridas durante a mesma.
 - (d) o ponto onde um recebedor elegível de passe sai de campo voluntariamente. Largar o boné é a opção principal ao invés de usar a Bean Bag, nesse caso. Isso indica que uma falta vai acontecer se ele tocar um passe para frente antes dele ter sido tocado por um adversário ou árbitro.
 - (e) o ponto onde um jogador do Time A sai de campo voluntariamente durante um Free Kick ou chute de scrimmage. Largar o boné é a opção principal ao invés de usar a Bean Bag, nesse caso. Isso indica que uma falta vai acontecer se ele retornar para o campo (se o jogador voltar ao campo imediatamente depois de sair, a Bean Bag/boné é desnecessária, e você só precisa jogar sua flag no ponto da falta).
 - (f) todos os pontos onde um jogador do Time A tocar ilegalmente um Free Kick ou chute de scrimmage. Esses são pontos que o Time B pode escolher para colocar a bola em jogo como resultado da violação. Vários pontos podem exigir várias Bean Bags, ou use a sua para marcar o ponto mais vantajoso para o Time B.
 - (g) o ponto onde um jogador recebe ou recupera um chute, passe ou fumble adversário dentro ou perto da sua linha de jarda 5, e a regra de exceção do momentum pode se aplicar. Isso indica o ponto da bola morta se o momentum do jogador o carregar para end zone, e a bola se tornar morta na end zone em posse do seu time.
 - (h) o ponto do maior avanço quando o carregador da bola (incluindo um Quarterback depois de sack) é arrastado para trás (mas normalmente não – só jogue se houver um problema começando na pilha e você precisar sair do ponto do maior avanço para lidar com o problema). Esse é o ponto da bola morta.
 - (i) o ponto de bola morta se você tiver que sair dele para recuperar a bola ou observar uma ação. Isso deve ser extremamente raro de acontecer – não faça isso o tempo todo. Isso pode incluir o ponto da recuperação de um chute pelo Time A se o jogador que recupera tentar avançar a bola.
2. A menos que o ponto também seja um dos listados acima, a Bean Bag não deve ser usada para marcar:
 - (a) o ponto onde uma interceptação acontece;
 - (b) o ponto onde um Free Kick termina – dê o sinal de rodar o relógio [S2] se for apropriado;

- (c) o ponto onde um fumble é recuperado;
 - (d) o ponto onde um chute ou passe bate no chão;
 - (e) o ponto onde um chute é tocado (muff) por um jogador do Time B – use o sinal de toque legal [S11];
 - (f) o ponto de um muff no backfield.
 - (g) o ponto de um passe para trás no backfield a não ser que pareça que a bola solta poderá sair pela lateral.
- Nenhum desses pontos podem ser possíveis pontos de aplicação.

20. EQUIPE DA CORRENTE E GANDULAS

20.1 – Equipe da corrente

1. Essa seção lista as instruções que um árbitro (normalmente o Linesman) deve dar para a equipe da corrente antes do jogo. Em alguns casos pode ser apropriado atrasar o kickoff até que as instruções sejam dadas. Em ocasiões em que a causa do atraso for clara de falta de organização do time da casa, também pode ser apropriado penalizar o time da casa (Regra 3-4-1-b).
2. Apresente-se para equipe da corrente antes do jogo. Anote **ou memorize** seus nomes e use-os durante o jogo. Enfatize a importância do trabalho deles. Frequentemente elogie e agradeça a eles, especialmente quando fizerem algo rapidamente.
3. Aponte o operador do marcador de descida como chefe da equipe. Normalmente, ele deve ser a pessoa mais experiente da equipe.
4. Demonstre os sinais que você vai usar para indicar (i) o número da descida; (ii) fique!; (iii) mova a corrente.
5. Durante o jogo, evite operar a corrente ou o marcador de descida. Use instruções verbais para fazer a equipe ir para posição correta.
6. **Instrua a equipe da corrente a nunca movimentar o marcador de descida ou a corrente, ou mudar o número da descida, exceto após instrução do Linesman ou do Referee.** Se eles receberem instrução de mover a corrente mas virem uma flag na jogada, eles devem ficar onde estão e chamar atenção do árbitro para a flag. Quando eles se movimentarem, devem fazer isso rapidamente e sem estardalhaço para sua nova posição.
7. Instrua a equipe da corrente a nunca movimentar em 2ª, 3ª ou 4ª descida; apenas o marcador de descida se mexe. Também é possível haver uma 1ª descida e a corrente *não* se mover (ex. depois de penalidade).
8. Instrua a equipe da corrente que o andamento esperado deles é trotar de posição para posição. Em hurry up, eles devem tentar se movimentar mais rápido.
9. **É crucial para segurança dos jogadores, árbitros e da equipe da corrente, que a lateral seja mantida limpa. O marcador de descida e a corrente devem estar 1,80m fora de campo, exceto quando estiver posicionando a corrente para próxima série. Isso deve ser enfatizado para o operador do marcador de descida e para equipe da corrente.**
10. Instrua o operador do marcador de descida que entre descidas:
 - (a) Ele não deve se movimentar até receber o sinal.
 - (b) Ele deve posicionar o marcador de descida alinhado com o pé do Linesman mais perto do lado da defesa.
 - (c) Ele deve mudar o número no marcador de descida para o indicado pelo Linesman.
 - (d) Idealmente, ele deve mudar o número da descida enquanto move o marcador de descida para uma nova posição – o marcador deve exibir o número antigo na posição antiga, e o número novo na posição nova.
 - (e) A posição do marcador de descida deve ser sempre 1,80m fora de campo, exceto quando posicionando a corrente para uma nova série.
11. Instrua a equipe da corrente que quando uma nova série de descidas for dada:
 - (a) O marcador de descida deve ser movido primeiro, para o ponto indicado pelo Linesman (a parte da frente do bastão alinhada com o ponto mais à frente da bola).
 - (b) A corrente deve, então, ser posicionada, colocando o bastão de trás exatamente onde está o marcador de descida. O bastão da frente deve ser posicionado esticando totalmente a corrente.
 - (c) O operador do marcador de descida deve segurar também o bastão de trás da

- corrente, para que o operador desse bastão possa posicionar o clipe da corrente (se houver um quarto membro na equipe da corrente, ele pode ser o operador do clipe da corrente). O clipe deve ser posicionado exatamente na parte de trás de uma linha cheia (de 5 em 5 jardas) normalmente mais perto do bastão de trás da corrente,
- (d) Uma vez posicionado o clipe da corrente, a corrente deve ser recuada 1,80m para fora de campo. O clipe da corrente deve ser posicionado na marca de referência para o clipe da corrente (se houver um).
12. Se for possível, o operador do clipe da corrente ou do marcador de descida (ou alguém extra) deve anotar o número da descida e a linha de jarda de cada próximo ponto. Se isso não for possível, é possível que o operador do marcador de descida use um marcador qualquer para indicar a posição do marcador de descida. Finalmente, o operador do marcador de descida deve ser incentivado a decorar a linha de jarda onde ele estiver posicionado.
13. Instrua a equipe que se a jogada se desenvolver (ou parecer que vai) para a direção deles, devem sair rapidamente da lateral e largar o equipamento no chão. Enfatize os aspectos de segurança, e explique como a corrente pode ser reposicionada usando o clipe.
14. Instrua a equipe que ao fim do 1º e 3º períodos:
- (a) O Linesman vai anotar o número da descida, a distância para linha necessária, a linha de jarda da bola e do clipe.
- (b) O Linesman vai segurar a corrente no ponto do clipe e instruir o operador do bastão mais longe do meio de campo a liderar o caminho até a linha correspondente do outro lado do campo, girando a corrente nesse processo.
- (c) O Linesman vai posicionar o clipe na linha de jarda correta, e instruir a equipe a esticar a corrente. Ela deve, então, ser movida para posição 1,80m fora de campo.
- (d) O marcador de descida deve ser movido para sua nova posição ao mesmo tempo em que a bola é movida.
15. Instrua a equipe que quando um Free Kick acontecer, eles devem sair das linhas limitadoras, deixando o equipamento no chão. Eles devem ficar perto da linha de jarda 20 dos recebedores, para estarem perto da possível posição para a próxima primeira descida.
16. Instrua a equipe que quando uma medição para primeira descida for acontecer:
- (a) O marcador de descida deve ser posicionado onde está o bastão da frente da corrente, a menos que haja uma flag (isso é para servir de backup da localização da corrente). O número exibido no marcador deve ser o da descida anterior (se houver flag, o side judge deve deixar uma bean bag no ponto do bastão da frente).
- (b) O Linesman vai segurar a corrente no ponto onde está o clipe.
- (c) O Linesman e os operadores da corrente vão carregá-la rapidamente para dentro do campo de jogo. O operador do bastão da frente vai entregar o bastão para o Umpire.
- (d) Se uma primeira descida for conquistada, os operadores dos bastões devem carregar a corrente de volta para lateral rapidamente, e posicionar para uma nova série de downs.
- (e) Se uma primeira descida não for conquistada e a bola estiver fora das hash marks, a corrente vai ser movida sob instrução do Referee, para posição onde a bola pode ser posicionada. O Referee vai segurar a corrente no ponto do “nariz” da bola.
- (f) Se uma primeira descida não for conquistada, o Linesman e os operadores da corrente vão levar a corrente rapidamente para a lateral. O Linesman vai garantir que o clipe esteja posicionado corretamente. A corrente vai ser movida 1,80m para fora de campo.
- (g) Uma vez sinalizada a decisão pelo Referee, o marcador de descida vai ser posicionado alinhado ao ponto mais à frente da bola, e o número exibido será ajustado para a próxima descida.
17. Quando a linha de gol for a linha necessária, ou em descida de Try, apenas o marcador de descida deve ser usado. A corrente deve ser deixada no chão fora das linhas limitadoras,

- perto da linha de jarda 20 e os operadores devem ficar bem longe para segurança deles, e para não distraírem o operador do marcador de descida.
18. Quando a equipe da corrente for instruída sobre os procedimentos acima, eles devem fazer testes para garantir que entenderam as instruções. Use o tempo necessário antes do kickoff para praticar esses procedimentos com a equipe da corrente.
 19. Lembre a equipe da corrente que, durante o jogo, eles são árbitros e devem se manter imparciais. Não devem fazer comentários para jogadores ou expressar qualquer opinião sobre a arbitragem.
 20. Se um membro da equipe da corrente não for capaz de cumprir suas funções minimamente, informe a organização da partida que é preciso um substituto.

20.2 – Operadores alternativos

1. Essa seção lista as instruções que um árbitro (normalmente o Line Judge) deve dar para os operadores do marcador de descida e linha necessária alternativos (quando disponíveis) antes do jogo. Em alguns casos pode ser apropriado atrasar o kickoff até que as instruções sejam dadas. Em ocasiões em que a causa do atraso for clara de falta de organização do time da casa, também pode ser apropriado penalizar o time da casa (Regra 3-4-1-b).
2. Apresente-se para os operadores antes do jogo. Anote **ou memorize** seus nomes e use-os durante o jogo. **Frequentemente elogie e agradeça a eles, especialmente quando fizerem algo rápido e prontamente.**
3. Instrua o operador do marcador de descida alternativo a trabalhar 1,80m fora de campo, e a espelhar a posição do marcador de descida oficial do outro lado do campo.
4. Instrua o operador da linha necessária alternativa a espelhar a posição do bastão da frente da corrente (o que denota a linha necessária). Ele também deve trabalhar 1,80m fora de campo.
5. Lembre os operadores alternativos que, durante o jogo, eles são árbitros e devem se manter imparciais. Não devem fazer comentários para jogadores ou expressar qualquer opinião sobre a arbitragem.
6. Se um operador alternativo não for capaz de cumprir suas funções minimamente, informe a organização da partida que é preciso um substituto ou que os operadores alternativos devem ser dispensados.

20.3 – Gandulas

1. Essa seção lista as instruções que um árbitro (normalmente o Field Judge ou Line Judge) deve dar aos gandulas antes do jogo. Em alguns casos pode ser apropriado atrasar o kickoff até que as instruções sejam dadas. Em ocasiões em que a causa do atraso for clara de falta de organização do time da casa, também pode ser apropriado penalizar o time da casa (Regra 3-4-1-b).
2. Apresente-se para os gandulas antes do jogo. Anote **ou memorize** seus nomes e use-os durante o jogo. Enfatize a importância do trabalho deles. **Frequentemente elogie e agradeça a eles, especialmente quando fizerem algo rápido e prontamente.**
3. Aponte um gandula para ser responsável por cada lateral. Além disso, cada gandula deve ser responsável pela linha de fundo à sua esquerda (ao olhar para o campo) em Field Goal e Try.
4. Instrua os gandulas que se a bola se tornar morta fora de campo, ou dentro de campo fora das marcas de nove jardas, eles devem entregar uma bola nova o mais rápido possível para o árbitro mais próximo que pedir. Normalmente, em passe incompleto, vai ser o Wing e em outras jogadas, um Deep Wing. Se a bola morta for fora de campo ou morrer num

- passa incompleto, o gandula deve buscá-la. Se a bola morta for dentro de campo, o gandula deve esperar com o árbitro de Cobertura até que a bola não seja mais necessária, e então, tirá-la do campo.
5. Instrua os gandulas que eles devem acompanhar as jogadas o tempo todo, normalmente ficando perto da posição do Wing do seu lado do campo. Em cada jogada, eles devem começar do lado do Wing (para o lado do Time A), ou entre o Wing e o Deep Wing. **Instrua o gandula a todo momento a permanecer mais distante**
 6. Instrua os gandulas que em tentativas de Field Goal e Try, o responsável por aquela linha de fundo deve deixar a bola no pé de uma trave, e se posicionar bem atrás da trave para recuperar a bola depois do chute.
 7. Instrua os gandulas que quando o clima ou as condições do campo estiverem ruins, eles devem manter as bolas secas e limpas. É responsabilidade da organização da partida providenciar toalhas para isso.
 8. Informe os gandulas que alguém pode pedir para eles pegarem a bean bag de um árbitro se ela tiver sido largada longe do fim da jogada. Instrua-os a nunca tocar uma bean bag sem que um árbitro peça.
 9. Se você tiver mais de um gandula na sua lateral, um deve ser apontado responsável por segurar a bola extra e entregá-la aos árbitros, o outro, por buscar as bolas usadas nas jogadas anteriores.
 10. Lembre os operadores alternativos que, durante o jogo, eles são árbitros e devem se manter imparciais. Não devem fazer comentários para jogadores ou expressar qualquer opinião sobre a arbitragem.
 11. Instrua os gandulas a não entregar bolas para jogadores. Jogadores não podem treinar nem interferir com as bolas do jogo.
 12. Se um gandula não for capaz de cumprir suas funções minimamente, informe a organização da partida que é preciso um substituto.

21. REVISÃO DE VÍDEO

21.1 - Introdução

1. O único propósito da revisão de vídeo é acertar a marcação. No entanto, ela precisa ser usada raramente, porque do contrário, os torcedores e participantes podem ficar entediados ou perder a confiança na arbitragem. [A Regra 12 da IFAF define os limites das revisões.](#)

21.2 – Antes do jogo

1. [ÁRBITRO DE VÍDEO] Informe os árbitros de campo da sua localização e da estrutura (técnica e não-técnica) que você tem à sua disposição. [Tome os seguintes fatores em consideração antes de estabelecer sua localização:](#)
 - (a) [Idealmente, você estará em uma localização de onde você consegue ter visão boa e limpa de todo o campo e dos seus monitores. Estar apto a ver o campo permite que você veja todo o contexto da jogada: Descida, distância, posição de campo, substituições, formações, ganho ou perda de jardas na jogada, etc. Se você conseguir ver apenas seus monitores, é mais difícil estabelecer o contexto da jogada.](#)
 - (b) [Idealmente, você estará em uma localização protegida de condições climáticas adversas e de luz do sol direta.](#)
 - (c) [Idealmente, você estará próximo da equipe técnica que dá suporte à tecnologia de revisão de vídeo.](#)
2. [ÁRBITRO DE VÍDEO] Determine que fontes de vídeo devem ser usadas durante o jogo.
3. [ÁRBITRO DE VÍDEO] Se o replay estiver sob controle da equipe de produção da televisão, converse com eles e combine procedimentos para:
 - (a) informar a eles que uma revisão vai acontecer
 - (b) informar a eles que visões você gostaria de rever e em que velocidade
 - (c) eles te informarem se houver problema técnico que impeça ou diminua a capacidade do uso do replay.
4. [ÁRBITRO DE VÍDEO] Converse com o seu assistente de vídeo (se houver um) e combine procedimentos que serão usados para pedir que ele faça coisas como habilitar uma visão específica para ser revista.
5. Todos os árbitros devem rever os procedimentos para parada do jogo e condução de revisões.
6. Discuta que tipos de jogadas e/ou áreas do campo são mais propícias para revisão. Por exemplo, se a única câmera estiver no meio do campo, é improvável que ajude muito sobre as linhas de gol.
7. [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] Todos os árbitros devem checar que a comunicação entre os árbitros de campo e o Árbitro de Vídeo esteja funcionando satisfatoriamente.
8. [REFEREE] Se não houver Árbitro de Vídeo mas o telão do estádio puder passar replays, combine os procedimentos para pedir que o replay seja exibido. Lembre-se que essa forma de replay não deve ser usada se a opção de mostrar ou não o replay tiver sob controle de um time apenas.

21.3 – Revisão Informal

1. Revisão informal é um processo exclusivo de árbitros que facilita a decisão se o jogo deve ou não ser interrompido para uma revisão formal. A revisão informal tem por intenção ser um processo rápido e eficiente que não atrasa o jogo. [Ele também pode ser usado para](#)

rapidamente “corrigir” problemas que o Árbitro de Vídeo possa ter identificado. Os resultados de uma revisão informal não são compartilhados com os espectadores, mas podem – se apropriado – ser comunicado ao Head Coach se tempo e oportunidade permitirem.

2. Enquanto a bola está morta e todas as ações terminadas:
 - (a) [ÁRBITRO DE VÍDEO] Você pode decidir rever a jogada anterior, se conseguir fazer isso antes do provável início da próxima jogada.
 - (b) [ÁRBITROS DE CAMPO] Você pode decidir rever a jogada anterior por conta própria ou discutir com outros árbitros, se conseguir fazer isso antes do provável início da próxima jogada.
3. Não obstante o parágrafo 24.3.1, nas seguintes situações, os árbitros de campo podem “atrasar” um pouco a jogada para dar tempo ao Árbitro de Vídeo rever e tomar uma decisão de parar o jogo formalmente ou não:
 - (a) depois de um touchdown e antes de um try;
 - (b) quando o reposicionamento da bola não for simples e rápido.

Note que de forma alguma os árbitros devem tentar impedir o Time A de colocar a bola em jogo enquanto o relógio da jogada estiver rodando.
4. Se você suspeita que foi cometido um erro, e não tiver tempo para uma revisão da jogada, você deve decidir se deve parar ou não a jogada baseado em:
 - (a) seu julgamento sobre o impacto da chamada/não-chamada
 - (b) a probabilidade de haver provas para mudar a decisão
 - (c) o grau de dúvida que você tem de que um erro foi cometido (quanto mais certo, mais provável você deve estar de parar o jogo; quanto mais dúvida, deixe a jogada continuar).

21.4 – Revisão Formal

1. Revisão Formal é o processo de suspender o jogo enquanto o Árbitro de Vídeo conduz uma examinação da evidência em vídeo do lance anterior. O Referee anuncia o início da revisão, a razão primária pelo qual a jogada está sendo revista, e finalmente anuncia o resultado da revisão.
2. Qualquer árbitro, incluindo o Árbitro de Vídeo, pode parar o jogo se acreditar que:
 - (a) Há provas razoáveis para acreditar que um erro foi cometido na marcação inicial em campo, e
 - (b) A jogada é revisável (Regra 12-2-2), e
 - (c) O resultado da revisão vai ter um impacto competitivo direto no jogo. A revisão não deve ser usada quando não for ter impacto competitivo no jogo, incluindo quando as regras de Relógio Corrido estiverem em uso (Regra 3-3-2).
3. Não inicie uma revisão quando ela for dar vantagem com relação ao tempo para um time (seja no relógio do jogo ou da jogada).
 - (a) Não inicie imediatamente a revisão em situações onde:
 - (i) Parar o relógio vai dar ao Time A uma jogada extra quando, em circunstâncias normais, o tempo do período terminaria.
 - (ii) Parar o relógio vai prevenir o Time A de cometer uma falta por atraso de jogo que parece inevitável.
 - (b) No entanto, é possível iniciar uma revisão depois do período terminar e, se a marcação for mudada, o relógio do jogo volta para o ponto onde estaria se a marcação tivesse sido feita corretamente em campo e o relógio de jogada seria reiniciado para 25 segundos.
4. Para parar o jogo:
 - (a) [ÁRBITROS DE CAMPO] Apite e sinalize timeout [S3]. Uma vez terminadas todas as ações, [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] diga claramente, “pare o jogo; pare o jogo;”

- revisão de vídeo”. Todos os outros árbitros devem ecoar o sinal de timeout [S3].
- (b) [ÁRBITRO DE VÍDEO] [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] Diga claramente “pare o jogo; pare o jogo”.
5. Se um Head Coach pedir uma revisão, informe ao Referee. O Referee e o árbitro da lateral mais próximo vão conversar com o Head Coach para entender o que ele está desafiando, e garantir que o que ele quer desafiar é revisável.
6. [REFEREE] Anuncie para os torcedores que uma revisão está acontecendo usando o sinal de revisão de vídeo [Sup44].
- (a) Se a revisão for pedida por um Head Coach, anuncie “(Time) desafiou a marcação de (o que quer que seja o desafio)”.
- (b) Se a revisão for iniciada por um árbitro, anuncie a primeira marcação que foi feita. Isso define efetivamente o que é mais provável de ser “alterado” pela revisão de vídeo (embora outros aspectos da jogada podem ser mudados). Exemplos:
- (i) “A marcação de campo foi de um passe incompleto”.
- (ii) “A marcação de campo é uma falta por Mirar pelo jogador #25 do time vermelho”.
- (iii) “Pode ter havido uma falta séria na jogada anterior” (Se há a suspeita de uma falta cometida na última jogada que não tenha sido marcada em campo.)
- (c) Em qualquer caso, termine o anúncio dizendo “A jogada anterior está sendo revista”.
7. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE e SIDE JUDGE] Se você for o árbitro mais perto do Head Coach, informe a ele que uma revisão está acontecendo.

21.5 – Durante uma revisão

1. Durante a revisão, todos os árbitros relevantes envolvidos na marcação no campo devem se juntar ao Referee, longe dos jogadores, se possível. Outros árbitros devem manter os jogadores longe.
2. Se possível, um árbitro da lateral deve ficar perto do Head Coach de cada lado. Isso é especialmente importante se o replay for pedido pelo Head Coach. Durante a revisão, NÃO informe ao técnico os detalhes da discussão que está acontecendo. No entanto, você pode informar fatos importantes que são confirmados ou determinados.
3. Se a revisão tiver iniciado do campo, normalmente um árbitro de campo (ou o Referee em seu nome) deve pedir ao Árbitro de Vídeo para responder perguntas específicas sobre o fato (ex. “o joelho do carregador da bola estava no chão?”). Se a revisão tiver sido iniciada pelo Árbitro de Vídeo, ele deve informar aos árbitros de campo que aspectos da jogada ele quer rever.
4. [ÁRBITROS EM CAMPO] [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] O árbitro de responsabilidade primária vai descrever, o mais detalhadamente possível, o que viu. Outros árbitros que viram ações relevantes devem descrever o que viram depois.
5. [ÁRBITRO DE VÍDEO] [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] Descreva o que o vídeo mostra. Em casos nos quais as provas do vídeo forem claras, a descrição deve ser curta e objetiva. Quando as provas do vídeo forem inconclusivas, descreva o que você vê em detalhes para que o grupo possa chegar a uma decisão coletiva do que de fato aconteceu.
6. Regra 12-2-3-a diz que se houver provas claras e indiscutíveis que a marcação em campo foi incorreta ou que algo dentro do escopo da revisão ocorreu e não foi visto pelos árbitros de campo, o Árbitro de Vídeo vai aconselhar os árbitros de campo a mudarem a marcação.
7. Regra 12-3-3-b diz que quando houver outras provas (discutíveis), o Árbitro de Vídeo deve informar sobre as provas aos árbitros de campo, e dar a eles a oportunidade de mudar a marcação quando essas provas são somadas às provas das observações deles. A determinação final dos fatos deve permanecer com os árbitros de campo. Quando em dúvida, a marcação continua a mesma, a menos que haja provas suficientes (ao considerar as probabilidades) para mudar a marcação.

8. [ÁRBITRO DE VÍDEO] Quando tomando decisões sobre Saídas Falsas ou jogadas similares de timing, garanta que a evidência de vídeo seja clara quando reproduzida em velocidade normal. Não crie uma falta baseado em uma análise frame a frame, apesar dessa ação poder ser usada para cancelar uma falta.
9. Se um árbitro de campo definitivamente vir uma ação e julgar que a ação não é suficientemente séria para ser falta, o Árbitro de Vídeo não deve sobrepor esse julgamento, a menos que as provas do vídeo sejam notáveis. No entanto, se o árbitro que marcou mudar de ideia rapidamente, sua decisão original então pode ser mudada ao conselho do Árbitro de Vídeo. O árbitro que marcou não deve se deixar influenciar por pressão dos participantes ou torcedores - a decisão deve ser tomada com base na aplicação consistente da filosofia de arbitragem (Capítulo 3).
10. [USANDO RÁDIO DA EQUIPE] Ao comunicar informações, o árbitro que as recebe deve repetir os detalhes mais importantes para confirmar que recebeu a informação e entendeu claramente. Esse vai ser o Árbitro de Vídeo com informações transmitidas por um árbitro de campo, e normalmente o Referee com informações dadas pelo Árbitro de Vídeo.
11. Ao realizar uma revisão de um aspecto particular de uma jogada, é totalmente aceitável que outros aspectos entrem em consideração. Uma revisão pode considerar qualquer aspecto da jogada pela qual o jogo foi parado. O Árbitro de Vídeo é responsável por decidir quais outros aspectos de uma jogada podem ser considerados, incluindo:
 - (a) Se alguma falta séria tiver sido cometida.
 - (b) O status da bola (Ex: Se ela se torna morta antes na jogada).
 - (c) Aspectos de Tempo.
12. Evite expressões faciais, gestos, linguagem corporal negativa que seja visível por torcedores ou televisão.
13. [BACK JUDGE] Aja como o Árbitro de Replay em campo (ARC). Se o resultado da jogada for mudado, anote os seguintes detalhes sobre como a jogada devia ser concluída, e certifique-se de que todos os árbitros de campo saibam deles:
 - (a) número da próxima descida
 - (b) distância para linha necessária
 - (c) linha de jarda
 - (d) posição lateral da bola
 - (e) tempo do relógio do jogo
 - (f) se o relógio roda no snap ou no sinal do Referee
 - (g) se um timeout deve ser cobrado
 Se o Árbitro de Vídeo não souber os detalhes precisos de qualquer desses pontos, uma estimativa pode ser usada.
14. Nos casos em que não houver Árbitro de Vídeo, mas os árbitros de campo podem rever uma jogada no telão, o mesmo procedimento deve ser seguido, mas normalmente não vai precisar de discussão usando rádio.

21.6 – Frases Chave

1. Durante uma revisão, é importante usar comunicação clara e não-ambígua que transmita toda a informação necessária, mas também permite que todas as partes saibam em que estado o processo está. Usando as seguintes frases padroniza esta comunicação.
2. Parando a jogada.
 - (a) **Pare o jogo, pare o jogo:** Quando usado por qualquer árbitro, isso indica que o jogo deve ser interrompido para uma revisão formal.
3. Trocando informações.
 - (a) **O vídeo mostra...:** Quando utilizado pelo Árbitro de Vídeo, isso comunica os fatos que podem ser determinados pelo vídeo.
 - (b) **Eu não consigo dizer...:** Quando utilizado pelo Árbitro de Vídeo, isso comunica os fatos

que NÃO podem ser determinados pelo vídeo. Isso pode ser uma oportunidade para um árbitro em campo informar o Árbitro de Vídeo sobre o que ele viu em relação a isso.

- (c) **X, por favor, me diga o que viu relacionado a...**: Quando utilizado pelo Árbitro de Vídeo, este é um pedido de informações sobre um aspecto específico da jogada. Ele deve ser iniciado, normalmente, referenciando os árbitros específicos por nome. Se mais de um, seria útil responder na mesma ordem em que eles são mencionadas no pedido. Se o Árbitro de Vídeo não tiver uma resposta, ele deve repetir o pedido. Ele pode ser seguido por um novo pedido com mais detalhes ou informações suplementares. Outros árbitros em campo podem precisar avisar os recipientes se eles não tiverem ouvido.
- (d) **V, o que o vídeo mostra relacionado a...**: Quando utilizado por um árbitro em campo, esse é um pedido para que o Árbitro de Vídeo forneça informações sobre um aspecto específico da jogada. Ele deve normalmente iniciar referenciando o Árbitro de Vídeo por nome. Se o árbitro de campo não tiver uma resposta, ele deve repetir o pedido. Ele pode ser seguido por um novo pedido com mais detalhes ou informações suplementares.
4. Concluindo a revisão.
- (a) **Eu tomei minha decisão**: Quando utilizado pelo Árbitro de Vídeo, isso indica que ele obteve toda a informação que acredita precisar ser necessária para determinar o resultado da revisão (Regra 12-3-3-a). Isso pode ser porque há evidência clara e inquestionável para confirmar ou reverter a chamada, ou que não haja perspectiva de encontrar tal evidência e a marcação de campo deve ser mantida. Isso será seguido por detalhes da decisão, enfatizando se a marcação de campo é confirmada, mantém ou é alterada. E se alterada, para que.
- (b) **Eu acredito que temos um consenso**. Quando utilizada pelo Árbitro de Vídeo, isso indica que ele obteve toda a informação que acredita precisar ser necessária para atingir um consenso entre ele e os árbitros de campo (Regra 12-3-3-b). Isso pode ser porque há evidência clara e inquestionável para confirmar ou reverter a chamada, ou que não haja perspectiva de encontrar tal evidência e a marcação de campo deve ser mantida. A não ser que imediatamente contradita por um árbitro em campo, isso será seguido por detalhes da decisão, enfatizando se a marcação de campo é confirmada, mantém ou é alterada. E se alterada, para que.
- (c) **A próxima jogada será...**: Quando utilizada pelo Árbitro de Vídeo, isso comunica a informação necessária sobre a próxima jogada. Isso deve incluir todos os detalhes relevantes, conforme detalhados na Mecânica 24.5.13.

21.7 – Conclusão de uma revisão

1. [REFEREE] Verifique que todos os membros da equipe envolvidos foram informados da decisão.
2. [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE e SIDE JUDGE] Se você for o árbitro mais próximo de qualquer um dos Head Coaches, você deve informá-lo do resultado. Se a revisão for pedida pelo técnico, isso é especialmente importante.
3. [REFEREE] Anuncie:
 - (a) “Após a revisão,…”
 - (b) Se a marcação em campo for confirmada, “... a marcação em campo foi confirmada.”
 - (c) Se a marcação em campo for mantida, “... a marcação em campo foi mantida.”
 - (d) Se a marcação em campo foi mudada, anuncie “... a marcação em campo foi alterada”, e dê detalhes de (i) porquê e (ii) qual é o impacto da mudança (a palavra alterada é melhor do que a palavra revertida). Tenha o ARC perto de você para lembrá-lo dos detalhes se você esquecer.
 - (e) Se a revisão foi pedida por um Head Coach, e a marcação não foi mudada, anuncie o Timeout cobrado do time normalmente, mas adicione “(Time) não tem mais desafios disponíveis pelo resto do jogo”.

4. Todos os árbitros devem checar que a descida e distância, localização da bola e o tempo do relógio do jogo foram corrigidos.

21.8 – Indisponibilidade de revisão

1. Se por problemas técnicos ou outros ficar impossível realizar revisões de vídeo:
 - (a) [ÁRBITRO DE VÍDEO] Informe ao Referee que a revisão de vídeo não está disponível.
 - (b) [REFEREE] Suspenda o jogo temporariamente (Regra 3-3-3) e anuncie que a revisão de vídeo não está disponível.
 - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE e SIDE JUDGE] Informe o Head Coach da sua lateral que a revisão de vídeo não está disponível.
2. Enquanto a revisão de vídeo estiver indisponível, nenhuma revisão pode ser solicitada.
3. Se voltar a ser possível realizar revisões:
 - (a) [ÁRBITRO DE VÍDEO] Informe ao Referee que a revisão de vídeo voltou a estar disponível.
 - (b) [REFEREE] Suspenda o jogo temporariamente (Regra 3-3-3) e anuncie que a revisão de vídeo voltou a estar disponível.
 - (c) [LINESMAN, LINE JUDGE, FIELD JUDGE e SIDE JUDGE] Informe o Head Coach da sua lateral que a revisão de vídeo voltou a estar disponível.

22. COMUNICAÇÕES POR RÁDIO

22.1 – Introdução

1. O uso de comunicação por rádio em campo não é obrigatório. É decisão de cada equipe e árbitros usarem ou não. Também é o caso se houver árbitros que não têm rádios ou decidirem não usá-los.
2. O equipamento de rádio deve estar de acordo com as exigências técnicas do país no qual o jogo acontece, e:
 - (a) O uso de headset é obrigatório – você precisa manter a conversa privada e as mãos livres durante o jogo.
 - (b) Comunicação de rádio com microfone aberto ou ativado por voz não deve ser usado, visto que vai criar muito ruído desnecessário na comunicação. “Push to talk” é o estilo de comunicação que deve ser usada.
3. Comunicação por rádio só deve ser usada por árbitros diretamente envolvidos na arbitragem de um jogo. Incluindo:
 - (a) Árbitros de campo;
 - (b) Árbitro de Vídeo e Assistente de Vídeo;
 - (c) Árbitros alternativos;
 - (d) Assessores;
 - (e) Árbitros fora de campo trabalhando como treinadores de árbitros de campo;
 - (f) Árbitros qualificados presenciando um jogo, se estiverem trabalhando como supervisores ou treinadores;
 - (g) Árbitros qualificados trabalhando como marcadores de tempo;
 - (h) Aspirantes a árbitro assistindo um jogo para observar os árbitros (se a equipe concordar) – é apropriado dividir a comunicação por rádio com eles para ajudá-los a observar o trabalho da arbitragem.
4. Comunicação por rádio não deve ser usada por, ou dividida com qualquer árbitro não envolvido na partida.
5. Se equipes diferentes trabalharem em jogos diferentes no mesmo local de jogo, como cortesia, a equipe que não estiver em campo não deve testar ou usar seus rádios até que a equipe em campo termine o jogo, ou a equipe fora de campo garantir o uso de frequências diferentes.
6. Qualquer árbitro assistindo um jogo sem ser como árbitro (torcedor, equipe da corrente, etc) não deve ouvir a comunicação por rádio da equipe em campo sem permissão.
7. Se for descoberto que qualquer não-árbitro esteja ouvindo ou gravando a comunicação por rádio da equipe em campo sem permissão, isso deve ser reportado como conflito com o espírito da Regra 1-4-11-f.
(Nota: É razoável que comissões técnicas e administração do jogo tenham seus rádios para que se comuniquem entre si. Se os árbitros identificam que estão acidentalmente usando a mesma frequência/canal, mude o canal. Essa não é uma infração da Regra 1-4-11-f).
8. **Lembre que o tempo todo alguém pode estar ouvindo o que você fala, portanto, seja sempre profissional.**

22.2 – Antes do jogo

1. Na semana do jogo, o Referee deve lembrar todo mundo que o rádio será usado e que eles devem carregar as baterias. Ao menos um árbitro deve levar um carregador consigo para o jogo caso alguém tenha esquecido de fazê-lo.
2. Na reunião pré-jogo, combine o canal que será usado (e pelo menos um reserva para trocar em caso de interferência ou outros problemas). Usuários regulares saberão dizer

quando a recepção estiver pior do que o normal – isso deve fazer com que outras frequências sejam tentadas.

3. Antes de sair do vestiário para o campo e/ou quando em campo, teste que todo mundo escuta todo mundo. Ordem de transmissão: R, U, H, L, B, F, S, C, V.

22.3 – Usos obrigatórios

Os seguintes usos são incentivados (por qualquer membro da equipe, a menos que especificado):

1. Passar informação do tempo e status do relógio do jogo.
 - (a) “Tempo restante?” Marcador do tempo (apenas) deve responder.
 - (b) “Pronto ou snap?” Árbitro de cobertura (apenas) deve responder.
 - (c) Se é uma situação de **subtração** de 10 segundos (“Por que o relógio parou?”).
 - (d) Se não houver um relógio visível:
 - (i) Wings devem repassar a informação de tempo para sua lateral; R e U para o ataque e defesa, quando possível.
 - (ii) Repasse notificações exigidas na Regra 3-3-8-c sempre que o relógio do jogo parar, dentro dos dois minutos finais de cada tempo.
 - (iii) Equipes podem concordar em repassar o tempo do relógio depois de cada pontuação, penalidade e troca de posse.
 - (e) Quando o marcador do tempo passar o tempo, um árbitro (normalmente o Referee) deve repetir a informação para confirmar que recebeu corretamente.
2. [BACK JUDGE OU SIDE JUDGE] Transmita o tempo restante no relógio de jogada – mas deve ser feito aos 12 segundos para dar tempo hábil ao Referee de transmitir ao ataque.
3. Falta marcada, time e número (“Saída Falsa, vermelho, 73”). Se o árbitro marcador não transmitir pelo rádio, o Referee deve fazê-lo, depois de receber a informação e antes de iniciar o processo de aplicação (Mecânica 17.3.3.h.ii).
4. [REFEREE] Confirme o placar depois de um ponto extra, Field Goal ou Safety (“O placar agora é 21 para o time da casa, 7 para os visitantes” – Mandante primeiro). [MARCADOR DO TEMPO DE JOGO] Confirme isso repetindo de volta o placar.
5. [REFEREE] Diga para a equipe trocar para uma mecânica de Onside Kick (“Onside kick, Onside kick”). Isso deve ser confirmado pelos outros árbitros que devem se mover como consequência.

22.4 – Usos incentivados

Os seguintes usos são encorajados (por qualquer membro da equipe, a não ser que especificado):

1. Quando uma falta por Mirar (ou falta de gravidade similar) for marcada, o marcador deve perguntar “Mais alguém viu o contato no branco 84?”
2. O árbitro da lateral mais perto do técnico ofendido pode transmitir a decisão dele de aceitar/declinar uma penalidade, quando a aplicação não for óbvia.
3. [REFEREE] Quando houver possível Intentional Grounding, o Referee pode perguntar “Tinha um recebedor na área?”
4. [UMPIRE, CENTER JUDGE ou LINE JUDGE] Distância da penalidade, ponto de aplicação e próximo ponto (Ex: “Vamos andar 10 jardas, da 37 para 27”, “Vamos andar metade da distância, da 8 para 4”). (Mecânica 17.3.3.h.ii). Isso deve ser feito de forma a não interferir no anúncio da penalidade do Referee.
5. [REFEREE] Quando a aplicação de ponto para penalidade não for óbvia, isso deve ser transmitido para o resto da equipe.
6. Avisos como:
 - (a) O marcador de down está com o número errado (“O down deve ser 3”).
 - (b) Um árbitro fora de posição (“Umpire não está pronto”).
 - (c) Bola morta perto da linha necessária (“Ta perto”).

- (d) Quem tem responsabilidade de linha de gol (“Wings tem a linha de gol”).
- (e) Que tipo de try o Time A parece que vai tentar (“Eles vão para 2 pontos”).
- 7. Lembretes como:
 - (a) Ataque Hurry-Up (“Lembre, Umpire precisa pegar a bola se o relógio estiver rodando”).
- 8. Problemas de mecânica como:
 - (a) Um árbitro está na posição errada ou fez algo errado (“Fulano, era para você ver se estava fora de campo.”)
 - (b) Ninguém sinalizar para parar o relógio ao fim de uma descida (“Temos primeira descida?”)

22.5 – Possíveis usos

Os seguintes usos são possíveis, mas não devem ser rotina:

1. Confirmar mecânica contra campo (“Line Judge tem o ponto”).
2. Quando um árbitro precisa que alguém fale com um jogador sobre seu comportamento (dê os detalhes de forma breve) (“Umpire, peça ao vermelho 65 para manter as mãos dentro da moldura.”)
3. Confirmar detalhes antes de anunciar uma penalidade (Referee: “Qual é o número do jogador mesmo?”)
4. Transmitir a linha de jarda da bola depois de um retorno (“Bola na 33 saindo da Endzone”).
5. Transmitir a chave do Back Judge (só em casos de muita dúvida)(“Back Judge tem o 88”)

22.6 – Usos proibidos

Os seguintes usos são proibidos:

1. Xingamentos, raiva, opiniões sobre times – lembre que você pode estar sendo ouvido.
2. Interromper a comunicação de alguém, por exemplo:
 - (a) O Referee está fazendo (ou prestes a fazer) anúncio de penalidades (a menos que você precise corrigir um erro significativo).
 - (b) O Referee (ou outro árbitro) estiver conversando (ou prestes a) com jogadores ou técnicos.
3. Quando a bola estiver viva ou prestes a se tornar viva – apite se você precisar chamar atenção urgente e parar a jogada.
4. Mensagens duvidosas como:
 - (a) Conversar sobre um time ou uma ação sem identificar o time pelo nome, cor ou ataque/defesa.
 - (b) Falar sobre um jogador sem identificá-lo por time e número.
 - (c) Falar sobre um lado ou ponta do campo sem ser específico.

22.7 – Se um rádio parar de funcionar

1. Continue com os rádios restantes. Qualquer árbitro com um rádio parado vai precisar de atenção especial na comunicação.

22.8 – Lembretes gerais

1. O rádio está presente para complementar as mecânicas atuais, não substituí-las.
2. Não tente falar por cima de alguém.
3. Lembre de apertar o botão e dar uma pausa antes de começar a falar.

23. ÁREAS DE COBERTURA

Os seguintes diagramas servem para ilustrar os princípios descritos nos capítulos anteriores. Há dois principais tipos:

- Diagramas estáticos mostram as áreas de responsabilidade de cada um dos árbitros – em outras palavras, qual árbitro tem o dever primário de observar a bola e o carregador de bola quando estão naquela área;
- Os diagramas de exemplos de jogadas mostra a posições dos árbitros e seus jogadores-chave em diversos pontos de tempo conforme a jogada se desenvolve.

As áreas de responsabilidade mostradas mostrada são aquelas no início da jogada. Conforme a jogada se desenvolve, isso muda, normalmente para que o árbitro mais próximos esteja concentrando-se no carregador de bola e os outros árbitros nas ações ao seu redor.

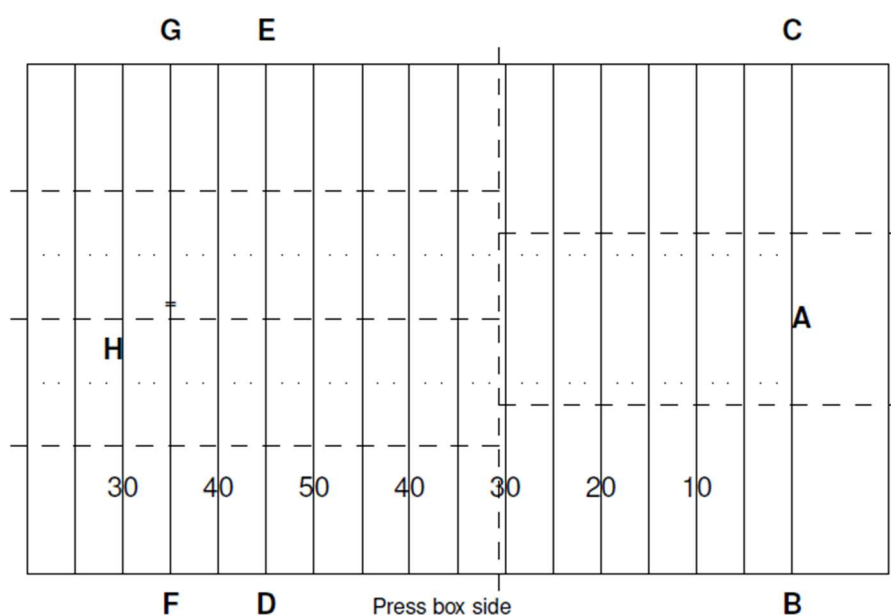
Em cada diagrama as linhas de jarda cruzando o campo são desenhadas em intervalos de cinco jardas.

Em cada diagrama a posição do Referee (E Center Judge, se houver um) é baseado na presunção de que o Quarterback ou Kicker sejam destros. Se o Quarterback ou Kicker forem canhotos então o Referee deve estar num posicionamento espelhado para o lado esquerdo e o Center Judge para a direita (exceto tentativas de Field Goal). Repare, contudo, que se um time subitamente trocar de Quarterback ou Kicker, é melhor que o Referee (E Center Judge) arbitrage do lado “errado” do que tentem trocar de posicionamento de forma apressada.

Nas imagens abaixo “Press Box” representa o lado da Cabine de Imprensa. A tradução optou por usar as imagens originais sem alteração.

23.1 – Responsabilidade Básica em Áreas de Free Kick

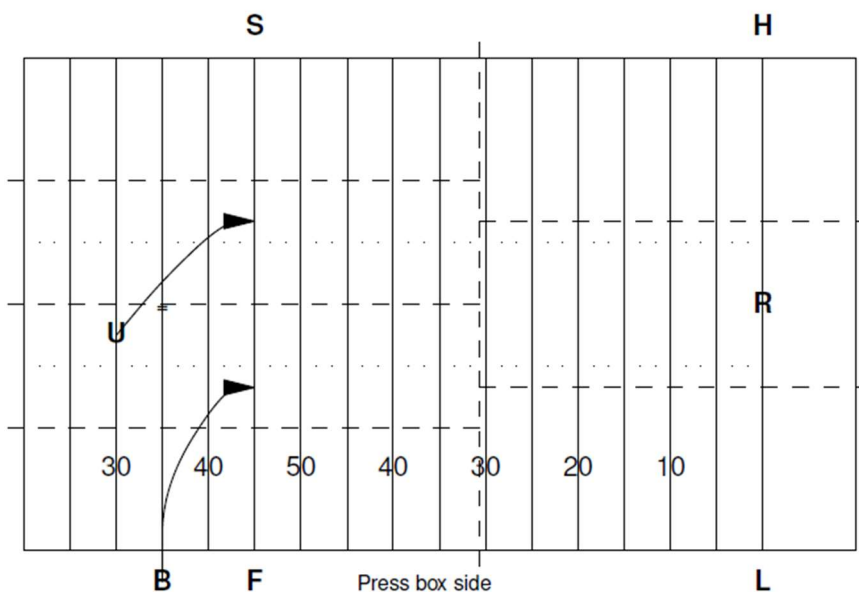
Fig. A – As oito posições básicas de Free Kick.



A seguinte tabela sumariza qual árbitro está em cada posição de acordo com o tamanho da equipe e se este é um chute convencional ou de Onside.

	<i>Centro Fundo</i>	<i>Pylon Cabine</i>	<i>Pylon Oposto</i>	<i>Rest. B Cabine</i>	<i>Rest. B Oposto</i>	<i>Rest. A Cabine</i>	<i>Rest. A Oposto</i>	<i>Kicker</i>
	A	B	C	D	E	F	G	H
#	Normal							
7	R	L	H	F	S	B	N/A	U
8	R	L	H	F	S	B	C	U
#	Onside							
7	N/A	L	R	F	H	B	S	U
8	R	L	H	F	S	B	C	U

Fig. B – Equipe de 7



Fic. C – Equipe de 7 (Posicionamento de Onside)

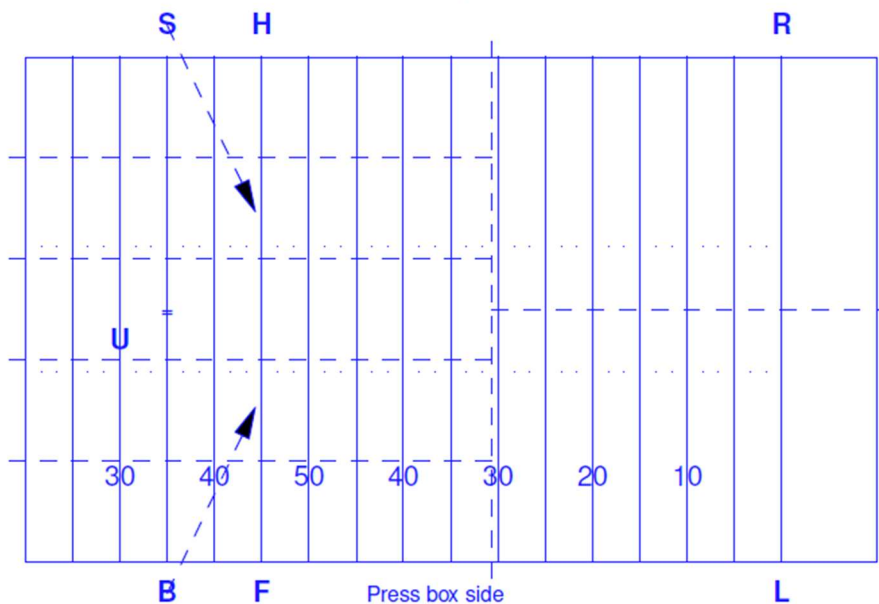
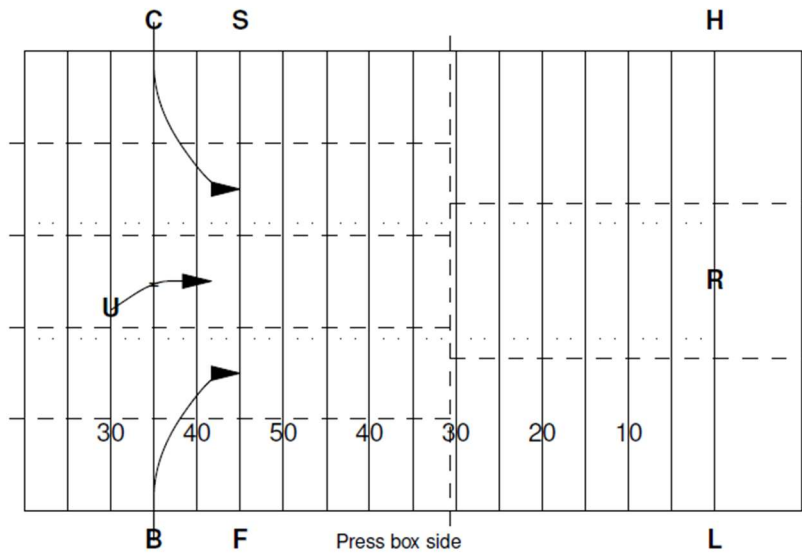


Fig. D – Equipe de 8 (Posicionamento Normal e Onside)



23.2 – Responsabilidades Básicas em Descidas de Scrimmage

Fig. A – Equipe de 7

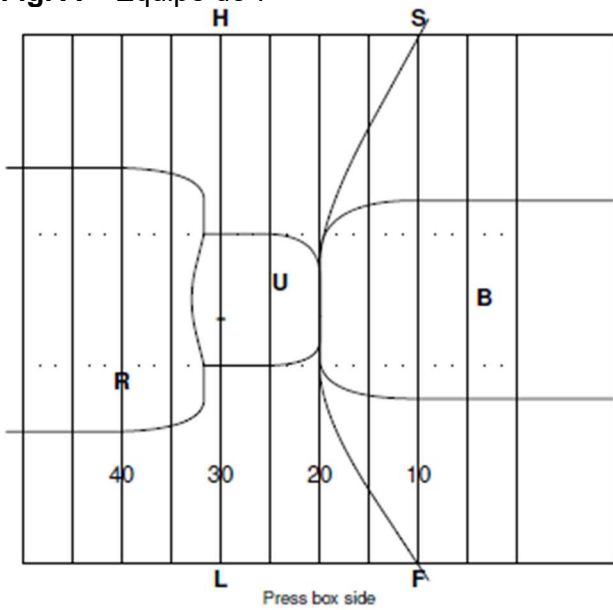


Fig. B – Equipe de 8

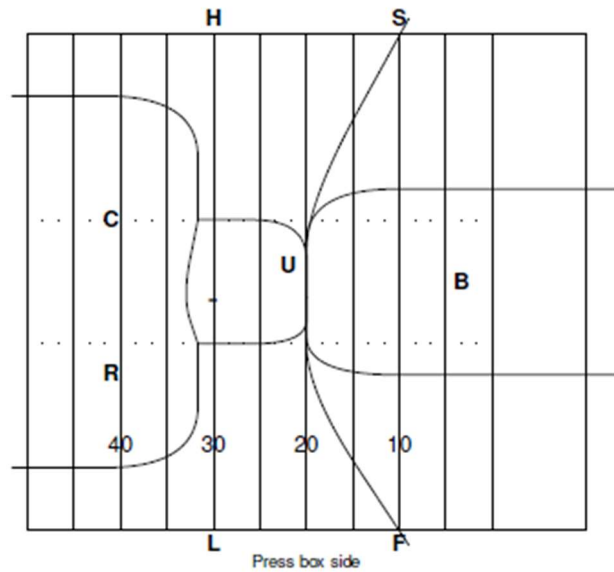
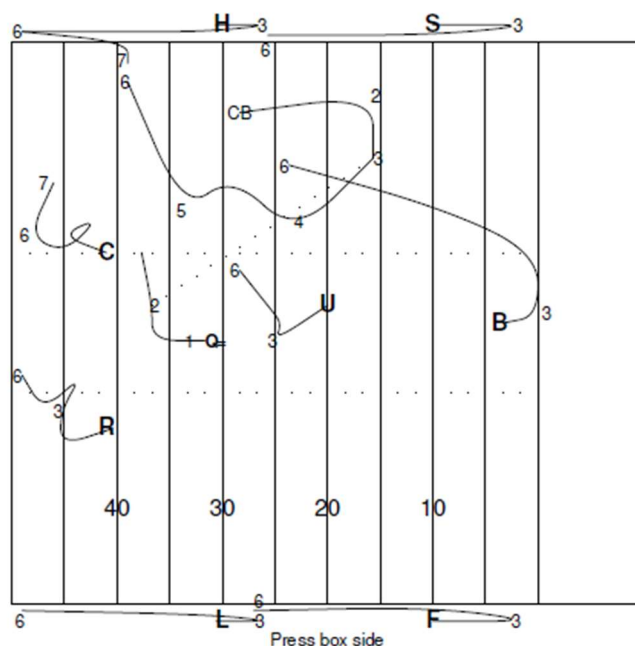


Fig. C – Exemplo de Jogada; Retorno de Intercepção (Equipe de 8)

Todos os Árbitros leem passe (1), e Referee e Center Judge recuam para sair do caminho do passador conforme ele faz o dropback, enquanto o Umpire aproxima algumas jardas. Linesman e Line Judge seguram a linha de scrimmage, enquanto os árbitros de fundo recuam conforme os recebedores avançam. Quando o passe é lançado (2), todos os Wings e Deep Wings tentam identificar o destino do passe. O passe é interceptado pelo Cornerback (CB) (3). Neste ponto, todos os árbitros mudam para as mecânicas inversas de forma a cobrir o retorno. Referee, Center Judge, Linesman e Line Judge devem permanecer a frente do carregador de bola durante o retorno (4). Os três árbitros mais fundo têm muito campo para cobrir, especialmente o Side Judge que têm responsabilidade primária sobre o carregador de bola conforme ele anda pelo campo (5). Quando o carregador de bola é tackleado (6), preferencialmente o Side Judge marcará o ponto de máximo avanço, mas uma vez que ele está atrasado em fazê-lo, o Linesman se move para marcá-lo (7). Os outros árbitros mantêm a jogada encaixotada e olham jogadores na área para contatos tardios.

23.3 – Responsabilidades Básicas de Linha de Gol

Fig. A – Equipe de 7 ou 8 (Bola fora da linha de 20 jardas de B)

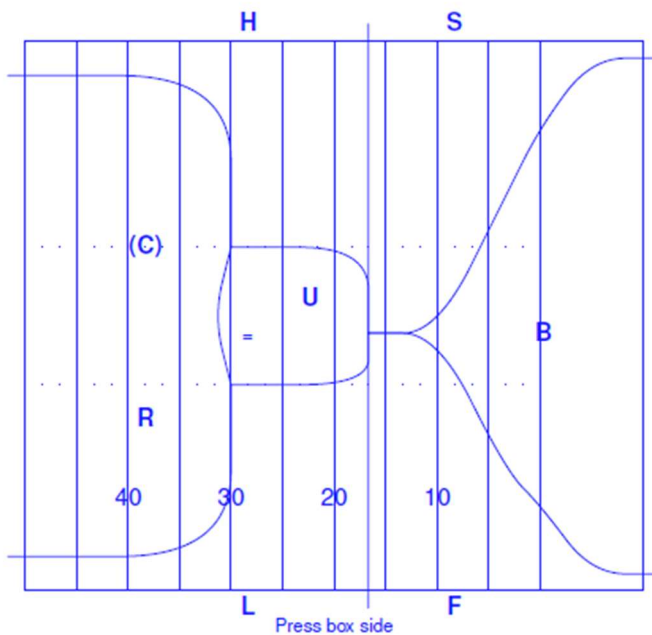


Fig. B – Equipe de 7 ou 8 (Bola entre a linha de jarda 20 e 7)

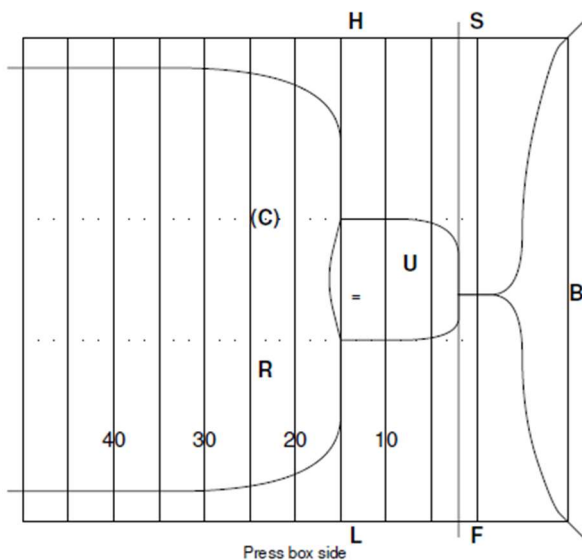
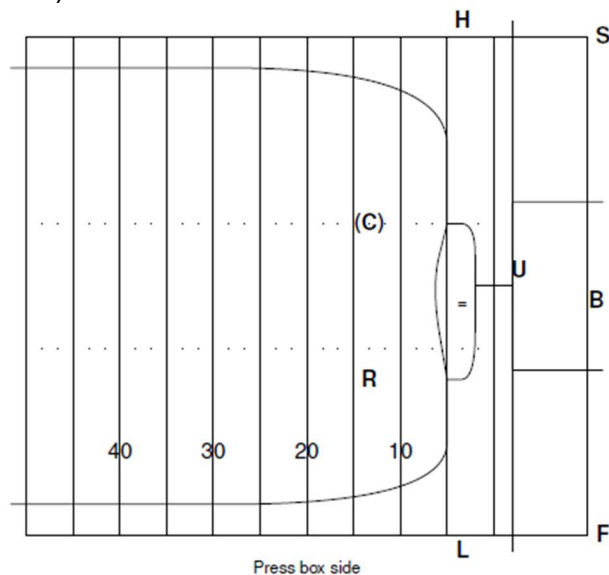
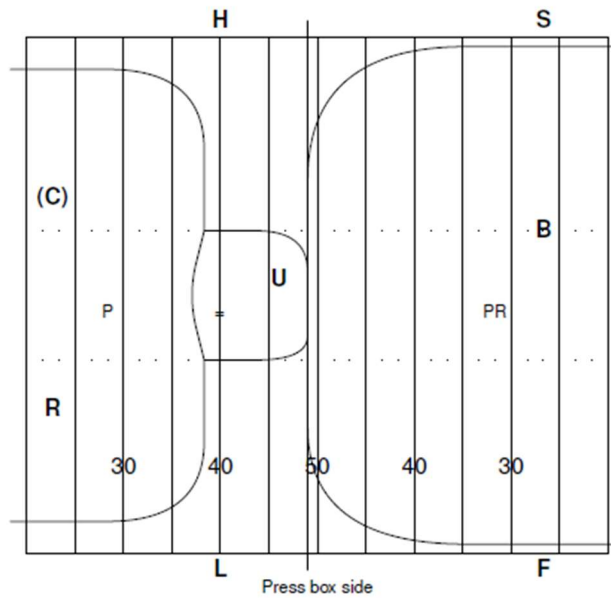


Fig. C – Equipe de 7 ou 8 (Bola dentro da linha de 7)



23.4 – Responsabilidades Básicas em Punts

Fig. A – Equipe de 7 ou 8



23.5 – Responsabilidades Básicas em Tentativas de FG e Try

Fig. A – Equipe de 7

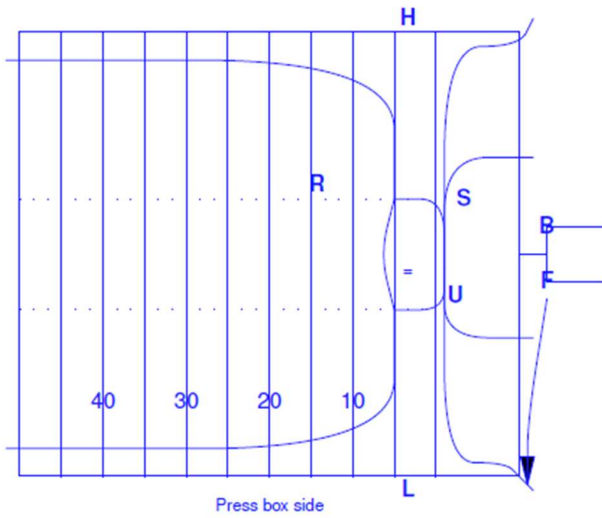
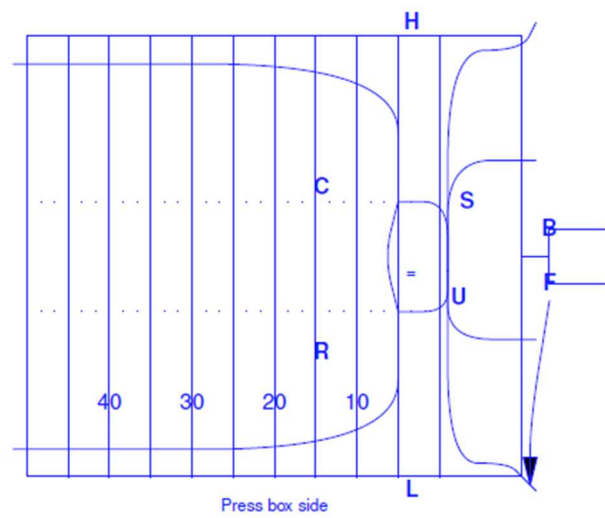






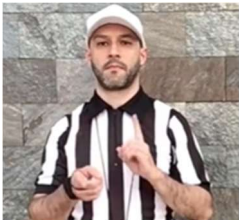
Fig. B – Equipe de 8





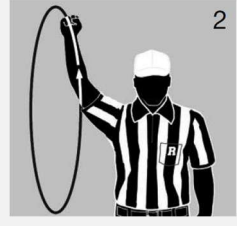

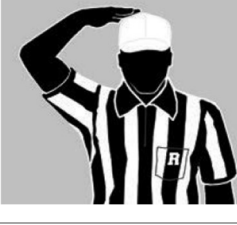

24. SINAIS SUPLEMENTARES

Os sinais oficiais de futebol americano [S1 a S47] estão descritos no Livro de Regras mas, na prática, os árbitros suplementam os sinais com sinais próprios ou invenções de outras pessoas para ajudar na comunicação em situação nas quais é impossível ou indesejável a comunicação verbal.

Todos os sinais são meios de passar uma mensagem visualmente. A fonte dessa mensagem é o árbitro que dá o sinal. O destino da mensagem pode ser, em casos diferentes, outros árbitros, jogadores, técnicos ou torcedores. Sinais visuais podem ser usados quando houver distância ou barulho impedindo que se escute sinais sonoros, on quando sinais sonoros não forem apropriados.

No.	Imagem	Mensagem	Sinal
Sup1		o jogador do Time A mais perto de mim está fora da linha de scrimmage	braço esticado (com mão aberta) em 90ª com o chão, apontando pro backfield do Time A
Sup3		o time que eu sou responsável por contar tem 11 jogadores em campo	punho fechado entre a cintura e o ombro com dedão pra cima; braço esticado pro lado (ver também Sup24)
Sup4		o time que eu sou responsável por contar tem mais de 11 jogadores em campo	mão no topo da cabeça
Sup5		o último passe foi um passe pra trás	socar em direção ao backfield do ataque
Sup6		Time A tem mais de 10 jardas pra linha necessária (2 bastões)	balançar o dedo indicador na altura do peito discretamente


Sup8		o relógio do jogo para depois da próxima jogada	pulsos cruzados em frente ao peito
Sup9		Time A vai tentar um chute pra gol	mãos formando um Λ com as pontas dos dedos tocando
Sup10		Time A “vai pro ataque” – não vão tentar um chute em 4ª descida ou PAT	fazer o sinal S19 (false start, etc) acima da cabeça
Sup11		o relógio do jogo roda no snap	estalar os dedos
Sup12		o relógio do jogo roda no sinal de pronta, ou está rodando	movimento circular do dedo, partindo do pulso
Sup13		a recepção foi completada	movimento de recepção com as mãos perto do peito
Sup14		o passe foi recebido fora de campo (incompleto)	balançar os braços na direção de fora de campo

Sup15		a tentativa de field goal ou try foi pro lado pra fora	Sup14
Sup16		por favor, leve-me ao ponto fora de campo	uma mão pra cima
Sup17		vem pela lateral em minha direção	aceno de mão chamando na sua direção
Sup18		vá pela lateral pra longe de mim	aceno de mão mandando pra longe de você
Sup19		pare, você está no ponto fora de campo	gesto de corte com a mão
Sup20	 2	avance o relógio do estádio (se tiver atrás do relógio em campo)	Dê o sinal S2 até o relógio estar com o tempo correto, então dê o sinal S3
Sup21		atrase o relógio do estádio (se estiver à frente do relógio em campo)	Sinalize S21 pra atrasar o relógio do estádio, então dê S2 pra reiniciá-lo quando estiver marcando o tempo correto
Sup22		desligue o relógio do estádio	toque o relógio e dê o sinal de passe inalcançável [S17]
Sup23		aviso que o ataque vai ajoelhar	toque seu joelho levantado

Sup24		o time que eu sou responsável por contar tem 10 (ou menos) jogadores em campo	punho com dedão pra baixo; braço esticado pro lado (ver também Sup3)
Sup25		acredito que todas as condições pra um touchdown foram cumpridas	punhos juntos na frente do peito e dedões pra cima
Sup26		o recebedor tocou a bola dentro de campo mas não controlou até estar fora de campo	mexa as mãos (palmas pra cima) pra cima e pra baixo alternadas, na frente do peito
Sup27		o marcador de down está com o número errado	Dê o sinal S17 (passe inalcançável) antes do snap
Sup28		eu sou responsável pelo retornador do chute/ bola	soco na direção da linha de fundo do time de retorno
Sup29		ajuste o relógio da jogada pra 25 segundos	empurre um braço pro alto, com a palma da mão pra cima
Sup30		ajuste o relógio da jogada pra 40 segundos	empurre os dois braços pro alto, com a palma da mão pra cima

Sup31		regras de fumble em quarta descida estão valendo	gire as mãos (como S19) na frente do peito
Sup32		nariz da bola na linha de jarda	toque seu nariz com os dedos
Sup33		meio da bola entre duas linhas de jardas	toque a fivela do seu cinto com os dedos
Sup34		traseira da bola na linha de jarda	toque sua cintura com os dedos
Sup35		Time A alcançou a linha necessária (primeira descida)	dedo indicador apontado na direção da linha de fundo do Time B
Sup36		desvantagem em substituição: Time A está fazendo substituição de última hora	punhos fechados com os braços abertos pros lados [S4]
Sup37		time quer a subtração de 10 segundos	toque o relógio, e aponte pra baixo

Sup38		time NÃO quer a subtração de 10 segundos	toque o relógio e dê o sinal de incompleto [S10]
Sup39		lembrete que o Umpire tem responsabilidade de recuperar e posicionar a bola (nos últimos 2 minutos de um tempo)	faça um U com as mãos (dedão e indicador)
Sup40		por favor, me diga quanto tempo falta no período	toque o relógio ou pulso
Sup41		há menos de um minuto pro fim do período	aponte pra baixo com os dois indicadores
Sup42		a bola/carregador da bola não/cruzou a zona neutra	aponte pro chão do lado apropriado da zona neutra (atrás, se não cruzou; à frente, se cruzou)
Sup43		a penalidade vai alcançar primeira descida?	mão aberta com dedos abertos contra o peito
Sup44		a jogada anterior está sendo revista	desenhe um retângulo (tela de TV) usando os dois indicadores

Sup45		aviso de dois minutos	faça um formato de T ao levantar a ponta dos dedos de uma mão até tocar na palma da outra mão na altura do peito
-------	---	-----------------------	--

Sinais Sup11 e Sup12 são primariamente para comunicação entre o referee e o marcador de tempo. Sinais Sup16 a Sup19 são para situações de chute para fora de campo.

Sinais Sup20 a Sup22 são para comunicação com o operador do relógio do estádio. Sinais Sup2 e Sup7 não são mais usados.

25. CÓDIGO DE FALTAS

Por Código:

Código	Falta
APS	Alterar Superfície de Jogo
ATR	Auxílio ao Corredor
BAT	Batida Ilegal
DEH	Segurada, Defesa
DOD	Atraso de Jogo, Defesa
DOF	Offside, Defesa
DOG	Atraso de Jogo, Ataque
DPI-AB	Interferência de Passe de Defesa, Bloq. de Braço
DPI-CO	Interferência de Passe de Defesa, Corte
DPI-GR	Interferência de Passe de Defesa, Segurar e Restringir
DPI-HT	Interferência de Passe de Defesa, Enganchar e Girar
DPI-NPB	Interferência de Passe de Defesa, Não Jogar a Bola
DPI-PTO	Interferência de Passe de Defesa, Atropelar
DSH	Atraso de Jogo, Início do Tempo
DSQ	Desqualificação
ENC	Encroachment (Ataque)
FGT	Briga
FST	Saída Falsa
IBB	Bloqueio Ilegal pelas Costas
IBK	Bloqueio Ilegal Durante um Chute
IBP	Passe Ilegal para Trás
IDP	Jogador Inelegível em Campo Fundo
IFD	Formação Ilegal, Defesa (3 em 1)
IFH	Entrega Ilegal para Frente
IFK	Formação de Free Kick Ilegal
IFP	Passe Ilegal para Frente
IKB	Chute Ilegal de Bola Solta
ILF	Formação Ilegal
ILM	Motion Ilegal
ING	Intentional Grounding
IPN	Numeração Imprópria
IPR	Procedimento Ilegal
ISH	Shift Ilegal
ISP	Snap Ilegal
ITP	Toque Ilegal em Passe para Frente
IUH	Uso Ilegal de Mãos
IWK	Wedge Ilegal em Kickoffs
KCI	Interferência com a Oportunidade de Receber Chute
KIK	Chute Ilegal
KOB	Free Kick Fora de Campo

OBK	Fora de Campo Durante Chute
OFH-GR	Segurada, Ataque, Segurar e Restringir
OFH-HR	Segurada, Ataque, Enganchar e Restringir
OFH-TD	Segurada, Ataque, Derrubar
OFK	Offside, Free Kick
OPI-BK	Interferência de Passe, Ataque, Bloquear
OPI-DT	Interferência de Passe, Ataque, Atropelar
OPI-PK	Interferência de Passe, Ataque, Pick
OPI-PO	Interferência de Passe, Ataque, Empurrar
PF-BBW	Falta Pessoal, Bloqueio Abaixo da Cintura
PF-BOB	Falta Pessoal, Bloqueio Fora de Campo
PF-BSB	Falta Pessoal, Bloqueio Cego Ilegal
PF-BTH	Falta Pessoal, Contato na Cabeça
PF-CHB	Falta Pessoal, Chop Block
PF-CLP	Falta Pessoal, Clipping
PF-FMM	Falta Pessoal, Facemask
PF-HCT	Falta Pessoal, Horse Collar Tackle
PF-HDR	Falta Pessoal, Bater num Recebedor Indefeso
PF-HTF	Falta Pessoal, Mãos no Rosto
PF-HUR	Falta Pessoal, Saltar
PF-ICS	Falta Pessoal, Contato Ilegal com Snapper
PF-LEA	Falta Pessoal, Alavancagem
PF-LHP	Falta Pessoal, Late Hit/Empilhamento
PF-LTO	Falta Pessoal, Late Hit Fora de Campo
PF-OTH	Falta Pessoal, Outros
PF-RFK	Falta Pessoal, Violência ao Chutador (Free Kick)
PF-RTH	Falta Pessoal, Violência ao Holder
PF-RTK	Falta Pessoal, Violência ao Chutador
PF-RTP	Falta Pessoal, Violência ao Passador
PF-SKE	Falta Pessoal, Batida
PF-TGB	Falta Pessoal, Mirar (Ambos)
PF-TGC	Falta Pessoal, Mirar (Coroa)
PF-TGD	Falta Pessoal, Mirar (Indefeso)
PF-TRP	Falta Pessoal, Rasteira
PF-UNR	Falta Pessoal, Violência Desnecessária
RNH	Investida ao Holder
RNK	Investida ao Chutador
SLI	Interferência de Sideline, 5yd
SLM	Interferência de Sideline, 15yd
SLW	Interferência de Sideline, Advertência
SUB	Substituição Ilegal
UC-2PN	Conduta Antidesportiva, Dois Jogadores com Mesmo Número
UC-ABL	Conduta Antidesportiva, Linguagem Abusiva

UC-BCH	Conduta Antidesportiva, Banco
UC-DBS	Conduta Antidesportiva, Mover uma Bola Morta
UC-DEA	Conduta Antidesportiva, Ato Excessivo/Atrasado
UC-FCO	Conduta Antidesportiva, Contato com Árbitro
UC-RHT	Conduta Antidesportiva, Remoção de Capacete
UC-SBR	Conduta Antidesportiva, Simular Receber uma Violência
UC-STB	Conduta Antidesportiva, Spiking/Jogar a Bola
UC-TAU	Conduta Antidesportiva, Provocação (Taunting)
UC-UNS	Conduta Antidesportiva, Outros
UFA	Atos Injustos
UFT	Táticas Injustas

Por Falta

Código	Falta
APS	Alterar Superfície de Jogo
UFA	Atos Injustos
DOG	Atraso de Jogo, Ataque
DOD	Atraso de Jogo, Defesa
DSH	Atraso de Jogo, Início do Tempo
ATR	Auxílio ao Corredor
BAT	Batida Ilegal
IBK	Bloqueio Ilegal Durante um Chute
IBB	Bloqueio Ilegal pelas Costas
FGT	Briga
KIK	Chute Ilegal
IKB	Chute Ilegal de Bola Solta
UC-DEA	Conduta Antidesportiva, Ato Excessivo/Atrasado
UC-BCH	Conduta Antidesportiva, Banco
UC-FCO	Conduta Antidesportiva, Contato com Árbitro
UC-2PN	Conduta Antidesportiva, Dois Jogadores com Mesmo Número
UC-ABL	Conduta Antidesportiva, Linguagem Abusiva
UC-DBS	Conduta Antidesportiva, Mover uma Bola Morta
UC-UNS	Conduta Antidesportiva, Outros
UC-TAU	Conduta Antidesportiva, Provocação (Taunting)
UC-RHT	Conduta Antidesportiva, Remoção de Capacete
UC-SBR	Conduta Antidesportiva, Simular Receber uma Violência
UC-STB	Conduta Antidesportiva, Spiking/Jogar a Bola
DSQ	Desqualificação
ENC	Encroachment (Ataque)
IFH	Entrega Ilegal para Frente
PF-LEA	Falta Pessoal, Alavancagem
PF-HDR	Falta Pessoal, Bater num Recebedor Indefeso
PF-SKE	Falta Pessoal, Batida
PF-BBW	Falta Pessoal, Bloqueio Abaixo da Cintura
PF-BSB	Falta Pessoal, Bloqueio Cego Ilegal
PF-BOB	Falta Pessoal, Bloqueio Fora de Campo
PF-CHB	Falta Pessoal, Chop Block
PF-CLP	Falta Pessoal, Clipping
PF-ICS	Falta Pessoal, Contato Ilegal com Snapper
PF-BTH	Falta Pessoal, Contato na Cabeça
PF-FMM	Falta Pessoal, Facemask
PF-HCT	Falta Pessoal, Horse Collar Tackle
PF-LTO	Falta Pessoal, Late Hit Fora de Campo
PF-LHP	Falta Pessoal, Late Hit/Empilhamento
PF-HTF	Falta Pessoal, Mãos no Rosto

PF-TGB	Falta Pessoal, Mirar (Ambos)
PF-TGC	Falta Pessoal, Mirar (Coroa)
PF-TGD	Falta Pessoal, Mirar (Indefeso)
PF-OTH	Falta Pessoal, Outros
PF-TRP	Falta Pessoal, Rasteira
PF-HUR	Falta Pessoal, Saltar
PF-RTK	Falta Pessoal, Violência ao Chutador
PF-RFK	Falta Pessoal, Violência ao Chutador (Free Kick)
PF-RTH	Falta Pessoal, Violência ao Holder
PF-RTP	Falta Pessoal, Violência ao Passador
PF-UNR	Falta Pessoal, Violência Desnecessária
OBK	Fora de Campo Durante Chute
IFK	Formação de Free Kick Ilegal
ILF	Formação Ilegal
IFD	Formação Ilegal, Defesa (3 em 1)
KOB	Free Kick Fora de Campo
ING	Intentional Grounding
KCI	Interferência com a Oportunidade de Receber Chute
DPI-PTO	Interferência de Passe de Defesa, Atropelar
DPI-AB	Interferência de Passe de Defesa, Bloq. de Braço
DPI-CO	Interferência de Passe de Defesa, Corte
DPI-HT	Interferência de Passe de Defesa, Enganchar e Girar
DPI-NPB	Interferência de Passe de Defesa, Não Jogar a Bola
DPI-GR	Interferência de Passe de Defesa, Segurar e Restringir
OPI-DT	Interferência de Passe, Ataque, Atropelar
OPI-BK	Interferência de Passe, Ataque, Bloquear
OPI-PO	Interferência de Passe, Ataque, Empurrar
OPI-PK	Interferência de Passe, Ataque, Pick
SLM	Interferência de Sideline, 15yd
SLI	Interferência de Sideline, 5yd
SLW	Interferência de Sideline, Advertência
RNK	Investida ao Chutador
RNH	Investida ao Holder
IDP	Jogador Inelegível em Campo Fundo
ILM	Motion Ilegal
IPN	Numeração Imprópria
DOF	Offside, Defesa
OFK	Offside, Free Kick
IFP	Passe Ilegal para Frente
IBP	Passe Ilegal para Trás
IPR	Procedimento Ilegal
FST	Saída Falsa
OFH-TD	Segurada, Ataque, Derrubar

OFH-HR	Segurada, Ataque, Enganchar e Restringir
OFH-GR	Segurada, Ataque, Segurar e Restringir
DEH	Segurada, Defesa
ISH	Shift Ilegal
ISP	Snap Ilegal
SUB	Substituição Ilegal
UFT	Táticas Injustas
ITP	Toque Ilegal em Passe para Frente
IUH	Uso Ilegal de Mãos
IWK	Wedge Ilegal em Kickoffs