



REGRAS INTERNACIONAIS
FLAG FOOTBALL 5X5
2017



NOTAS DO EDITOR E TRADUTORA

O livro de regras de Flag Football 2017 é a quarta revisão desde seu início em 2009. As revisões se tornam menores, mas o Grupo Internacional de Regras continuará se desenvolvendo junto com o nível do jogo.

Alterações e esclarecimentos importantes para 2017 são:

- Não há mais referências às regras do tackle. Este livro de regras é completo e pode ser utilizado independentemente.
- Flags de uma cor, contrastante com todas as cores dos calções darão à defesa uma chance justa de evitar contato.
- O procedimento de cara ou coroa (coin toss) mudou. O vencedor pode escolher começar no primeiro ou no segundo tempo. O lado será determinado pela equipe que não tem a bola.
- O tempo extra (overtime) terá apenas um período (1 série para cada equipe) começando da linha de meio. Depois disso farão disputa de tentativas de conversão (try) para 1 ponto.
- O relógio parará nos 2 minutos finais quando um fumble atingir o chão.
- Infrações de zona neutra (encroachment), sinais desconcertantes e sinalização ilegal de blitz se tornaram faltas em bola morta. Isso evitará que jogadas com faltas pré snap e onde não é claro que se tenha direito de passagem para dar ou não.
- A contagem dos 7 segundos se iniciará no snap
- Atitudes antidesportivas serão aplicadas como falta em bola morta, porque não há efeito sobre a jogada atual.

Houve uma longa discussão sobre penalidades, suas aplicações e como seria mais justo para cada falta. Algumas alterações foram feitas, mas em geral concordou-se que não há regra perfeita. Uma alteração de uma situação pode tornar outra injusta e tudo é muito complexo. As regras do flag não cobrem tudo, mas ser curto e simples é melhor do que ser perfeito.

Algumas alterações foram feitas apenas para ajudar a compreender melhor as regras. Mudanças editoriais foram feitas e interpretações adicionadas. Todas as alterações estão marcadas em amarelo.

O editor agradece pela contribuição de Markus Agebrink (SWE), Erwin Aigner (AUT), Tiberiu Anghelina (ROM), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Roland Frei (SUI), Christian Freund (GER), David Fried (USA), Mariano Gastón Viotto (ARG), Anna Ilina (RUS), Luong Vãn Khánh (VIE), Magnus Lauesgaard (DEN), Mika Lindholm (FIN), Tim Ockendon (GBR), Toni Peltola (FIN), Giane Pessoa (BRA), Alen Potočnik (SLO), Dovi Rabinowitz (ISR), Balázs Ragályi (HUN), Alexandre Roger (FRA), Juan Sanchez (SUI), Guido Schlauri (SUI), Luca Scignani (ITA), Robert StPierre (CAN) and Taichi Yanaka (JPN).

E agradecimentos especiais para Alexandre, Magnus e Martin por ajudar na edição da versão em inglês.

No Brasil tentamos ao máximo substituir os termos em inglês e simplificar a tradução para facilitar o entendimento de alguns conceitos. Para a versão em português meus agradecimentos vão para Ana Luiza Cazarin, Grasiela Gonzaga, Isabelle Tineui, Rennan Salgado e Victoria Guglielmo pela ajuda na interpretação e melhorias para esta versão em português.

Wolfgang Geyer (AUT)

Membro do comitê de regras da IFAF

Giane Pessoa

Tradutora, membra do comitê de regras da IFAF

GUIA DE UTILIZAÇÃO

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

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

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

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

O aspecto mais importante do flag football é evitar contato. Isso faz com que as flags sejam alvo fácil para a defesa, mas em contrapartida permite que sejam retiradas sem maiores impactos.

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

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

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

Ex: [S1] - significa que ao anunciar a penalidade descrita, o árbitro principal fará o sinal S1 que consta na página 37 (Código dos Sinais dos Oficiais) deste livro.



REGRAS INTERNACIONAIS FLAG FOOTBALL 5X5 2017

ESPECIFICAÇÕES DO CAMPO.....	5
REGRA 1 JOGO, CAMPO, BOLA E EQUIPAMENTO.....	6
REGRA 2 DEFINIÇÕES	8
REGRA 3 PERÍODOS E TEMPO	15
REGRA 4 BOLA VIVA, BOLA MORTA.....	18
REGRA 5 SÉRIE DE DESCIDAS	19
REGRA 6 CHUTES.....	20
REGRA 7 DINÂMICA DE JOGO	21
REGRA 8 PONTUAÇÃO.....	25
REGRA 9 CONDUTA DOS JOGADORES.....	27
REGRA 10 APLICAÇÃO DE PENALIDADES.....	29
FILOSOFIA DE APLICAÇÃO	31
REGRA 11 CONDUTA DOS ÁRBITROS.....	32
RESUMO DE PENALIDADES	35
CÓDIGOS DOS SINAIS DE ARBITRAGEM	37
INTERPRETAÇÕES.....	38

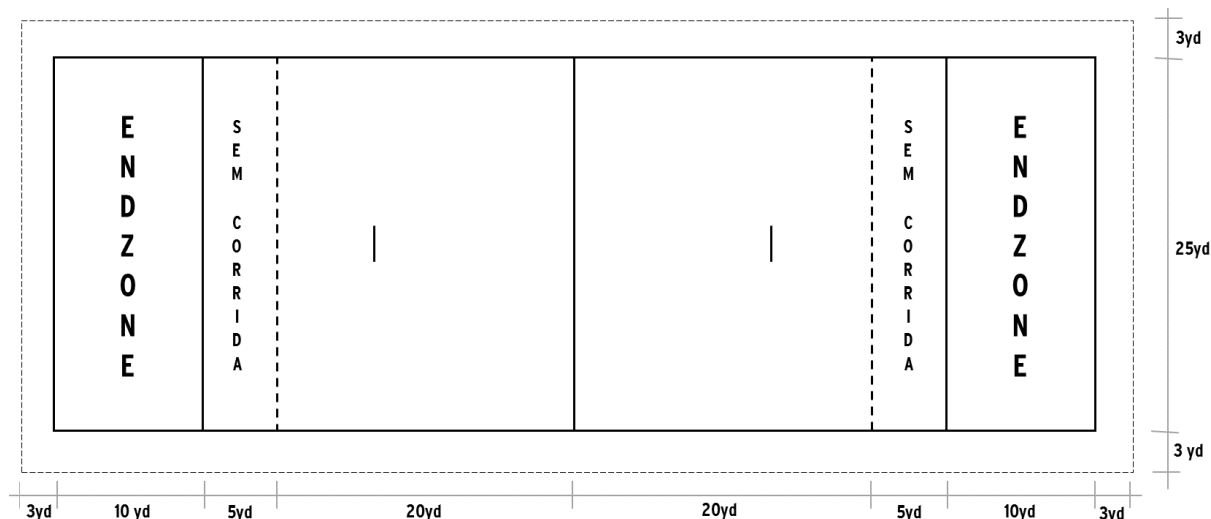
ESPECIFICAÇÕES DO CAMPO

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

DIMENSÕES DO CAMPO

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

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



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

As linhas *no running* (sem corrida) devem ser pontilhadas. O local para a tentativa de 2 pontos deve ser marcado a 12 jardas (11,00 m) da linha de gol e no meio da largura do campo com 1 jarda (0,90 m) de comprimento.

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

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

As dimensões do campo podem ser alteradas devido à idade dos atletas ou ao local do jogo. Comprimento (excluindo zonas finais) pode ser reduzido para um mínimo de 40 jardas (36,60 m) ou aumentado até um máximo de 60 jardas (54,90 m), End zones podem ser reduzidas para um mínimo de 8 jardas (7,30 m) e a largura pode ser reduzida a um mínimo de 20 j (18,30 m) ou alargada a um máximo de 30 jardas (27,45 m). A área de segurança não pode ser alterada. O campo deve ser sempre reduzido/aumentado proporcionalmente.

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

EQUIPAMENTOS DE CAMPO

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

Marcadores em disco podem ser colocados nas intersecções das linhas laterais com a linha do meio e linhas de *no running*.

Um marcador de descidas deve ser operado 2 jardas do lado de fora da linha lateral. Um placar visível de pontuação deve ser operado próximo campo (não é obrigatório).

REGRA 1 | JOGO, CAMPO, BOLA E EQUIPAMENTO

R1| SEÇÃO 1 | DISPOSIÇÕES GERAIS

R1 | S1 | ARTIGO 1. O JOGO

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

A lista das equipes consiste no máximo de **12 jogadores** (5 no campo com 7 suplentes). As equipes podem jogar com um mínimo de **4 jogadores**. Se menos de 4 jogadores estiverem disponíveis, será declarado W.O.

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

R1 | S1 | ARTIGO 2. EQUIPE VENCEDORA E PONTUAÇÃO FINAL

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

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

R1 | S1 | ARTIGO 3. SUPERVISÃO

O jogo deve ser supervisionado por dois ou mais árbitros.

R1 | S1 | ARTIGO 4. CAPITÃES DE EQUIPE E TREINADORES

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

R1| SEÇÃO 2 | A BOLA

R1 | S2 | ARTIGO 1. ESPECIFICAÇÕES

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

R1 | S2 | ARTIGO 2. TAMANHOS ESPECIAIS

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

R1 | SEÇÃO 3 | EQUIPAMENTO**R1 | S3 | ARTIGO 1. EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS**

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

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

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

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

D. Todos os jogadores devem usar um **protetor bucal de uma cor visível** e com nenhuma parte que se destaque mais de 0,5 polegada (1,25 cm) para fora da boca.

R1 | S3 | ARTIGO 2. EQUIPAMENTOS ILEGAIS

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

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

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

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

E. Joias devem ser removidas ou cobertas completamente.

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

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

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

R1 | S3 | ARTIGO 3. CERTIFICAÇÃO DOS TREINADORES

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

REGRA 2 | DEFINIÇÕES

R2| SEÇÃO 1 | ÁREAS E LINHAS

R2 | S1 | ARTIGO 1. O CAMPO

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

R2 | S1 | ARTIGO 2. CAMPO DE JOGO

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

R2 | S1 | ARTIGO 3. ZONAS FINAIS (END ZONES)

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

R2 | S1 | ARTIGO 4. ZONAS SEM CORRIDA (NO-RUNNING ZONE)

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

R2 | S1 | ARTIGO 5. LINHAS DE GOL (GOAL LINES)

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

R2 | S1 | ARTIGO 6. LINHA DO MEIO

No centro, entre as duas linhas de gol fica a linha do meio, para ganhar uma nova série é necessário a bola passar o meio da linha do meio.

R2 | S1 | ARTIGO 7. DENTRO DE CAMPO, FORA DE CAMPO

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

R2 | S1 | ARTIGO 8. ÁREA TÉCNICA

A área técnica das equipes está além da área de segurança e entre as linhas das zonas sem corrida por toda a lateral do campo.

R2 | SEÇÃO 2 | DESIGNAÇÕES DA EQUIPE E JOGADORES**R2 | S2 | ARTIGO 1. ATAQUE E DEFESA**

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

A equipe adversária é considerada a equipe de defesa.

R2 | S2 | ARTIGO 2. SNAPPER

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

R2 | S2 | ARTIGO 3. QUARTERBACK

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

R2 | S2 | ARTIGO 4. PASSADOR

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

R2 | S2 | ARTIGO 5. CORREDOR (OU CARREGADOR DA BOLA)

O corredor é o jogador de posse da bola viva.

R2 | S2 | ARTIGO 6. BLITZER

Blitzer é o jogador defensivo que se **alinha com todas as partes de seu corpo** a 7 jardas ou mais da linha de scrimmage no momento do snap e corre em direção ao quarterback imediatamente após o snap.

Blitzers podem obter direito de passagem se levantarem uma mão claramente acima da cabeça pelo menos no último segundo antes do snap. Um jogador que sinalizou não é obrigado a fazer a blitz e é permitido fazer blitz mesmo sem sinalizar.

A corrida precisa ser rápida e diretamente próximo ao local onde o quarterback recebeu o snap. Se um blitzer está dando um sinal inválido, correndo lentamente, visando outro ponto ou muda sua direção durante a corrida, ele perde o direito de passagem.

R2 | S2 | ARTIGO 7. JOGADOR FORA DE CAMPO

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

R2 | S2 | ARTIGO 8. JOGADOR DESQUALIFICADO

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

R2 | S2 | ARTIGO 9. EQUIPE DA CASA

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

R2| SEÇÃO 3 | DESCIDA, SCRIMMAGE E CLASSIFICAÇÃO DE JOGADAS**R2 | S3 | ARTIGO 1. DESCIDA (DOWN)**

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

R2 | S3 | ARTIGO 2. LINHA DE SCRIMMAGE (LOS)

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

R2 | S3 | ARTIGO 3. JOGADA DE PASSE

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

R2 | S3 | ARTIGO 4. JOGADA DE CORRIDA

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

R2| SEÇÃO 4 | A BOLA – VIVA OU MORTA**R2 | S4 | ARTIGO 1. BOLA VIVA**

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

R2 | S4 | ARTIGO 2. BOLA MORTA

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

R2 | S4 | ARTIGO 3. QUANDO A BOLA ESTÁ PRONTA PARA JOGAR

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

R2| SEÇÃO 5 | PARA FRENTE, ALÉM E MAIOR AVANÇO**R2 | S5 | ARTIGO 1. PARA FRENTE, ALÉM**

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

R2 | S5 | ARTIGO 2. MAIOR AVANÇO

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

R2| SEÇÃO 6 | PONTOS (SPOTS)**R2 | S6 | ARTIGO 1. PONTO DE APLICAÇÃO**

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

R2 | S6 | ARTIGO 2. PONTO DE BOLA MORTA

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

R2 | S6 | ARTIGO 3. PONTO DA FALTA

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

R2 | S6 | ARTIGO 4. PONTO FORA DE CAMPO

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

R2| SEÇÃO 7 | FALTA, PENALIDADE E VIOLAÇÃO**R2 | S7 | ARTIGO 1. FALTA**

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

R2 | S7 | ARTIGO 2. PENALIDADE

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

R2 | S7 | ARTIGO 3. VIOLAÇÃO

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

R2 | S7 | ARTIGO 4. PERDA DE DESCIDA

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

R2| SEÇÃO 8 | SHIFT, MOTION**R2 | S8 | ARTIGO 1. SHIFT**

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

R2 | S8 | ARTIGO 2. MOTION

O motion é uma mudança de posição por um jogador ofensivo após a bola estar pronta para jogo e antes do snap.

R2 | SEÇÃO 9 | MANUSEIO DA BOLA**R2 | S9 | ARTIGO 1. HANDOFF (OU ENTREGA)**

Handoff é uma entrega da bola feita com sucesso de um jogador para outro sem ser por um passe. Um fake handoff é uma efetiva simulação de entrega da bola a um jogador próximo. Um passe fake (curto, toss ou pump) não é um fake handoff.

R2 | S9 | ARTIGO 2. PASSE

Um passe é qualquer ato intencional de lançar a bola em qualquer direção. Se inicia no momento em que uma bola controlada firmemente é solta durante um movimento intencional da mão ou do braço.

Um passe continua a ser um passe até que seja capturado ou interceptado por um jogador ou a bola se torne morta.

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

R2 | S9 | ARTIGO 3. FUMBLE

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

R2 | S9 | ARTIGO 4. POSSE

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

R2 | S9 | ARTIGO 5. BATTING OU TIP

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

R2 | S9 | ARTIGO 6. CHUTE

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

R2 | SEÇÃO 10 | PASSES**R2 | S10 | ARTIGO 1. PASSE PARA FRENTE E PARA TRÁS**

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

R2 | S10 | ARTIGO 2. CRUZAR A LINHA DE SCRIMMAGE

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

R2 | S10 | ARTIGO 3. RECEPÇÃO, INTERCEPTAÇÃO

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

R2 | S10 | ARTIGO 4. SACK

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

R2 | SEÇÃO 11 | SEGURADA, OBSTRUÇÃO, CONTATO E TACKLE**R2 | S11 | ARTIGO 1. SEGURADA (HOLDING)**

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

R2 | S11 | ARTIGO 2. OBSTRUÇÃO

Obstrução é **impedir a passagem** de um adversário **sem contato físico** movendo-se em seu caminho. Um jogador ofensivo se movendo entre um jogador de defesa e o corredor ou na direção do blitz está obstruindo. Um jogador parado (com o direito de lugar) não está obstruindo, mesmo que ele esteja entre o corredor e o adversário, ou até mesmo na frente do blitz.

R2 | S11 | ARTIGO 3. CONTATO

Contato é tocar o adversário com impacto. Tocar sem efeito não é considerado contato.

R2 | S11 | ARTIGO 4. ARRANCADA DE FLAG

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

R2 | S11 | ARTIGO 5. PROTEÇÃO DE FLAG

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

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

R2 | SEÇÃO 12 | PULO, MERGULHO, GIRO**R2 | S12 | ARTIGO 1. PULO**

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

R2 | S12 | ARTIGO 2. MERGULHO

Mergulho é a tentativa do corredor de evitar uma arrancada de flag projetando seu tronco à frente com ou sem salto.

R2 | S12 | ARTIGO 3. GIRO

Giro é a tentativa do corredor de evitar uma arrancada de flag girando seu corpo no eixo vertical. Giro é legal.

R2 | SEÇÃO 13 | DIREITO DE LUGAR (DDL), DIREITO DE PASSAGEM (DDP)**R2 | S13 | ARTIGO 1. DIREITO DE LUGAR**

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

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

R2 | S13 | ARTIGO 2. DIREITO DE PASSAGEM

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

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

REGRA 3 | PERÍODOS E TEMPO

R3| SEÇÃO 1 | INÍCIO DE CADA PERÍODO

R3 | S1 | ARTIGO 1. PRIMEIRO TEMPO

Cada equipe deve designar no máximo 2 técnicos e 2 capitães ao árbitro principal.

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

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

Não há kickoffs.

R3 | S1 | ARTIGO 2. SEGUNDO TEMPO

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

R3 | S1 | ARTIGO 3. PERÍODOS EXTRAS (OVERTIME)

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

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

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

C. Timeouts não serão concedidos.

D. O primeiro período extra cada time terá uma série de quatro tentativas para pontuar a partir da linha de meio. Se a defesa pontuar na tentativa do adversário (exceto num ponto extra) não é concedida uma nova tentativa e a equipe que pontuou é considerada a vencedora.

E. Cada equipe mantém a bola durante uma série até pontuar, incluindo os pontos extras (1 ou 2) ou falha em pontuar. A bola continua viva depois de uma mudança de posse de bola até que seja declarada morta; a série termina mesmo que haja uma segunda mudança de posse.

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

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

G. A equipe que marcar maior número de pontos **durante o tempo regulamentar e períodos extras** será declarada a vencedora.

R3 | S1 | ARTIGO 4. CRITÉRIOS DE DESEMPATE EM CAMPEONATO

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

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

R3| SEÇÃO 2 | TEMPO DE JOGO**R3 | S2 | ARTIGO 1. TEMPO DE JOGO E INTERVALO**

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

R3 | S2 | ARTIGO 2. EXTENSÃO DOS PERÍODOS

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

R3 | S2 | ARTIGO 3. DISPOSITIVOS DE TEMPO

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

R3 | S2 | ARTIGO 4. QUANDO SE INICIA O RELÓGIO

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

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

R3 | S2 | ARTIGO 5. QUANDO O RELÓGIO PARA

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

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

- A.** Quando há conquista de primeira descida, assim como troca de posse de bola;
- B.** Quando acontecer uma penalidade;
- C.** Quando a bola ou o jogador sair de campo;
- D.** Quando um passe ou fumble tocam o chão;
- E.** Quando ocorrer pontuação;
- F.** Quando um pedido de tempo é concedido.

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

R3 | SEÇÃO 3 | TIMEOUTS**R3 | S3 | ARTIGO 1. COMO ACONTECE**

O árbitro deverá declarar um tempo quando ele suspende o jogo por qualquer motivo. Cada tempo será descontado de uma das duas equipes ou designado como um tempo dos árbitros. [S3]

R3 | S3 | ARTIGO 2. TIMEOUTS POR EQUIPES

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

R3 | S3 | ARTIGO 3. TIMEOUT POR LESÃO

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

R3 | S3 | ARTIGO 4. PERÍODO DE TIMEOUTS

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

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

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

R3 | S3 | ARTIGO 5. NOTIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS

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

REGRA 4 | BOLA VIVA, BOLA MORTA

R4| SEÇÃO 1 | BOLA VIVA – BOLA MORTA

R4 | S1 | ARTIGO 1. BOLA MORTA SE TORNA VIVA

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

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

R4 | S1 | ARTIGO 2. BOLA VIVA SE TORNA MORTA

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

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

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

REGRA 5 | SÉRIE DE DESCIDAS

R5| SEÇÃO 1 | QUANDO CONCEDER UMA SÉRIE

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

Uma nova série é concedida ao time de ataque se:

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

B. Se uma penalidade aceita conceder uma primeira descida.

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

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

R5| SEÇÃO 2 | DESCIDA E POSSE APÓS UMA PENALIDADE

R5 | S2 | ARTIGO 1. PENALIDADE ANTES DE TROCA DE POSSE

Se uma penalidade ocorre durante uma descida, antes de qualquer mudança de posse de bola, a bola pertence ao ataque e a descida deve ser repetida, a menos que a penalidade também envolva a perda de descida ou conceda uma primeira descida.

R5 | S2 | ARTIGO 2. PENALIDADE APÓS A TROCA DE POSSE

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

R5 | S2 | ARTIGO 3. PENALIDADE DECLINADA

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

R5 | S2 | ARTIGO 4. PENALIDADE ENTRE DESCIDAS

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

R5 | S2 | ARTIGO 5. PENALIDADE POR AMBAS AS EQUIPES

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

REGRA 6 | CHUTES

R6| SEÇÃO 1 | CHUTANDO

R6 | S1 | ARTIGO 1. CHUTE ILEGAL

Um corredor não deve chutar **intencionalmente** a bola. Chute é considerado falta e torna a bola morta.

DA 6-1-1-I

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

REGRA 7 | DINÂMICA DE JOGO

R7| SEÇÃO 1 | A LINHA DE SCRIMMAGE (LOS)

R7 | S1 | ARTIGO 1. PRONTO PARA JOGAR

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

NOTA O árbitro deve interromper a jogada quando não estiver pronto para acompanhá-la e repetir a descida.

PENALIDADE A BOLA PERMANECE MORTA, 5 JARDAS, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S19].

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

PENALIDADE A BOLA PERMANECE MORTA, 5 JARDAS, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE [S21].

R7 | S1 | ARTIGO 2. COMEÇANDO COM UM SNAP

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

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

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

PENALIDADE A BOLA PERMANECE MORTA, 5 JARDAS, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S19].

R7 | S1 | ARTIGO 3. REQUISITOS OFENSIVOS

Não há número mínimo de jogadores na linha de scrimmage.

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

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

PENALIDADE A BOLA PERMANECE MORTA, 5 JARDAS, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S19].

C. Todos os jogadores da equipe atacante devem parar e permanecer nessa posição por pelo menos 1 segundo antes que a bola seja colocada em jogo.

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

E. O quarterback não pode correr com a bola além da linha de scrimmage, a menos que, após um passe, ela volte para ele depois de ter sido tocada por outro jogador. **DA 7-1-3-I a III**

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

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

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

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

R7 | S1 | ARTIGO 4. REQUISITOS DEFENSIVOS

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

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

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

D. Até 2 blitzers podem pedir o direito de passagem. **Se um blitzer está dando um sinal inválido ou se mais de 2 jogadores mantiverem sua mão erguida simultaneamente é considerado um sinal ilegal. DA 7-1-4-II a IV**

E. Um jogador que está a menos de 7 jardas da linha de scrimmage não pode levantar a mão para simular uma blitz. **DA 7-1-4-V**

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

F. **Todos os blitzers estão autorizados a cruzar a linha de scrimmage enquanto a bola está viva e antes do quarterback soltar a bola.** Todos os outros jogadores de defesa devem ficar para trás da linha de scrimmage até que o quarterback tenha lançado um passe, a bola tenha sido entregue, ou haja fake de entrega de bola. (R2-S2-A6)

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

R7 | S1 | ARTIGO 5. ENTREGANDO A BOLA

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

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

B. O snapper não pode receber um handoff para a frente.

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

R7 | SEÇÃO 2 | PASSES E FUMBLES**R7 | S2 | ARTIGO 1. PASSAR PARA TRÁS**

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

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

R7 | S2 | ARTIGO 2. PASSE COMPLETO

Qualquer passe ou fumble recebido por um jogador elegível, com pelo menos um dos pés dentro de campo é completo e a jogada prossegue, a menos que seja dentro da zona final adversária ou se o jogador que recuperar a bola seja da mesma equipe que sofreu o fumble. **DA 7-2-2-I a VII**

R7 | S2 | ARTIGO 3. PASSE INCOMPLETO

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

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

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

R7 | S2 | ARTIGO 4. FUMBLE

Quando acontece um fumble e a bola toca o chão ou é **tocada** por um jogador da mesma equipe que carregava a bola, ela se torna morta e pertence à equipe com a última posse, no ponto onde ocorreu o fumble. **DA 7-2-4-I**

R7 | S2 | ARTIGO 5. TOQUE ILEGAL

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

Nenhum jogador de ataque que sai dos limites do campo por vontade própria pode receber um passe. Se um jogador de ataque é forçado a sair dos limites e retorna imediatamente para o campo de jogo ou na zona final, ele ainda é elegível.

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

R7 | SEÇÃO 3 | PASSE PARA FRENTE**R7 | S3 | ARTIGO 1. PASSE LEGAL PARA FRENTE**

Um time pode executar **um** passe para frente a cada descida, desde que este seja feito atrás da linha de scrimmage. **DA 7-3-1-I a IV**

R7 | S3 | ARTIGO 2. PASSE ILEGAL PARA FRENTE

Um passe para frente é ilegal:

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

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

R7 | S3 | ARTIGO 3. INTERFERÊNCIA DE PASSE

As regras de interferência de passe aplicam-se apenas durante descidas nas quais um passe legal para frente além da linha de scrimmage seja completo ou incompleto. **Contato físico é necessário para estabelecer interferência.**

Interferência de passe é o contato que atrapalha um jogador adversário **enquanto a bola está no ar**. É de responsabilidade dos jogadores de defesa evitar os adversários. Não é interferência de passe quando dois ou mais jogadores elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e de boa-fé de tocar, bater ou pegar um passe. Os jogadores elegíveis de ambos os times têm direitos iguais em relação a bola.

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

NOTA Contato com impacto antes que o passe seja lançado ou enquanto a bola ainda não tenha cruzado a linha de scrimmage é considerado falta de contato ilegal (R9-S1-A1).

REGRA 8 | PONTUAÇÃO

R8| SEÇÃO 1 | VALORES

R8 | S1 | ARTIGO 1. JOGADAS DE PONTUAÇÃO

O valor de cada jogada de pontuação é:

TOUCHDOWN - 6 Pontos [S5]

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

CONVERSÃO DA LINHA DE 12 JARDAS – 2 pontos [S5]

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

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

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

R8| SEÇÃO 2 | TOUCHDOWN

R8 | S2 | ARTIGO 1. COMO PONTUAR

Um touchdown deve ser marcado quando:

- A. A bola** ultrapassa a linha de gol adversária em posse de um corredor.
- B.** Um jogador recebe um passe dentro da zona final adversária.

R8| SEÇÃO 3 | CONVERSÃO

R8 | S3 | ARTIGO 1. COMO PONTUAR

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

B. Se a defesa pontuar um touchdown após uma troca de posse, o valor será 2 pontos. Se o ataque pontuar um safety após a troca de posse, o valor será 1 ponto.

R8| SEÇÃO 4 | OPORTUNIDADE DE PONTUAR

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

A. A bola deve ser colocada em jogo pelo time que marcou um touchdown de 6 pontos. Se um touchdown acontece com o tempo expirado, a conversão deve acontecer. A equipe decide se tentará para 1 ou 2 pontos antes da bola ser declarada pronta para jogar.

B. A conversão começa quando a bola está pronta para jogar.

C. O snap será do meio entre as linhas laterais na linha de 5 jardas do adversário (1 ponto) ou da linha de 12 jardas (2 pontos).

D. A tentativa acaba quando a equipe pontua ou a bola é considerada morta pela regra.

E. Penalidades podem exigir repetição da conversão, pontuação automática ou encerram a tentativa.

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

R8 | S4 | ARTIGO 2. PRÓXIMA JOGADA

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

R8 | SEÇÃO 5 | SAFETY**R8 | S5 | ARTIGO 1. COMO PONTUAR**

É um safety quando:

A. A bola se torna morta atrás da linha de gol, com exceção de: um passe incompleto vindo de fora da zona final, e o defensor daquela linha de gol é responsável pela bola estar lá.

B. Uma falta que deixe a bola morta e pronta para jogo sobre ou atrás da linha de gol da equipe infratora. DA 8-4-1-I a IV

NOTA Válido apenas para faltas com penalidade no spot da falta (Exemplo: proteção de flag). Faltas que são aplicadas a partir do ponto básico (linha de scrimmage), devem seguir o princípio de “metade da distância para o gol”.

C. Após uma interceptação, o jogador com a posse de bola voltar intencionalmente para sua enzone e lá a bola se tornar morta.

R8 | S5 | ARTIGO 2. PRÓXIMA JOGADA

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

R8 | SEÇÃO 6 | TOUCHBACK**R8 | S6 | ARTIGO 1. QUANDO OCORRE**

É um touchback quando:

A. A bola se torna morta dentro da endzone (com exceção de: um passe incompleto vindo de fora da zona final) e a equipe de ataque daquela linha de gol é a responsável por a bola estar lá.

B. Se um jogador de defesa intercepta um passe entre sua linha de 5 jardas e sua linha de gol e o ímpeto original (momentum) levá-lo para dentro da end zone.

R8 | S6 | ARTIGO 2. PRÓXIMA JOGADA

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

REGRA 9 | CONDUTA DOS JOGADORES

R9| SEÇÃO 1 | FALTAS POR CONTATO

R9 | S1 | ARTIGO 1. INICIANDO O CONTATO

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

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

**PENALIDADE 10 JARDAS A PARTIR DO PONTO BÁSICO. PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA PARA FALTAS DA DEFESA. [S38]
DA 9-1-1-R-I a VIII, DA 9-1-1-B-I a XIV**

R9 | S1 | ARTIGO 2. MIRANDO UM Oponente

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

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

R9 | S1 | ARTIGO 3. INTERFERÊNCIA DE JOGO

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

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

R9| SEÇÃO 2 | FALTAS SEM CONTATO

R9 | S2 | ARTIGO 1. ATOS ANTI-DESPORTIVOS

- A. Uso de linguagem abusiva, ameaçadora ou obscena ou gestos, ou se envolver em tais atos que provocam má conduta ou são humilhantes. **DA 9-2-1-I**
- B. Se um jogador não devolver a bola para o próximo ponto, nem a deixar perto do local de bola morta.
- C. Se um jogador não devolve imediatamente uma flag retirada ou não a deixa no local ou próximo de onde foi retirada. Os jogadores devem preferir sempre devolver a flag para o adversário.

PENALIDADE 10 JARDAS, APLICADA NO PONTO DE BOLA MORTA, ADMINISTRADO COMO FALTA EM BOLA MORTA. [S27]

R9 | S2 | ARTIGO 2. ATOS DESLEAIS

A. Nenhum jogador pode obstruir um adversário.

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

B. Nenhum jogador com a posse da bola deve saltar ou mergulhar.

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

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

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

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

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

E. Nenhum jogador deve chutar **intencionalmente** um passe. Esta falta não altera o status do passe.

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

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

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

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

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

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

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

R9 | SEÇÃO 3 | SUBSTITUIÇÕES**R9 | S3 | ARTIGO 1. PROCEDIMENTOS DE SUBSTITUIÇÃO**

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

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

PENALIDADE 5 JARDAS, COM O PONTO DE FALTA NA LINHA DE SCRIMMAGE, APLICADA DA LINHA DE SCRIMMAGE. [S22]

REGRA 10 | APLICAÇÃO DE PENALIDADES

R10| SEÇÃO 1 | GERAL

R10 | S1 | ARTIGO 1. FALTAS OSTENSIVAS

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

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

R10 | S1 | ARTIGO 2. TÁTICAS DESLEAIS

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

R10| SEÇÃO 2 | PENALIDADES CONCLUÍDAS

R10 | S2 | ARTIGO 1. COMO E QUANDO É CONCLUÍDA

A penalidade é concluída quando é aceita, declinada ou cancelada. Qualquer penalidade pode ser declinada por um capitão ou treinador, mas um jogador desclassificado deve deixar o jogo. Quando uma falta é cometida, a penalidade deve ser concluída antes que a bola seja declarada pronta para jogar.

Somente capitães e técnicos podem perguntar para os oficiais sobre esclarecimentos de regra.

R10 | S2 | ARTIGO 2. SIMULTÂNEA COM O SNAP

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

R10 | S2 | ARTIGO 3. PENALIDADES DE BOLA VIVA PELO MESMO TIME

Quando duas ou mais faltas de bola viva cometidas pela mesma equipe são relatadas pelos oficiais, o árbitro deve explicar cada uma delas ao capitão da outra equipe para que esse escolha uma das penalidades.

R10 | S2 | ARTIGO 4. FALTAS QUE SE ANULAM (OFFSET)

Se faltas de bola viva de ambas as equipes são relatados para o árbitro, as faltas se anulam e a descida é repetida.

EXCEÇÕES:

1. Quando há mudança de posse de equipe durante uma descida, se o time que detém a posse não cometeu falta antes de recuperar a bola, então poderá declinar as faltas que se anulam e manter a posse após aplicar a penalidade por sua falta.
2. Quando uma falta de bola viva é considerada como uma falta de bola morta, as faltas são aplicadas em ordem de ocorrência. **DA 10-2-4-I a IV**

R10 | S2 | ARTIGO 5. PENALIDADES E BOLA MORTA

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

R10 | S2 | ARTIGO 6. PENALIDADES NOS INTERVALOS

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

R10 | SEÇÃO 3 | PROCEDIMENTOS DE APLICAÇÃO**R10 | S3 | ARTIGO 1. PONTO BÁSICO**

O ponto básico é a linha de scrimmage.

EXCEÇÕES:

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

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

R10 | S3 | ARTIGO 2. PROCEDIMENTOS

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

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

Faltas de bola morta cometidas pelas duas equipes são canceladas e a descida conta.

Faltas durante ou depois de um touchdown ou conversão:

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

DA 10-3-2-I a VIII

R10 | S3 | ARTIGO 3. APLICAÇÃO DE MEIA DISTÂNCIA (PARA O GOL)

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

DA 10-3-3-I a III

FILOSOFIA DE APLICAÇÃO

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

Faltas antes do snap mantêm a bola morta e são aplicadas no ponto de bola morta (linha de scrimmage)
Snap ilegal, atraso de jogo, encroachment, saída falsa, sinais desconcertantes, sinal de blitz ilegal.

Faltas técnicas são aplicadas da linha de scrimmage

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

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

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

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

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

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

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

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

Atitudes antidesportivas serão aplicadas do ponto de bola morta.

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

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

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

REGRA 11 | CONDUTA DOS ÁRBITROS

R11 | SEÇÃO 1 | DEVERES GERAIS

R11 | S1 | ARTIGO 1. JURISDIÇÃO DOS OFICIAIS

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

R11 | S1 | ARTIGO 2. NÚMERO DE OFICIAIS

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

R11 | S1 | ARTIGO 3. RESPONSABILIDADES

A. Cada árbitro é responsável por saber o número da descida, quantidade de timeouts, declarar a bola morta, determinar pontuações e faltas utilizando sinais apropriados e domínio nas regras do jogo.

B. Todos os árbitros são responsáveis pelas decisões envolvendo aplicação das regras, sua interpretação ou aplicação de penalidades.

C. Cada árbitro deve portar um marcador e anotar cada falta que observar.

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

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

R11 | S1 | ARTIGO 4. EQUIPAMENTOS

Árbitros devem vestir um uniforme estabelecido pelo atual Manual de Arbitragem de Flag Football. Os equipamentos incluem: um apito, um marcador para indicar faltas e informações importantes sobre o campo, um cartão de jogo para anotar as faltas e um contador de descidas.

R11| SEÇÃO 2 | ÁRBITRO PRINCIPAL / REFEREE (R)**R11 | S2 | ARTIGO 1. POSIÇÃO**

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

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

R11 | S2 | ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

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

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

C. O árbitro principal tem jurisdição sobre o equipamento do jogador.

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

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

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

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

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

R11| SEÇÃO 3 | JUIZ DE LINHA / LINESMAN (LM)**R11 | S3 | ARTIGO 1. POSIÇÃO**

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

R11 | S3 | ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

A. O juiz de linha é responsável pela operação do marcador de descidas. Ele instrui o assistente que opera o marcador de descidas fora da linha lateral, em frente à cabine de imprensa. O marcador de descidas marca a posição da bola.

B. O juiz de linha vai contar o número de jogadores do ataque e mantém a contagem de descidas.

C. O juiz de linha tem jurisdição sobre a linha de scrimmage e sua linha lateral.

D. Quando a bola cruza a linha de scrimmage do seu lado do campo, é responsável pela jogada em volta da bola. O juiz de linha indica o progresso para frente do seu lado para o árbitro principal.

R11 | SEÇÃO 4 | JUIZ DE CAMPO / FIELD JUDGE (FJ)**R11 | S4 | ARTIGO 1. POSIÇÃO**

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

R11 | S4 | ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

A. Numa equipe de 3 oficiais, o juiz de campo é responsável por fazer a contagem de 25 segundos e contar o número de timeouts restantes.

B. O juiz de campo vai contar o número de jogadores de defesa.

C. O juiz de campo tem jurisdição sobre sua linha lateral.

D. Quando a bola cruza a linha de scrimmage do seu lado do campo, é responsável pela jogada em volta da bola. O juiz de campo determina avanço para a frente do seu lado para o árbitro principal.

R11 | SEÇÃO 5 | JUIZ DE LATERAL / SIDE JUDGE (SJ)**R11 | S5 | ARTIGO 1. POSIÇÃO**

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

R11 | S5 | ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

A. O juiz de **lateral** (em um grupo de 4 árbitros) é responsável por cronometrar o jogo ou supervisionar o operador do cronômetro de jogo.

B. O juiz de **lateral** deve contar o número de jogadores de defesa.

C. O juiz de **lateral** é responsável por observar os recebedores em rotas de profundidade, observa os passes longos e o local da bola na sua área. Indica o progresso para frente em jogadas de profundidade ao árbitro principal.

RESUMO DE PENALIDADES

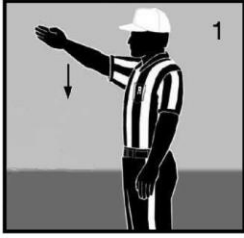

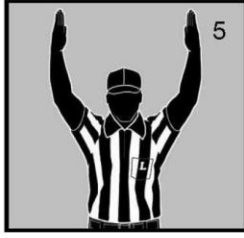
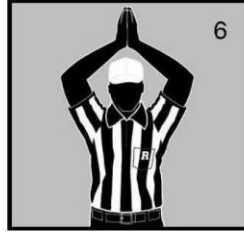
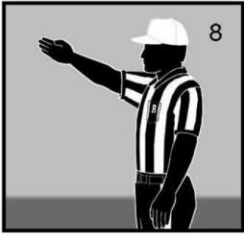
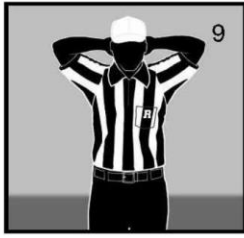

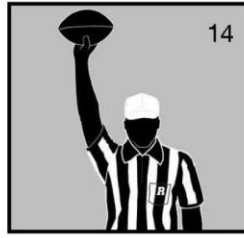

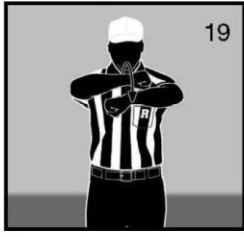
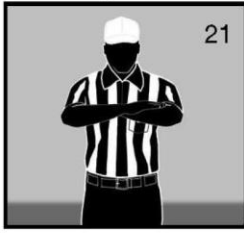
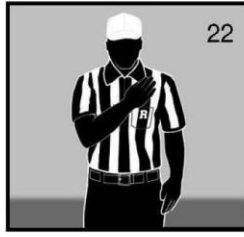
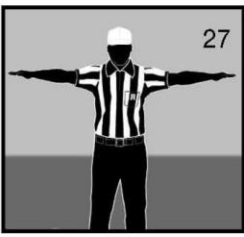
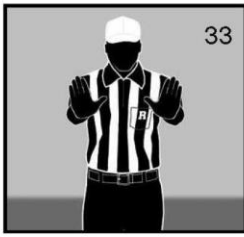
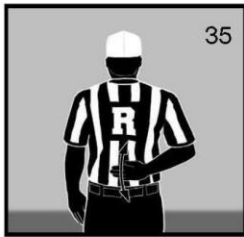
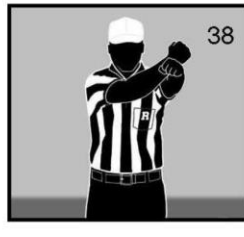


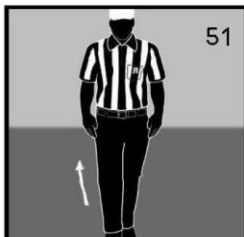
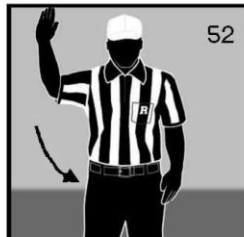
LEGENDA: O representa o sinal do árbitro; R-S-A são regra, seção e artigo, respectivamente; E refere-se ao ponto de aplicação.

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

PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA (AFD)	0	R-S-A	E
Interferência de passe da defesa [também 10 jardas]	33	7-3-3	BS
Contato ilegal da defesa [também 10 jardas]	38	9-1-1	BS
Mirar da defesa [também 10 jardas]	38	9-1-2	BS
Interferência de jogo da defesa [também 10 jardas]	38	9-1-3	BS
PERDA DE DESCIDA			
Atraso de passe	21	7-1-3	SL
Toque ilegal	9	7-2-4	SL
Passe para trás ilegal [perda de 5 jardas]	35	7-2-1	SF
Passe para frente ilegal [perda de 5 jardas]	35	7-3-2	SF
Pulo ou mergulho [perda de 5 jardas]	51	9-2-2	SF
Proteção de flag [perda de 5 jardas]	52	9-2-2	SF
Interferência de passe ofensiva [perda de 10 jardas]	33	7-3-3	BS
PERDA DE 5 JARDAS			
Chute ilegal por um corredor	19	6-1-1	DB
Snap ilegal	19	7-1-1	DB
Atraso de jogo	21	7-1-1	DB
Encroachment, saída falsa, shift ilegal	19	7-1-4	DB
Motion ilegal, corrida ilegal	19	7-1-3	SL
Offside, blitz ilegal	18	7-1-4	SL
Sinais desconcertantes, encroachment, sinalização ilegal de blitz	18	7-1-4	DB
Handoff ilegal	19	7-1-5	SL
Passe para trás ilegal [perda de descida]	35	7-2-1	SL
Passe para frente ilegal [perda de descida]	35	7-3-2	SL
Obstrução	43	9-2-2	SL
Pulo ou mergulho [perda de descida]	51	9-2-2	SF
Proteção de flag [perda de descida]	52	9-2-2	SF
Retirada ilegal de flag	52	9-2-2	BS
Chute ilegal de passe	19	9-2-2	BS
Participação ilegal	28	9-2-2	BS
Interferência de sideline	27	9-2-2	SL
Substituição ilegal	19	9-3-1	SL

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

CÓDIGOS DOS SINAIS DE ARBITRAGEM

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

INTERPRETAÇÕES

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

DA 1-3-2 | EQUIPAMENTOS ILEGAIS

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

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

AR 3-2-4 | TEMPO DE JOGO

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

DECISÃO Relógio deve ser reativado no snap.

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

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

III. Em um jogo acirrado com 4 minutos restantes no relógio, o ataque faz repetidos atrasos de jogo de propósito para consumir tempo.

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

NOTA Se a equipe continuar a consumir tempo com táticas injustas, o árbitro principal deve dar uma advertência sobre a regra R 10-1-2, parar a série de descidas e dar à equipe adversária uma primeira descida em sua linha de 5 jardas.

DA 5-1-1 | NOVAS SÉRIES

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

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

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

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

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

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

AR 6-1-1 | CHUTE ILEGAL

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

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

AR 7-1-3 | CORRIDA ILEGAL

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

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

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

II. 2a para o meio na linha de 19, o QB faz um roll out e avança além da sua linha de scrimmage, e, antes que faça um passe, tem sua flag retirada por um defensor posicionado a menos de 7 jardas da linha de scrimmage durante o snap.

DECISÃO Falta de corrida ilegal, não há penalidade para blitz ilegal. Quando o QB cruzou a linha de scrimmage (R 2-3-2), todos os defensores têm o direito de retirar a flag do corredor. 2a para o meio na linha de 14.

NOTA Desconsiderar se o defensor discretamente cruzar a linha de scrimmage ao retirar a flag.

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

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

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

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

DA 7-1-4 | OFFSIDE E BLITZER

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

DECISÃO A jogada é interrompida. Penalidade por encroachment (5 jardas) como falta em bola morta.

NOTA Quando um defensor entrar em contato com o receptor com impacto (o receptor precisa se reestabelecer), será também um contato ilegal (10 jardas) adicionalmente.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

NOTA Tente informar o jogador antes da falta com: “número 46 está a apenas 6 jardas de distância da linha de scrimmage”. Se o jogador está ajustando sua posição antes do snap, não haverá penalidade. Se o jogador fizer a blitz sem ajuste, ele não tem direito de passagem para o quarterback e é uma penalidade.

DA 7-2-1 | PASSES PARA TRÁS

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

DECISÃO Não há penalidade, mas é marcado um safety.

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

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

DA 7-2-2 | PASSE COMPLETO

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

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

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

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

DECISÃO Passe completo.

III. Um jogador recebe um passe no ar. Ele agarra a bola com firmeza nas mãos e qualquer parte de seu corpo toca o chão. Imediatamente após bater no chão ele solta a bola. Em um segundo esforço do recebedor ainda dentro de campo, ele consegue recuperar o controle da bola.

DECISÃO Passe completo.

IV. Um jogador recebe um passe no ar. Ele agarra a bola com firmeza em suas mãos e a bola ou qualquer parte de seu corpo toca o solo. Imediatamente após bater no chão, a bola escapa e toca o chão.

DECISÃO Passe incompleto. Um recebedor deve manter o controle da bola, mesmo se vai ao chão no processo de completar uma recepção.

V. Um jogador de ataque pega a bola no ar e, antes que ele retorne ao chão, um jogador de defesa entra em contato físico e o atacante perde o controle da bola. A bola cai no chão.

DECISÃO Passe incompleto e interferência passe da defesa. O passe não foi concluído (R 2-10-3) e a falta ocorreu enquanto a bola estava no ar.

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

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

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

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

NOTA Seria a mesma decisão se o jogador apenas tocasse a bola e ela se deslocasse para a frente ou para trás.

DA 7-2-4 | FUMBLE

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

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

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

DA 7-3-1 | PASSES PARA FRENTE

- I. 2a para o meio na linha de 3 jardas. O quarterback lança um passe em frente de sua endzone para o chão para evitar um sack.

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

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

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

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

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

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

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

DA 8-3-2 | PENALIDADE EM UMA CONVERSÃO

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

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

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

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

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

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

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

DECISÃO Ataque pode fazer apenas passe para 2 pontos.

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

DECISÃO Falta por proteção de flag com perda de descida. Não vale a pontuação, a tentativa acaba.

DA 8-4-1 | SAFETY

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

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

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

DECISÃO A penalidade de proteção de flag será aplicada dentro da end zone, portanto é safety.

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

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

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

IV. 3ª para gol na linha de 21 jardas. Um defensor intercepta a bola na jarda 3 e avança até a jarda 14. Um jogador do seu time entra em contato com um jogador do ataque dentro da endzone durante o retorno.

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

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

- I. Um jogador de defesa está alinhado perto da linha de scrimmage na frente ou ao lado de um recebedor (cobertura individual).

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

- II. Um jogador de defesa está alinhado perto da linha de scrimmage na frente de um recebedor. Com o snap ele se move imediatamente para o meio e colide com o recebedor, que também vai para o meio.

DECISÃO Contato ilegal da defesa. Como se movimentou, ele perdeu o direito de lugar e deve evitar o contato. O recebedor deve evitar o lugar onde o defensor está durante o snap, mas não tem como antecipar para onde o defensor irá se mover.

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

DECISÃO Targeting do defensor. Mesmo com direito de lugar o defensor não pode forçar contato com um ato que não faz parte dos movimentos normais.

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

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

DECISÃO Targeting do ataque. Mesmo com o direito de passagem, o ataque não pode acertar um oponente. (R 9-1-2)

- V. Um jogador de defesa empurra um corredor em direção à linha lateral. O corredor tenta ficar dentro de campo, mantendo contato com o defensor.

DECISÃO Contato ilegal do corredor. O corredor tem que evitar o contato, ele não tem direito de passagem.

- VI. Dois jogadores de defesa espremem o corredor entre eles. O corredor tenta correr entre os dois defensores e os toca.

DECISÃO Contato ilegal do corredor. O corredor tem que evitar o contato mesmo quando isso para a jogada.

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

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

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

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

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

DA 9-1-1-B BLITZER

I. I. Após o snap, um blitzer que deu um sinal claro, está rapidamente correndo em direção ao quarterback e um recebedor fazendo sua rota tem que mudar a direção para evitar o contato.

DECISÃO Não há penalidade. Um recebedor tem que dar o direito de passagem ao blitzer. Se o blitzer não tivesse sinalizado legalmente o pedido de direito de passagem, seria uma falta de defesa por obstrução.

II. Após o snap, um blitzer que deu um sinal claro, está correndo rapidamente em direção ao quarterback e um recebedor fazendo sua rota é obstruído ou entra em contato com o blitzer.

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

III. Após o snap, um blitzer que deu um sinal claro, está correndo devagar em direção ao quarterback e um recebedor faz uma rota e passa em torno dele ou entra em contato.

DECISÃO Penalidade por obstrução (5 jardas) ou contato ilegal (10 jardas e primeira descida automática) contra a defesa. O direito de passagem do blitzer se dá apenas quando ele corre rapidamente, os jogadores de ataque têm que ter a oportunidade de calcular o trajeto do(s) blitzer(s).

IV. Após o snap, um blitzer que deu um sinal claro, corre em direção ao quarterback. O QB realiza um roll out e o blitzer muda sua direção.

DECISÃO O blitzer perde o direito de passagem quando ele muda de direção. Ele tem que tomar cuidado para não bloquear um recebedor depois que mudar sua direção.

V. Um blitzer, que deu um sinal claro, entra em contato com o snapper parado.

DECISÃO Penalidade por targeting (10 jardas e primeira descida automática) contra a defesa. O DDL vale mais do que o DDP (R 2-13-2).

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

DECISÃO Penalidade por targeting (10 jardas) contra o ataque. O blitzer perde seu direito de passagem quando muda de direção, mas isso não dá direito ao snapper de procurar contato.

NOTA Não haverá penalidade se o blitzer tiver oportunidade de mudar sua direção pela segunda vez e é apenas um bloqueio do snapper.

VII. Um blitzer, que deu um sinal claro, está correndo para a linha de scrimmage, mas para antes de atravessá-la.

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

VIII. Um recebedor atravessa o trajeto do blitzer, que deu um sinal claro. O blitzer tenta evitar contato, mas ainda tromba com o recebedor.

DECISÃO Penalidade por contato ilegal (10 jardas e primeira descida automática) contra o ataque.

IX. Um recebedor atravessa o caminho do blitzer, que deu um sinal claro. O blitzer não tenta evitar o contato e tromba com o recebedor.

DECISÃO Penalidade por obstrução (5 jardas) contra o ataque e penalidade por targeting (10 jardas e primeira descida automática) contra a defesa, as faltas se anularão.

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

DECISÃO Não há penalidade para o toque, porque o contato tem que ter um impacto.

XI. Um recebedor está cruzando o caminho do blitzer, mas não está bloqueando, o blitzer estica o braço e atinge o recebedor.

DECISÃO Targeting do blitzer. Mesmo com o direito de passagem, não é permitido provocar um contato.

XII. O blitzer para na frente do quarterback depois que a bola é lançada e empurra-o com as mãos no quadril, o quarterback tem que dar dois passos para recuperar o equilíbrio.

DECISÃO Penalidade para a defesa de contato ilegal.

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

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

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

DECISÃO Penalidade por infração contato ilegal do ataque. O blitzer tem o direito de lugar mesmo se ele pula. Se o impulso do salto levasse o blitzer a tocar o quarterback, seria uma falta de defesa.

XV. O blitzer salta para a frente para desviar a bola quando o quarterback começa a soltá-la e toca a bola antes dela deixar a mão do quarterback ou toca o braço do quarterback após a bola deixar a sua mão.

DECISÃO Penalidade por targeting, porque o ponto de ataque foi a bola na posse de um corredor (R 9-1- 2).

DA CONDUTA ANTIDESPORATIVA

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

DECISÃO Touchdown, Penalidade por Conduta Antidesportiva. A penalidade será aplicada na conversão, para 1 ponto na linha de 15 jardas ou para 2 pontos na linha de 22 jardas.

DA PUXANDO A FLAG 9-2-2

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

DECISÃO Penalidade de proteção de flag. Não é necessário haver contato, não deve haver nenhuma desvantagem para a defesa, uma mão (ou bola) em frente da flag torna mais difícil para alcançá-la.

II. Um corredor está com as mãos perto da cintura quando um defensor tenta puxar sua flag com um salto. Não há contato e o defensor não retira a flag por causa da distância.

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

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

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

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

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

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

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

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

DECISÃO Contato ilegal do corredor. Um corredor é responsável por evitar contato, mesmo que seja necessário parar a corrida.

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

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

Após o quarterback lançar a bola, o blitzer continua seu trajeto e puxa a flag.

DECISÃO Penalidade por retirada ilegal de flag. Isso tira a oportunidade do quarterback correr com a bola, se ele a receber de volta em uma trick play.

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

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

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

DA 10-2-4 FALTAS QUE SE ANULAM

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

DECISÃO Faltas se anulam e a descida é repetida.

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

DECISÃO A defesa pode declinar a falta que se anula e continuar com a bola após a aplicação da falta da defesa. Bola no ponto básico que é o local da falta, 1ª para o gol na linha de 17 jardas.

III. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança um passe que é interceptado na linha de 15 jardas do ataque e retornado para a linha de 6. Antes da interceptação, um defensor entra em contato com um atacante na linha de 10 jardas e no retorno o snapper segura (contato ilegal) o corredor na linha de 12 jardas.

DECISÃO As faltas se anulam e a descida deve ser repetida.

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

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

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

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

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

II. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back até a linha de 1 jarda e é sacado. O snapper bloqueia o blitzter na zona final.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

V. 2a para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz um drop back e um passe completo, o recebedor avança e marca um touchdown. Um defensor executou uma obstrução na linha de 10 jardas antes do passe ter sido executado.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DECISÃO O ponto básico é o local de bola morta, a penalidade será aplicada na linha de 12 jardas. 1a para o gol na linha de 6.

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

DECISÃO O ponto básico é o local da falta, a penalidade será aplicada na linha de 18 jardas. 1a para o gol na linha de 23 jardas.

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

DECISÃO O ponto básico é o local de bola morta, a penalidade será aplicada na linha de 12 jardas. 1a para o gol na linha de 17 jardas.

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

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

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

DECISÃO Penalidade por obstrução. O ataque manterá a posse de bola (R10-2-4), o ponto básico é o local de bola morta (R10-3-1). 1ª descida para o meio na linha de 13 jardas.

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

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

AR 10-3-2 PROCEDIMENTOS

I. 3a para o gol na linha de 19 jardas. 3 jogadores sinalizam blitz.

DECISÃO Sinalização ilegal de blitz. A penalidade será aplicada na linha de 19 jardas. 3a para o gol na linha de 14 jardas.

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

DECISÃO A penalidade traz de volta a bola atrás do meio. 3a para o meio na linha de 23 jardas.

III. 4ª para o meio na linha de 9 jardas. O QB faz um passe que acerta um jogador de defesa na parte inferior das pernas e o passe é incompleto.

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

IV. 2a para o gol na linha de 10 jardas. Um passe é completo para touchdown. A defesa cometeu um offside no snap.

DECISÃO Touchdown, a penalidade é declinada pela regra.

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

DECISÃO Touchdown, a penalidade será aplicada na conversão do ponto extra.

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

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

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

DECISÃO A conversão é válida (touchdown 1 ponto), a penalidade será aplicada no próximo snap (R10-2-6). 1ª para o gol do Time B na sua linha de 15 jardas. No tempo extra não será concedida primeira descida, apenas uma falta poderá conceder uma primeira descida automática.

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

VIII. Durante o período extra a equipe A marcou um touchdown e uma conversão de 1 ponto. O Time B também marcou um touchdown e tenta uma conversão na linha de 5 jardas. O passe é completo para touchdown (1 ponto). A defesa cometeu uma falta de contato ilegal durante a jogada de conversão.

DECISÃO A conversão é válida (touchdown 1 ponto), o jogo está empatado e um novo período extra será disputado. A penalidade será aplicada no próximo snap (R10-2-6). 1ª para o gol para o Time A da sua linha de 15 jardas.

DA 10-3-3 APLICAÇÕES DE MEIA DISTÂNCIA

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

DECISÃO A penalidade será aplicada na linha de 7 jardas. 2a para o meio na linha de 3,5 jardas.

II. 3a para o gol na linha de 9 jardas. A defesa comete um offside e o passe é incompleto.

DECISÃO A penalidade será aplicada na linha de 9 jardas. 3a para o gol na linha de 4,5 jardas.

III. 4a para o gol na linha de 3 jardas. A defesa comete uma interferência de passe dentro da endzone, o passe é incompleto.

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