



# LIVRO DE REGRAS DO CAMPEONATO PAULISTA DE *FLAG 8x8* – 2024

APFA – ASSOCIAÇÃO PRÓ-FUTEBOL AMERICANO



EDIÇÃO: ASSOCIAÇÃO PRÓ-FUTEBOL AMERICANO

## PREFÁCIO

As regras são revistas anualmente pela APFA para melhorar a segurança do esporte e a qualidade do jogo, e para esclarecer o significado e intenção de regras quando necessário. Os princípios que governam todas as mudanças de regras são que elas devem:

- ser seguras para os participantes;
- ser aplicáveis em todos os níveis do esporte;
- ser treináveis para os jogadores;
- ser administráveis pelos árbitros;
- manter um equilíbrio entre ataque e defesa;
- ser interessantes para o público;
- não ter um impacto econômico proibitivo; e

Essas regras se aplicam a todas as competições na modalidade 8x8 organizadas pela APFA e passam a valer a partir de março de 2024.

## SUMÁRIO

<b>ALTERAÇÕES DE REGRAS.....</b>	<b>5</b>
<b>PONTOS DE ÊNFASE .....</b>	<b>6</b>
<b>O CÓDIGO DO FUTEBOL AMERICANO .....</b>	<b>10</b>
<b>REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO .....</b>	<b>13</b>
SEÇÃO 1 Provisões Gerais .....	13
SEÇÃO 2 - O campo .....	14
SEÇÃO 3 - A bola.....	19
SEÇÃO 4 – Jogadores e Equipamentos de Jogo.....	20
<b>REGRA 2 - DEFINIÇÕES.....</b>	<b>30</b>
SEÇÃO 1 – Sinais dos Árbitros.....	30
SEÇÃO 2 – A Bola: Viva, Morta, Solta, Pronta para Jogo .....	30
SEÇÃO 3 – Bloqueio .....	31
SEÇÃO 4 – Recepção, Recuperação, Posse. ....	32
SEÇÃO 5 – <i>Clipping</i> . ....	34
SEÇÃO 6 – Descida, Entre Descidas e Perda de Descida.....	34
SEÇÃO 7 - <i>Fair Catch</i> .....	34
SEÇÃO 8 – Para Frente, Além e Maior Avanço .....	35
SEÇÃO 9 – Falta e Violação.....	35
SEÇÃO 10 – <i>Fumble, Muff</i> ; Bater e tocar a bola; Bloquear um chute. ....	36
SEÇÃO 11 – Linhas .....	37
SEÇÃO 12 – Entregar a Bola .....	38
SEÇÃO 13– <i>Huddle</i> .....	38
SEÇÃO 14 – Saltar Sobre Outro Jogador ( <i>Hurdling</i> ).....	38
SEÇÃO 15 – Chutes; Chutar a Bola.....	38
SEÇÃO 16 – A Zona Neutra .....	40
SEÇÃO 17 – <i>Encroachment</i> e <i>Offside</i> .....	41
SEÇÃO 18 – Passes .....	41
SEÇÃO 19 – Penalidade.....	42
SEÇÃO 20 – <i>Scrimmage</i> .....	42
SEÇÃO 21 – <i>Shift</i> .....	43
SEÇÃO 22 – <i>Snap</i> da Bola.....	43
SEÇÃO 23 – Série e Série De Posse.....	43
SEÇÃO 24 – Pontos ( <i>Spots</i> ).....	44
SEÇÃO 25 – Fazer <i>Tackle</i> (Arrancada de <i>Flag</i> ), e Proteção de <i>Flag</i> .....	45
SEÇÃO 26 – Designações de Time e de Jogador .....	46
SEÇÃO 27 – <i>Tripping</i> .....	49
SEÇÃO 28 – Medidores de Tempo.....	49
SEÇÃO 29 – Classificação de Jogada.....	50
SEÇÃO 30 – Áreas do Campo .....	51
SEÇÃO 31 – Briga.....	51
SEÇÃO 32 – Princípio Três-e-Um .....	51
SEÇÃO 33 – <i>Tackle Box</i> .....	52
SEÇÃO 34 – <i>Targeting</i> (Mirar) .....	52
<b>REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES.....</b>	<b>53</b>
SEÇÃO 1 – Início de Cada Período .....	53
SEÇÃO 2 – Tempo de Jogo e Intervalos .....	55
SEÇÃO 3 – <i>Timeouts</i> : Iniciar e Parar o Relógio .....	57
SEÇÃO 4 – Atrasos .....	62
SEÇÃO 5 – Substituições .....	65
<b>REGRA 4 – BOLA EM JOGO, BOLA MORTA, FORA DE CAMPO. ....</b>	<b>67</b>
SEÇÃO 1 – Bola em Jogo – Bola Morta .....	67
SEÇÃO 2 – Fora de Campo.....	69
<b>REGRA 5 – SÉRIES DE DESCIDAS, LINHA DE ALCANCE.....</b>	<b>71</b>

SEÇÃO 1 – Uma Série: Iniciada, Quebrada, Renovada .....	71
SEÇÃO 2 – Descida e Posse Após uma Penalidade.....	72
<b>REGRA 6 – CHUTES.....</b>	<b>75</b>
SEÇÃO 1 – <i>Free Kicks</i> .....	75
SEÇÃO 2 – <i>Free Kick</i> Fora de Campo .....	78
SEÇÃO 3 – Chutes da <i>Scrimmage</i> .....	79
SEÇÃO 4 – Oportunidade de Receber um Chute .....	81
SEÇÃO 5 – <i>Fair Catch</i> .....	82
<b>REGRA 7 – FAZER SNAP E PASSAR A BOLA.....</b>	<b>84</b>
SEÇÃO 1 – A <i>Scrimmage</i> .....	84
SEÇÃO 2 – Passe Para Trás e <i>Fumble</i> .....	87
SEÇÃO 3 – Passe Para Frente .....	88
<b>REGRA 8 – PONTUAÇÃO.....</b>	<b>94</b>
SEÇÃO 1 – Valores das Pontuações .....	94
SEÇÃO 2 – <i>Touchdown</i> .....	94
SEÇÃO 3 – Descida de <i>Try</i> .....	94
SEÇÃO 4 – <i>Field Goal</i> .....	97
SEÇÃO 5 – Conversão de 15 Metros .....	97
SEÇÃO 6 – <i>Safety</i> .....	98
SEÇÃO 7 – <i>Touchback</i> .....	98
SEÇÃO 8 – Responsabilidade e Ímpeto .....	99
<b>REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.</b>	<b>100</b>
.....	100
SEÇÃO 1 – Faltas Pessoais.....	100
SEÇÃO 2 – Faltas por Conduta Antidesportiva. ....	104
SEÇÃO 3 – Bloqueio, Uso das Mãos ou Braços. ....	108
SEÇÃO 4 – Bater e Chutar.....	110
SEÇÃO 5 – Briga.....	111
SEÇÃO 6 – Faltas Pessoais Flagrantes. ....	112
<b>REGRA 10 – APLICAÇÃO DE PENALIDADES.....</b>	<b>113</b>
SEÇÃO 1 – Penalidades Finalizadas .....	113
SEÇÃO 2 – Procedimentos de Aplicação .....	114
<b>REGRA 11 – OS ÁRBITROS: JURISDIÇÃO E DEVERES. ....</b>	<b>118</b>
SEÇÃO 1 – Jurisdição.....	118
SEÇÃO 2 – Responsabilidades.....	118
<b>REGRA 12 – CONTESTAÇÃO .....</b>	<b>119</b>
SEÇÃO 1 – SOLICITANDO UMA CONTESTAÇÃO.....	119
SEÇÃO 2 - PROCEDIMENTO .....	119
SEÇÃO 3 – ANÁLISE DE VÍDEO.....	119
SEÇÃO 4 – PEDIDO DE TEMPO .....	120
<b>SUMÁRIO DE PENALIDADES .....</b>	<b>121</b>
<b>SUMÁRIO DE CÓDIGOS DE FALTAS.....</b>	<b>126</b>
<b>SINAIS DE ARBITRAGEM .....</b>	<b>131</b>
<b>APÊNDICE A – GUIA DOS ÁRBITROS PARA USO DURANTE LESÕES GRAVES DE JOGADORES EM CAMPO .....</b>	<b>134</b>
<b>APÊNDICE B – GUIA DE ÁRBITROS E ADMINISTRAÇÃO DO JOGO PARA USO EM TEMPESTADE DE RAIOS .....</b>	<b>135</b>
<b>APÊNDICE C – CONCUSSÕES .....</b>	<b>137</b>
<b>APÊNDICE D – DIAGRAMAS .....</b>	<b>139</b>
<b>APÊNDICE E – EQUIPAMENTO: DETALHES ADICIONAIS.....</b>	<b>145</b>

# ALTERAÇÕES DE REGRAS

## PRINCIPAIS MUDANÇAS

A lista abaixo mostra o número da regra, seção e artigo, e a descrição da alteração. As mudanças estão realçadas em amarelo.

<b>Regra – Seção – Artigo – Item</b>	<b>Descrição</b>
2-3-6-c	Corrigida a distância que um jogador não elegível pode avançar para bloquear em jogadas de passe.
3-3-2	Foi colocado de maneira mais clara quando o relógio para ou não durante uma seção de relógio corrido
<u>7-1-3-b</u>	Corrigida a distância que o substituto deve ultrapassar para se tornar legal
<u>8-5-1</u>	Alterada a linha da conversão de 15 metros para a mesma linha do início de série após o touchback
<u>8-6-2</u>	Linha de chute após safety alterada para linha de 5 metros para possibilitar ter uma linha de restrição para o time de retorno
<u>9-2-1</u>	Faltas por condutas antidesportivas serão administradas como faltas em bola morta após a jogada
<u>12-2-1</u>	Adicionado tempo máximo para encontro da regra desafiada

## PONTOS DE ÊNFASE

Para 2024, a Associação Pró-Futebol Americano (APFA) deseja que técnicos, jogadores e árbitros prestem atenção especial aos seguintes pontos.

### CONTROLE DE LATERAL – PRAÇA DE JOGO

Os técnicos (as) que precisem conversar com os árbitros (as) sobre decisões específicas durante a partida, devem fazê-lo da Área Técnica. Recomendamos que técnicos (as) não entrem no campo de jogo ou saiam da área técnica para debater decisões de arbitragem, e que os (as) que fizerem isso terão automaticamente cometido falta por conduta antidesportiva.

É permitido que os técnicos (as) deem apenas um passo na lateral para passar sinais de ataque e defesa após todas as ações da jogada terem terminado. Esse espaço de trabalho é para permitir que a arbitragem exerça suas funções adequadamente; para proteger os árbitros (as), jogadores e técnicos (as); e para permitir que os times exibam boa esportividade dentro das áreas técnicas.

Atenção especial deve ser dada à regra que diz eu se técnicos (as) receberem duas penalidades por conduta antidesportiva em um único jogo, estão desclassificados (as). O comitê de regras instruiu os árbitros (as) a serem mais rígidos (as) em suas observações dessas ações e eles (as) foram instruídos (as) a lançar flag por violações da regra quando ela ocorrer em uma área em que estiverem observando. Espera-se que os [técnicos](#) (as) deem o exemplo apropriado e profissional para seus jogadores, torcedores e pessoas que estejam assistindo o jogo, e que intervenham quando virem membros dos seus times exibindo comportamento inaceitável sob as diretrizes de esportividade do Código de Flag Football 8x8.

### CONFORMIDADE DE UNIFORMES E EQUIPAMENTOS

Há uma tendência atual de jogadores decidirem não usar seus uniformes e/ou equipamentos obrigatórios de forma correta. É responsabilidade do time garantir que as regras de equipamento e uniforme foram entendidas e seguidas pelos jogadores. A responsabilidade da arbitragem é de aplicar a regra quando qualquer jogador não estiver em conformidade com ela.

Para 2024, todos os árbitros estarão alertas a jogadores usando calças significativamente acima dos joelhos, e estarão preparados para agir. Além disso, a conformidade com as regras da camisa é importante e os árbitros (as) que perceberem jogadores fora do escopo da regra devem pedir a correção ou retirar o jogador da partida. Isso também inclui uma camiseta que esteja para fora da calça e passando da cintura da calça.

O intuito desse ponto de ênfase não é distrair os árbitros (as) ou fazer com que se envolvam demais na monitoração do equipamento, mas encorajá-los a agirem quando jogadores estiverem obviamente ignorando as regras envolvendo o uniforme. Um bom

momento de ser proativo com os jogadores a respeito de uniformes e equipamento é durante o aquecimento pré-jogo e períodos de bola morta.

## CONSIDERAÇÕES MÉDICAS E DE SEGURANÇA

A APFA, seguindo as recomendações da IFAF pede que técnicos (as) de times e árbitros estejam sempre atentos ao uso do equipamento obrigatório pelos jogadores. É especialmente importante que equipamentos e protetores cubram as partes do corpo para as quais eles foram desenvolvidos. Atenção particular deve ser dada à utilização de calças de uniformes que cubram os joelhos, que são facilmente esfolados quando expostos. Com a mudança feita em 2022, jogadores, técnicos e gerentes de equipamento devem garantir que as calças dos jogadores vestem apropriadamente. Desde 2022, calças devem cobrir os joelhos para serem legais. Se um árbitro (a) verificar equipamento ilegal ou o não cumprimento de um equipamento obrigatório, ele deve informar que o jogador deve sair do jogo por pelo menos uma descida e não pode voltar pro jogo sem corrigir o equipamento. O jogador pode voltar sem perder uma descida se seu time usar um *timeout* de time, mas apenas se o equipamento for corrigido também.

Jogadores estão especialmente suscetíveis à staphylococcus aureus (MRSA), que é resistente aos antibióticos mais comuns. MRSA faz com que o jogador não possa jogar. Mais importante, já causou a morte de vários jogadores de futebol americano e flag football nos últimos anos ao redor do mundo. MRSA é normalmente transmissível por contato de corpos através de uma ferida aberta ou objetos (toalhas, etc) que tenham tido contato com uma área infectada. Não é transmissível pelo ar, não é encontrada na grama ou terra e não vive em grama artificial.

Deve-se observar as precauções médicas comuns para reduzir o risco de infecção por MRSA, que incluem:

- Uso correto de todo o material de proteção e uniforme.
- Manter as mãos limpas lavando constantemente com água e sabão, ou usando algum desinfetante à base de álcool.
- Tomar banho imediatamente após qualquer atividade física.
- Evitar banheiras ou piscinas quando tiver uma ferida aberta.
- Lavar corretamente o material de jogo e toalhas depois de cada uso.
- Reportar toda lesão de pele para a equipe médica do time
- Cobrir todas as lesões de pele antes de participar de jogos/treinos.

## FINGIR UMA LESÃO

Com o advento dos ataques de tempo rápido, existe uma tendência crescente de jogadores de defesa fingirem uma lesão para tentar desacelerar ou quebrar o ritmo do ataque e tentar ganhar um timeout indevido. Toda a proteção da regra deve ser dada ao jogador que realmente sofrer uma lesão; no entanto, ocasionalmente algumas lesões são suspeitas, acontecem em momentos entre jogadas e parecem ser fingidas. O comitê de regras teve discussões sérias sobre possíveis opções de como retirar o incentivo ao fingimento de lesões, incluindo acrescentar tempo de jogo antes de permitir que um jogador volte de lesão.

Espera-se que técnicos (as) criem uma cultura no seu time que garanta que esse tipo de atitude desonesta não seja tolerado. Fingir lesão não é ético e é completamente contra o espírito de competição. E dá uma péssima imagem ao nosso grande jogo.

## **CONCUSSÕES**

Técnicos (as) e equipe médica devem tomar cuidado no tratamento de um atleta que exiba sinais de concussão. Quando em dúvida, a arbitragem deve declarar timeout de lesão para qualquer jogador que exiba sinais de concussão. Veja o Apêndice C para informação detalhada.

## **SINAIS DESCONCERTANTES E AÇÕES PRÉ-SNAP**

O objetivo das regras pré-snap é definir e governar sobre o que é permitido pelo ataque e defesa. O ataque, por definição, tem a vantagem de saber o sinal, cadência ou som de início da jogada, e a defesa tem a vantagem de não ter limites de movimentação de jogadores antes do snap. Para desmotivar táticas na linha de scrimmage criadas para causar falta adversária ou dar a qualquer time uma vantagem não merecida, a arbitragem deve estar muito alerta a qualquer tipo de ação pré-snap ilegal de qualquer time. Além disso, técnicos (as) não devem ensinar ações pré-snap ilegais criadas para forçar uma falta adversária. Essas ações podem ser difíceis de observar ou ouvir em ambientes barulhentos; portanto, a arbitragem deve estar muito atenta para impedir essas ações ilegais. Para o ataque, o foco deve ser em qualquer movimento de um ou mais jogadores que simule o início da jogada. Atenção especial deve ser dada ao quarterback em ações que incluem movimento brusco ou rápido que simule a ação do snap.

No lado da defesa, a arbitragem deve prestar atenção especial a sons e ações que podem criar confusão sobre o sinal de início do ataque ou causar um false start. Isso inclui defensores próximos à linha de scrimmage que façam movimentos bruscos, rápidos ou exagerados que não sejam parte da movimentação normal da defesa. A defesa pode se mover, mas os movimentos não podem simular a ação durante o snap. Além disso, a defesa não pode usar palavras ou sinais que simulem o som ou cadência, ou que interfiram nos sinais de início do ataque. Isso inclui bater palmas do lado de campo da defesa, o que pode desconcertar o ataque.

## **CONDUTA ANTIDESPORATIVA / PROVOCAÇÃO**

Para a temporada de 2024, é ponto de ênfase para a arbitragem penalizar qualquer atitude de provocação dirigida a um adversário. Essas ações dão uma imagem ruim ao jogo, podem levar a confrontos desnecessários entre times e devem ser eliminadas.

As regras do aquecimento pré-jogo foram desenhadas para garantir esportividade antes das partidas. Arbitragem deve estar atenta durante o pré-jogo sempre que os jogadores estiverem em campo. Atos antidesportivos antes da partida vão contra o esporte e devem ser eliminados.

## ESPORTIVIDADE

Continuamos firmes no apoio às regras de conduta antidesportiva que são atualmente escritas e utilizadas. Muitas dessas faltas lidam com jogadores que provocam seus adversários ou chamam atenção imprópria para eles mesmos de forma premeditada, excessiva ou prolongada. Jogadores devem aprender a disciplina que reforça o flag football – 8x8 como um esporte coletivo.

A APFA relembra as responsabilidades dos técnicos (as) pelo comportamento de seus jogadores antes e depois, assim como durante a partida. Jogadores devem ser avisados a não cometerem, antes do jogo, conduta antidesportiva em campo, que possa levar a confronto entre os times. Tal ação pode resultar em penalidade aplicada no kickoff inicial, possivelmente incluindo desclassificação dos jogadores. Ocorrência repetida de tal comportamento antidesportivo por um time pode resultar em ação punitiva pela APFA contra o técnico (a) principal e seu time.

## O CÓDIGO DO FLAG FOOTBALL

O flag football é um esporte de contato físico agressivo e duro. Espera-se nada menos do que os maiores padrões de espírito esportivo e conduta dos jogadores, técnicos e outros associados ao jogo. Não há lugar para táticas injustas, conduta antidesportiva ou manobras deliberadamente desenvolvidas para infringir lesão.

A APFA conforme a IFAF acredita que:

- a. O código de flag football deve ser parte integral deste código de ética e deve ser cuidadosamente lido e observado.
- b. Ganhar vantagem através da tentativa de driblar a regra ou por desrespeito à mesma torna o técnico ou jogador impróprios à associação com o flag football.

Através dos anos, o APFA se esforça, através das regras e penalidades apropriadas, para proibir qualquer forma de violência desnecessária, táticas injustas e conduta antidesportiva. Mas regras sozinhas não conseguem alcançar essa meta. Somente os melhores esforços contínuos de técnicos, jogadores, árbitros e todos os amigos do jogo podem preservar os altos padrões éticos que o público tem direito a esperar no flag football. Dessa forma, como um guia para jogadores, técnicos, árbitros e outros responsáveis pelo bem-estar do jogo, publicamos o seguinte código:

### ÉTICA DE TREINAMENTO

Ensinar propositalmente jogadores a violar as regras é indefensável. O treinamento para intencionalmente segurar (*holding*), antecipar a jogada, fazer *shift ilegal*, simular lesão, interferência, passar para frente ilegalmente ou usar violência desnecessária intencionalmente irá atrapalhar ao invés de ajudar na construção do caráter de jogadores. Tal instrução não é somente injusta ao adversário, mas é desmoralizante aos jogadores confiados aos cuidados de um técnico, e não tem lugar no jogo.

As seguintes são práticas antiéticas:

- a. Trocar números durante um jogo para enganar o adversário.
- b. Mirar e Fazer Contato Violento. Jogadores, técnicos e árbitros devem enfatizar a eliminação de mirar e fazer contato violento contra um adversário.
- c. Usar drogas não terapêuticas no jogo de flag football. Isto não está em consonância com os objetivos do esporte amador e é proibido.
- d. “Antecipar a jogada” através de uso injusto de um sinal de início. Isso não é nada menos que deliberadamente roubar uma vantagem do adversário. Um sinal de início é necessário, mas um sinal que tem por objetivo iniciar o time uma fração de segundo da bola ser posta em jogo, na esperança de que isso não será detectado pelos árbitros, é ilegal. É o mesmo que um corredor numa disputa de 100 m tivesse um acordo secreto com a pessoa responsável pela largada para dá-lo um aviso em décimo de segundo antes de disparar a pistola.
- e. Mudar de posição de maneira que simula o início de uma jogada ou empregar qualquer outra tática injusta com o propósito de atrair o adversário a um *offside*. Isso pode ser interpretado unicamente como uma tentativa deliberada de ganhar vantagem imerecida.

- f. Simular uma lesão por qualquer motivo é antiético. A um jogador lesionado deve ser dada total proteção sob as regras, mas simular lesão é desonesto, antidesportivo e contrário ao espírito das regras. Tais táticas não podem ser toleradas entre desportistas íntegros.

A APFA acredita que:

1. Em seu relacionamento com os jogadores sob seus cuidados, o técnico deve estar sempre ciente de sua grande influência para o bem ou para o mal. O técnico nunca deve colocar o valor de uma vitória acima dos ideais de caráter de seus jogadores. A segurança e bem estar de seus jogadores deve estar sempre em primeiro lugar em sua cabeça, e elas não devem ser sacrificadas em prol de qualquer prestígio ou conquista pessoal.
2. Ao ensinar o jogo de flag football, o técnico deve entender que certas regras existem e foram criadas para proteger os jogadores e promover padrões para determinar um vencedor e um perdedor. Qualquer tentativa de burlar essas regras, para tirar vantagem de um adversário, ou para ensinar conduta antidesportiva intencional não tem espaço no jogo de flag football, assim como nenhum técnico culpado de tais ensinamentos pode ser chamado de técnico. O técnico deve dar o exemplo de vencer sem se gabar e perder sem rancor. Um técnico que se comporta de acordo com esses princípios não precisa ter medo de falhar porque, em última análise, o sucesso de um técnico pode ser medido pelo respeito que ele conquistou de seus jogadores e adversários.
3. O diagnóstico e tratamento de lesões é um problema médico, e não deve ser considerado parte das responsabilidades de um técnico.
4. Sob nenhuma hipótese um técnico deve autorizar o uso de drogas. Remédios, estimulantes ou drogas, que somente devem ser autorizados e supervisionados por um médico. Técnicos devem estar cientes de que ignorar o abuso de drogas de seus jogadores pode ser interpretado como concordância com tal atitude. Técnicos devem conhecer e estarem cientes da atual política antidrogas da IFAF e da APFA.

## **CONVERSAR COM UM ADVERSÁRIO**

Conversar com um adversário numa maneira que seja degradante, vulgar, abusiva ou fútil ou com intenção de incitar uma resposta verbal ou verbalmente rebaixar um adversário é ilegal. Técnicos devem conversar frequentemente sobre essa conduta e apoiar todas as ações dos árbitros para controlá-la.

## **CONVERSAR COM ÁRBITROS**

Quando um árbitro impõe uma penalidade ou toma uma decisão, ele só está cumprindo seu dever como ele o vê. Ele está no campo para sustentar a integridade do jogo de flag football, e suas decisões são finais e conclusivas e devem ser aceitas por jogadores e técnicos.

Nosso Código de Ética diz:

- b. Críticas oficiais e extraoficiais de árbitros para jogadores ou para o público serão consideradas antiéticas.
- b. Um técnico direcionar, ou permitir qualquer um no seu banco direcionar, observações descorteses para um árbitro durante o andamento de um jogo, ou cometer conduta que possa incitar jogadores ou espectadores contra os árbitros, é uma violação das regras do jogo e deve igualmente ser considerada conduta indigna de um membro da profissão de técnico.

## **HOLDING**

Uso ilegal da mão ou braço constitui jogo injusto e não pertence ao jogo. O objetivo do jogo é avançar a bola através de estratégia, habilidade e velocidade sem ilegalmente segurar seu adversário. Todos os técnicos e jogadores devem cuidadosamente entender as regras para uso adequado das mãos pelo ataque e pela defesa. Holding é uma penalidade marcada com frequência; é importante enfatizar a severidade da penalidade.

## **ESPORTIVIDADE**

O jogador ou técnico de flag football que intencionalmente violar uma regra é culpado de jogo injusto e conduta antidesportiva; e independente se ele escapar ou não de ser penalizado, ele traz descrédito ao bom nome do jogo, que é sua obrigação como um jogador ou técnico apoiar.

Comitê Gestor – APFA.

# REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO

## SEÇÃO 1 Provisões Gerais

### 1.1. O JOGO

#### ARTIGO 1.

- a. O jogo deve ser jogado entre dois times de não mais que 8 (oito) jogadores cada, em um campo retangular e com uma bola inflada em forma de esferoide prolato.
- b. Um time pode jogar legalmente com 7 (sete) jogadores, mas uma falta por formação ilegal ocorre se os seguintes requisitos não forem cumpridos:
  1. Pelo menos 3 (três) jogadores do time de chute de cada lado do chutador quando acontecer um *free kick* (Regra 6-1-2-c-3).
  2. No momento do *snap*, pelo menos cinco jogadores alinhados junto à linha de *scrimmage*, e não mais do que 3 (três) jogadores no *backfield* (Regras 2-20-2, 2-26-4 e 7-1-4-a).

### 1.2. LINHAS DE GOL

ARTIGO 2. Linhas de gol, uma para cada time, devem ser estabelecidas nas duas pontas opostas do campo de jogo, e cada time deve ter oportunidades de avançar a bola para cruzar a linha de gol adversária correndo, lançando ou chutando a bola.

### 1.3. TIME VENCEDOR E PLACAR FINAL

#### ARTIGO 3.

- a. Os times devem receber pontos de acordo com as regras e, a menos que um time desista da partida, o time com o maior placar no fim do jogo será o vencedor.
- b. Em caso de desistência ou abandono da partida, será declarada vitória ao time restante pelo placar de *W.O.*, e derrota ao time desistente, pelo mesmo placar. Além disso, o time desistente poderá sofrer sanções disciplinares, de acordo com o Código Disciplinar.
- c. Caso uma equipe, durante o decorrer de uma partida, tenha menos de 7 (sete) jogadores em condições de jogo, será decretada desistência em desfavor dela, e aplicada vitória pelo placar de *W.O.* para a equipe restante.
- d. O *referee* deve confirmar o placar final na súmula da partida sob a supervisão de, pelo menos, um capitão de cada equipe.
- e. Quando o *referee* declarar que o jogo terminou, o placar é final.

### 1.4. ÁRBITROS DE FLAG FOOTBALL

ARTIGO 4. O jogo deve ser jogado sob a supervisão dos árbitros de flag football, conforme especificado na regra 11.

## 1.5. DA SUPERVISÃO

ARTIGO 5. O jogo também terá a supervisão de 1 delegado, que fará a verificação dos requisitos mínimos para a rodada, registrando qualquer ocorrência fora do padrão, como a verificação dos atletas relacionados de cada equipe, a anotação de todas as ocorrências do jogo.

## 1.6. CAPITÃES DE TIMES

ARTIGO 6. Cada time deve indicar ao *referee* não mais do que 3 (três) jogadores como capitães em campo. Um jogador de cada vez deve falar por seu time sempre que for lidar com os árbitros.

## 1.7. PESSOAS SUJEITAS ÀS REGRAS

ARTIGO 7.

- a. Todas as pessoas sujeitas às regras são regidas pelas decisões dos árbitros.
- b. Essas pessoas sujeitas às regras são: todos na área de time, jogadores, substitutos, jogadores substituídos, técnicos, treinadores, animadores de torcida uniformizados, banda, mascotes, narradores do estádio, operadores dos sistemas de áudio e vídeo, e qualquer pessoa afiliado aos times.

# SEÇÃO 2 - O campo

## 2.1. DIMENSÕES

ARTIGO 1. O campo deve ser uma área retangular com dimensões, linhas, zonas, gols e *pylons* conforme indicado no Apêndice D.

- a. A montagem do campo deve seguir obrigatoriamente o seguinte padrão:
  1. Comprimento: 80 metros.
  2. Largura: 35 metros.
  3. As *end zones* deverão ter 10 metros cada.
  4. As linhas de campo deverão ser pintadas a cada 5 metros e sempre distanciadas 10 cm da linha lateral.
  5. Todas as linhas deverão ser feitas com 10 cm de largura, com exceção das linhas laterais e de fundo, que poderão ter entre 10 e 20 cm.
  6. As *hash marks* laterais terão 60 cm de comprimento e se distanciarão 10 centímetros linhas laterais. As *hash marks* centrais terão o comprimento de 1 metro e serão posicionadas no centro do campo, conforme diagrama.
  7. As *hash marks* centrais do 3º metro de cada lado do campo deverão ter o dobro da largura.
  8. Marcadores decorativos brancos ou contrastantes (ex. nomes de time) são permitidos nas *end zones*, mas não devem estar a menos de (1,20 m) de qualquer linha.
  9. Cores contrastantes nas *end zones* podem tocar qualquer linha.

**REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO**

- b. Números de indicação de metros brancos, no campo, de 1,5m de altura e 1m de largura, com a base dos números a 3 metros das linhas laterais.
- c. Setas direcionais brancas, ao lado dos números de campo (exceto na linha de 30 metros) indicando a direção da linha de gol mais próxima deverão ser triângulos com base de 60 cm e altura de 45 cm.

**2.2. ÁREA TÉCNICA, COACHING BOX E ÁREA RESTRITA****ARTIGO 2.**

- a. Em cada lado do campo, atrás da linha delimitadora, e entre as linhas de 10 metros, deve ser marcada uma área técnica para uso exclusivo dos substitutos, treinadores (as) e outras pessoas afiliadas ao time. A frente da *coaching box* deve ser marcada com uma linha sólida. Ela deverá estar a 3 metros de distância da linha lateral do campo e se estender entre as linhas de 10 metros de cada lado do campo, tendo 40 metros totais.
- b. A área entre a lateral do campo e a *coaching box* é denominada como área restrita, sendo exclusiva para os árbitros e operadores de corrente e indicador de descidas, ela deve ter o mínimo de 1 metro a partir da linha lateral.
- c. Após a área restrita temos a *coaching box*, que é exclusiva para os coordenadores defensivo, ofensivo e de times especiais, além do Head Coach ela deve ter o mínimo de 2 metros.
- d. A área técnica é limitada aos membros do time uniformizados (Ver Apêndice D) e a, no máximo, 7 outras pessoas diretamente envolvidas com o jogo. Todos dentro da área técnica estão sujeitos às regras e são regidos pelas decisões dos árbitros. Os 7 indivíduos não uniformizados devem usar credenciais especiais de área técnica. Nenhuma outra credencial é válida para a área técnica.
- e. Nenhum pessoal de imprensa, incluindo jornalistas, pessoal de rádio e televisão ou seus equipamentos, devem estar dentro da área técnica ou *coaching box*; e nenhum pessoal de imprensa pode se comunicar, de qualquer forma, com pessoas dentro da área técnica ou *coaching box*. Deve ser montada uma área específica para a imprensa dentro da praça de jogo.
- f. A organização do jogo deve retirar as pessoas não autorizadas pela regra.
- g. Redes de treino de chute não são permitidas fora da área técnica (**Exceção:** Em estádios onde a área total de campo é limitada em tamanho, redes, chutadores e *holders* são permitidos fora da área técnica).

**2.3. ESPAÇO PARA O PÚBLICO E PRAÇA DE JOGO****ARTIGO 3.**

- a. O espaço para o público não é item obrigatório. Pode ser uma arquibancada, bancos, espaço aberto, morro, encosta, etc., porém, se houver, deve existir uma separação entre este espaço e o campo de jogo, como alambrado, cerca ou mesmo uma fita de contenção. Independente de como será a separação entre campo de jogo e espaço para o público, ele deverá respeitar a praça de jogo (Regra 1-2-3-c).

## REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO

- b. Cada equipe é responsável pelos atos de sua torcida, cabendo a ela disciplinar previamente suas atitudes para que não haja problemas relativos à segurança de todas as pessoas presentes no local da partida.
- c. O termo praça de jogo é definido como o local onde acontecerá a partida, sendo composta pelo campo onde ocorre o jogo, as *sidelines*, áreas técnicas e áreas de filmagem.
- d. A praça de jogo será delimitada da seguinte maneira:
  - 1. Lateralmente: um raio de 10 metros, a partir da área técnica;
  - 2. Fundos: um raio de 4 metros, a partir do final das *end zones*.
- e. As delimitações serão obrigatórias, independente de onde estejam posicionados grades, parapeitos, alambrados ou qualquer outro separador de terrenos.

## 2.4. TRAVES DE GOL

## ARTIGO 4.

- a. Padronizado de acordo com as especificações da APFA. A versão alternativa consiste num “H” com duas traves de 5 (cinco) metros de altura, com um travessão de 5 (cinco) metros de largura ligando-se a ambas a 2,5 (dois metros e meio) do chão.
- b. Acima da trave horizontal, as traves verticais devem ser brancas ou amarelas, e suas partes internas devem estar a 5m de distância uma da outra.
- c. As traves não devem ter qualquer material decorativo (**Exceção:** Fitas laranja ou vermelhas com medidas de 10cm por 100cm, para indicar a direção do vento, são permitidas no topo das traves verticais).
- d. Em casos em que os postes dos gols não forem de PVC, os mesmos devem ser acolchoados com material flexível do solo até uma altura de, pelo menos 1,80m. É proibida propaganda nos gols. Uma logo de fabricante, marca ou propaganda é permitida no acolchoamento do gol. Logos de time ou competição são permitidos. Todo o acolchoamento está fora de campo.
- e. O seguinte procedimento deve ser adotado caso esteja faltando ou tenha sido retirado um ou ambos os gols, e eles não estejam disponíveis para um *try* ou tentativa de *field goal*:
  - 1. Se houver disponível um gol portátil, ele deve ser erguido em posição, ao pedido do Time A.
  - 2. Se não houver um gol portátil e apenas um gol estiver em posição:
    - (a) Em todas as descidas de *scrimmage*, o Time B deve defender a *end zone* onde o gol está posicionado.
    - (b) Em todas as descidas de *free kick*, o Time A deve defender a *end zone* onde o gol está posicionado.
    - (c) Depois de troca de posse de times, os times trocarão de campo, se necessário, para que o Time B defenda a *end zone* onde o gol está posicionado.

## REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO

- (d) Não haverá troca de campo ao fim do primeiro e terceiro períodos. Capitães não terão a opção de que *end zone* defenderão no início de cada tempo.
  - (e) Outra opção, no caso de um gol estar (ou se tornar) inutilizável ou faltando, o jogo pode continuar sem uso dos gols, se ambos os técnicos concordarem. Nessas circunstâncias, nenhum *field goal* será mais pontuado. Uma vez concordada e verbalizada a decisão dos técnicos de continuar a partida sem gols, essa decisão é irrevogável.
  - (f) Se não houver nenhum gol disponível, o jogo pode ser iniciado se ambos os técnicos concordarem. Nessas circunstâncias, nenhum *field goal* será pontuado. Se um ou ambos os técnicos não desejarem jogar, a partida será abandonada. Uma vez concordada e verbalizada a decisão dos técnicos de iniciar/continuar a partida, essa decisão é irrevogável.
3. Se um dos gols não existir ou não for (ou se tornar) usável, o jogo pode acontecer (ou continuar) sem o uso do outro gol, se ambos os técnicos concordarem. Nesse caso, nenhum *field goal* será marcado. Uma vez que os técnicos tomem a decisão de seguir ou não o jogo sem os gols, ela será irrevogável. Se um ou ambos os técnicos decidir não jogar, a partida será abandonada.

## 2.5. PYLONS

ARTIGO 5. São obrigatórios *pylons* macios, flexíveis, de quatro lados, cada um de 10 por 10 cm, com altura total de 45 cm. Eles devem ser vermelhos ou laranjas. Uma logo de fabricante é permitida em cada *pylon*. Logos de times, de competições e o nome/logo do patrocinador da partida também são permitidos. Qualquer logo do tipo não pode ser maior do que 8 cm de qualquer lado. Os *pylons* são posicionados na parte interna das oito interseções das linhas laterais com as linhas de gol e de fundo.

- a. Um *pylon* deslocado é um que não esteja mais na posição correta. A menos que seja óbvio que alguma parte da base do *pylon* esteja tocando o quadrado de 10x10cm que é a posição correta, o *pylon* não é mais um *pylon* para os propósitos da regra (ex. Regra 8-2-1-a). Um *pylon* deslocado pode ser reposicionado corretamente a qualquer momento.
- b. Tocar um *pylon* deslocado que esteja parcial ou completamente fora de campo coloca a bola ou jogador fora de campo (Regra 4-2).
- c. Um *pylon* deslocado que esteja completamente dentro de campo não é mais um *pylon* e deve ser considerado parte da superfície de jogo.
- d. Um *pylon* deslocado da linha de gol que esteja parcialmente em sua posição correta deve ser considerado como um *pylon* de linha de gol para os propósitos da regra. **Apenas as partes do pylon deslocado que estejam atrás do plano vertical da linha de gol devem ser considerados como estando atrás da linha de gol.**
- e. Se um *pylon* da linha de gol não conseguir ficar em pé, ele deve ser deitado na linha de gol estendido pra fora de campo, com sua base cobrindo a linha lateral.
- f. Se um *pylon* de linha de fundo não conseguir ficar em pé, ele deve ser deitado na lateral estendendo pra fora, com sua base cobrindo a linha de fundo.

## 2.6. CORRENTES E INDICADOR DE DESCIDA

ARTIGO 6. A corrente de linha necessária (corrente de metragem) e indicador de descida oficiais devem ser operados a, aproximadamente, 1,5m atrás das laterais do campo. Eles devem ser operados na lateral oposta à cabine de imprensa.

- a. A corrente de metragem deve unir dois bastões de, pelo menos, 1,8m (1 metro e oitenta centímetros) de altura. As partes internas dos bastões devem estar a exatamente 10 (dez) metros de distância quando a corrente estiver completamente esticada. A corrente deve ser feita de material não elástico, e que não quebre com o uso normal.
- b. O indicador de descida deve ser montado em um bastão de, pelo menos, 1,8 metro de altura, operado a aproximadamente 1,5m atrás da linha lateral.
- c. Todos os bastões dos indicadores de linha necessária e descida devem ter pontas cegas.
- d. Propaganda é proibida nos indicadores de descida e linha necessária. Uma logo ou marca de fabricante, institucional ou da competição é permitido em cada indicador.

## 2.7. MARCADORES OU OBSTRUÇÕES

ARTIGO 7.

- a. Todos os marcadores e obstruções dentro do recinto do jogo devem ser posicionados ou montados de maneira a evitar qualquer possibilidade de ferir jogadores. Isso inclui qualquer coisa perigosa para qualquer pessoa nas linhas limitadoras.
- b. Após a inspeção pré-jogo do recinto de jogo pelos árbitros, o *referee* deve mandar remover qualquer obstrução ou marcadores perigosos localizados dentro das linhas limitadoras.
- c. O *referee* deve reportar à equipe de organização da partida qualquer marcador ou obstrução dentro da superfície do campo, mas fora das linhas limitadoras que oferecerem qualquer perigo. A determinação final e ações corretivas devem ser responsabilidade do controle de jogo.
- d. Após os árbitros terem completado a inspeção pré-jogo do recinto da partida, é responsabilidade da equipe de organização da partida assegurar que o recinto permaneça seguro por todo o jogo.
- e. Marcadores de metros devem ser posicionados a 1 metro pra fora da lateral, e devem ser desmontáveis e construídos de tal forma que evite qualquer possível lesão aos jogadores. Marcadores que não estiverem de acordo com esse padrão devem ser removidos. Propaganda nos marcadores de linhas de metros é permitida.

## 2.8 SUPERFÍCIE DO CAMPO

ARTIGO 8.

- a. Nenhum material ou aparelho deve ser usado para melhorar ou piorar a superfície de jogo ou outras condições, dando a um jogador ou time uma vantagem (**Exceções:** Regras 2-15-4-b; c).

## SEÇÃO 3 - A bola

### 3.1. ADMINISTRAÇÃO E APLICAÇÃO

ARTIGO 1. A bola deve cumprir as seguintes especificações:

- Nova ou seminova. (Uma bola seminova é uma bola que não se alterou e mantém as propriedades e qualidades de uma bola nova).
- Cobertura feita de quatro painéis de couro ou couro sintético rugoso sem dobras que não as costuras.
- Uma costura principal de oito laçadas igualmente espaçadas.
- Cor natural marrom.
- Em conformidade com o tamanho e dimensão máximos e mínimos indicados no diagrama. (**Exceção:** A autoridade competitiva pode autorizar o uso de uma bola menor para competições envolvendo mulheres ou jogadores mais novos).

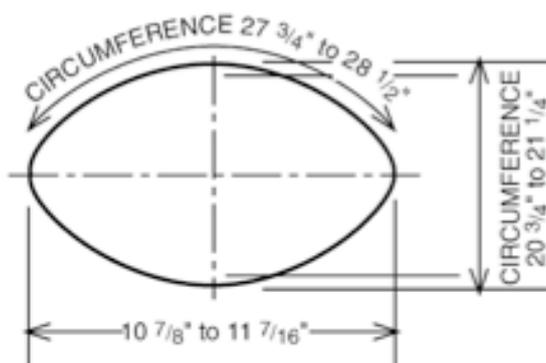


Diagrama mostrando o eixo longitudinal de uma bola padrão. Dimensão máxima e mínima usadas. Este diagrama está impresso para garantir uniformidade na fabricação.

- Infladas à pressão entre 11 e 12 e 1/2 psi (libras por polegada quadrada).
- Peso de 14 a 15 onças (397 a 425 gramas).
- A bola não pode ser alterada. Isso inclui qualquer substância de secagem ou de aquecimento da bola. Aparelhos de secagem mecânica e aquecimento da bola não são permitidos próximos às laterais ou nas áreas de time.

### 3.2. ADMINISTRAÇÃO E APLICAÇÃO

ARTIGO 2.

- Os árbitros da partida devem testar e são os únicos a julgar não menos do que duas e não mais do que seis bolas oferecidas para o jogo antes e durante o a partida. Os árbitros da partida devem aprovar bolas adicionais se necessário pelas condições.
- A menos que fornecidas pela autoridade competitiva, o time mandante da partida deve fornecer um mínimo de duas bolas legais e deve avisar ao adversário que bola

**REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO**

- será usada. O adversário pode fornecer uma ou mais bolas legais além das fornecidas pelo time mandante, se assim desejarem.
- c. Durante todo o jogo, ambos os times devem usar apenas bolas que cumpram as especificações exigidas e tenham sido medidas e testadas de acordo com a regra.
  - d. Todas as bolas a serem usadas devem ser entregues ao *referee* para teste 20 minutos antes do início da partida. Uma vez que os times tenham entregado as bolas de jogo ao *referee*, elas permanecem sob supervisão geral dos árbitros durante todo o jogo.
    - 1. A prioridade do *referee* deve ser ter duas bolas legais. Se a autoridade da competição ou o time mandante não fornecerem pelo menos duas bolas legais, o *referee* deve informar o time visitante e oferecer a eles a oportunidade de fornecer bolas legais. Se menos do que duas bolas legais forem fornecidas, o jogo deve seguir com apenas as bolas legais sendo usadas. Se não houver bolas legais, o *referee* deve escolher até duas bolas que, em seu julgamento, são as melhores disponíveis.
    - 2. Quando mais do que duas bolas legais forem apresentadas, o *referee* deve selecionar as bolas em melhores condições para serem apresentadas por ambos os times.
  - e. O *referee* ou *umpire* devem determinar a legalidade de cada bola antes de colocá-la em jogo.
  - f. O seguinte procedimento deve ser adotado para medição de uma bola:
    - 1. Todas as medições devem ser feitas após a bola legalmente inflada.
    - 2. A circunferência longa deve ser medida em volta das pontas da bola, mas não sobre o laço.
    - 3. O diâmetro longo deve ser medido com um compasso de espessura de uma ponta à outra, mas não da depressão da ponta.
    - 4. A circunferência curta deve ser medida em volta da bola, sobre a válvula e sobre o laço, mas não sobre o laço transversal.
  - g. Caso uma das equipes queira questionar a arbitragem quanto a pressão das bolas, a mesma deve fornecer um equipamento de calibragem para averiguação, caso a equipe não tenha o devido equipamento, o arbitro dará a palavra final se a(s) bola(s) tem condições de jogo.
  - h. Caso uma equipe não leve nenhuma bola em condição de jogo para a partida, ela deve, obrigatoriamente, aceitar jogar com a bola da outra equipe. Caso contrário será aplicado W.O. contra a equipe que se recusou a jogar.

## SEÇÃO 4 – Jogadores e Equipamentos de Jogo

### 4.1. NUMERAÇÃO DOS JOGADORES

#### ARTIGO 1.

- a. Todos os jogadores devem ser numerados de 0 a 99. Qualquer número precedido pelo dígito zero (“0”), tal como 09,07 ou 00 é ilegal.

**REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO**

- b. Os números devem ser feitos em algarismos arábicos totalmente visíveis nas camisas com 30 (trinta) centímetros de altura, tanto na frente quanto nas costas e devem ser de cor contrastante com as da camisa.
- c. Todos os jogadores de um time devem ter o mesmo estilo e cor de números na frente e atrás.
- d. Não pode haver números repetidos no mesmo time.
- e. Marcas nas proximidades dos números são proibidas.

**PENALIDADE – [a,e] – Falta em bola viva. Cinco metros do ponto anterior [S23: IPN]**

- f. Quando um jogador entrar em campo depois de ter mudado o número de sua camisa, ele deve se reportar ao *referee* que deve, então, informar ao técnico adversário e anunciar a mudança. Um jogador que entrar em campo sem se reportar ao *referee* depois de ter mudado o número da sua camisa, comete uma falta por conduta antidesportiva.

**PENALIDADE – [f] Falta em bola viva. 15 metros do ponto anterior [S25: UNS]. Infratores flagrantes devem ser desclassificados [S40:DQ].**

## 4.2. EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO

ARTIGO 2. Todos os jogadores devem usar os seguintes equipamentos obrigatórios:

- a. Camisa.
- b. Protetor bucal.
- c. Calças.
- d. Meióes.
- e. *Flags*.
- f. Chuteiras

## 4.3. ESPECIFICAÇÕES

ARTIGO 3.

- a. Camisas. Ver regra 1-4-4
- b. Protetor Bucal.
  - 1. Cada atleta deve ter seu protetor bucal e estar usando-o adequadamente dentro de campo durante uma jogada.
  - 2. O protetor bucal deve ser feito de material atóxico, resistente e próprio para a proteção dos dentes e boca, sem especificação de cor, não podendo conter nenhuma parte que se destaque mais de 0,5 polegadas (1,25 cm) para fora da boca. **Deve cobrir todos os dentes superiores, mas é recomendável que cubra os dentes inferiores também. É recomendável que os protetores bucais sejam propriamente moldados.**
  - 3. Caso um atleta seja flagrado sem o uso do protetor bucal, a equipe de arbitragem aplicará falta por uso de equipamento ilegal.
- c. Calças.

## REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO

1. Os jogadores devem usar calças da mesma cor e modelo, sem bolsos, botões ou cliques. Os jogadores não podem usar fitas autoadesivas (ou similares), ou amarrações para cumprir esta regulamentação. O jogador que não utilizar calça da mesma cor e modelo que os seus companheiros de equipe deverá trocar o equipamento ou será impedido de participar da partida.
2. Marcas e pequenos detalhes não serão considerados para veto no caso das calças, e sim detalhes, desenhos e afins que diferenciem muito do modelo padrão do restante da equipe.

**Exemplo:** uma equipe tem o padrão de calças todas pretas, então um dos atletas apresentando calça toda preta com o logotipo pequeno e discreto de uma marca estará liberado; já uma calça toda preta com uma faixa na lateral não estará liberada.

## d. Meião.

1. Jogadores de um time devem usar meião ou coberturas de pernas que sejam idênticas em cor e design. **(Exceções: Joelheiras de proteção inalteradas, fitas ou bandagem para proteger ou prevenir lesões)**

e. *Flags*.

1. Todas as equipes devem possuir, ao menos, um jogo completo de flags (considerando 1 *flag* para cada atleta escalado para o jogo) de acordo com as especificações do campeonato para utilizar durante uma partida.
2. As *flags* devem ser feitas de cadarço sarjado sintético (*PP Webbing*), presas com velcro ao cinto, e devem possuir 5 (cinco) centímetros de largura por 35 (trinta e cinco) centímetros de comprimento, os velcros devem ter não mais do que 25cm<sup>2</sup>, sendo que o comprimento obrigatório deve ser igual ao da *flag* (5cm). Devem ser de cor única para todos os jogadores, e **contrastante com as cores das calças da equipe**.
3. Caso a equipe esteja com conjunto de *flags* em cores parecidas com a do uniforme, ela terá que trocar suas *flags*, caso contrário não poderá jogar, sendo declarado W.O.
4. As *flags* devem ter seus velcros virados para o lado de fora, e não podem estar enroladas. Todos os jogadores devem utilizar *flags* idênticas.
5. Os cintos de flags devem ser amarrados firmemente e conter bases para 2 flags, que serão mantidas em cada lado do quadril do jogador. As flags devem estar com as dimensões padrão da Associação. As bases devem estar dispostas de forma que as flags fiquem apontadas 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. As flags devem ser de uma cor diferente de todas as cores das calças.

## f. Chuteiras.

1. Todos os jogadores devem utilizar

#### 4.4. ESPECIFICAÇÕES PARA CAMISAS

## ARTIGO 4.

## REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO

a. Design

1. A camisa deve ser comprida e estar para dentro da calça, ou feita no comprimento da cintura. Nenhuma outra roupa (ex. camiseta térmica) pode estar visível para baixo da linha da cintura. Uma segunda camisa que cumpra com a Regra 1-4-4, usada por baixo é permitida. Coletes e/ou camisas alteradas com zippers, velcro ou outra presilha são proibidos
2. Além do número da jogadora, a camisa pode conter apenas:
  - Nome do jogador;
  - Nome do time;
  - Logo da competição disputada;
  - Listras nas mangas;
  - Logo do Time, mascote da competição, memorial do jogo;
  - Material de propaganda (patrocínio) autorizado;
  - Letra C para identificar um capitão de time;
  - Bandeira brasileira;
  - Bandeira do estado.
3. Qualquer item do parágrafo 2 não pode exceder uma área de 16 polegadas quadradas (41cm<sup>2</sup>) (ex. retângulo, quadrado, paralelogramo), incluindo qualquer material adicional (ex. decalque).
4. Camisas não poder ser coladas ou amarradas de qualquer forma.

*Nota: O diagrama de uniforme no Apêndice E pode ajudar no entendimento dessas regras.*

b. Cor

1. Jogadores de times adversários devem usar camisas de cores contrastantes. Jogadores do mesmo time devem usar camisas da mesma cor e design.
2. O time visitante deve usar camisa na cor branca; entretanto, o time da casa pode usar camisa na cor branca se os times tiverem concordado por escrito antes do início da competição.
3. Se o time da casa usar camisa de cor, o time visitante pode também usar camisa de cor se, e somente se as seguintes condições a seguir forem cumpridas:
  - (a) O time da casa tiver concordado por escrito antes do jogo; e
  - (b) A organização da competição conferir que as camisas são de cores contrastantes.
4. Se no momento do *kickoff* do início de cada tempo de jogo o time visitante estiver usando camisa de cor, em violação às condições especificadas no parágrafo 3, é falta por conduta antidesportiva do time.

**PENALIDADE – Administrar como falta em bola morta. 15 metros do próximo ponto após o *kickoff*. Se o *kickoff* for retornado para *touchdown*, a penalidade é aplicada no *try* ou no *kickoff* seguinte, à opção do time da casa [S25: UNS]. Além disso a arbitragem deve cobrar um *timeout* no início de cada período em que as camisas ilegais estiverem sendo usadas, ou falta por *delay of game* se os *timeouts* tiverem se esgotados.**

**REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO**

5. Se uma camisa de cor tiver também a cor branca, ela só pode aparecer na forma de um do item do parágrafo **a-2** acima.

**c. Números**

1. A camisa deve ter, claro e visível, algarismos arábicos permanentes, medindo 30 (trinta) centímetros de altura, tanto na frente quanto nas costas. O número deve ser de uma cor que, por si só, seja clara e distintamente contrastante com a cor da camisa, independente de borda em volta do número. O número deve estar centralizado. Nenhuma logo pode estar a 2,5 cm dos números.
2. Times usando camisas/números fora de acordo com esta regra serão requisitados a trocar para camisas dentro das regras antes do jogo e antes do início do segundo tempo. No kickoff do início de cada tempo, se um time usar camisa em violação das condições especificadas no parágrafo 1, é falta por conduta antidesportiva.

**PENALIDADE – Administrar como falta em bola morta. 15 metros do próximo ponto após o kickoff. Se o kickoff for retornado para touchdown, a penalidade é aplicada no try ou no kickoff seguinte, à opção do time da casa [S22: IJY]. Além disso, a arbitragem deve cobrar um timeout no início de cada período em que as camisas ilegais estiverem sendo usadas, ou falta por delay of game se os timeouts tiverem se esgotado.**

3. Todos os jogadores de um mesmo time devem ter a mesma cor e estilo de números na frente e atrás da camisa. **Números em qualquer outra parte do uniforme devem ser o mesmo número dos obrigatórios da frente e de trás da camisa.**

**4.5. EQUIPAMENTO OPCIONAL**

ARTIGO 5. Os seguintes itens são legais:

**a. *Toalhas e Aquecedores de mão.***

1. Toalhas ou aquecedores de mão são permitidos desde que mantidos para dentro do short ou calça do atleta.
2. Tolhas brancas lisas não menores que 4 por 12 polegadas (10 por 30 cm) e maiores que 6 por 12 polegadas (15 por 25 cm) sem palavras, símbolos, letras ou números. Toalhas podem portar a insígnia do time e/ou um único selo normal de fabricante ou distribuidor ou marca registrada, não maiores do que 21/4 polegadas quadradas (5 cm<sup>2</sup>) em área.
3. Toalhas que não sejam brancas lisas não são permitidas
4. Aquecedores de mão usados durante clima frio.

- b. *Luvvas.* Uma luva é uma cobertura justa para uma mão que contém seções separadas para cada dedo e polegar, sem qualquer material adicional que conecte quaisquer dedos e/ou polegar, e que cubra completamente cada dedo e polegar. Não há restrição quanto às cores das luvas.

**REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO**

- c. *Sombra de olhos*. Qualquer sombra abaixo dos olhos de um jogador deve ser de cor preta sólida sem palavras, números, logos ou outros símbolos.
- d. *Óculos*. Óculos são permitidos desde que sejam transparentes e feitos em material inquebrável.

*Exceção:* Em casos de recomendação médica de fotofobia, será permitido o uso de óculos com lentes escuras removíveis, conforme modelo abaixo.



1 - Exemplos de óculos escuros com lentes removíveis estilo flip up permitidos pela regra para uso em situações de fotofobia.

- e. *Informação de jogo*. Qualquer jogador pode ter informações do jogo escrita no pulso, braço ou cinto.

**4.6. EQUIPAMENTO ILEGAL****ARTIGO 6.**

- a. Equipamento usado por um jogador que ofereçam perigo aos outros jogadores.
- b. Fita ou qualquer bandagem que não seja usada para proteger uma lesão, sujeita à aprovação do *umpire*.
- c. Equipamento duro, abrasivo ou inflexível que possa oferecer riscos aos jogadores ou adversários.
- d. Qualquer equipamento que possa confundir ou enganar um adversário.
- e. Qualquer equipamento que possa garantir uma vantagem injusta para qualquer jogador.
- f. Material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outra substância escorregadia aplicada ao equipamento ou corpo de um jogador, roupas ou acessórios [*Exceção:* Sombra de olhos (Regra 1-4-5-c)].
- g. Acessórios aos uniformes além das toalhas (Regra 1-4-5-a).
- h. Camisas que não estejam de acordo com a Regra 1-4-4.
- i. Equipamentos ilegais incluem, mas não se restringem, aos seguintes:
  - 1. Bonés, chapéus, capacetes.
  - 2. *Shoulder pad* e protetor de costela.
  - 3. Luvas com partes ou revestidas de metal.
  - 4. Qualquer objeto pontiagudo que se projete para fora da roupa do jogador.
  - 5. Brincos, anéis, correntes e pulseiras.
  - 6. Acessórios que dificultem a retirada das *flags* ou usados para escondê-las.
  - 7. *Flags* de cor e/ou tamanho diferente.
  - 8. Óculos de lentes que não sejam totalmente transparentes e/ou escuros.

**4.7. APLICAÇÃO DE EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO E ILEGAL**

## REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO

## ARTIGO 7.

- a. Jogadores usando equipamento ilegal ou que não estejam usando o equipamento obrigatório não devem ser autorizados a jogar. Qualquer dúvida quanto à legalidade de um jogador deve ser decidida pelo referee (**Exceção:** Regra 1-4-5-c).
- b. Antes do início da partida as equipes devem se perfilar para vistoria completa pela equipe de arbitragem.
- c. Se um árbitro descobrir um equipamento ilegal, o jogador deve deixar o jogo por pelo menos uma descida, e não tem permissão para voltar ao jogo até que o equipamento seja corrigido. O jogador pode permanecer no jogo sem perder uma descida, se o time usar um *timeout*, mas, de qualquer jeito, ele não pode jogar com o equipamento ilegal.
- d. Caso um jogador entre em campo, durante uma partida, com um equipamento ilegal a equipe sofrerá punição com a perda de um *timeout*.
- e. Caso um jogador esteja com *flags* de cor distinta das demais, ele não poderá entrar em campo, caso esse jogador entre em campo será aplicada falta por uso de equipamento ilegal.
  1. Nos casos em que mais de 1 jogador esteja com *flags* de cores diferentes, será considerado como válida as *flags* que tiverem em maior quantidade de uma mesma cor e tamanho.
  2. Caso a equipe tenha *flags* de 1 ou mais cores distintas em mesma quantidade, o seu representante deverá decidir qual cor utilizará para a partida, observando o disposto no item anterior sobre a cor das *flags* e uniformes.
- f. Anexos aos uniformes, como toalhas ou aquecedores de mão somente são permitidos desde que mantidos para dentro do short ou calça do atleta.
  1. Caso o atleta que conquiste a posse da bola esteja com alguma parte da toalha ou aquecedor de mãos para fora do short ou calça, a jogada se encerrará no ponto da posse da bola.
- g. É permitido o uso de acessórios na cabeça como bandanas, faixas, gorros desde que não sejam feitos de material rígido.
- h. Se o equipamento se tornar ilegal devido ao jogo, o jogador não é obrigado a deixar o jogo por uma descida, mas ele não pode participar até que o equipamento seja corrigido.

#### 4.8. CERTIFICAÇÃO DE TÉCNICOS

ARTIGO 8. O técnico principal (*head coach*) ou seu representante deve, antes do jogo, certificar por escrito à *umpire* que todas os seus jogadores:

- a. Foram informados de qual equipamento é obrigatório pela regra e o que constitui equipamento ilegal.
- b. Receberam o equipamento obrigatório pela regra.
- c. Foram instruídos a usar e como usar o equipamento obrigatório durante o jogo.

## REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO

- d. Foram instruídos a avisar à equipe técnica quando o equipamento se tornar ilegal por causa do jogo.

#### 4.9. APARELHOS DE SINAIS PROIBIDOS

ARTIGO 9. É proibido equipar jogadores com qualquer aparelho eletrônico, mecânico ou outro aparelho de sinal com objetivo de comunicação com qualquer fonte ou gravação de som (**Exceção:** 1. Aparelho auditivo prescrito medicamente, do tipo amplificador de som para jogadores com deficiência auditiva. 2. Um aparelho para transmissão de dados especificamente e apenas para propósitos médicos e de segurança.)

**PENALIDADE – Administrar como uma falta em bola morta. 15 metros do próximo ponto. O jogador é desclassificado. [S6, S25 e S40: UNS].**

#### 4.10. EQUIPAMENTO DE CAMPO PROIBIDO

ARTIGO 10. A jurisdição sobre a presença e localização de equipamento de comunicação (câmeras, aparelhos de som, etc) dentro do recinto do jogo é da equipe de organização da partida.

- a. Vídeos, qualquer tipo de filme, aparelhos de faz, câmeras de vídeo, fotografias, aparelho de transmissão de texto e computadores podem ser usados, dentro do ambiente de jogo, pelos técnicos ou para objetivos técnicos a qualquer momento durante o jogo ou entre períodos.
1. A organização é responsável por certificar condições idênticas de televisão, vídeo e conexão de internet na área de times e nas cabines técnicas de ambos os times.
  2. Os times são responsáveis por seus próprios computadores ou outros equipamentos técnicos.
  3. É permitido um monitor na lateral para ajudar o pessoal médico do time ou da organização da partida no diagnóstico e tratamento de participantes
- b. Apenas comunicação de voz ou texto entre a cabine de imprensa e a área de time é permitida. Onde a cabine de imprensa não for adequada, somente comunicação de voz ou texto pode ser originada de uma área na arquibancada entre as linhas de 10 metros estendidas até o topo do estádio. Nenhum outro tipo de comunicação com objetivos técnicos é permitido em qualquer outro lugar, incluindo o uso de equipamento de comunicação (ex. celulares ou rádios) para voz, texto, imagem ou qualquer outro tipo de mensagem dentro ou fora do ambiente da partida, de ou para qualquer pessoa sujeita às regras.
- c. Equipamento de comunicação ou gravação de mídia, incluindo câmeras, dispositivos de som, computadores e microfones, são proibidos no ou sobre o campo, ou na ou sobre as áreas de time (Regra 2-30-1)

**Exceções:**

**REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO**

1. Equipamento de câmera preso num suporte de gol atrás das barras verticais e horizontal.
2. Câmeras montadas em qualquer pylon.
3. Uma câmera, sem componente de áudio, pode ser fixada no boné de qualquer árbitro com prévia aprovação do árbitro e dos times participantes.

*Nota:* Câmeras usadas pela arbitragem apenas para uso no desenvolvimento da arbitragem podem ser usadas por qualquer árbitro sem exigências de permissão dos times participantes.

4. Uma câmera, sem componente de áudio, pode ser fixada a cabos que se estendem por sobre as áreas técnicas e campo de jogo, incluindo as *end zones*.
  5. Um cinegrafista do time pode estar dentro da área desse time como uma das 7 pessoas credenciadas. Esse vídeo não pode ser utilizado durante qualquer transmissão ao vivo do jogo.
- d. Microfones presos em técnicos durante o jogo para transmissão ou gravações da mídia são proibidos.
- e. Ninguém na área técnica ou *coaching box* pode fazer uso de qualquer amplificação de som para comunicar-se com jogadores dentro do campo.
- f. Qualquer tentativa de gravar, tanto por som ou vídeo, quaisquer sinais usados por times adversários, seja jogador, técnico ou outro pessoal de time, é proibida. **Pessoal de time não pode ser entrevistado desde o começo do primeiro período até referee declarar o fim do jogo.**
- g. Drones (veículo aéreo não tripulado) não podem ser usados dentro do ambiente do jogo. Se um drone violar esse espaço, *referee* deve interromper a partida até que o drone seja removido do espaço.

**4.11. FONES DOS TÉCNICOS**

ARTIGO 11. Os fones dos técnicos não estão sujeitos às regras de penalidade antes ou durante o jogo.

- a. Uma competição pode desenvolver um guia para lidar com situações de mal funcionamento dos fones das técnicas.

**4.12. COMUNICAÇÃO DO REFEREE**

ARTIGO 12.

- a. É extremamente recomendado um microfone para o *referee*, para ser utilizado em todos os anúncios do jogo. É enfaticamente recomendado que seja do tipo de lapela. O microfone deve ser controlado pelo *referee*. Ele não pode ser aberto em outros momentos.

REGRA 1 – O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTO

- b. Um sistema de comunicação sem fio aberto apenas para a equipe de arbitragem, árbitro de vídeo e observador de arbitragem é permitido.
- c. Nenhuma pessoa sujeita às regras pode ouvir a comunicação entre a arbitragem antes, durante ou após a partida.

**PENALIDADE – Para faltas antes ou durante o jogo, administrar como falta em bola morta, 15 metros do próximo ponto. A pessoa é desclassificada. Faltas depois do jogo devem ser reportadas como violação.**

#### 4.13. USO DE TABACO, ÁLCOOL E OUTRAS SUBSTÂNCIAS ENTORPECENTES

ARTIGO 13. Jogadores, membros da equipe ou pessoal de jogo (ex: técnicos, administradores e árbitros) são proibidos de usar produtos de tabaco, álcool ou outras substâncias entorpecentes do momento em que os árbitros assumem suas jurisdições até o *referee* declarar o fim do jogo.

**PENALIDADE – Desclassificação. Falta em bola morta. 15 metros do próximo ponto.**

## REGRA 2 - DEFINIÇÕES

### SEÇÃO 1 – Sinais da Arbitragem

#### ARTIGO 1.

- a. Um sinal da arbitragem [S] refere-se aos Sinais de Arbitragem de flag football de 1 a 42.

### SEÇÃO 2 – A Bola: Viva, Morta, Solta, Pronta para Jogo

#### 2.1. BOLA VIVA

ARTIGO 1. Uma bola viva é uma bola em jogo. Um passe, chute ou *fumble* que ainda não tocou o chão é uma bola viva em voo.

#### 2.2. BOLA MORTA

ARTIGO 2. Uma bola morta é uma bola que não está em jogo.

#### 2.3. BOLA SOLTA

#### ARTIGO 3.

- a. Uma bola solta é uma bola viva que não está em posse de um jogador durante:
  1. Uma jogada de corrida.
  2. Um chute *scrimmage* ou *free kick* antes da posse ser obtida ou recuperada ou a bola estar morta pela regra.
  3. O intervalo após um passe para frente legal ser tocado e antes de se tornar completo, incompleto ou interceptado. Esse intervalo é durante uma jogada de passe para a frente, e qualquer jogador elegível a tocar a bola pode batê-la em qualquer direção.
- b. Todos os jogadores são elegíveis para tocar, receber ou recuperar um *fumble* ou um passe para trás.
- c. Elegibilidade para tocar um chute é regida pelas regras de chute (Regra 6).
- d. Elegibilidade para tocar um passe para frente é regida pelas regras de passe (Regra 7).

#### 2.4. QUANDO A BOLA ESTÁ PRONTA PARA JOGO

ARTIGO 4. Uma bola morta está pronta para o jogo quando:

- a. Com o relógio da jogada de 30 segundos rodando, um árbitro posiciona a bola numa *hash mark* e se afasta para sua posição.
- b. Com o relógio da jogada preparado para 20 segundos, ou em 30 segundos seguindo uma lesão, o *referee* soa seu apito e sinaliza o início do relógio de jogo ou sinaliza que a bola está pronta para jogo.

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

**SEÇÃO 3 – Bloqueio****3.1. BLOQUEIO**

## ARTIGO 1.

- a. Bloquear é obstruir um adversário fazendo contato com ele com qualquer parte do corpo do bloqueador.
- b. Empurrar é bloquear um adversário com mãos abertas.
- c. Contato contínuo é um bloqueio no qual o contato com um adversário é mantido por mais de 1 (um) segundo.
- d. Bloqueio é uma obstrução do oponente empurrando-o pela frente ou pelo lado do corpo.
- e. Um bloqueio legal precisa, necessariamente, começar com as mãos abertas na parte superior do corpo do oponente, entre os ombros e cintura, e nas seguintes condições:
  1. O contato inicial com as mãos deve ser:
    - (a) Com as palmas das mãos viradas para o oponente;
    - (b) Em frente dos cotovelos;
    - (c) Na região do tronco do oponente;
    - (d) Na altura ou abaixo dos ombros e sobre ou acima da cintura do oponente;
    - (e) Separadas e não fechadas;
    - (f) Com os dedos estendidos, apontados para cima ou lateralmente.
- f. Após o contato inicial das mãos, será permitido que os antebraços do bloqueador atinjam a área permitida para bloqueio do oponente, entre seus ombros e cintura.

**3.2. ABAIXO DA CINTURA**

## ARTIGO 2.

- a. Bloqueio abaixo da cintura é aquele cuja força do contato inicial seja abaixo da cintura de um adversário. Quando em dúvida, o contato foi abaixo da cintura (Regra 9-1-6).
- b. Um bloqueador que faz contato acima da cintura e escorrega para baixo da cintura, não bloqueou abaixo da cintura. Se o bloqueador fizer contato inicial com as mãos do adversário na cintura ou acima dela, isso é um bloqueio legal “acima da cintura”.

**3.3. CHOP BLOCK**

ARTIGO 3. Um *chop block* é uma combinação de bloqueio em cima e embaixo ou embaixo e em cima feito por quaisquer dois jogadores contra um adversário em qualquer parte do campo, com ou sem atraso entre os bloqueios; o componente “baixo” do bloqueio é nas coxas do adversário ou abaixo delas.

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

**3.4. BLOQUEIO NAS COSTAS**

## ARTIGO 4.

- a. Um bloqueio nas costas é um contato contra um adversário que ocorre quando a força do contato inicial é por trás e acima da cintura. Quando em dúvida, o contato é na ou abaixo da cintura (ver *Clipping*, Regra 2-5) (Regra 9-3-3-a).
- b. A posição da cabeça ou pés do bloqueador não indica necessariamente o ponto do contato inicial.

**3.5. ESTRUTURA DO CORPO**

ARTIGO 5. A estrutura do corpo de um jogador vai dos ombros para baixo, mas não as costas [Regra 9-3-3-a-1-b Exceção]

**3.6. ZONA DE BLOQUEIO LIVRE**

## ARTIGO 6.

- a. A zona de bloqueio livre é um retângulo centrado no homem de linha (*lineman*) do meio da formação do ataque, e estendido cinco metros lateralmente e três metros longitudinalmente em cada direção. (Ver Apêndice D).
- b. A zona de bloqueio livre desintegra-se quando a bola deixa esta zona.
- c. Em jogadas de passe, os jogadores de linha ofensiva somente podem fazer contato com um adversário em um ponto não mais que um metro além da zona neutra e manter o contato por não mais do que três metros além da zona neutra. Em jogadas de corrida o avanço é livre.

**3.7. BLOQUEIO CEGO (BLIND-SIDE BLOCK)**

ARTIGO 7. Um bloqueio cego é um bloqueio de campo aberto contra um adversário que seja iniciado de fora do campo de visão do bloqueado, ou de tal maneira que o adversário não consiga razoavelmente se defender do bloqueio.

**SEÇÃO 4 – Recepção, Recuperação, Posse.****4.1. POSSE**

ARTIGO 1. Posse refere-se ao controle de (a) uma bola viva, conforme descrito a seguir neste artigo, ou (b) uma bola morta a ser posta em jogo através de um snap ou chutada em um *free kick*. Pode referir-se tanto à posse do jogador ou posse do time.

a. Posse do jogador

A bola está em posse do jogador quando um jogador a tem firmemente em seu domínio, segurando-a, ou sob controle com as mãos ou braços enquanto em contato com o chão dentro de campo.

b. Posse do time

A bola está em posse do time:

**REGRA 2 – DEFINIÇÕES**

1. Quando um de seus jogadores tem “posse do jogador”, inclusive quando ele está tentando um *punt*, *drop kick* ou *place kick*; ou
  2. Enquanto um passe para frente lançado por jogador desse time está em voo; ou
  3. Durante uma bola solta se um dos jogadores desse time foi o último a ter posse; ou
  4. Quando um time vai, a seguir, fazer um *snap* ou chutar a bola num *free kick*.
- c. Um time está em posse legal se tem “posse do time” quando seus jogadores são elegíveis para receber ou recuperar a bola.

**4.2. PERTENCE A**

ARTIGO 2. “Pertence a” ao contrário de “em posse”, denota custódia de uma bola morta. Tal custódia pode ser temporária, porque a bola deve ser posta em jogo a seguir em acordo com as regras que governem tal situação.

**4.3. RECEPÇÃO, INTERCEPTAÇÃO, RECUPERAÇÃO**

ARTIGO 3.

- a. Receber uma bola significa que um jogador:
  1. Assegura o controle, com as mãos ou braços de uma bola viva em voo antes da bola tocar o chão, e
  2. Toca o chão dentro de campo com qualquer parte do seu corpo, e então
  3. Mantém o controle da bola tempo suficiente que o permita realizar uma ação comum ao jogo (ex. tempo suficiente para fazer um *pitch* ou entregar a bola, avançar a bola, evitar um adversário, etc), e
  4. Satisfazem os itens b, c e d abaixo.
- b. Se o jogador for ao chão no ato de receber um passe (com ou sem contato por um adversário), ele deve manter controle completo e contínuo da bola durante todo o processo de tocar o chão, seja no campo de jogo ou na *end zone*. Essa exigência também é feita a um jogador tentando fazer uma recepção na lateral e caindo no chão fora de campo. Se ele perder o controle da bola e ela então tocar o chão antes do jogador recuperar o controle, não é uma recepção. Se ele recuperar o controle dentro de campo antes da bola tocar o chão, é uma recepção.
- c. Se um jogador perder o controle da bola ao mesmo tempo em que toca o chão com qualquer parte do seu corpo, ou se houver dúvida de que os atos foram simultâneos, não é uma recepção. Se o jogador tem controle da bola, um mínimo movimento da bola, mesmo que ela toque o chão, não será considerado como perda de posse; ele precisa perder o controle da bola para que haja perda de posse.
- d. Se a bola tocar o chão depois do jogador garantir controle e continuar mantendo controle da bola, e os elementos acima foram satisfeitos, é uma recepção.
- e. Uma interceptação é uma recepção de um passe ou *fumble* adversário.
- f. Uma recepção feita por um jogador ajoelhado ou deitado dentro de campo é uma recepção completa ou interceptação (Regra 7-3-6).

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

- g. Um jogador recupera uma bola se ele cumpre os critérios dos itens a, b, c e d, para receber uma bola que ainda está viva depois de bater no chão.
- h. Quando em dúvida, a recepção, recuperação ou interceptação é incompleta.

#### 4.4. RECEPÇÃO OU RECUPERAÇÃO SIMULTÂNEA

ARTIGO 4. Uma recepção ou recuperação simultânea é uma recepção ou recuperação na qual há uma posse conjunta de uma bola viva por jogadores adversários dentro de campo

### SEÇÃO 5 – *Clipping*.

## ARTIGO 1.

- a. *Clipping* é um bloqueio contra um adversário no qual a força do contato inicial é por trás e ocorre na cintura ou abaixo dela (Regra 9-1-3).
- b. A posição da cabeça ou pés do bloqueador não indica necessariamente o ponto do contato inicial.

### SEÇÃO 6 – Descida, Entre Descidas e Perda de Descida.

#### 6.1. DESCIDA

ARTIGO 1. Uma descida (*down*) é uma unidade do jogo que começa após a bola estar pronta para jogo com um *snap* legal (descida de *scrimmage*) ou *free kick* legal (descida de *free kick*), e termina quando a bola se torna morta. **[Exceção:** O *try* é uma descida que inicia quando o *referee* declara a bola pronta para jogo (Regra 8-3-2-b)].

#### 6.2. ENTRE DESCIDAS

ARTIGO 2. Entre descidas é o intervalo durante o qual a bola está morta.

#### 6.3. PERDA DE DESCIDA

ARTIGO 3. “Perda de descida” é uma abreviação cujo significado é “perda do direito de repetir uma descida”.

### SEÇÃO 7 - *Fair Catch*

#### 7.1. FAIR CATCH

## ARTIGO 1.

- a. Um *fair catch* de um chute de *scrimmage* é uma recepção além da zona neutra feita por um jogador do time B que tenha feito um sinal válido durante um chute de *scrimmage* que não foi tocado além da zona neutra.
- b. Um *fair catch* de um *free kick* é uma recepção feita por um jogador do time B que fez um sinal válido durante um *free kick* não tocado.

**REGRA 2 – DEFINIÇÕES**

- c. Um sinal válido ou inválido de *fair catch* priva o time de retorno da oportunidade de avançar a bola. A bola é declarada morta no ponto da recepção ou recuperação. Se a recepção ou recuperação for antes do sinal, a bola morre no momento e ponto do sinal.
- d. Se um receptor protege os olhos por causa do sol sem balançar a(s) mão(s), a bola continua viva e pode ser avançada.

**7.2. SINAL VÁLIDO**

ARTIGO 2. Um sinal válido é um sinal feito por um jogador do Time B que tenha obviamente sinalizado sua intenção ao estender uma mão claramente acima de sua cabeça, e balançá-la de um lado para o outro mais de uma vez.

**7.3. SINAL INVÁLIDO**

ARTIGO 3. Um sinal inválido é qualquer sinal de balanço das mãos por um jogador do Time B:

- a. Que não cumpra as exigências da regra 2-7-2 (acima); ou
- b. Que seja dado após um chute de *scrimmage* ser recebido além da zona neutra; atingir o chão; ou tocar outro jogador além da zona neutra; ou
- c. Que seja dado após um *free kick* ser recebido; atingir o chão; ou tocar outro jogador.  
[Exceção: Regra 6-4-1-f]

**SEÇÃO 8 – Para Frente, Além e Maior Avanço****8.1. PARA FRENTE, ALÉM**

ARTIGO 1. Para frente, além ou em avanço, quando relativo a qualquer time, denota a direção no sentido da linha de fundo adversária. Termos opostos são para trás ou atrás.

**8.2. MAIOR AVANÇO**

ARTIGO 2. Maior avanço é um termo que indica o fim do avanço de um carregador da bola ou receptor de passe no ar, de qualquer time, e se aplica à posição da bola quando ela se torna morta pela regra. (Regras 4-1-3-a, b, p; Regras 4-2-1, 4; e Regra 5-1-3-a Exceção) (Exceção: Regra 8-6-1-a).

**SEÇÃO 9 – Falta e Violação****9.1. FALTA**

ARTIGO 1. Uma falta é uma infração da regra para a qual há uma penalidade prescrita.

**9.2. FALTA PESSOAL**

ARTIGO 2. Uma falta pessoal é uma falta envolvendo contato físico ilegal que coloca em risco a segurança de outro jogador.

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

**9.3. FALTA PESSOAL OSTENSIVA**

ARTIGO 3. Falta pessoal ostensiva é contato físico ilegal tão extremo ou proposital, que coloca o adversário em risco de lesão catastrófica.

**9.4. VIOLAÇÃO**

ARTIGO 4. Uma violação é uma infração da regra para a qual não há penalidade prescrita. Como não é uma falta, ela não anula outra falta.

**SEÇÃO 10 – *Fumble, Muff; Bater e tocar a bola; Bloquear um chute.*****10.1. FUMBLE**

ARTIGO 1. Sofrer *fumble* da bola é perder a “posse de jogador” por qualquer ato que não o de um passe, chute ou entrega bem sucedida. O status da bola é um *fumble*.

**10.2. MUFF**

ARTIGO 2. *Muff* é tocar a bola numa tentativa sem sucesso de receber ou recuperá-la. Um *muff* na bola não altera seu status.

**10.3. BATER A BOLA**

ARTIGO 3. Bater a bola é atingir intencionalmente ou mudar a direção da bola intencionalmente com a cabeça, mão(s) ou braço(s). Quando em dúvida, a bola foi acidentalmente tocada ao invés de batida. Bater a bola não altera seus status.

**10.4. TOCAR**

ARTIGO 4.

- a. Tocar uma bola que não está em posse de jogador denota qualquer contato com a bola. Ele pode ser intencional ou não, e sempre precede posse e controle.
- b. Toque intencional é deliberada ou intencionalmente tocar a bola.
- c. Toque forçado acontece quando o contato de um jogador com a bola se dá (i) por um adversário o bloqueando para a bola, ou (ii) a bola ser batida ou ilegalmente chutada nele, por um adversário. Se o toque é forçado, pela regra, o jogador em questão não tocou a bola. (Regras 6-1-4 e 6-3-4)
- d. Quando em dúvida, uma bola não foi tocada em um chute ou passe para frente.

**10.5. BLOQUEIO DE UM CHUTE DE SCRIMAGE**

**REGRA 2 – DEFINIÇÕES**

ARTIGO 5. Bloquear um chute de *scrimmage* é o toque na bola chutada, feito por um jogador adversário ao time de chute, em tentativa de evitar que a bola cruze a zona neutra. (Regra 6-3-1-b).

## SEÇÃO 11 – Linhas

### 11.1. LATERAIS

ARTIGO 1. Uma linha lateral vai de uma linha de fundo a outra em cada lado do campo e separa o campo de jogo da área que é fora de campo. Toda a linha lateral está fora de campo.

### 11.2. LINHAS DE GOL

ARTIGO 2. A linha de gol no final do campo de jogo vai de uma linha lateral a outra e é parte de um plano vertical que separa a *end zone* do campo de jogo. O plano da linha de gol se estende por entre, e inclui os *pylons*, que estão fora de campo. As duas linhas de gol estão 60 metros distantes uma da outra. Toda a linha de gol está dentro da *end zone*. A linha de gol de um time é aquela que ele está defendendo.

### 11.3. LINHAS DE FUNDO

ARTIGO 3. Uma linha de fundo vai de uma linha lateral a outra 10 metros atrás de cada linha de gol e separa a *end zone* da área que é fora de campo. A linha de fundo inteira está fora de campo.

### 11.4. LINHAS DELIMITADORAS

ARTIGO 4. As linhas delimitadoras são as linhas laterais e as linhas de fundo. A área cercada pelas linhas delimitadoras é “dentro de campo”, e a área circundante, incluindo as linhas delimitadoras, é “fora de campo”.

### 11.5. LINHAS RESTRITIVAS

ARTIGO 5. Uma linha restritiva é parte de um plano vertical que limita o alinhamento de um time em *free kicks*. O plano se estende além das linhas laterais.

### 11.6. LINHAS DE METRO

ARTIGO 6. Uma linha de metro é qualquer linha no campo de jogo, paralela às linhas de fundo. As linhas de metros de um time, marcadas ou não, são numeradas consecutivamente, a partir de sua linha de gol até a linha do meio de campo (linha de 30 metros).

### 11.7. HASH MARKS

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

ARTIGO 7. As *hash marks* laterais terão 60 cm de comprimento e se distanciarão 10 centímetros linhas laterais. As *hash marks* centrais terão o comprimento de 1 metro e serão posicionadas no centro do campo, conforme diagrama. As *hash marks* centrais do 3º metro de cada lado do campo deverão ter o dobro da largura.

## SEÇÃO 12 – Entregar a Bola

### 12.1. ENTREGAR A BOLA

## ARTIGO 1.

- a. Entregar a bola é transferir a posse da bola de um jogador para outro do mesmo time sem lançar, sofrer *fumble* ou chutar a bola.
- b. Exceto quando a regra permite, entregar a bola para frente para um companheiro é ilegal.
- c. Perda da posse de um jogador em uma tentativa frustrada de entregar a bola é *fumble* do jogador que tinha a posse por último. [**Exceção:** O *snap* (Regra 2-23-1-c)].
- d. Um *handoff* para trás ocorre quando o carregador da bola larga a bola antes dela ter cruzado a linha de metro onde o carregador da bola está posicionado.

## SEÇÃO 13– Huddle

Um *huddle* é o agrupamento de dois ou mais jogadores após a bola estar pronta para o jogo e antes de um *snap* ou *free kick*.

## SEÇÃO 14 – Saltar Sobre Outro Jogador (*Hurdling*)

### 14.1. SALTAR

## ARTIGO 1.

- a. Saltar sobre outro jogador (*hurdling*) é uma tentativa de um jogador de saltar com um ou dois pés ou joelhos à frente por sobre um adversário que ainda esteja em pé.
- b. “Em pé” significa que nenhuma parte do corpo do adversário, que não um ou dois pés, está em contato com o chão.

## SEÇÃO 15 – Chutes; Chutar a Bola

### 15.1. CHUTAR A BOLA; CHUTES LEGAIS E ILEGAIS

## ARTIGO 1.

- a. Chutar a bola é intencionalmente bater na bola com o joelho, canela ou pé.
- b. Um chute legal é um *punt*, *drop kick* ou *place kick*, feito de acordo com as regras, por um jogador do Time A antes de uma troca de posse de time. Chutar a bola de qualquer outra maneira é ilegal.

**REGRA 2 – DEFINIÇÕES**

- c. Qualquer *free kick* ou chute de *scrimmage* continua a ser um chute até que seja recebido ou recuperado por um jogador, ou se torne bola morta.
- d. Quando em dúvida, a bola foi tocada acidentalmente ao invés de chutada.

**15.2. PUNT**

ARTIGO 2. *Punt* é um chute feito por um jogador que larga a bola e a chuta antes dela tocar o chão.

**15.3. DROP KICK**

ARTIGO 3. *Drop kick* é um chute feito por um jogador que larga a bola e a chuta imediatamente assim que ela toca o chão.

**15.4. PLACE KICK**

ARTIGO 4.

- a. Um *place kick* de *field goal* é um chute feito por um jogador do time em posse, enquanto ela é controlada no chão por um companheiro (Regra 2-15-9).
- b. Um *tee* é um artefato que eleva a bola para chutes. Ele não pode elevar o ponto mais baixo da bola mais de uma polegada (2,54 cm) acima do chão. Se utilizado, um *tee* deve estar em contato com a bola para que o chute seja legal.
- c. Um *place kick* de *free kick* é um chute feito por um jogador do time em posse, enquanto a bola está posicionada num *tee* ou no chão. Ela pode ser controlada por um companheiro. A bola pode ser posicionada no chão e tocar o *tee*.
- d. Nenhum aparelho ou material pode ser usado para marcar o ponto de um *place kick* de *scrimmage* nem para elevar a bola. Isso é uma falta em bola viva no *snap* (Regra 6-3-10-d).

**15.5. FREE KICK**

ARTIGO 5.

- a. Um *free kick* é um chute feito por um jogador do time em posse, feito sob restrições especificadas nas Regras 4-1-4, 6-1-1 e 6-1-2.
- b. Um *free kick* após um *safety* pode ser um *punt*, *drop kick* ou *place kick*.

**15.6. KICKOFF**

ARTIGO 6. Um *kickoff* é um *free kick* que inicia cada tempo (*half*) e segue cada *try* ou conversão de *field goal* (Exceção: Em períodos extras). Ele deve ser um *place kick* ou *drop kick*.

**15.7. CHUTE DE SCRIMMAGE**

ARTIGO 7.

**REGRA 2 – DEFINIÇÕES**

- a. Um chute de *scrimmage* é um *punt*, *drop kick*, ou *place kick* de *field goal*. Ele é legal se feito pelo Time A na ou atrás da zona neutra durante uma descida de *scrimmage* antes da troca de posse dos times.
- b. Um chute de *scrimmage* cruzou a zona neutra quando ele toca o chão, um jogador, um árbitro ou qualquer coisa além da zona neutra (**Exceção:** Regra 6-3-1-b).
- c. Um chute de *scrimmage* feito quando o corpo todo do chutador está além da zona neutra é um chute ilegal e uma falta em bola viva que faz com que a bola se torne morta (Regra 6-3-10-c).

**15.8. CHUTE DE RETORNO**

ARTIGO 8. Um chute de retorno é um chute feito pelo time em posse da bola depois da troca de posse dos times durante uma descida. É um chute ilegal e uma falta em bola viva que faz com que a bola se torne morta (Regra 6-3-10-b).

**15.9. TENTATIVA DE FIELD GOAL**

ARTIGO 9. Uma tentativa de *field goal* é um chute de *scrimmage*. Pode ser um *place kick* ou um *drop kick*.

**15.10. FORMAÇÃO DE CHUTE DE SCRIMMAGE**

ARTIGO 10.

- a. Uma formação de chute de *scrimmage* é uma formação sem nenhum jogador em posição de receber um *snap* de mão em mão por entre as pernas do *snapper*, e com (1) pelo menos um jogador 7 metros ou mais atrás da zona neutra; ou (2) um possível *holder* e um possível *kicker*, a 5 metros ou mais atrás da zona neutra, em posição para um *place kick*. Para ambas (1) e (2) se classificarem como formação de chute de *scrimmage*, deve ser óbvio que um chute será tentado.
- b. Se o Time A está em formação de chute de *scrimmage* no momento do *snap*, qualquer ação do Time A durante a descida é considerada como sendo feita a partir de uma formação de chute de *scrimmage*.

**SEÇÃO 16 – A Zona Neutra****16.1. ZONA NEUTRA**

ARTIGO 1.

- a. A zona neutra é o espaço entre as duas linhas de *scrimmage* se estendendo até as linhas laterais (Regra 2-20-2). Sua largura é igual ao comprimento da bola.
- b. A zona neutra é estabelecida quando a bola está pronta para jogo e está parada no chão com seu eixo longo perpendicular à linha de *scrimmage* e paralelo às linhas laterais.
- c. A zona neutra existe até que haja uma troca de posse de time, até que um chute de *scrimmage* cruze a zona neutra, ou até a bola ser declarada morta.

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

**SEÇÃO 17 – *Encroachment e Offside*****17.1. ENCROACHMENT**

ARTIGO 1. Após a bola estar pronta para jogo, *encroachment* ocorre quando um jogador de ataque está na ou além da zona neutra após o *snapper* tocar ou simular (mão[s] no ou abaixo dos joelhos) tocar a bola antes do *snap* (**Exceção:** Quando a bola é posta em jogo, o *snapper* não está em *encroachment* quando ele está na zona neutra).

**17.2. OFFSIDE**

ARTIGO 2. Após a bola estar pronta para jogo, *offside* ocorre (Regra 7-1-5) quando um jogador de defesa:

- a. Está na ou além da zona neutra quando há um *snap* legal da bola; ou
- b. Faz contato com um adversário além da zona neutra antes de um *snap* legal da bola; ou
- c. Faz contato com a bola antes de haver um *snap* legal; ou
- d. Ameaça um jogador de linha do ataque, causando uma reação imediata, antes de um *snap* legal da bola; ou
- e. Cruza a zona neutra e investe contra um *back* do Time A

**17.3. OFFSIDE EM JOGADA DE *FREE KICK***

ARTIGO 3. *Offside* ocorre (Regra 6-1-2) quando:

- a. Um jogador de defesa não está atrás de sua linha restritiva quando a bola é legalmente chutada num *free kick*.
- b. Um ou mais jogadores do time de chute não estão atrás de sua linha restritiva quando a bola é legalmente chutada num *free kick* (**Exceção:** O chutador e *holder* não estão em *offside* quando estão além da linha restritiva).

**SEÇÃO 18 – Passes****18.1. PASSE**

ARTIGO 1. Passar a bola é lançá-la. Um passe continua a ser um passe até ser recebido ou interceptado por um jogador, ou a bola se tornar morta.

**18.2. PASSE PARA FRENTE E PARA TRÁS**

ARTIGO 2.

- a. Um passe é para frente se a bola primeiro toca o chão, um jogador, um árbitro ou qualquer outra coisa além do ponto onde a bola foi solta. Todos os outros passes são para trás. Quando em dúvida, um passe lançado na ou atrás da zona neutra é para frente ao invés de para trás.
- b. Quando um jogador do Time A está segurando a bola para passá-la para frente em direção à zona neutra, qualquer movimento intencional para frente de sua mão ou braço, com a bola firme em seu controle, inicia um passe para frente a menos que o

**REGRA 2 – DEFINIÇÕES**

- jogador claramente comece a trazer a bola, em seu firme controle, de volta para o seu corpo.
- c. Quando em dúvida, a bola foi passada e não foi *fumble* durante uma tentativa de passe para frente.
  - d. O *snap* se torna um passe para trás quando o *snapper* solta a bola sem ser por uma troca de mão em mão.

**18.3. CRUZA A ZONA NEUTRA****ARTIGO 3.**

- a. Um passe legal para frente cruzou a zona neutra quando toca primeiro o chão, um jogador, um árbitro ou qualquer coisa além da zona neutra dentro de campo. O passe não cruzou a zona neutra quando ele toca primeiro o chão, um jogador, um árbitro ou qualquer coisa na ou atrás da zona neutra dentro de campo.
- b. Um jogador cruzou a zona neutra se todo seu corpo está ou esteve além da zona neutra.
- c. Um passe para frente legal está além ou atrás da zona neutra onde ele cruza a linha lateral.

**18.4. PASSE PARA FRENTE RECEPCIONÁVEL/ALCANÇÁVEL**

**ARTIGO 4.** Um passe para frente recepcionável é um passe legal para frente não tocado além da zona neutra para um jogador elegível que tenha possibilidade razoável de receber a bola. Quando em dúvida, um passe para frente é recepcionável.

**SEÇÃO 19 – Penalidade**

Uma penalidade é um resultado imposto pela regra contra um time que cometeu uma falta e pode incluir um ou mais dos seguintes: perda de metros, perda de descida, primeira descida automática, desclassificação ou subtração do relógio do jogo (Regra 10-1-1-b).

**SEÇÃO 20 – Scrimmage****20.1. DESCIDA DE SCRIMMAGE**

**ARTIGO 1.** Uma descida de *scrimmage* é a ação entre dois times durante uma descida que começa com um *snap* legal.

Nota: Uma descida de *try* é uma descida de *scrimmage* que começa quando o *referee* declara a bola pronta para jogo (Regra 8-3-2-b).

**20.2. LINHA DE SCRIMMAGE**

**ARTIGO 2.** A linha de *scrimmage* para cada time é estabelecida quando a bola está pronta para jogo. Ela é a linha de metro que define o plano vertical que passa pelo ponto da bola mais próximo à própria linha de gol de cada time.

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

**SEÇÃO 21 – Shift****21.1. SHIFT**

## ARTIGO 1.

- a. Um *shift* é uma mudança simultânea de posição ou postura de dois ou mais jogadores de ataque após a bola estar pronta para jogo antes do *snap* para uma descida de *scrimmage*.
- b. O *shift* termina quando todos os jogadores permanecerem imóveis por um segundo inteiro.
- c. O *shift* continua se um ou mais jogadores estiverem em movimento antes do final do intervalo de um segundo.

**SEÇÃO 22 – Snap da Bola****22.1. SNAP**

## ARTIGO 1.

- a. Fazer um *snap* legal da bola é entregar ou passar a bola para trás de sua posição no chão, com um movimento rápido e contínuo de mão ou mãos. A bola deve realmente deixar a mão ou mãos nesse movimento (Regra 4-1-4).
- b. O *snap* começa quando a bola é movida legalmente, e termina quando a bola deixa as mãos do *snapper*, a bola, então, se torna viva (Regra 4-1-1).
- c. Se, durante qualquer movimento para trás de um *snap* legal, a bola escorregar da mão do *snapper*, ela se torna um passe para trás e está em jogo (Regra 4-1-1).
- d. Enquanto em descanso no chão e antes do *snap*, o eixo longo da bola deve estar perpendicular à linha de *scrimmage* (Regra 7-1-3).
- e. A menos que movida para trás, o movimento da bola não inicia um *snap* legal. Não é um *snap* legal se a bola é movida inicialmente para frente ou levantada.
- f. Se a bola for tocada pelo Time B durante um *snap* legal, a bola permanece morta e o Time B é penalizado. Se a bola for tocada pelo Time B durante um *snap* ilegal, a bola permanece morta e o Time A é penalizado.
- g. O *snap* não precisa ser dado por entre as pernas do *snapper*, mas para ser legal, ele deve ser um movimento rápido e contínuo para trás.
- h. O *snap* da bola deve ocorrer na *hash mark*.

**SEÇÃO 23 – Série e Série De Posse****23.1. SÉRIE**

ARTIGO 1. Uma série consiste em até quatro descidas consecutivas, sendo que cada uma começa com um *snap* (Regra 5-1-1).

**23.2. SÉRIE DE POSSE**

ARTIGO 2. Uma série de posse é uma posse contínua da bola por um time num período extra (Regra 3-1-3). Ela pode consistir em uma ou mais séries.

## SEÇÃO 24 – Pontos (*Spots*)

### 24.1. PONTOS DE APLICAÇÃO

ARTIGO 1. Um ponto de aplicação é o ponto do qual a penalidade por uma falta ou o resultado de uma violação será aplicado.

### 24.2. PONTO ANTERIOR

ARTIGO 2. O ponto anterior é o ponto do qual a bola foi posta em jogo por último.

### 24.3. PRÓXIMO PONTO

ARTIGO 3. O próximo ponto é o ponto onde a bola será posta em jogo a seguir.

### 24.4. PONTO DE BOLA MORTA

ARTIGO 4. Ponto de bola morta é o ponto no qual a bola tornou-se morta.

### 24.5. PONTO DA FALTA

ARTIGO 5. O ponto da falta é o ponto no qual aquela falta ocorreu. Se for fora de campo entre as linhas de gol, o ponto deve ser a interseção entre a *hash mark* mais próxima e a linha de metro estendida até o ponto da falta. Se for fora de campo entre a linha de gol e a linha de fundo ou atrás da linha de fundo, a falta é na *end zone*.

### 24.6. PONTO FORA DE CAMPO

ARTIGO 6. O ponto fora de campo é o ponto no qual, de acordo com a regra, a bola se torna morta por ter saído ou ser declarada como fora de campo.

### 24.7. PONTO DENTRO DE CAMPO

ARTIGO 7. O ponto dentro de campo é a interseção entre a *hash mark* mais próxima e a linha de metro passando pelo ponto de bola morta, ou pelo ponto onde a bola é colocada por uma penalidade.

### 24.8. PONTO DE FIM DE CORRIDA

ARTIGO 8. O ponto de fim de corrida é o ponto:

- a. Onde a bola é declarada morta em posse de um jogador.
- b. Onde uma posse de jogador é perdida em um *fumble*.
- c. Onde uma entrega da bola (*handoff*) acontece.
- d. Onde um passe para frente ilegal é lançado.
- e. Onde um passe para trás é lançado.
- f. Onde um chute de *scrimmage* ilegal é feito além da linha de *scrimmage*.
- g. Onde um chute de retorno ocorre.
- h. Onde uma posse de jogador é ganha conforme a “regra do momentum” (Regra 8-6-1-a Exceções).

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

**24.9. PONTO DE FIM DE CHUTE**

ARTIGO 9. Um chute de *scrimmage* que cruza a zona neutra termina no ponto onde a bola é recebida ou recuperada, ou onde a bola é declarada morta pela regra (Regra 2-16-1-c). (Exceção: Se a regra de apito inadvertido se aplicar, o fim do chute é onde a bola tocar um jogador, árbitro, o chão, ou cruzar uma linha delimitadora depois do apito ser dado).

**24.10. PONTO BÁSICO**

ARTIGO 10. O ponto básico é um ponto de referência para a localização do ponto de aplicação de penalidades regidas pelo Princípio Três-e-Um (Regra 2-32). Os pontos básicos para as várias categorias de jogadas estão indicados na Regra 10-2-2-d.

**24.11. PONTO PÓS CHUTE DE SCRIMMAGE (PSK)**

ARTIGO 11. O ponto pós chute de *scrimmage* (PSK) serve como ponto básico quando aplicações pós chute de *scrimmage* se aplicam (Regra 10-2-3).

- a) Quando o chute termina no campo de jogo, salvo nos casos especiais descritos abaixo, o ponto pós chute de *scrimmage* é o ponto onde o chute termina.
- b) Quando o chute termina na *end zone* do Time B, o ponto pós-chute de *scrimmage* é linha de 15 metros do Time B.

**Casos especiais:**

1. Numa tentativa de *field goal* frustrada, se a bola não for tocada pelo Time B após ter cruzado a zona neutra e for declarada morta além da zona neutra, o ponto pós chute de *scrimmage* é:
  - (a) O ponto anterior, se o ponto anterior for na ou fora da linha de 15 metros do Time B;
  - (b) A linha de 15 metros do Time B, se o ponto anterior for entre a linha de 15 metros do Time B e sua linha de gol.
2. Quando a regra 6-3-11 está em vigor, o ponto pós-chute de *scrimmage* é a linha de 15 metros do Time B.
3. Quando a regra 6-5-1-b está em efeito, o ponto pós-chute de *scrimmage* é o ponto onde o retornador inicialmente tocou o chute.

**SEÇÃO 25 – Fazer *Tackle* (Arrancada de *Flag*), e Proteção de *Flag*****25.1. FAZER TACKLE (ARRANCADA DE FLAG)**

ARTIGO 1. Fazer *tackle* é arrancar ou retirar uma ou mais *flags* de um adversário com mão(s).

1. **Sack é o ato de tirar a *flag* do *quarterback* ou potencial passador antes de ele ter cruzado a linha de *scrimmage*, enquanto ele estiver com a bola nas mãos. É considerado *sack* mesmo que o jogador esteja fazendo o movimento do passe, desde que não tenha ainda soltado a bola.**

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

**25.2. PROTEÇÃO DE FLAG**

ARTIGO 2. Proteção de flag é a tentativa 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.

- a. 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. Pulo não é permitido.
- b. Mergulho (ou *diving*) é a tentativa do corredor de conquistar mais território projetando o corpo para frente com salto. *Diving* não é permitido.

**SEÇÃO 26 – Designações de Time e de Jogador****26.1. TIMES A E B**

ARTIGO 1. Time A é o time que vai colocar a bola em jogo, e Time B é o seu adversário. Os times mantêm essas designações até que a bola esteja pronta para jogar novamente.

**26.2. TIMES DE ATAQUE E DE DEFESA**

ARTIGO 2. O time de ataque é o time que tem a posse da bola ou o time a quem a bola pertence; o time de defesa é o time adversário.

**26.3. CHUTADOR E HOLDER**

ARTIGO 3.

- a. Chutador é qualquer jogador que chuta um *punt*, *drop kick* ou *place kick* de acordo com a regra. Ele continua sendo o chutador até que tenha tido tempo suficiente para recuperar seu equilíbrio.
- b. *Holder* é o jogador que controla a bola no chão ou em um *kicking tee*. Durante uma jogada de chute de *scrimmage*, ele continua sendo o *holder* até que nenhum jogador esteja em posição de fazer o chute ou, se a bola for chutada, até que o chutador tenha tido tempo suficiente para recuperar seu equilíbrio.

**26.4. JOGADOR DE LINHA E BACK**

ARTIGO 4.

- a. Jogador de linha (*Lineman*)
  1. Um jogador de linha é qualquer jogador do Time A legalmente na linha de *scrimmage* (Regra 2-20-2).
  2. Um jogador do Time A está legalmente em sua linha de *scrimmage* quando ele está de frente para linha de gol adversária com a linha de seus ombros aproximadamente paralelas à esta e tanto (a) é o *snapper* (Regra 2-26-8) ou (b) sua cabeça quebra o plano da linha que passa pela cintura do *snapper*.
- b. Jogador de Interior de Linha (*Interior Lineman*). Um jogador de interior de linha é qualquer jogador que não esteja na ponta de sua linha de *scrimmage*.

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

c. Back

1. Um *back* é qualquer jogador do Time A que não seja um jogador de linha e cuja cabeça ou ombros não quebrem o plano da linha que passa pela cintura do jogador de linha do Time A mais próximo.
2. Um *back* é também o jogador em posição de receber um snap de mão a mão.
3. Um jogador de linha torna-se um *back* antes do snap quando ele se move para uma posição de *back* e para.

**26.5. PASSADOR**

ARTIGO 5. O passador é o jogador que lança um passe para frente. Ele é um passador do momento em que lança a bola até que o passe se torne completo, incompleto ou interceptado ou até que ele se movimente para participar da jogada.

**26.6. JOGADOR**

ARTIGO 6.

- a. Um jogador é qualquer participante do jogo que não seja um substituto ou jogador substituído, e está sujeito às regras quando dentro ou fora de campo.
- b. Um jogador no ar é um jogador que não faz contato com o chão porque ele salta, pula, mergulha, se joga, recebe contato de um adversário, etc, qualquer coisa que não seja uma ação normal de corrida.
- c. Um jogador saindo é um jogador deixando o campo, tendo sido substituído por um substituto.
- d. Um companheiro é um jogador do mesmo time.

**26.7. CORREDOR E CARREGADOR DE BOLA**

ARTIGO 7.

- a. O corredor é um jogador em posse de uma bola viva ou simulando a posse de uma bola viva.
- b. Um carregador de bola é um corredor em posse de uma bola viva.

**26.8. SNAPPER**

ARTIGO 8. O *snapper* é o jogador que faz o *snap* da bola. Ele se estabelece como o *snapper* quando assume posição atrás da bola e toca ou simula (mão[s] nos ou abaixo dos joelhos) tocar a bola (Regra 7-1-3).

**26.9. SUBSTITUTO**

ARTIGO 9.

- a. Um substituto legal é um jogador de reposição de outro jogador ou de uma vaga de jogador durante o intervalo entre descidas.
- b. Um substituto legal entrando em campo se torna um jogador quando ele entra no campo de jogo ou *end zones*, e se comunica com um companheiro ou árbitro, entra

**REGRA 2 – DEFINIÇÕES**

no *huddle*, posiciona-se numa formação de ataque ou de defesa, ou participa de uma jogada.

**26.10. JOGADOR SUBSTITUÍDO**

ARTIGO 10. Um jogador substituído é aquele que participou da descida anterior, foi substituído por um substituto e deixou o campo de jogo e as *end zones*.

**26.11. VAGA DE JOGADOR**

ARTIGO 11. Uma vaga de jogador ocorre quando um time tem menos de 8 jogadores no jogo.

**26.12. JOGADOR DESCLASSIFICADO**

ARTIGO 12.

- a. Um jogador desclassificado é aquele que tenha sido declarado inelegível para continuar participando da partida.
- b. Um jogador desclassificado deve deixar a praça de jogo escoltado por um representante do time, antes da próxima jogada após sua desclassificação. Ele deve permanecer fora do campo de visão do campo de jogo sob supervisão do time durante o restante do jogo.

**26.13. MEMBRO DE TIME**

ARTIGO 13. Um membro de time é parte de um grupo de jogadores em potencial, uniformizados, organizados para participarem de um próximo jogo de flag football ou jogadas de flag football.

**26.14. JOGADOR INDEFESO**

ARTIGO 14. Um jogador indefeso é aquele que, por causa de sua posição física e concentração, encontra-se especialmente vulnerável à lesão. Quando em dúvida, um jogador é indefeso. Exemplos de jogadores indefesos incluem, mas não se limitam a:

- a. Um jogador no ato de ou imediatamente após lançar um passe.
- b. Um recebedor tentando receber um passe para a frente ou em posição de receber um passe pra trás, ou um que tenha completado um passe e não tenha tido tempo de se proteger, ou não tenha claramente se tornado um carregador da bola.
- c. Um chutador no ato de ou imediatamente após chutar uma bola, ou durante o chute ou o retorno.
- d. Um retornador de chute tentando receber ou recuperar um chute, ou que tenha completado uma recepção ou recuperação e não tenha tido tempo de se proteger, ou não tenha claramente se tornado um carregador da bola.
- e. Um jogador no chão.

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

- f. Um jogador que esteja obviamente fora da jogada.
- g. Um jogador que receba um bloqueio *blind-side* (cego).
- h. Um carregador da bola já *tackled* por um adversário e cujo avanço tenha sido parado.
- i. Um *quarterback* qualquer momento depois de uma troca de posse.
- j. Um carregador da bola que tenha obviamente desistido da jogada escorregando com os pés à frente (*slide*).

**26.15. JOGADOR FORA DE CAMPO E DENTRO DE CAMPO**

## ARTIGO 15.

- a. Fora de campo:
  - 1. Um jogador está fora de campo quando qualquer parte do seu corpo toca qualquer coisa, que não seja outro jogador ou árbitro, na ou fora de uma linha delimitadora.
  - 2. Um jogador fora de campo que se torne um jogador no ar, permanece fora de campo até que toque o chão dentro de campo sem estar simultaneamente fora de campo
- b. Dentro de campo:
  - 1. Um jogador dentro de campo é um jogador que não está fora de campo.
  - 2. Um jogador dentro de campo que se torne um jogador no ar, permanece dentro de campo até que ele esteja fora de campo.

**26.16. TÉCNICO (Coach)**

## ARTIGO 16.

- a. Um técnico é uma pessoa sujeita às regras que, enquanto na área do time ou *coaching box*, cabine de imprensa (ou outro local autorizado dentro do ambiente de jogo), observa o jogo e/ou dá instruções para jogadores e substitutos.
- b. Um jogador/técnico é considerado técnico quando está na área de time ou *coaching box*, e jogador ou substituto em qualquer outra situação.
- c. Cada time deve indicar um técnico como seu técnico principal, e identificá-lo para o *referee*. Um técnico principal desclassificado do jogo pode designar um novo técnico principal (Regra 9-2-6-d).

**SEÇÃO 27 – Tripping**

*Tripping* é usar intencionalmente a parte baixa da perna ou pé para obstruir um adversário abaixo dos joelhos (Regra 9-1-2-c).

**SEÇÃO 28 – Medidores de Tempo****28.1. RELÓGIO DO JOGO**

ARTIGO 1. O relógio do jogo é qualquer aparelho sob direção do árbitro apropriado, usado para marcar a duração do jogo.

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

**28.2. RELÓGIO DE JOGADA**

## ARTIGO 2.

- a. Cada estádio pode ter um relógio de jogada visível em cada extremidade do recinto do jogo. O relógio de jogada deve ser capaz de contar regressivamente tanto de 30 quanto de 20 segundos. Ele deve ser padronizado para rodar 30 segundos imediatamente assim que for reiniciado pelo operador quando qualquer árbitro sinalizar a bola morta depois de uma jogada.
- b. Caso contrário, o relógio de jogada é qualquer aparelho sob direção do árbitro apropriado, usado para marcar o tempo de 30/20 segundos entre a jogada anterior ou o sinal da bola pronta para o jogo, e a bola ser posta em jogo.

**SEÇÃO 29 – Classificação de Jogada****29.1. JOGADA DE PASSE PARA FRENTE**

ARTIGO 1. Uma jogada de passe para frente legal é o intervalo entre o *snap* e o momento em que um passe para frente legal se torna completo, incompleto ou interceptado.

**29.2. JOGADA DE *FREE KICK***

ARTIGO 2. Uma jogada de *free kick* é a ação durante o intervalo do momento em que a bola é legalmente chutada até ela estar em posse de jogador ou for declarada morta pela regra.

**29.3. JOGADA DE CHUTE DE *SCRIMMAGE***

ARTIGO 3. Uma jogada de chute de *scrimmage* é a ação durante o intervalo entre o *snap* e o momento em que um chute de *scrimmage* fica em posse de jogador ou a bola é declarada morta pela regra.

**29.4. JOGADA DE CORRIDA E CORRIDA**

## ARTIGO 4.

- a. Uma jogada de corrida é qualquer ação em bola viva que não seja uma jogada de *free kick*, de chute de *scrimmage* ou de passe para frente legal.
- b. Uma corrida é o segmento de uma jogada de corrida durante a qual um carregador da bola tem posse.
- c. Se um carregador de bola perde a posse num *fumble*, passe para trás ou passe ilegal para frente, o ponto onde a corrida termina (Regra 2-24-8) é a linha de metro onde o carregador da bola perdeu a posse. A jogada de corrida inclui a corrida e a ação em bola solta antes de um jogador ganhar ou recuperar posse, ou a bola ser declarada morta pela regra.
- d. Uma nova jogada de corrida começa quando um jogador ganha ou recupera a posse.

## REGRA 2 – DEFINIÇÕES

**SEÇÃO 30 – Áreas do Campo****30.1. CAMPO DE JOGO**

ARTIGO 1. O campo de jogo é a área delimitada pelas linhas laterais e pelas linhas de gol.

**30.2. END ZONES**

ARTIGO 2.

- a. A *end zone* em cada ponta do campo é um retângulo definido pelas linhas de gol, laterais e de fundo.
- b. A linha de gol e os *pylons* da linha de gol estão dentro da *end zone*.
- c. A *end zone* de um time é aquela que ele está defendendo.

**30.3. SUPERFÍCIE DE JOGO**

ARTIGO 3. A superfície de jogo é o material ou substância dentro do campo de jogo, incluindo as *end zones*.

**30.4. ÁREA DO JOGO**

ARTIGO 4. A área do jogo é a área delimitada pelo estádio, teto, arquibancadas, cercas ou outras estruturas (**Exceção:** Placares não são considerados como dentro da área do jogo). Onde não houver estádio, teto ou arquibancadas, a área do jogo é qualquer área visível e audível de dentro do campo (Regras 9-2-6-b e 9-2-7).

**SEÇÃO 31 – Briga****31.1. BRIGA**

ARTIGO 1. Briga é a tentativa de um jogador, técnico ou membro do time uniformizado de atingir um adversário de maneira combativa e não relacionada ao flag football. Tais atos incluem, mas não se limitam a:

- a. Uma tentativa de atingir um adversário com braço(s), mão(s), perna(s) ou pé(s), acontecendo ou não o contato.
- b. Um ato antidesportivo contra um adversário que provoque retaliação de um adversário por briga (Regras 9-2-1 e 9-5-1).

**SEÇÃO 32 – Princípio Três-e-Um**

O Princípio Três-e-um de aplicação de penalidade é usado quando a definição da penalidade para uma falta não especifica o ponto de aplicação. A aplicação desse princípio é descrita na Regra 10-2-2-c.

## SEÇÃO 33 – *Tackle Box*

### 33.1. TACKLE BOX

#### ARTIGO 1.

- a. A *tackle box* é uma área retangular delimitada pela zona neutra, duas linhas paralelas às linhas laterais distantes cinco metros do jogador de linha de ataque (*lineman*) do meio da formação, e a linha de fundo do Time A. (Ver Apêndice D.)
- b. A *tackle box* se desintegra quando a bola sai dela.

## SEÇÃO 34 – *Targeting (Mirar)*

### 34.1. TARGETING

ARTIGO 1. “*Targeting*” significa que um jogador toma como alvo um adversário com o propósito de fazer contato violento que vá além de fazer um tackle legal ou bloqueio legal.

**PENALIDADE – [f] Quinze metros do próximo ponto [PF-TGT] [S35]**

## REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES

### SEÇÃO 1 – Início de Cada Período

#### 1.1. PRÉ-JOGO, PRIMEIRO E TERCEIRO PERÍODOS

##### ARTIGO 1.

- a. Antes dos jogos, durante o aquecimento, os times devem permanecer na metade do campo acordada previamente, ocupando até 5 metros antes do meio de campo, do lado esquerdo de quem olha da sua área técnica.
- b. Antes dos árbitros acompanharem os capitães ao ponto do cara-ou-coroa, se qualquer membro do time entrar na área do jogo, o técnico principal ou um assistente daquele time de estar presente em campo.
- c. Após o início da jurisdição da arbitragem, quando qualquer membro de time estiver na área do jogo, deve estar usando sua camisa ou ter seu número facilmente visível. Qualquer jogador sem seu número facilmente visível deve deixar a área do jogo.
- d. Cada *half* começa com um *kickoff*.
- e. Três minutos antes do horário marcado para o início da partida, o *referee* deve jogar o cara ou coroa no meio do campo na presença de não mais de três capitães de cada time e outro árbitro, indicando primeiro para que o capitão do time visitante faça sua escolha de cara ou coroa.
  1. O vencedor do cara ou coroa decide se receberá a bola ou de qual lado do campo a chutará;
  2. No 3º quarto o time que começou chutando a bola irá recebê-la;
  3. Após o fim de cada quarto os times devem trocar de lado no campo.
- f. Durante o cara ou coroa, cada time deve permanecer em sua área técnica. O cara ou coroa começa quando os capitães deixam as laterais, e termina quando eles retornam a elas.

##### **PENALIDADE – [f] Cinco metros do próximo ponto [S18: IPR].**

- g. O vencedor do cara ou coroa deve escolher uma das seguintes opções:
  1. Qual time fará o *kickoff*.
  2. Qual linha de gol seu time defenderá.
- h. O adversário deve então escolher a opção **1** ou **2** acima, conforme disponibilidade.

#### 1.2. SEGUNDO E QUARTO PERÍODOS

ARTIGO 2. Entre o primeiro e o segundo períodos e também entre o terceiro e o quarto períodos, os times devem trocar a linha de gol que defenderão.

- a. A bola deve ser reposicionada exatamente no ponto correspondente, em relação às linhas de gol e laterais, à sua localização no período anterior.
- b. Posse da bola, número da descida e distância a ser ganha permanecem inalterados.

## REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES

## 1.3. PERÍODOS EXTRAS

ARTIGO 3. O sistema de desempate deve ser usado quando um jogo está empatado ao fim de quatro períodos. Aplicam-se as regras de jogo de flag football, com as seguintes exceções:

- a. Imediatamente após o fim do quarto período, os árbitros devem instruir ambos os times a se dirigirem às suas áreas de time. Os árbitros se reunirão no meio de campo para reverem os procedimentos de desempate.
- b. Os árbitros levarão os capitães (Regra 3-1-1) ao centro do campo para o cara ou coroa. O *referee* deve jogar o cara ou coroa no meio do campo na presença de não mais de três capitães de cada time e outro árbitro, indicando primeiro para que o capitão do time visitante faça sua escolha. O vencedor do cara ou coroa não pode adiar sua escolha e deve escolher uma das seguintes opções:
  1. Ataque ou defesa, com o ataque iniciando sua primeira séria de posse na linha de 20 metros adversária.
  2. Qual ponta do campo deverá ser usada para ambas as séries de posse daquele período de prorrogação.
- c. O perdedor do cara ou coroa deverá fazer a escolha da opção restante para o primeiro período extra e deverá ter a primeira opção de escolha para períodos extras pares (2º, 4º etc.).
- d. Definição: Um período extra consiste de uma série de posse com cada time colocando a bola em jogo por um *snap* na *hash mark*, na linha de 20 metros escolhida (a menos que realocada por penalidade), que se torna a linha de 20 metros adversária. Após o sinal de pronta para jogo, a bola só pode ser reposicionada apenas depois de cobrado um *timeout* de time, a menos que precedido de falta pelo Time A ou faltas que se anulem.
- e. Série de posse: Cada time mantém a bola durante uma série de posse até que pontue ou não consiga conquistar uma primeira descida. A bola permanece viva após uma troca de posse de time até que seja declarada morta. Entretanto, o Time A não pode ter primeira para 10 se recuperar a posse depois de troca de posse de time. A partir do terceiro período extra, uma série de posse de um time será apenas uma jogada para um *try* de dois pontos na linha de 3 metros, a menos que reposicionada por uma penalidade.
- f. Pontuação: O time que marcar o maior número de pontos durante o tempo regulamentar e os períodos extras será declarado vencedor. Deverá haver um número igual de séries de posse, como descrito em (e) acima, em cada período extra, a menos que o Time B pontue de alguma forma que não durante um *try*. A partir do segundo período extra, o time que marcar um *touchdown* deve tentar dois pontos no *try*. Apesar de não ser ilegal, um *try* de um ponto do Time A não marcará um ponto.
- g. Faltas após troca de posse de bola de time são tratadas especialmente pela Regra 10-2-7.
- h. *Timeouts*: Cada time tem um *timeout* por período extra (Regra 3-3-7). *Timeouts* não usados durante o tempo regulamentar não são carregados para os períodos extras.

**REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES**

*Timeouts* não usados de um período extra não podem ser carregados para outros períodos extras. *Timeouts* entre períodos devem ser retirados do período seguinte.

*Timeouts* de televisão e rádio são permitidos apenas entre períodos (primeiro e segundo, segundo e terceiro etc.). *Timeouts* cobrados de times não podem ser estendidos para uso de televisão e rádio. Os períodos extras começam quando a bola é posta em jogo através de um snap.

- i. Na ausência de um *timeout* de mídia, depois do segundo e quarto períodos extras, haverá um intervalo obrigatório de dois minutos.

## SEÇÃO 2 – Tempo de Jogo e Intervalos

### 2.1. DURAÇÃO DOS PERÍODOS E INTERVALOS

ARTIGO 1. O tempo total de um jogo normal deve ser de 40 minutos, divididos em quatro períodos de 10 minutos cada, com intervalos de um minuto entre o primeiro e segundo períodos (primeiro tempo), e entre o terceiro e quarto períodos (segundo tempo) (**Exceção:** O intervalo de um minuto entre o primeiro e segundo períodos, e entre o terceiro e quarto períodos pode ser estendido para *timeout* de rádio e televisão).

- a. Nenhum período pode terminar antes da bola estar morta e o *referee* declarar o fim do período [S13].
- b. O intervalo entre tempos (*halftime*) deve ser de 10 minutos, a menos que alterado antes do jogo por acordo mútuo da administração e de ambos os times. Imediatamente após o fim do segundo período, o *referee* deve iniciar o intervalo sinalizando o início do relógio do jogo [S2].
- c. É fortemente recomendado que a administração do jogo agende o *kickoff* inicial para não menos do que 2 horas antes do escurecer (definido como o pôr do sol local, ou a hora em que a iluminação artificial tenha que ser desligada).
- d. Se um jogo (atrasado por cinco minutos ou mais) iniciar com menos de 1 hora e meia antes do escurecer, o tempo total da partida deve ser de, no máximo, 40 minutos.
- e. Se um jogo (atrasado por cinco minutos ou mais) iniciar com menos de 1 hora antes do escurecer, o tempo total da partida deve ser de, no máximo, 32 minutos (4 quartos de 8 minutos).

### 2.2. AJUSTES DE TEMPO

ARTIGO 2. Antes do início do jogo, o tempo de jogo e o intervalo entre tempos podem ser reduzidos pelo *referee*, se ele for da opinião de que a escuridão ou outras condições podem interferir com o jogo. Os quatro períodos devem ser de igual duração se o jogo for reduzido antes de seu início.

- a. A qualquer momento durante o jogo, o tempo de jogo dos períodos restantes e o intervalo entre tempos podem ser diminuídos por acordo mútuo entre os técnicos adversários e o *referee*.

**REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES**

- b. Erros de marcação de tempo no relógio do jogo podem ser corrigidos, mas devem ser corrigidos apenas no período em que ocorreram os erros.
- c. Se o *referee* tiver certeza do tempo gasto, ele deve ajustar o relógio, e apropriadamente reinicia-lo.
- d. Erros de marcação de tempo no relógio de jogada podem ser corrigidos pelo *referee*. O relógio de jogada deve reiniciar (Regra 2-28-2).
- e. Quando a contagem do relógio de jogada for interrompida por circunstâncias além do controle dos times (sem conhecimento absoluto do tempo gasto no relógio do jogo), uma nova contagem deve ser iniciada e o relógio do jogo deve rodar conforme a Regra 3-2-4-b.
- f. O relógio de 30/20 segundos não roda se o relógio do jogo estiver rodando com menos de 30 ou 20 segundos, respectivamente, num período. O relógio de jogada deve ser ajustado apropriadamente e exibir esse tempo (30 ou 20 segundos) continuamente sem rodar.
- g. O relógio do jogo não deve ser parado se o relógio de jogada for iniciado em conflito com o item 2.2.7 acima.

**2.3. EXTENSÃO DE PERÍODOS****ARTIGO 3.**

- a. Um período deve ser estendido para uma descida sem tempo se, durante uma descida na qual o tempo acabe, uma ou mais das seguintes situações ocorrer:
  - 1. Uma penalidade for aceita por falta(s) em bola viva (**Exceção:** Regra 10-2-5-a e 10-2-5-d). À opção do time ofendido, o período não é estendido se a falta for cometida pelo time com posse e a descrição da penalidade incluir perda de descida.
  - 2. À opção do time ofendido, uma violação por toque ilegal for aceita.
  - 3. Houver faltas que se anulam.
  - 4. Um árbitro soar um apito inadvertido ou sinalizar incorretamente a bola morta.
- b. Descidas sem tempo adicionais serão jogadas até que numa descida não ocorram as circunstâncias da Regra 3-2-3-a (acima).
- c. Se um *touchdown* for marcado durante uma descida na qual o tempo de um período acabe, o período é estendido para o *try* (**Exceção:** Regra 8-3-2-a).

**2.4. APARELHOS DE MARCAÇÃO DE TEMPO****ARTIGO 4.**

- a. Relógio do Jogo. O tempo de jogo deve ser marcado por um relógio do jogo, que pode ser um cronômetro operado pelo *line judge*, ou *referee*; ou um relógio de estádio operado por um assistente de relógio sob a direção do árbitro apropriado. O tipo de relógio do jogo deve ser determinado pela administração da partida. O relógio do jogo não deve exibir décimos de segundos.
- b. Relógio de 30 segundos.
  - 1. Quando um árbitro sinaliza que a bola está morta, o relógio de jogada inicia a contagem de 30 segundos.

**REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES**

2. Se a contagem dos 30 segundos não começar ou for interrompida por razões além do controle dos árbitros ou do operador do relógio (ex. relógio quebrado), o *referee* deve parar o relógio do jogo e sinalizar (ambas as mãos abertas acima da cabeça num movimento de empurrar para cima) que o relógio de jogada deve ser reprogramado em 30 segundos e iniciado imediatamente.
  3. No caso do relógio de 30 segundos ter rodado 20 segundos antes da bola estar pronta para jogo, o *referee* deve declarar um *timeout* e sinalizar que o relógio de jogada seja programado em 20 segundos. Quando o jogo puder ser reiniciado, o *referee* sinalizará bola pronta para jogo [S1] e o relógio de jogada deve iniciar a contagem dos 20 segundos. O relógio do jogo deve iniciar no momento do *snap* a menos que estivesse rodando quando o *referee* declarou um *timeout*; neste caso, ele deve rodar no sinal do *referee* (Regra 3-3-2-f).
- c. Relógio de 20 segundos. Se os árbitros sinalizarem para parar o relógio do jogo por qualquer das seguintes razões, o *referee* deve sinalizar (uma mão aberta acima da cabeça num movimento de empurrar para cima) que o relógio de jogada deve ser programado para 20 segundos:
1. Aplicação de penalidade.
  2. *Timeout* cobrado de um time.
  3. *Timeout* por lesão somente para um jogador do time de ataque. O relógio de jogada deve ser ajustado para 30 segundos no caso de uma lesão de um jogador do time de defesa.
  4. Medição.
  5. Time B ganha *first down*.
  6. Após uma descida de chute que não seja um *free kick* no qual o Time B será o próximo a colocar a bola em jogo.
  7. Pontuações que não sejam *touchdown* (não o *try*).
  8. Início de cada período.
  9. Início de uma série de posse de time em período extra.
  10. Revisão de vídeo.
  11. Outras paralisações administrativas.
- Quando o jogo puder ser reiniciado, o *referee* sinalizará a bola pronta para jogo [S1] e o relógio de jogada iniciará a contagem.
- d. Mau funcionamento do Relógio. Se um relógio visual de 30/20 segundos deixar de funcionar, ambos os técnicos devem ser avisados pelo *referee* imediatamente e ambos os relógios devem ser desligados.

## SEÇÃO 3 – *Timeouts*: Iniciar e Parar o Relógio

### 3.1. *TIMEOUT*

#### ARTIGO 1.

- a. Um árbitro deverá sinalizar *timeout* quando as regras determinarem a parada do relógio ou quando um *timeout* é cobrado de um time ou do *referee*. Os demais árbitros

**REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES**

devem repetir os sinais de *timeout*. O *referee* pode declarar e cobrar-se um *timeout* discricionário para qualquer contingência não abrangida pelas regras.

b. Quando os *timeouts* de um time acabarem e o mesmo pedir um *timeout*, os árbitros não levarão em consideração o pedido. (Regra 3-3-4).

c. Uma vez começado o jogo, jogadores não deverão treinar com uma bola no campo de jogo ou nas *end zones* exceto durante o intervalo entre tempos (*halftime*).

**3.2. INICIAR E PARAR O RELÓGIO****ARTIGO 2.**

Se a diferença no placar for maior do que de 34 pontos, uma seção de relógio corrido será adotada. Durante uma seção de relógio corrido, o relógio do jogo só vai parar para as razões abaixo marcadas com asterisco \*. Para todos os outros eventos listados aqui, o relógio continuará rodando.

- a. Free Kick. Após a bola ser chutada num *free kick*, o relógio do jogo deve iniciar ao sinal de um árbitro assim que a bola for legalmente tocada no campo de jogo ou, quando cruzar a linha de gol após ter sido tocada legalmente pelo Time B em sua *end zone*. Ele é parado em seguida quando a bola estiver morta pela regra.
- b. Descida de Scrimmage. Quando um período começar com uma descida de *scrimmage*, o relógio do jogo deve iniciar quando ocorrer o *snap* legal da bola. Em todas as outras descidas da *scrimmage*, o relógio do jogo deve iniciar quando ocorrer o *snap* legal da bola (Regra 3-3-2-d) ou em um sinal anterior do *referee* (Regra 3-3-2-e). O relógio do jogo não deve rodar durante um *try*, durante uma extensão de período ou durante um período extra.
- c. Após uma Pontuação. O relógio do jogo deve ser parado ao sinal do árbitro após um *touchdown*, *field goal* ou *safety*. Ele deve ser iniciado novamente conforme (a) acima, a menos que uma penalidade aceita anule a pontuação ou a descida seja repetida. Nesse caso, ele deve iniciar quando ocorrer o *snap* legal da bola.
- d. Começa no Snap. Para cada um dos casos seguintes, o relógio do jogo é parado ao sinal do árbitro. Se a próxima jogada começar através de um *snap*, o relógio do jogo começará no momento do *snap*:
  1. *Touchback* (contanto que o Time B seja o próximo a colocar a bola em jogo).
  2. Com menos de dois minutos restando num *half*, um carregador da bola; um *fumble* ou passe para trás for determinado fora de campo. (**Exceção:** Após um *fumble* para frente do Time A sair de campo, o relógio inicia no sinal do *referee*.)
  3. O Time B ganha uma primeira descida e em seguida fará o *snap* da bola.
  4. Um passe para frente é determinado incompleto.
  5. Um *timeout* cobrado é concedido a um time. ■
  6. A bola se torna ilegal. \*
  7. Um período termina. \*
  8. Uma descida de chute legal termina.
  9. Um chute de retorno é feito.
  10. Um chute de *scrimmage* é feito além da zona neutra.

## REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES

11. O Time A comete uma falta de atraso de jogo enquanto em formação de chute de *scrimmage*.
- e. Inicia no Sinal do Referee. Para cada das seguintes razões, o relógio do jogo é parado ao sinal do árbitro. Se a próxima jogada for começar através de um *snap*, o relógio do jogo iniciará no sinal do *referee*:
1. O Time A ganha uma primeira descida, tanto através de uma jogada ou por uma penalidade.
  2. Um *fumble* para frente do Time A sai de campo.
  3. Com dois minutos ou mais restando num *half*, um *fumble*, um passe pra trás, ou um carregador da bola do Time A for determinado fora de campo.
  4. Para completar uma penalidade. \*
  5. Um *timeout* por lesão é dado para um ou mais jogadores ou para um árbitro. \*
  6. Um apito inadvertido é soado.
  7. Uma medição de uma possível primeira descida. \*
  8. Ambos os times cometem um atraso em tornar a bola pronta para jogo.
  9. Um árbitro ganha posse de uma bola viva.
  10. O *referee* declara um *timeout* discricionário. \*
  11. O *referee* declara um *timeout* por barulho injusto (Regra 9-2-1-b-5).
  12. Um passe ilegal é lançado para conservar tempo.
  13. O *referee* interrompe a contagem de 30/20 segundos.
  14. Quando qualquer time comete uma falta em bola morta. \*
  15. Violação da regra de equipamento obrigatório (Regra 1-4-4) ou equipamento ilegal (Regra 1-4-7).
- f. Snap Sobrepõe Sinal do Referee. Sempre que um ou mais incidentes que causam o relógio do jogo a ser iniciado no sinal do *referee* (Regra 3-3-2-e) ocorrer em conjunto com qualquer um que cause o início no momento do *snap* (Regras 3-3-2-c e 3-3-2-d), ele deve ser iniciado no momento do *snap*. (**Exceção:** Regra 3-4-6 [subtração de 10 segundos] sobrepõe essa regra, a menos que um time use um *timeout*).
- g. Relógio corrido.
1. Durante uma seção de relógio corrido, o relógio sempre será iniciado no sinal de bola pronta para jogo ao invés de no *snap*.
  2. Se durante uma seção de relógio corrido a margem do placar continuar sendo maior do que 34 pontos, a seção do relógio corrido continua. Se a margem cair para 34 pontos ou menos, a seção de relógio corrido vai ser interrompida imediatamente após a pontuação relevante e as regras normais de relógio voltam a ser aplicadas, a menos que a margem do placar volte a ser maior do que 34 pontos (Exceção: Se uma competição reduzir a margem necessária para iniciar a seção de relógio corrido).

### 3.3. SUSPENSÃO DO JOGO

#### ARTIGO 3.

**REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES**

- a. O *referee* pode suspender o jogo temporariamente quando as condições garantirem tal ação.
- b. Quando o jogo for suspenso por ações de pessoa(s) não sujeita(s) às regras ou por qualquer outro motivo que não esteja nas regras e não puder continuar, o *referee* deverá:
  1. Suspender o jogo e direcionar os jogadores às suas áreas de times.
  2. Reportar o problema aos responsáveis pela gerência do jogo.
  3. Retomar o jogo quando ele determinar que as condições estejam satisfatórias.
- c. Se o jogo for suspenso conforme as Regras 3-3-3-a e b antes do final do quarto período e não puder ser retomado, existem quatro possibilidades:
  1. Retomar o jogo numa data posterior;
  2. Terminar o jogo com um placar final determinado;
  3. Abandono de jogo; ou
  4. Declarar o jogo como não disputado.
- d. Se um jogo for suspenso conforme as Regras 3-3-3-a e b após quatro períodos de jogo e não puder ser retomado, o resultado do jogo será declarado empate. O placar final será o placar no final do último período completado. (Nota: Se um vencedor tiver que ser determinado num jogo de fase final ou *playoff*, a organização da competição determinará quando e onde o jogo será retomado).
- e. Um jogo suspenso, se retomado, começará com o mesmo tempo restante e com as idênticas condições de descida, distância, posição de campo e elegibilidade de jogadores.

**3.5. TIMEOUTS COBRADOS DE UM TIME**

ARTIGO 4. Quando ainda houver *timeouts*, um árbitro deve garantir um *timeout* cobrado de um time quando pedido por qualquer jogador ou pelo técnico principal quando a bola estiver morta.

- a. Cada time tem direito a três *timeouts* cobrados de um time durante cada tempo (*half*).
- b. Após a bola ser declarada morta e antes do *snap*, um substituto legal pode pedir um *timeout* se ele estiver dentro de campo.
- c. Um jogador que tenha participado da descida anterior pode pedir um *timeout* entre o momento em que a bola for declarada morta e o momento do *snap* sem estar dentro de campo.
- d. O técnico principal que estiver na ou próximo a sua área técnica ou *coaching box* pode pedir um *timeout* entre o momento em que a bola for declarada morta e o momento do próximo *snap*.
- e. Um jogador, um substituto entrando em campo ou técnico principal pode pedir uma conferência do técnico principal com o *referee*, se o técnico acreditar que uma regra tenha sido aplicada incorretamente. Se a aplicação da regra não for alterada, seu time perderá um *timeout* ou receberá uma penalidade por atraso de jogo se não tiver mais *timeouts*.
  1. Apenas o *referee* pode parar o relógio para uma conferência do técnico principal.

**REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES**

2. Um pedido de conferência do técnico principal deve ser feito antes do *snap* ou *free kick* da próxima jogada e antes do fim do segundo ou quarto períodos (Regra 5-2-9).
3. Após a conferência do técnico principal, o *timeout* de um time, se retirado pelo *referee*, deve ser utilizado.

**3.6. TIMEOUT DE LESÃO****ARTIGO 5.**

- a. No caso de jogador(es) lesionado(s):
  1. O *referee* irá declarar um *timeout* e o jogador deve deixar o jogo. Ele deve permanecer fora de jogo por pelo menos uma descida, mesmo que seu time receba um *timeout* de um time. Quando em dúvida, os árbitros irão declarar um *timeout* para um jogador lesionado.
  2. O jogador não pode retornar até receber aprovação de equipe médica profissional designada pelo seu time.
  3. Árbitros, técnicos e treinadores devem dar atenção especial a jogadores que exibam sinais de uma concussão. (Ver Apêndice C).
  4. Sempre que um participante (jogador ou árbitro) estiver sangrando, tenha o uniforme saturado de sangue, ou tenha sangue exposto na pele, o jogador ou árbitro deve ir à área técnica e receber tratamento médico adequado. Ele não pode retornar ao jogo sem aprovação de equipe médica.
- b. Fingir lesão por qualquer motivo é antiético. Um jogador lesionado deve receber todas as proteções da regra, mas fingir lesão é desonesto, antidesportivo e oposto ao espírito das regras. Por ações suspeitas, um time ou árbitro tem a opção de reportar o assunto a autoridade disciplinar, que pode decidir por agir contra o jogador e técnico envolvidos. Dirigimos a atenção para a declaração do Código de flag football (Éticas de Treinamento).
- c. Um *timeout* de lesão pode vir logo após um *timeout* cobrado de um time.
- d. O *referee* deve pedir um *timeout* de *referee* para um árbitro lesionado.
- e. Após um *timeout* dado para um jogador do Time B lesionado, o relógio de jogada deve ser ajustado para 30 segundos.
- f. *Subtração de 10 segundos*. Se a lesão de um jogador é a única razão para a pausa no relógio do jogo, com menos de um minuto no *Half*, o time adversário tem a opção da subtração de 10 segundos.
  1. O relógio de jogada deve ser de 30 segundos para uma lesão de um jogador do time de defesa e de 25 segundos para uma lesão de um jogador do ataque (Regra 3-2-4-c-3).
  2. Regra 3-4-6 é aplicada.

**3.7. TIMEOUTS DE VIOLAÇÃO**

ARTIGO 6. Por não cumprimento das Regras 1-4-4-c-2, um *timeout* deve ser cobrado do time (Regra 3-4-2-b-2).

### 3.8. DURAÇÃO DOS *TIMEOUTS*

#### ARTIGO 7.

- a. Um *timeout* completo cobrado de um time pedido por qualquer jogador ou técnico principal deve ter um minuto mais 5 segundos pro aviso do *referee*, e o intervalo de 20 segundos do relógio da jogada (**Exceção:** Regra 3-3-4-e-3).
- b. Outros *timeouts* não devem ser mais longos do que o *referee* julgar necessário para cumprir o objetivo para o qual foram declarados, mas qualquer *timeout* pode ser estendido pelo *referee* para benefício de um jogador lesionado (Apêndice A para o guia para árbitros a ser usado durante lesões sérias em campo).
- c. Se um time que pediu e recebeu um *timeout* completo cobrado desejar reiniciar o jogo antes de um minuto de *timeout* e o time adversário estiver pronto, o *referee* deve declarar a bola pronta para jogo.
- d. A duração do *timeout* de *referee* depende das circunstâncias de cada *timeout*.
- e. Opções de penalidades devem ser exercidas antes de um *timeout* de time.
- f. O intervalo após um *safety* ou *try* ou *field goal* convertido deve ser de, no máximo, um minuto.

### 3.9. AVISO DO REFEREE

ARTIGO 8. Durante um *timeout* completo de um time (Regra 3-3-7-a), o *referee* deve avisar ambos os times após um minuto. Cinco segundos depois deve declarar a bola pronta para jogo.

- a. Quando um terceiro *timeout* for cobrado de um time em qualquer *half*, o *referee* deve avisar ao capitão em campo e ao técnico principal daquele time.
- b. A menos que um relógio do jogo visível seja o oficial, o *referee* também deve informar a ambos os capitães em campo e aos técnicos principais dos times quando restarem dois minutos ou menos de tempo de jogo em cada *half*. Ele pode pedir que o relógio pare para este aviso. Se o relógio de jogo estiver rodando aos 2:00 e a bola estiver morta, ele deve ser parado e o aviso de dois minutos dado. Se a bola estiver viva aos 2:00, o aviso de dois minutos deve ser dado depois da bola se tornar morta.
  1. O relógio da jogada pode ser interrompido para este aviso, e deve ser reiniciado em 20 segundos.
  2. O relógio do jogo reinicia no momento do *snap* após o aviso de dois minutos.
  3. Mesmo com relógio visível, um aviso de dois minutos deve ser sempre dado.
- c. Se um relógio do jogo visível não for o marcador oficial do tempo de jogo durante os dois últimos minutos de cada tempo, o *referee* ou seu representante deve avisar a cada capitão e técnico principal o tempo restante cada vez que o relógio for parado pela regra. Além disso, um representante pode deixar a área técnica ao longo da linha limitadora para passar informações de tempo sob estas condições.

## SEÇÃO 4 – Atrasos

## REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES

**4.1. ATRASO DO INÍCIO DE UM TEMPO**

## ARTIGO 1.

- a. Cada time deve ter seus jogadores em campo para a jogada de abertura no horário marcado para o início de cada tempo. Quando ambos os times se recusam a ser o primeiro time entrar em campo para o início de qualquer tempo, o time da casa deve ser o primeiro a entrar.

**PENALIDADE – 15 metros do próximo ponto [S20].**

- b. A administração da partida é responsável por limpar o campo de jogo e as end zones no início de cada tempo para que os períodos possam começar no horário marcado. Bandas, discursos, apresentações, festas e atividades similares estão sob a jurisdição da administração da partida, e um início rápido de cada tempo é obrigatório.

**PENALIDADE – 10 metros do próximo ponto [S20].**

[**Exceção:** O *referee* pode retirar a penalidade por circunstâncias além do controle da administração da partida.]

**4.2. ATRASO ILEGAL DO JOGO**

## ARTIGO 2.

- a. Os árbitros devem tornar a bola pronta para jogo consistentemente durante o jogo. O relógio de jogada iniciará sua contagem de 30 segundos ou 20 segundos, conforme a regra dependendo das circunstâncias. Uma falta por atraso ilegal ocorre se o relógio de jogada estiver em 00:00 antes de a bola ser posta em jogo (Regra 3-2-4).
- b. Atraso ilegal também inclui:
1. Avançar a bola deliberadamente após ela estar morta.
  2. Quando um time já usou seus três *timeouts* e comete uma infração das Regras 1-4-4-5-c-2 ou 3-3-4-e.
  3. Quando um time não está pronto para jogar após um intervalo entre períodos (que não entre tempos), após uma pontuação, após um *timeout* de um time ou a qualquer momento em que o *referee* exigir que a bola seja posta em jogo.
  4. Táticas verbais de defesa que confundam os sinais do ataque (Regra 7-1-5-a-5).
  5. Ações da defesa com o objetivo de causar um *false start* (Regra 7-1-5-a-4).
  6. Colocar a bola em jogo antes de ela estar pronta para jogo (Regra 4-1-4).
  7. Interferência de lateral (Regra 9-2-5).
  8. Ação claramente concebida para atrasar os árbitros em tornar a bola pronta para jogo.

**PENALIDADE – Falta em bola morta. Cinco metros do próximo ponto [S6 e S20: DOG/DOD].****4.3. TÁTICAS INJUSTAS DE RELÓGIO**

**REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES**

ARTIGO 3. O *referee* tem ampla autoridade sobre a marcação de tempo do jogo. Ele deve ordenar que o relógio de jogo inicie ou pare quando qualquer time conservar ou consumir tempo de jogo usando táticas obviamente injustas. Isso inclui iniciar o relógio no momento do *snap* caso a falta seja do time que esteja à frente no placar. Como um guia, *referees* devem considerar o uso da regra quando o relógio do jogo estiver nos últimos 5 minutos de cada tempo. Se o relógio do jogo for parado para completar uma penalidade por uma falta do time à frente no placar (ou qualquer time se o placar estiver empatado) dentro dos dois últimos minutos de um *half*, o relógio do jogo vai rodar no *snap*, à opção do time ofendido. O relógio deve iniciar no sinal de bola pronta para jogo após o Time A lançar um passe ilegal para frente ou para trás para conservar tempo (Regra 3-3-2-e-12).

**4.4. SUBTRAÇÃO DE 10 SEGUNDOS DO RELÓGIO DO JOGO – FALTA**

ARTIGO 4.

a. Com o relógio correndo e menos que um minuto restando em qualquer *Half*, antes de uma troca de posse de time, se um jogador de qualquer time cometer uma falta que faz o relógio parar imediatamente, *referee* vai subtrair 10 segundos do relógio de jogo, à opção do time ofendido. As faltas que entram nessa categoria incluem, mas não estão limitadas a:

1. Qualquer falta que evite o *snap* (por exemplo, *false start*, *encroachment*, *offside* da defesa, contato na zona neutra, etc.);
2. *Intencional grounding* para parar o relógio;
3. Passe para frente ilegal incompleto;
4. Passe para trás lançado para fora do campo para parar o relógio;
5. Qualquer outra falta cometida com o objetivo de parar o relógio.

O time ofendido pode aceitar a penalidade de metros e declinar a subtração de 10 segundos. Se a penalidade de metros for declinada, a subtração de 10 segundos é declinada por regra.

b. Os procedimentos da subtração de 10 segundos estão especificados na Regra 3-4-6.

**4.5. SUBTRAÇÃO DE 10 SEGUNDOS DO RELÓGIO DO JOGO – RESUMO**

ARTIGO 5. A seguir, um resumo de quando o processo de subtração de 10 segundos está valendo:

- a. *Timeout* de lesão (Regra 3-3-5-f).
- b. Falta (Regra 3-4-4).

**4.6. SUBTRAÇÃO DE 10 SEGUNDOS DO RELÓGIO DO JOGO – PROCEDIMENTOS**

ARTIGO 4.

a. A regra dos 10 segundos somente se aplica se o relógio de jogo estiver rodando quando o evento ocorrer e o evento fizer com que o relógio pare.

**REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES**

- b. Se houver uma subtração de 10 segundos, o relógio do jogo inicia no sinal do *referee*. Se não houver subtração de 10 segundos, o relógio do jogo inicia no *snap*.

Nota: Essa regra sobrepõe a Regra 3-3-2-f (*snap* sobrepõe sinal do *referee*).

- c. Se o time que cometeu o evento tiver um *timeout* restante, ele pode evitar a subtração de 10 segundos fazendo uso de um *timeout*. Neste caso o relógio de jogo inicia no momento do *snap* após o *timeout*.
- d. A subtração de 10 segundos não se aplica quando ambos os times forem responsáveis pela parada do relógio (ex. faltas que se anulam, lesão ou perda de capacete de jogadores de ambos os times).

## SEÇÃO 5 – Substituições

### 5.1. PROCEDIMENTOS DE SUBSTITUIÇÃO

ARTIGO 1. Qualquer número de substitutos legais de qualquer time pode entrar no jogo entre períodos, após uma pontuação ou *try*, ou durante o intervalo entre descidas, mas somente com o objetivo de substituir jogadores ou preencher vagas de jogadores.

### 5.2. SUBSTITUIÇÕES LEGAIS

ARTIGO 2. Um substituto legal pode tomar o lugar de outro jogador ou uma vaga de um jogador contanto que nenhuma das restrições a seguir seja violada:

- a. Nenhum substituto deve entrar o campo de jogo ou *end zones* enquanto a bola está em jogo.
- b. Nenhum jogador, excedendo 8, deve deixar o campo de jogo ou *end zone* enquanto a bola está em jogo.

#### **PENALIDADE [a-b] – Falta em bola viva. Cinco metros do ponto anterior [S21: SUB]**

c.

1. Um substituto legal deve entrar no campo de jogo vindo diretamente de sua área técnica, e um jogador substituído deve sair pela lateral próxima à sua área técnica e seguir para sua área técnica.
2. Um jogador substituído deve sair do campo de jogo, incluindo as *end zones*, imediatamente. Um jogador substituído que saia do *huddle* ou sua posição dentro de três segundos, após um substituto tornar-se um jogador, é considerado como tendo saído imediatamente.

d. Substitutos que se tornam jogadores (Regra 2-26-9) devem permanecer no jogo por pelo menos uma jogada e jogadores substituídos devem permanecer fora do jogo por pelo menos uma jogada, exceto durante o intervalo entre períodos, após pontuação, ou quando um *timeout* é cobrado de um time ou do *referee*, com exceção de uma bola viva fora de campo ou um passe para frente incompleto.

#### **PENALIDADE [c-d] – Falta em bola morta: Cinco metros do próximo ponto [S21: SUB].**

e. Quando o Time A enviar substitutos, os árbitros não devem permitir o *snap* da bola até que o Time B tenha tido oportunidade de substituir também. Durante o processo de substituição ou simulação de substituição, Time A não pode acelerar sua ida para a linha

**REGRA 3 – PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES**

de *scrimmage* com a intenção óbvia de criar desvantagem para a defesa. Se a bola estiver pronta para jogo, os árbitros não devem permitir que o *snap* aconteça até que o Time B tenha colocado seus substitutos em posição e os substituídos tenham saído de campo. Time B deve reagir imediatamente com suas substituições.

**PENALIDADE (Primeira Violação) – Falta em bola morta. Atraso de jogo do Time B por não completar suas substituições imediatamente, ou atraso de jogo do Time A por causar o fim do tempo do relógio de jogada. Cinco metros do próximo ponto [S20: SUB]. O referee deve avisar ao técnico principal que qualquer tática similar resultará em falta por conduta antidesportiva.**

**PENALIDADE (Segunda e subsequentes violações) – Falta em bola morta, conduta antidesportiva do time. Um árbitro deve soar seu apito imediatamente. 15 metros do próximo ponto [S25: UNS].**

**5.3. MAIS QUE 8 JOGADORES EM CAMPO****ARTIGO 3.**

a. O Time A não pode desmanchar o *huddle* com mais que 8 jogadores nem manter mais que 8 jogadores no *huddle* ou numa formação por mais que três segundos. Os árbitros devem parar a ação independente de o *snap* ter acontecido ou não.

**PENALIDADE – Falta em bola morta. Cinco metros do próximo ponto [S21:SUB]**

b. Ao Time B é permitido manter brevemente mais que 8 jogadores no campo para antecipar a formação ofensiva, mas não pode ter mais que 8 jogadores em campo quando o *snap* acontecer. Essa infração é tratada como falta em bola viva.

**PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco metros do próximo ponto. [S21: SUB]**

c. Quando o Time A está em formação, o Time B não pode ter mais do que 8 jogadores em sua formação. Se o relógio de jogada estiver em :00 e o Time B tiver mais do que 8 jogadores no campo de jogo, é falta contra o Time B.

**PENALIDADE – Falta em bola morta. Cinco metros do próximo ponto. [S21: SUB]**

# REGRA 4 – BOLA EM JOGO, BOLA MORTA, FORA DE CAMPO.

## SEÇÃO 1 – Bola em Jogo – Bola Morta

### 1.1. BOLA MORTA SE TORNA VIVA

ARTIGO 1. Após a bola morta estar pronta para jogo, ela se torna viva quando é posta em jogo legalmente através de um *snap* ou legalmente chutada num *free kick*. Uma bola posta em jogo através de um *snap* ou chutada em *free kick* antes de estar pronta para jogo, permanece morta.

### 1.2. BOLA VIVA SE TORNA MORTA

ARTIGO 2.

- a. Uma bola viva se torna morta conforme as regras ou quando um árbitro soa seu apito (mesmo que inadvertidamente) ou sinalize de outra forma a bola morta.
- b. Se um árbitro soa seu apito inadvertidamente ou sinaliza de outra forma uma bola morta durante uma descida (Regras 4-1-3-k, m, n):
  1. Quando a bola estiver em posse de um jogador, o time em posse pode escolher colocar a bola em jogo no ponto onde ela foi declarada morta ou repetir a descida.
  2. Quando a bola estiver solta em um *fumble*, passe para trás ou passe ilegal, o time em posse pode escolher entre colocar a bola em jogo do ponto onde a posse foi perdida ou repetir a descida.

#### Exceções:

- (1) Se a bola sair de campo na ação contínua imediatamente após o apito inadvertido, então ela pertence ao time que fez o passe, de acordo com a Regra 7-2-4.
- (2) Se houver uma clara recepção, recuperação ou interceptação de uma bola solta na ação contínua imediatamente após o apito inadvertido, a bola pertence ao time que recuperou, no ponto da recuperação, e qualquer avanço é anulado.
3. Durante um passe para frente legal ou *free kick* ou chute de scrimmage, a bola volta ao ponto anterior e a descida é repetida.

#### Exceções:

- (1) Se na ação contínua imediatamente após o apito inadvertido um passe pra frente legal é incompleto (Regra 7-3-7), um *free kick* sai de campo (Regra 6-2) ou toca o chão na ou atrás da linha de gol do Time B (Regra 6-1-7), um chute de *scrimmage* sai de campo (Regra 6-3-7 ou 6-3-8) ou toca o chão na ou atrás da linha de gol do Time B (Regra 6-3-9), então essas regras se aplicam como se não houvesse acontecido um apito inadvertido.
- (2) Se houver uma clara recepção, recuperação ou interceptação de uma bola solta na ação contínua imediatamente após o apito inadvertido, a bola

**REGRA 4 – BOLA EM JOGO, BOLA MORTA, FORA DE CAMPO**

pertence ao time que recuperou, no ponto da recuperação, e qualquer avanço é anulado.

- (3) Se um chute de *scrimmage* cruza a zona neutra e não é tocado pelo Time B além da zona neutra, e se as outras exceções aqui não se aplicarem, a bola está morta e pertence ao Time B no ponto do fim do chute (Regra 2-24-9). Se esse ponto for além da zona neutra, o chute cruzou a zona neutra e a aplicação PSK deve ser usada se as provisões de 10-2-3 forem cumpridas. Em uma tentativa de *field goal*, um *field goal* será pontuado se as exigências de 8-4-1 forem atendidas.

4. Depois do Time B ganhar posse num *try* ou durante um período extra, então o *try* termina ou a série de posse do período extra termina.
- c. Se uma falta ou violação ocorrer durante qualquer das descidas acima, a penalidade ou privilégio da violação deve ser aplicada como em qualquer outra situação de jogo se não estiver em conflito com outras regras.
- d. Nenhum jogador deve puxar a flag de um adversário que não seja o que está com a posse da bola ou que finge que está com a mesma. Se o jogador retira uma das flags do adversário antes de a bola ter sido tocada, para parar a jogada será necessário retirar a outra flag e será aplicada falta por retirada ilegal de flag. Se as duas flags tiverem sido retiradas será necessário tocar o adversário para efetuar o *tackle*. Se o contato for violento, será aplicada falta por atitude antidesportiva.

**PENALIDADE – Falta em bola morta. Cinco metros do próximo ponto.**

**1.3. BOLA DECLARADA MORTA**

ARTIGO 3. Uma bola viva se torna morta e um árbitro deve soar seu apito ou declará-la morta:

- a. Quando ela sai de campo, a menos que num chute que pontue um *field goal* após tocar apenas qualquer das traves; quando um carregador da bola sai de campo. Quando em dúvida, a bola está morta.
- b. Quando qualquer parte do corpo do carregador da bola, exceto mãos e pés, toca o chão, ou quando o carregador da bola recebe um *tackle* ou cai e perde a posse da bola no momento em que faz contato com o chão.  
[Exceção: a bola permanece viva quando um jogador de ataque simulou um chute, ou no *snap* esteja em posição de chutar a bola segurada por um companheiro para um *place kick*. A bola pode ser chutada, passada ou avançada conforme a regra].
- c. Quando um *touchdown*, *touchback*, *safety*, *field goal* ou *try* com sucesso acontece; ou quando um *free kick* ou chute de *scrimmage* que não é tocado pelo Time B além da zona neutra, toca o chão na *end zone* do Time B (Regras 6-1-7, 6-3-9).
- d. Quando, durante um *try*, uma regra de bola morta é aplicada (Regra 8-3-2-d-5).
- e. Quando um jogador do time de chute recebe ou recupera qualquer *free kick* ou um chute de *scrimmage* que tenha cruzado a zona neutra.
- f. Quando um *free kick*, chute de *scrimmage* ou qualquer outra bola solta chega ao repouso e nenhum jogador tenta garantir sua posse.

**REGRA 4 – BOLA EM JOGO, BOLA MORTA, FORA DE CAMPO**

- g. Quando um chute de *scrimmage* ou *free kick* é recebido ou recuperado por qualquer jogador do Time B após um sinal de *fair catch* válido ou inválido de um jogador do Time B; ou quando um sinal de *fair catch* inválido é feito após uma recepção ou recuperação pelo Time B (Regras 2-7-1, 2, 3).
- h. Quando um chute de retorno ou chute de *scrimmage* além da zona neutra é realizado.
- i. Quando um passe é declarado incompleto.
- j. Quando, antes de uma troca de posse de time numa quarta descida ou *try*, um *fumble* do Time A é recebido ou recuperado por um jogador do Time A que não o que sofreu o *fumble* (Regras 7-2-2-a, b e 8-3-2-d-5).
- k. Quando uma bola viva que não esteja em posse de jogador toca qualquer coisa dentro de campo que não seja um jogador, equipamento de um jogador, árbitro, equipamento de um árbitro ou o chão (aplicam-se provisões por apito inadvertido).
- l. Quando ocorre uma recepção ou recuperação simultânea de uma bola viva.
- m. Quando a bola se torna ilegal enquanto em jogo (aplicam-se provisões por apito inadvertido).
- n. Quando uma bola viva fica em posse de um árbitro (aplicam-se provisões por apito inadvertido).
- o. Quando o carregador da bola simula tocar seu joelho no chão.
- p. Quando um recebedor de passe no ar, de qualquer time, é segurado e impedido de retornar imediatamente ao chão.
- q. Quando todos os jogadores nas imediações da bola param de jogar e/ou acreditam que a bola está morta.
- r. Quando todos os jogadores nas imediações da bola param de jogar e/ou acreditam que a bola está morta.

**1.4. BOLA PRONTA PARA JOGO**

ARTIGO 4. Nenhum jogador deve colocar a bola em jogo antes dela ser declarada pronta para jogo.

**PENALIDADE – Falta em bola morta. Cinco metros do próximo ponto [S18: IPR].**

**1.5. CONTAGEM DO RELÓGIO DE JOGADA**

ARTIGO 5. A bola deve ser posta em jogo dentro de 30 ou 20 segundos, após ser declarada pronta para jogo (Regra 3-2-4), a menos que, durante este intervalo, o jogo seja suspenso. Se o jogo for suspenso, a contagem do relógio da jogada deve recomeçar.

**PENALIDADE – Falta em bola morta por atraso de jogo. Cinco metros do próximo ponto [S20: DOG].**

**SEÇÃO 2 – Fora de Campo****2.1. JOGADOR FORA DE CAMPO**

## REGRA 4 – BOLA EM JOGO, BOLA MORTA, FORA DE CAMPO

## ARTIGO 1.

- a. Um jogador está fora de campo quando qualquer parte de sua pessoa toca qualquer coisa, que não outro jogador ou árbitro, na ou fora de uma linha delimitadora (Regra 2-26-15).
- b. Um jogador fora de campo que se torne um jogador no ar permanece fora de campo até tocar o chão dentro de campo, sem estar simultaneamente fora de campo.
- c. Um jogador que toca um *pylon* está fora de campo.

## 2.2. BOLA EM POSSE FORA DE CAMPO

ARTIGO 2. Uma bola em posse de jogador está fora de campo quando a bola ou qualquer parte do carregador da bola toca o chão ou qualquer outra coisa que esteja fora de campo, ou esteja na ou fora de uma linha delimitadora, que não seja outro jogador ou árbitro.

## 2.3. BOLA SOLTA FORA DE CAMPO

## ARTIGO 3.

- a. Uma bola que não esteja em posse de um jogador, que não seja um chute que pontue um *field goal*, está fora de campo quando toca o chão, um jogador, árbitro ou qualquer outra coisa que esteja fora de campo, ou que esteja na ou fora de uma linha delimitadora.
- b. Uma bola que toca um *pylon* está fora de campo atrás da linha de gol.
- c. Se uma bola viva que não esteja em posse de jogador cruzar uma linha delimitadora e for declarada fora de campo, ela está fora de campo no ponto onde cruzou a linha.

## 2.4. FORA DE CAMPO NO PONTO DE MAIOR AVANÇO

## ARTIGO 4.

- a. Se uma bola viva for declarada fora de campo e a bola não cruzar uma linha delimitadora, ela está fora de campo no ponto de maior avanço da bola quando foi declarada morta (**Exceção:** Regra 8-5-1-a).
- b. Um *touchdown* é marcado se a bola estiver dentro de campo e cruzar o plano da linha de gol (Regra 2-11-2) antes ou ao mesmo tempo em que o carregador da bola sai de campo.
- c. Credita-se um passe completo para um recebedor que esteja na *end zone* adversária em contato com o chão e se estica pra fora da lateral ou linha de fundo e recebe um passe legal.
- d. O ponto mais a frente da bola quando declarada fora de campo entre as linhas de gol é o ponto de maior avanço [**Exceção:** Quando um carregador da bola estiver no ar quando cruza a linha lateral, o ponto de maior avanço é determinado pela posição da bola no momento em que ela cruza a lateral].

## REGRA 5 – SÉRIES DE DESCIDAS, LINHA DE ALCANCE.

### SEÇÃO 1 – Uma Série: Iniciada, Quebrada, Renovada.

#### 1.1. QUANDO CONCEDER SÉRIES

##### ARTIGO 1.

- a. Uma série (Regra 2-23-1) de até quatro descidas da *scrimmage* consecutivas deve ser concedida ao time que colocará a bola em jogo a seguir através de um *snap*, após um *free kick*, *touchback*, *fair catch* ou troca de posse de time, ou para o time de ataque na prorrogação.
- b. Uma nova série deve ser concedida ao Time A se ele tem posse legal da bola na ou além da linha de alcance quando a bola é declarada morta.
- c. Uma nova série deve ser concedida ao Time B se, após a quarta descida, o Time A não conseguiu conquistar uma primeira descida.
- d. Uma nova série deve ser concedida ao Time B se o chute de *scrimmage* do Time A sai de campo ou entra em repouso e nenhum jogador tenta recuperá-lo (**Exceção:** Regra 8-5-1-a).
- e. Uma nova série deve ser concedida ao time com posse legal quando a bola for declarada morta:
  1. Se tiver ocorrido uma troca de posse de time durante uma descida.
  2. Se um chute de *scrimmage* cruzar a zona neutra (**Exceções:** (1) Quando a descida é repetida; (2) Regra 6-3-7).
  3. Se uma penalidade aceita der a bola ao time ofendido.
  4. Se uma penalidade aceita determinar uma primeira descida.
- f. Uma nova série deve ser concedida ao Time B sempre que o Time B, após um chute de *scrimmage*, decidir ter a bola no ponto de toque ilegal (**Exceção:** Quando a descida é repetida) (Regras 6-3-2-a, b).

#### 1.2. LINHA DE ALCANCE

##### ARTIGO 2.

- a. A linha de alcance para uma série deve ser estabelecida 10 metros além do ponto mais à frente da bola; mas se esta linha estiver na *end zone* adversária, a linha de gol passa a ser a linha de alcance.
- b. A linha de alcance é estabelecida quando a bola é declarada pronta pra jogo antes da primeira descida da nova série.

## REGRA 5 – SÉRIES DE DESCIDAS, LINHA DE ALCANCE.

**1.3. MAIOR AVANÇO**

## ARTIGO 3.

- a. O ponto mais à frente da bola quando declarada morta entre as linhas de fundo deve ser o ponto determinante na medição da distância ganha ou perdida por qualquer time durante qualquer descida. A bola deve ser sempre posicionada com seu eixo longo paralelo às laterais antes da medição. **Exceções:**
  1. Regra 8-6-1.
  2. Quando um recebedor de um passe no ar de qualquer time completa uma recepção dentro de campo após o adversário tê-lo carregado para trás e a bola é declarada morta no ponto da recepção, o maior avanço é o ponto onde o jogador conquistou e manteve o controle firme da bola, a bola deve ser sempre posicionada com seu eixo longo paralelo as laterais antes da medição. (Regra 4-1-3-p).
- b. Uma distância questionável para uma primeira descida deve ser medida sem que haja um pedido. Medições desnecessárias para determinar primeiras descidas não devem ser garantidas.
- c. Nenhum pedido de medição deve ser atendido após a bola estar pronta para jogo.

**1.4. CONTINUIDADE DE DESCIDAS INTERROMPIDAS**

ARTIGO 4. A continuidade de uma série de descidas da *scrimmage* é interrompida quando:

- a. A bola troca de posse de time durante uma descida.
- b. Um chute de *scrimmage* cruza a zona neutra.
- c. Um chute sai de campo.
- d. Um chute entra em repouso e nenhum jogador tenta recuperá-lo.
- e. No fim de uma descida, o Time A conquistou uma primeira descida.
- f. Após quarta descida, o Time A não conseguiu conquistar primeira descida.
- g. Uma penalidade aceita determina uma primeira descida.
- h. Há uma pontuação.
- i. Um *touchback* é dado para qualquer time.
- j. O segundo período termina.
- k. O quarto período termina.

**SEÇÃO 2 – Descida e Posse Após uma Penalidade.****2.1. FALTA DURANTE DESCIDA DE *FREE KICK***

ARTIGO 1. Quando uma descida de *scrimmage* for acontecer após uma penalidade cometida durante uma descida de *free kick*, a descida e a distância estabelecidas pela penalidade devem ser primeira descida com uma nova linha de alcance.

**2.2. PENALIDADE RESULTANDO EM NOVA SÉRIE**

ARTIGO 2. É uma nova série com uma nova linha de alcance:

**REGRA 5 – SÉRIES DE DESCIDAS, LINHA DE ALCANCE.**

- a. Após uma penalidade que deixe a bola em posse do Time A além da linha de alcance.
- b. Depois de uma penalidade que exige uma primeira descida.

**2.3. FALTA ANTES DE TROCA DE POSSE DE TIME****ARTIGO 3.**

- a. Se for aceita uma penalidade por uma falta que ocorra entre as linhas de gol antes de uma troca de posse de time durante uma descida, a bola pertence ao Time A. A descida deve ser repetida, a menos que a penalidade também envolva perda de descida, determine uma primeira descida, ou posicione a bola na ou além da linha necessária (**Exceções:** Regras 8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4 e 10-2-5).
- b. Se uma penalidade envolver perda de descida, a descida deve contar como uma das quatro da série.

**2.4. FALTA APÓS TROCA DE POSSE DE TIME****ARTIGO 4**

Se for aceita uma penalidade por uma falta que ocorra durante uma descida após troca de posse de time, a bola pertence ao time que tinha a posse quando a falta ocorreu. A descida e a distância estabelecidas por tal penalidade nessa situação devem ser primeira descida com uma nova linha de alcance (**Exceção:** Regra 10-2-5-a).

**2.5. PENALIDADE DECLINADA**

**ARTIGO 5.** Se uma penalidade for declinada, o número da próxima descida deve ser o número que seria se a falta não tivesse ocorrido.

**2.6. FALTA ENTRE DESCIDAS**

**ARTIGO 6.** Após uma penalidade de distância ocorrida entre descidas, o número da próxima descida deve ser o mesmo estabelecido antes da falta ocorrer, a menos que a aplicação por falta pelo Time B posicione a bola na ou além da linha de alcance ou a penalidade determine uma primeira descida (Regras 9-1).

**2.7. FALTA ENTRE SÉRIES****ARTIGO 7.**

- a. A penalidade por qualquer falta em bola morta (incluindo faltas em bolas vivas tratadas como faltas em bola morta) ocorrida após o fim de uma série e antes da bola estar pronta para jogo deve ser completada antes de a linha de alcance ser estabelecida.
- b. A penalidade por qualquer falta em bola morta ocorrida depois da bola estar pronta para jogo deve ser completada após a linha de alcance ser estabelecida.

## 2.8. FALTA DOS DOIS TIMES

ARTIGO 8. Se faltas que se anulam ocorrerem durante uma descida, a descida deve ser repetida (Regra 10-1-4-Exceções).

## 2.9. DECISÃO FINAL

ARTIGO 9. Nenhuma decisão de regra pode ser alterada após a bola ser legalmente posta em jogo através de um *snap* legal, chute de *free kick* legal ou o segundo ou quarto períodos terminarem (Regras 3-2-1-a, 3-3-4-e-2 e 11-1-1) (**Exceção:** O número da descida pode ser corrigido a qualquer momento dentro daquela série de descidas, ou antes da bola ser legalmente posta em jogo depois daquela série).

## REGRA 6 – CHUTES

### SEÇÃO 1 – *Free Kicks*

#### 1.1. LINHAS RESTRITIVAS

ARTIGO 1. Em qualquer formação de *free kick*, a linha restritiva do time de chute deve ser a linha de metro que cruza o ponto mais à frente de onde a bola deve ser chutada, e a linha restritiva do time de retorno deve ser a linha de 30 metros (meio do campo). A menos que reposicionada por uma penalidade, a linha restritiva do time de chute em *kickoffs* deve ser a linha de 10 metros, e para *free kick* após *safety*, sua linha de 5 metros.

#### 1.2. FORMAÇÃO DE *FREE KICK*

ARTIGO 2.

- a. Em formação de *free kick*, a bola deve ser chutada legalmente e do ponto central da linha restritiva do Time A (linha de 10 metros) (**Exceção:** Regra 6-1-2-c-4). O *referee* deve declarar a bola pronta para jogo quando os árbitros estiverem em posição após o chutador ter recebido a bola. Depois do sinal da bola pronta pra jogo, ela só pode ser reposicionada depois de um *timeout* de um time e antes de um chute. Depois da bola pronta para jogo, se ela cair do *tee* por qualquer razão, o Time A não deve chutar e o árbitro deve soar seu apito imediatamente.
- b. Depois do sinal de pronta para jogo:
  1. Todos os jogadores do time de chute, exceto o chutador, devem estar a no máximo 5 metros atrás de sua linha restritiva. Um jogador satisfaz essa regra quando um pé está na ou além da linha 5 metros atrás da linha restritiva. Se um jogador estiver a mais de cinco metros atrás da linha restritiva e outro jogador chutar a bola, é falta por formação ilegal [**S18: IFK**].
  2. Todos os jogadores do time de chute, exceto o chutador de um *place kick* em seu movimento de chute e o *holder* segurando a bola, devem permanecer atrás de sua linha restritiva [**S17: OFK**].
  3. Um jogador do Time A tentar chutar a bola e errar (intencionalmente ou não) é falta em bola morta por procedimento ilegal. [**S18: IFK**]
- c. Quando a bola é chutada:
  1. Cada jogador do Time A, exceto o *holder* e o chutador de um *place kick*, devem estar atrás da bola [**S17: OFK**].
  2. Todos os jogadores do Time A devem estar dentro de campo [**S18: IFK**].
  3. Pelo menos três jogadores do Time A devem estar de cada lado do chutador [**S18: IFK**].
  4. Após um *safety*, quando um *punt* ou *drop kick* for usado, a bola pode ser chutada de trás da linha restritiva. Se uma penalidade de metros por falta em bola viva for aplicada do ponto anterior, a aplicação é da linha de 5 metros, a menos que a linha restritiva do time de chute tenha sido reposicionada por uma penalidade anterior [**S17 ou sinal apropriado**].

## REGRA 6 – CHUTES

**PENALIDADE [b3] - Falta em bola morta. Cinco metros do próximo ponto [S18: IFK]. [a-c4, exceto b3] - Falta em bola viva. Cinco metros do ponto anterior, ou cinco metros do próximo ponto onde a bola morta pertence ao time B, ou o ponto onde a bola é posicionada depois um *touchback* [S17 ou S18: IFK/OFK]**

5. Todo o time B deve estar dentro de campo [S18: IFK].

6. Todo o time B deve estar atrás da sua linha restritiva [S17: OFK].

**PENALIDADE [c6-c7] – Falta em bola viva. Cinco metros do ponto anterior [S17 ou S18: IFK/OFK].**

d. Depois da bola estar pronta para jogo, se ela cair do *tee* por qualquer razão, o time A não deve chutar a bola e a arbitragem deve apitar imediatamente.

### 1.3. TOQUE E RECUPERAÇÃO DE UM *FREE KICK*

#### ARTIGO 3.

- a. Nenhum jogador do Time A pode tocar uma bola chutada num *free kick* até que:
  1. A bola toque um jogador do Time B (**Exceção:** Regras 6-1-4 e 6-5-1-b);
  2. A bola quebre o plano e permaneça além da linha restritiva do Time B (**Exceção:** Regra 6-4-1); ou
  3. A bola toque qualquer jogador, o chão, um árbitro ou qualquer outra coisa além da linha restritiva do Time B.

Depois disso, todos os jogadores do Time A se tornam elegíveis para tocar, recuperar ou receber um chute.

- b. Qualquer outro toque do Time A é toque ilegal, uma violação que, quando a bola se torna morta, dá ao time de retorno o privilégio de ter a bola no ponto da violação.
- c. Se uma penalidade por falta em bola viva de qualquer time for aceita, ou se houver faltas que se anulam, o privilégio do toque ilegal é cancelado.
- d. Toque ilegal dentro da *end zone* do Time A é ignorado.

### 1.4. TOQUE FORÇADO DESNECESSÁRIO

#### ARTIGO 4.

- a. Um jogador bloqueado por um adversário para cima de uma bola chutada num *free kick* tem seu toque na bola, dentro de campo, desconsiderado.
- b. Um jogador dentro de campo tocado por uma bola batida ou ilegalmente chutada por um adversário tem seu toque na bola desconsiderado. (Regra 2-10-4-c).

### 1.5. *FREE KICK* EM REPOUSO

ARTIGO 5. Se um *free kick* entra em repouso e nenhum jogador tenta recuperá-lo, a bola se torna morta e pertence ao time de retorno no ponto da bola morta.

### 1.6. *FREE KICK* RECEBIDO OU RECUPERADO

#### ARTIGO 6.

**REGRA 6 – CHUTES**

- a. Se um *free kick* é recebido ou recuperado pelo time de retorno, a bola continua em jogo (**Exceções:** Regras 4-1-3-g, 6-1-7 e 6-5-1 e 2). Se recebido ou recuperado por um jogador do time de chute, a bola se torna morta. A bola pertence ao time de retorno no ponto da bola morta, a menos que o time de chute esteja em posse legal da bola quando declarada morta. Neste último caso, a bola pertence ao time de chute.
- b. Quando jogadores adversários, ambos elegíveis para tocar a bola, recuperam simultaneamente um chute no chão ou recebem um *free kick*, a posse simultânea torna a bola morta. Um chute declarado morto em posse conjunta é concedido ao time de retorno.

**1.7. BOLA MORTA NA END ZONE****ARTIGO 7.**

- a. Quando um *free kick* não tocado pelo Time B toca o chão na ou atrás da linha de gol do Time B, a bola se torna morta e pertence ao Time B.
- b. Se o resultado do *free kick* for um *touchback* (Regra 8-6-1) para o Time B, eles colocarão a bola em jogo de sua linha de 15 metros.

**1.8. FALTAS DO TIME DE CHUTE**

ARTIGO 8. Penalidades por todas as faltas do time de chute durante uma jogada de *free kick*, que não interferência na recepção de chute (Regra 6-4) durante uma jogada de *free kick* podem ser aplicadas do ponto anterior com a repetição da descida, ou do ponto onde a bola morta subsequente pertence ao Time B, conforme opção do Time B.

**1.9. FALTAS CONTRA O CHUTADOR**

ARTIGO 9. O chutador de um *free kick* não pode ser bloqueado até que tenha avançado cinco metros além de sua linha restritiva ou o chute tenha sido tocado por um jogador, um árbitro ou o chão (Regra 9-1-12-c).

**PENALIDADE – 15 metros do ponto anterior [S36: PF-RFK].**

**1.10. FORMAÇÃO ILEGAL DE WEDGE****ARTIGO 10.**

- a. Uma *wedge* é definida como dois ou mais jogadores alinhados ombro a ombro com menos de 2 metros entre si.
- b. Somente em descida de *free kick*: Após a bola ter sido chutada, é ilegal dois ou mais membros do time de retorno intencionalmente formarem uma *wedge* com propósitos de bloqueio para o carregador da bola. Isso é uma falta em bola viva, havendo ou não contato entre adversários.

**PENALIDADE – Falta sem contato. 15 metros do ponto da falta, ou 15 metros do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B se ele for atrás do ponto da falta. 15 metros do ponto anterior com**

REGRA 6 – CHUTES

repetição da descida se a subsequente bola morta pertencer ao Time A [S25: IWK].

- c. Não há falta se a jogada resulta em *touchback*, falta por *free kick* fora de campo ou *fair catch*.

### 1.11. JOGADOR FORA DE CAMPO

ARTIGO 11. Um jogador do time A que saia de campo durante uma jogada de *free kick* não pode retornar ao campo durante a descida (**Exceção:** Isso não se aplica a jogador do time A que tenha sido bloqueado pra fora de campo e tente retornar imediatamente).

**PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco metros do ponto anterior; ou Cinco metros do ponto onde a bola morta subsequente pertence ao time B; ou Cinco metros do ponto onde a bola será colocada após um *touchback* [S18: OBK].**

### 1.12. ELEGIBILIDADE PARA BLOQUEAR

ARTIGO 12. Nenhum jogador do time A pode bloquear um adversário até o time A estar elegível para tocar uma bola que tenha sido chutada num *free kick*.

**PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco metros do ponto anterior; ou Cinco metro do ponto onde a bola morta subsequente pertence ao time B; ou Cinco metros do ponto onde a bola será colocada após um *touchback* [S18: IBK].**

## SEÇÃO 2 – *Free Kick* Fora de Campo

### 2.1. TIME DE CHUTE

ARTIGO 1. Se um *free kick* sai de campo entre as linhas de gol sem ser tocado por nenhum jogador dentro de campo do Time B, é uma falta.

**PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco metros do ponto anterior; ou Cinco metros do ponto onde a bola morta subsequente pertence ao Time B; ou o time de retorno pode colocar a bola em jogo 15 metros além da linha restritiva do Time A [S18: KOB].**

### 2.2. TIME DE RETORNO

ARTIGO 2. Se um *free kick* sai de campo entre as linhas de gol, a bola pertence ao time de retorno. Se um *free kick* sai de campo atrás da linha de gol, a bola pertence ao time defendendo aquela linha de gol.

## REGRA 6 – CHUTES

**SEÇÃO 3 – Chutes da *Scrimmage*****3.1. ATRÁS DA ZONA NEUTRA**

## ARTIGO 1.

- a. Um chute de *scrimmage* que não cruza a zona neutra continua em jogo. Todos os jogadores podem receber ou recuperar a bola atrás da zona neutra e avançá-la.
- b. O bloqueio de um chute de *scrimmage* feito por um adversário do time de chute que não esteja a mais de três metros além da zona neutra é considerado como tendo ocorrido na ou atrás da zona neutra (Regra 2-10-5).

**3.2. ALÉM DA ZONA NEUTRA**

## ARTIGO 2.

- a. Nenhum jogador, dentro de campo, do time de chute pode tocar um chute de *scrimmage* que tenha cruzado a zona neutra antes da bola tocar um adversário. Isso é toque ilegal, uma violação que, quando a bola se torna morta, dá ao time de retorno o privilégio de colocar a bola no ponto da violação (**Exceção:** Regra 6-3-4).
- b. Este privilégio é cancelado se houver uma penalidade aceita por falta em bola viva de qualquer time.
- c. O privilégio é cancelado se houver faltas que se anulam.
- b. Toque ilegal dentro da *end zone* do Time A é ignorado. Toque ilegal em um *try* resulta em anulação de qualquer pontuação. Toque ilegal em um período extra resulta em fim de posse de time.

**3.3. TODOS SE TORNAM ELEGÍVEIS**

ARTIGO 3. Quando um chute de *scrimmage* que cruzou a zona neutra toca um jogador do time de retorno que esteja dentro de campo, qualquer jogador pode receber ou recuperar a bola (Regra 6-3-1-b) (**Exceções:** Regras 6-3-4 e 6-5-1-b), desde que a bola não tenha tocado o chão, senão ela é considerada morta onde caiu.

**3.4. TOQUE FORÇADO DESCONSIDERADO**

## ARTIGO 4.

- a. Um jogador bloqueado por um adversário para cima de um chute de *scrimmage* que tenha cruzado a zona neutra tem seu toque na bola, enquanto dentro de campo, desconsiderado.
- b. Um jogador dentro de campo tocado por uma bola batida ou ilegalmente chutada por um adversário tem seu toque na bola desconsiderado (Regra 2-10-4-c).

**3.5. RECEPÇÃO OU RECUPERAÇÃO DO TIME DE RETORNO**

ARTIGO 5. Se um jogador do time de retorno recebe ou recupera um chute de *scrimmage*, a bola continua em jogo (**Exceções:** Regras 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1, 2).

## REGRA 6 – CHUTES

**3.6. RECEPÇÃO OU RECUPERAÇÃO DO TIME DE CHUTE**

## ARTIGO 6.

- a. Se um jogador do time de chute recebe ou recupera um chute de *scrimmage* que tenha cruzado a zona neutra, a bola se torna morta. A bola pertence ao time de retorno no ponto de bola morta, a menos que o time de chute esteja em posse legal da bola quando declarada morta. Nesse último caso, a bola pertence ao time de chute. (**Exceção:** Regra 8-4-2-b).
- b. Se jogadores adversários, ambos elegíveis tocarem a bola, simultaneamente recebem ou recuperam um chute de *scrimmage*, a posse simultânea torna a bola morta. O chute é declarado em posse conjunta de jogadores adversários, e a posse é dada ao time de retorno (Regras 2-4-4 e 4-1-3-l).

**3.7. FORA DE CAMPO ENTRE AS LINHAS DE GOL OU EM REPOUSO DENTRO DE CAMPO**

ARTIGO 7. Se um chute de *scrimmage* sair de campo entre as linhas de gol, ou entrar em repouso dentro de campo e nenhum jogador tentar recuperá-lo, a bola se torna morta e pertence ao time de retorno no ponto da bola morta (**Exceção:** Regra 8-4-2-b).

**3.8. FORA DE CAMPO ATRÁS DA LINHA DE GOL**

ARTIGO 8. Se um chute de *scrimmage* (que não um que pontue num *field goal*) sai de campo atrás da linha de gol, a bola se torna morta e pertence ao time que defende aquela linha de gol (Regra 8-4-2-b).

**3.9. TOCAR O CHÃO NA OU ATRÁS DA LINHA DE GOL**

ARTIGO 9. Se um chute de *scrimmage* toca o chão na ou além da linha de gol do Time B, a bola se torna morta e pertence ao Time B. (Regra 8-4-2-b).

**3.10. CHUTE LEGAL E ILEGAL**

## ARTIGO 10.

- a. Um chute de *scrimmage* legal é um *punt*, *drop kick* ou *place kick* feito de acordo com a regra.
- b. Um chute de retorno é um chute ilegal e é falta em bola viva que transforma a bola em morta (Regra 2-15-8).

**PENALIDADE – Por chute de retorno (falta em bola viva): Cinco metros do ponto da falta [S28: KIK].**

- c. Um chute de *scrimmage* feito quando o corpo inteiro do chutador está além da zona neutra é um chute ilegal e falta em bola viva que transforma a bola em morta.

**PENALIDADE – Por chute ilegal além da zona neutra (falta em bola viva): Cinco metros do ponto anterior e perda de descida [S28 e S8: KIK].**

## REGRA 6 – CHUTES

d. Nenhum aparelho ou material pode ser usado para marcar o ponto de um *place kick* da *scrimmage* ou elevar a bola. Isso é uma falta em bola viva no momento do *snap*.

**PENALIDADE – Cinco metros do ponto anterior [S18: KIK].**

### 3.11. SOLTA ATRÁS DA LINHA DE GOL

ARTIGO 11. Se um chute de *scrimmage* não tocado pelo Time B após cruzar a zona neutra, for batido na *end zone* do Time B por um jogador do Time A, isso é uma violação por toque ilegal (Regra 6-3-2). O ponto da violação é a linha de 15 metros do Time B. Este é um caso especial de batida na *end zone* e não é uma falta.

### 3.12. JOGADOR FORA DE CAMPO

ARTIGO 12. Nenhum jogador do Time A que saia de campo durante uma jogada de chute de *scrimmage* pode retornar para dentro de campo durante a descida (**Exceção:** Isso não se aplica a um jogador do Time A que for bloqueado para fora de campo e tentar retornar imediatamente).

**PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco metros do ponto anterior ou, se o chute de *scrimmage* cruzar a zona neutra cinco metros do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B [S18: OBK].**

### 3.13. FALTAS DO TIME DE CHUTE

ARTIGO 13. Penalidades por todas as faltas do time de chute, que não interferência na recepção (Regra 6-4), durante uma jogada de chute de *scrimmage* (exceto tentativas de *field goal*) na qual a bola cruza a zona neutra, podem ser aplicadas ou do ponto anterior com repetição da descida (**Exceção:** A opção da penalidade é um *safety* para faltas na *end zone* do Time A), ou do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B, conforme escolha do Time B.

### 3.14. JOGADORES DA LINHA DEFENSIVA EM *PLACE KICKS*

ARTIGO 14.

a. Se o time A está numa formação de chute de *scrimmage* no *snap*, qualquer jogador do time B a menos de 1 metro para trás da linha de *scrimmage* deve estar alinhado completamente para fora da estrutura do corpo do *snapper* no *snap*.

b. Se o time A está numa formação para tentar um *place kick* (*field goal* ou *try*) é ilegal que três jogadores do Time B na sua linha de *scrimmage* dentro da zona de bloqueio alinhem-se ombro a ombro e avancem juntos após o *snap* fazendo contato inicial contra um único jogador do Time A.

**PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco metros, ponto anterior. [S18: IFD]**

## SEÇÃO 4 – Oportunidade de Receber um Chute

### 4.1. INTERFERÊNCIA COM A OPORTUNIDADE

## REGRA 6 – CHUTES

## ARTIGO 1.

- a. Se um jogador do time de retorno, dentro de campo, está posicionado onde poderia receber um *free kick* ou chute de *scrimmage* que esteja além da zona neutra, e se houver tentativa de recepção, ele deve receber uma oportunidade limpa de receber o chute.
- b. É falta por interferência se, antes do retornador tocar na bola, um jogador do time A entre numa área definida pela largura dos ombros do retornador e estendida um metro a sua frente. Quando em dúvida, é falta.
- c. Essa proteção termina quando o chute toca o chão (**Exceção:** *free kick*, Regra 6-4-1-f abaixo); quando qualquer jogador do Time B toca sem conseguir posse (*muff*), um chute de *scrimmage* além da zona neutra, ou quando qualquer jogador do Time B toca sem conseguir posse (*muff*), um *free kick* no campo de jogo ou na *end zone* (**Exceção:** Regra 6-5-1-b).
- d. Se a interferência contra um recebedor em potencial for o resultado de um jogador ser bloqueado por um adversário, isso não é falta.
- e. É falta por interferência se o time de chute faz contato com um recebedor em potencial antes ou ao mesmo tempo em que ele toca a bola pela primeira vez. Quando em dúvida, é falta por interferência.
- f. Durante um *free kick*, um jogador do time de retorno em posição de receber a bola, tem a mesma proteção do *kick-catch* e do *fair-catch*, seja a bola chutada diretamente do *tee* pra cima ou chutada diretamente pro chão, batendo no chão uma vez e subindo para o ar como se tivesse sido chutada diretamente pra cima.
- g. Se o contato por um jogador do time A for considerado falta pessoal que interfira com a oportunidade de receber um chute, a falta deve ser aplicada como interferência, ou mirar, ou como falta pessoal. A penalidade de 15 metros é aplicada do ponto onde a bola morta pertence ao time B, ou do ponto da falta, à escolha do time B.

**PENALIDADE – Por falta entre as linhas de gol: Bola do time de retorno, primeira descida, 15 metros além do ponto da falta por interferência [S30: KCI]. Por falta atrás da linha de gol: Conceder *touchback* para o Time B e penalizar 15 metros do próximo ponto. Agressores flagrantes devem ser desclassificados [S40: DQ].**

## SEÇÃO 5 – *Fair Catch*

### 5.1. MORTA ONDE RECEBIDA

## ARTIGO 1.

- a. Se um jogador do Time B faz um *fair catch*, a bola se torna morta onde recebida e pertence ao Time B naquele ponto. (**Exceção:** Se um jogador do Time B faz um *fair catch* de um *free kick* atrás da linha de 15 metros do Time B, a bola pertence ao Time B em sua própria linha de 15 metros).
- b. Se um jogador do Time B faz um sinal válido de *fair catch*, a oportunidade limpa de receber o *free kick* ou chute de *scrimmage* continua se esse jogador fizer um *muff* e ainda tiver uma oportunidade de completar a recepção. Se ele (ou outro jogador do

**REGRA 6 – CHUTES**

- Time B) receber o chute depois, a bola é posicionada onde o jogador que fez o sinal tocou a bola pela primeira vez. Essa proteção termina quando o chute toca o chão, nesse caso a bola será posicionada onde ela tocou o chão.
- Regras pertinentes a *fair catch* aplicam-se somente quando um chute de *scrimmage* cruza a zona neutra ou durante *free kicks*.
  - O objetivo das regras do *fair catch* é proteger o recebedor que, por usar sinal de *fair catch*, concorda que ele ou um companheiro não avançará a bola após a recepção.
  - A bola deve ser posta em jogo através de um *snap* do time de retorno no ponto da recepção se a bola for recebida (Exceções: Regras 6-5-1-a, 6-5-1-b e 8-6-1-b).

**5.2. SEM AVANÇO**

ARTIGO 2. Nenhum jogador do Time B deve carregar uma bola recebida ou recuperada por mais do que dois passos em qualquer direção após um sinal válido ou inválido de *fair catch* feito por qualquer jogador do Time B.

**PENALIDADE – Falta em bola morta, atraso de jogo. Cinco metros do próximo ponto [S6 e S20: DOG].**

**5.3. SINAIS INVÁLIDOS: RECEPÇÃO OU RECUPERAÇÃO**

ARTIGO 3.

- Uma recepção após um sinal inválido não é um *fair catch*, e a bola está morta onde recebida ou recuperada. (**Exceção:** Durante um *free kick*, se um recebedor do Time B fizer qualquer sinal balançando o braço que não cumpra as exigências de sinal válido de *fair catch*, e então recebe a bola atrás da linha de 15 metros do time B, a bola pertence ao Time B em sua própria linha de 15 metros.) Se o sinal for após a recepção, a bola está morta quando o sinal for primeiramente dado.
- Sinais inválidos além da zona neutra aplicam-se somente ao Time B.
- Um sinal inválido além da zona neutra é possível apenas quando a bola tiver cruzado a zona neutra (Regra 2-15-7).

**5.4. BLOQUEIO OU CONTATO ILEGAL**

ARTIGO 4. Um jogador do Time B que fez um sinal válido ou inválido de *fair catch* e não toca a bola não pode bloquear ou fazer falta em um adversário durante aquela descida.

**PENALIDADE – Free Kick: Bola do time de retorno a 15 metros do ponto da falta [S36: IBK]. Chute de Scrimmage: 15 metros com aplicação no ponto pós-chute de scrimmage (PSK) [S36: IBK].**

**5.5. SEM TACKLE**

ARTIGO 5. Nenhum jogador do time de chute pode dar *tackle* ou bloquear um adversário que tenha completado um *fair catch*. Apenas o jogador que fizer o sinal de *fair catch* tem essa proteção.

**PENALIDADE – Falta em bola morta. Bola do time de retorno, 15 metros do próximo ponto [S7 e S38: PF-UNR].**

## REGRA 7 – FAZER SNAP E PASSAR A BOLA

### SEÇÃO 1 – A *Scrimmage*

#### 1.1. COMEÇAR COM UM SNAP

##### ARTIGO 1.

- a. A bola deve ser posta em jogo através de um *snap* legal, a menos que a regra exija um *free kick* legal.
- b. Nenhum jogador deve colocar a bola em jogo antes dela estar pronta pra jogo (Regra 4-1-4).

**PENALIDADE – [a-b] Falta em bola morta. Cinco metros do próximo ponto [S6 e S18: ISP/PR].**

#### 1.2. SHIFTS E FALSE STARTS

##### ARTIGO 2.

- a. Shift. Após um *huddle* (Regra 2-13) ou *shift* (Regra 2-21-1), e antes do *snap*, todos os jogadores do Time A devem estar totalmente parados e assim permanecerem em suas posições, sem movimento dos pés, corpo, cabeça ou braços por pelo menos um segundo completo antes do *snap*.
- b. False Start. Cada um dos seguintes itens é um *false start* do Time A se ocorrer antes do *snap* após a bola estar pronta para jogo, e todos os jogadores estiverem em formação de *scrimmage*:
  1. Qualquer movimento de um ou mais jogadores que simule o início da jogada.
  2. O *snapper* mover-se para outra posição.
  3. Um jogador de linha restrito (Regra 2-27-4) mover sua(s) mão(s) ou fazer qualquer movimento súbito.

##### **Exceções:**

- (a) Não é *false start* se um jogador de linha do Time A reage imediatamente quando ameaçado por um jogador do Time B na zona neutra (Regra 7-1-5-a-2).
- (b) Não é *false start* se o *snapper* tira suas mãos da bola, contanto que não simule o início de uma jogada (Regra 7-1-3-a-3).
4. Um jogador de ataque fazer qualquer movimento rápido, súbito antes do *snap*, incluindo, mas não limitado a:
  - (a) Um jogador de linha mover seu pé, ombro, braço, corpo ou cabeça num movimento rápido, súbito em qualquer direção.
  - (b) O *snapper* mudar ou mover a bola, mexer seu polegar ou dedos, flexionar seus cotovelos, sacudir sua cabeça, ou mergulhar seus ombros ou nádegas.
  - (c) O *quarterback* fazer qualquer movimento rápido, súbito que simule o início da jogada.
  - (d) Um *back* simular receber a bola ao fazer qualquer movimento rápido, súbito que simule o início da jogada.

## REGRA 7 – FAZER SNAP E PASSAR A BOLA

5. O time de ataque nunca chegar a uma pausa por um segundo antes do *snap* e após a bola estar pronta para jogo. Isso é um *shift ilegal* que se converte em *false start*.

**1.3. EXIGÊNCIAS PARA O TIME DE ATAQUE – ANTES DO SNAP**

ARTIGO 3. Cada um dos seguintes itens (a-d) é uma falta em bola morta. Os árbitros devem soar o apito e não permitir que a jogada continue. Após a bola pronta para jogo e antes do *snap*:

- a. Snapper. O *snapper* (Regra 2-27-8):
1. Não pode se mover para uma posição diferente, nem ter qualquer parte do seu corpo além da zona neutra;
  2. Não pode levantar a bola, movê-la para além da zona neutra ou simular o início da jogada;
  3. Pode tirar sua(s) mão(s) da bola, mas somente se isso não simular o início da jogada.
- b. Marcas de Três Metros.
1. Cada substituto do Time A deve ter estado entre as marcas de **três metros (entre a numeração de metros)**. Jogadores do Time A que participaram da descida anterior devem ter estado entre as marcas de três metros após a descida anterior e antes do *snap* seguinte.
  2. Todos os jogadores do Time A devem ter estado entre as marcas de **três** metros após um *timeout* de um time, *timeout* por lesão, ou o final de um período.
- c. Encroachment. Uma vez que o *snapper* seja estabelecido nenhum outro jogador do Time A pode estar na ou além da zona neutra [**Exceções**: (1) Substitutos e jogadores deixando o campo; e (2) jogadores do time de ataque numa formação de chute de *scrimmage* que quebrem a zona neutra com sua(s) mão(s) para apontar adversários].
- d. False Start. Nenhum jogador do Time A pode cometer um *false start* (Regra 7-1-2-b) ou fazer contato com um adversário.

**PENALIDADE – [a-d] Falta em bola morta: Cinco metros do próximo ponto. [S6 e S18: FST/ENC].**

**1.4. EXIGÊNCIAS PARA O TIME DE ATAQUE – NO MOMENTO DO SNAP**

ARTIGO 4. Violação de cada uma das seguintes (a-c) é uma falta em bola viva; permite-se que a jogada continue.

- a. Formação. No momento do *snap* o Time A deve estar numa formação que cumpra as seguintes exigências:
1. Todos os jogadores devem estar dentro de campo.
  2. Todos os jogadores devem ser jogadores de linha ou *backs* (Regra 2-26-4).
  3. Não mais do que três jogadores podem ser *backs*.
- b. Jogador em Movimento (Motion).
1. Um *back* pode estar em movimento, mas não em direção à linha de gol adversária.

**REGRA 7 – FAZER SNAP E PASSAR A BOLA**

2. O jogador que estiver em movimento não pode começar da linha de *scrimmage* a menos que primeiro torne-se um *back* e pare completamente.
  3. Um jogador em movimento no momento do *snap* deve ter cumprido a regra de um segundo – ou seja, ele não pode começar seu movimento antes de qualquer *shift* ter terminado (Regra 2-21-1-c).
- c. Shift Ilegal. No momento do *snap*, o Time A não pode executar um *shift ilegal* (Regra 7-1-2-a).

**PENALIDADE [a-c] – Falta em bola viva: Cinco metros do ponto anterior [S18 ou S19: ILF/ILM/ISH]. Para faltas em bola viva ocorridas no ou após o *snap* começar durante jogadas de chutes da *scrimmage* que não *field goals*: Cinco metros do ponto anterior ou, se o chute cruzar a zona neutra cinco metros do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B [S18 ou S19].**

**1.5. EXIGÊNCIAS PARA O TIME DE DEFESA**

ARTIGO 5. As exigências para o time de defesa são as seguintes:

- a. Cada um dos seguintes itens (1-5) é uma falta em bola morta. Os árbitros deverão soar o apito e não permitir que a jogada continue. Após a bola estar pronta para jogo e antes de um *snap*:
  1. Nenhum jogador pode tocar a bola exceto quando movida ilegalmente como na Regra 7-1-3-a-1, nem nenhum jogador pode fazer contato com um adversário ou de qualquer outra forma interferir em suas ações.
  2. Nenhum jogador pode entrar na zona neutra ameaçando um jogador de linha adversário e causando sua reação imediata, ou cometer qualquer outro *offside* em bola morta. (Regras 2-17-2 e 7-1-2-b-3-Exceções).
  3. Nenhum jogador pode cruzar a zona neutra e, sem fazer contato, continuar sua investida contra qualquer *back*.

**PENALIDADE – [1-3] Falta em bola morta, *offside*. Cinco metros do próximo ponto [S17: DOF]**

4. Jogador(es) alinhado(s) em posição estacionária a um metro da *scrimmage* não podem fazer movimentos rápidos, bruscos ou ações exageradas que não sejam parte dos movimentos normais de um jogador da defesa.
5. Nenhum jogador pode usar palavras ou sinais que confundam os adversários quando estes estão se preparando para colocar a bola em jogo. Nenhum jogador pode emitir sinais de defesa que simulem o som ou cadência, ou interfira com os sinais de início do ataque.

**PENALIDADE [4-5] – Falta em bola morta, atraso de jogo. Cinco metros do próximo ponto [S20: DOD].**

- b. Quando *snap* inicia:
  1. Nenhum jogador pode estar na ou além da zona neutra no momento do *snap*.
  2. Todos os jogadores devem estar dentro de campo.

**PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco metros do ponto anterior [S17: DOF].**

## 1.6. ENTREGAR A BOLA PARA FRENTE

ARTIGO 6. Nenhum jogador pode entregar a bola para frente exceto durante uma descida de *scrimmage* de acordo com o seguinte:

- a. Um *back* do Time A pode entregar a bola para frente para outro *back* somente se ambos estiverem atrás da sua linha de *scrimmage* e o jogador entregando a bola para frente não pode ter tido seu corpo além da zona neutra enquanto em posse da bola.
- b. Um *back* do Time A, atrás de sua linha de *scrimmage*, pode entregar a bola para frente para um companheiro que estava em sua linha de *scrimmage* no momento do *snap*, contanto que este companheiro tenha deixado sua posição na linha com um movimento de ambos os pés que o deixe de frente para sua própria linha de fundo e esteja a pelo menos dois metros atrás de sua linha de *scrimmage* quando receber a bola.

**PENALIDADE – Cinco metros do ponto da falta; também perda de descida se a falta for do Time A e antes de uma troca de posse de time durante uma descida de *scrimmage* [S32 e S8: IFH].**

## 1.7. BOLA SOLTA COM PREMEDITAÇÃO

ARTIGO 7. Um jogador do Time A não pode avançar uma bola que tenha sido solta intencionalmente na proximidade do *snapper*.

**PENALIDADE – Cinco metros do ponto anterior e perda de descida [S18 e S8: IPR].**

## SEÇÃO 2 – Passe Para Trás e *Fumble*

### 2.1. DURANTE BOLA VIVA

ARTIGO 1. Um carregador da bola pode entregar ou passar a bola para trás a qualquer momento, exceto para jogar a bola para fora de campo para conservar tempo.

**PENALIDADE – Cinco metros do ponto da falta; também perda de descida se a falta for do Time A e antes de uma troca de posse de time durante uma descida de *scrimmage* [S32 e S8: IBP].**

### 2.2. RECEBIDO OU RECUPERADO

ARTIGO 2.

- a. Quando um passe para trás ou *fumble* é recebido ou recuperado por qualquer jogador dentro de campo a bola continua em jogo.

**Exceções:**

1. Regra 8-3-2-d-5 (*fumble* do Time A no *try*).
2. Em quarta descida, antes de troca de posse de um time, quando um *fumble* do Time A é recebido ou recuperado por qualquer jogador do Time A que não quem sofreu o *fumble*, a bola está morta. Se a recepção ou recuperação for além do ponto onde o *fumble* aconteceu, a bola retorna ao ponto do *fumble*. Se a recepção

**REGRA 7 – FAZER SNAP E PASSAR A BOLA**

ou recuperação for atrás do ponto onde o *fumble* aconteceu, a bola permanece no ponto da recepção ou recuperação.

- b. Quando um passe para trás ou *fumble* é recebido ou recuperado simultaneamente por jogadores adversários, a bola se torna morta e pertence ao time que tinha posse por último (**Exceção:** Regra 7-2-2-a Exceções).

**2.3. APÓS A BOLA SER POSTA EM JOGO ATRAVÉS DE UM SNAP**

ARTIGO 3. Nenhum jogador de linha do ataque pode receber um *snap* de mão em mão.  
**PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco metros do ponto anterior [S18: IPR].**

**2.4. FORA DE CAMPO**

ARTIGO 4.

- a. Passe para trás. Quando um passe para trás sai de campo entre as linhas de gol, a bola pertence ao time de passe no ponto em que saiu de campo.
- b. Fumble. Quando um *fumble* sai de campo entre as linhas de gol:
1. A frente do ponto onde ocorreu o *fumble*, a bola pertence ao time que perdeu a bola, no ponto onde o *fumble* aconteceu (Regra 3-3-2-e-2).
  2. Atrás do ponto onde ocorreu o *fumble*, a bola pertence ao time que perdeu a bola no ponto onde ela saiu de campo.
- c. Atrás ou Além da Linha de Gol. Quando um *fumble* ou passe para trás sai de campo atrás ou além da linha de gol, é um *safety* ou *touchback* dependendo do ímpeto e da responsabilidade (Regras 8-6-1, 8-7-1 e 8-8).

**2.5. EM REPOUSO**

ARTIGO 5. Quando um passe para trás ou *fumble* toca o chão dentro de campo, a bola se torna morta e:

- a. Se além do ponto do passe/*fumble*, a bola pertence ao time que fez o passe/*fumble* no ponto do passe/*fumble*.
- b. Se atrás do ponto do passe/*fumble*, a bola pertence ao time que fez o passe/*fumble* no ponto da bola morta.

**SEÇÃO 3 – Passe Para Frente****3.1. PASSE PARA FRENTE LEGAL**

ARTIGO 1. O Time A pode lançar um passe para frente durante cada descida de *scrimmage* antes de troca de posse de times, contanto que o passe seja lançado de um ponto na ou atrás da zona neutra.

**3.2. PASSE PARA FRENTE ILEGAL**

ARTIGO 2. Um passe para frente é ilegal se:

- a. Lançado por um jogador do Time A cujo corpo inteiro esteja além da zona neutra quando ele solta a bola.

**REGRA 7 – FAZER SNAP E PASSAR A BOLA**

- c. Lançado por um jogador do Time B.
- d. Lançado por um jogador do Time A após uma troca de posse de times durante a descida.
- e. For o segundo passe para frente do Time A durante a mesma descida.
- f. For lançado da ou de trás da zona neutra após o corpo todo de um carregador da bola e a bola terem estado além da zona neutra.

**PENALIDADE [a-e] – Cinco metros do ponto da falta; também perda de descida se a falta for do Time A e antes de uma troca de posse de time durante uma descida de *scrimmage* [S32 e S8: IFP].**

- g. O passador, para conservar tempo, lança a bola diretamente para o chão, após a bola já ter tocado o chão, ou não imediatamente após obter controle da bola.
- h. O passador, para evitar perda de metros, lança a bola pra frente numa área onde não haja recebedor elegível do Time A.

**[Exceção:** Não é falta se o passador está ou esteve fora da *tackle box* e lança a bola de forma que ela cruze ou aterrisse além da zona neutra ou zona neutra estendida (Regra 2-18-3), ou teria cruzado a zona neutra se não fosse tocada pelo Time B. Isso se aplica somente ao jogador que recebeu o *snap* ou o passe pra trás resultante do *snap*, e não troca a posse com outro jogador antes de lançar um passe pra frente.]

**PENALIDADE [f-h] – Perda de descida no ponto da falta [S33 e S8: ING].**

### 3.3. ELEGIBILIDADE PARA TOCAR UM PASSE PARA FRENTE LEGAL

#### ARTIGO 3.

- a. As regras de elegibilidade se aplicam durante uma descida na qual um passe para frente legal seja lançado.
- b. Todos os jogadores do Time B são elegíveis para tocar ou receber um passe.
- c. No momento do *snap*, os seguintes jogadores do Time A são elegíveis:
  - 1. Cada jogador de linha que esteja na ponta da linha de *scrimmage*.
  - 2. Cada *back*.
- d. Um jogador elegível perde sua elegibilidade quando ele sai de campo. (Regra 7-3-4).

### 3.4. ELEGIBILIDADE PERDIDA DEVIDO À SAÍDA DE CAMPO

ARTIGO 4. Nenhum recebedor elegível de ataque que saia de campo e retorne pra dentro de campo durante uma descida pode tocar um passe legal para frente dentro do campo de jogo ou nas *end zones* ou enquanto no ar, até que o passe seja tocado por um adversário ou árbitro.

**[Exceção:** Isso não se aplica a um recebedor originalmente elegível do ataque que retorne imediatamente pra dentro de campo depois de ter sido forçado pra fora de campo por contato de um adversário. Se ele tocar um passe antes de retornar pra dentro de campo, é um passe incompleto (Regra 7-3-7) e não é falta por toque ilegal].

### 3.5. ELEGIBILIDADE GANHA OU RECUPERADA

ARTIGO 5. Quando um jogador do Time B ou um árbitro toca um passe legal para frente, todos os jogadores se tornam elegíveis.

### 3.6. PASSE COMPLETO

ARTIGO 6. Qualquer passe para frente é completo quando recebido por um jogador do time de passe que esteja dentro de campo, e a bola continua em jogo a menos que o passe seja completado dentro da *end zone* adversária ou o passe seja recebido simultaneamente por jogadores adversários. Se um passe para frente for recebido simultaneamente por jogadores adversários dentro de campo, a bola se torna morta e pertence ao time de passe (Regra 2-4-3 e 2-4-4).

### 3.7. PASSE INCOMPLETO

ARTIGO 7.

- a. Qualquer passe para frente é incompleto se a bola estiver fora de campo pela regra (Regra 4-2-3) ou tocar o chão sem ser firmemente controlada por um jogador. Também é incompleto quando um jogador sai do chão e recebe o passe, mas aterrissa inicialmente na ou fora de uma linha delimitadora, a menos que seu avanço tenha sido impedido dentro do campo de jogo ou *end zone* (Regra 4-1-3-p).
- b. Quando um passe legal para frente é incompleto, a bola pertence ao time de passe no ponto anterior.
- c. Quando um passe ilegal para frente é incompleto, a bola pertence ao time de passe no ponto do passe (**Exceção:** Se o Time B declinar a penalidade por passe ilegal lançado da *end zone*, a bola deve ser posta em jogo no ponto anterior).

### 3.8. CONTATO ILEGAL E INTERFERÊNCIA DE PASSE

ARTIGO 8.

- a. Durante uma descida na qual um passe para frente legal cruza a zona neutra, contato ilegal de jogadoras do Time A e do Time B é proibido do momento do snap até o momento em que a bola for tocada por qualquer jogadora ou árbitra
- b. Interferência de passe de ataque é o contato de um jogador do Time A além da zona neutra que interfira com um jogador do Time B, durante uma jogada de passe para frente legal na qual o passe para frente cruza a zona neutra. É responsabilidade do jogador do ataque evitar os adversários. Não é interferência de passe de ataque:
  1. Quando, após o *snap*, um jogador inelegível do Time A imediatamente avança e faz contato com um adversário em um ponto não mais que um metro além da zona neutra e mantenha o contato por não mais do que três metros além da zona neutra.

## REGRA 7 – FAZER SNAP E PASSAR A BOLA

2. Quando dois ou mais jogadores elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e legítima de alcançar, receber ou bater o passe. Jogadores elegíveis dos dois times têm direitos iguais à bola.
3. Quando o passe está em voo e dois ou mais jogadores elegíveis estão na área onde podem receber ou interceptar o passe e um jogador de ataque nessa área impede um adversário, e o passe não é recepcionável.

**PENALIDADE – 15 metros do ponto anterior [S30: OPI].**

- c. Interferência de passe de defesa é o contato além da zona neutra por um jogador do Time B cuja intenção de impedir um elegível adversário seja óbvia e ela pode evitar que o adversário tenha oportunidade de receber um passe para frente recepcionável. Quando em dúvida, um passe para frente legal é recepcionável. Interferência de passe de defesa ocorre apenas após um passe para frente legal ser lançado. Não é interferência de passe de defesa:
1. Quando, após o *snap*, jogadores adversários imediatamente avançam e estabelecem contato um com o outro em um ponto dentro de um metro além da zona neutra.
  2. Quando dois ou mais jogadores elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e legítima de alcançar, receber ou bater o passe. Jogadores elegíveis dos dois times têm direitos iguais à bola.
  3. Quando um jogador do Time B faz contato legal com um adversário antes de o passe ser lançado.
  4. Quando durante uma descida na qual um potencial chutador do Time A, em formação de chute de *scrimmage*, simula um chute de *scrimmage* lançando a bola num passe alto e distante e há contato de um jogador do Time B que normalmente seria interferência de passe.

**PENALIDADE – Bola do Time A no ponto da falta, primeira descida, se a falta ocorrer a menos de 15 metros do ponto anterior. Se a falta ocorrer a 15 metros ou mais do ponto anterior, bola do Time A, primeira descida, 15 metros do ponto anterior [S30: DPI]. Quando o *snap* acontece entre a linha de 17 metros e a linha de 2 metros, e o ponto da falta for na ou dentro da linha de 2 metros, a penalidade do ponto anterior deve colocar a bola na linha de 2 metros, primeira descida. Nenhuma aplicação de penalidade de fora da linha de 2 metros pode colocar a bola dentro da linha de 2 metros (Exceção: No *try* quando o *snap* for na ou dentro da linha de 3 metros, Regra 10-2-5-b). Se o ponto anterior for na ou dentro da linha de 2 metros, primeira descida na metade da distância entre o ponto anterior e a linha de gol (Regra 10-2-6 Exceção).**

**3.9. INTERFERÊNCIA DE PASSE – RESUMO**

## ARTIGO 9.

- a. Tanto o Time A quanto o Time B podem interferir legalmente com adversários atrás da zona neutra.
- b. Jogadores de qualquer time podem interferir com adversários legalmente além da zona neutra após o passe ter sido tocado.
- c. Jogadores de defesa podem fazer contato legal com adversários que tenham cruzado a zona neutra se os adversários não estiverem em posição de receber um passe para frente recepcionável.
  1. As infrações que ocorrem durante uma descida na qual um passe para frente cruza a zona neutra são interferência de passe apenas se o recebedor tiver oportunidade de receber um passe para frente recepcionável.
  2. As infrações que ocorrem durante uma descida na qual um passe para frente não cruza a zona neutra são infrações da Regra 9-3-4 e penalizadas do ponto anterior.
- d. Regras de interferência de passe se aplicam somente durante uma descida na qual um passe para frente legal cruza a zona neutra (Regras 2-18-3 e 7-3-8-a, b, c).
- e. Contato do Time B com um recebedor elegível envolvendo uma falta pessoal que interfira na recepção de um passe recepcionável pode ser considerado tanto como interferência de passe ou como falta pessoal com penalidade de 15 metros, aplicada do ponto anterior. A Regra 7-3-8 é específica sobre contatos durante um passe. Entretanto, se a interferência envolve um ato que normalmente resultaria em desclassificação, o jogador que fez a falta é desclassificado do jogo.
- f. É necessário que haja contato físico para estabelecer a interferência.
- g. Cada jogador tem direitos territoriais, e contato acidental é considerado “tentativa de alcançar (...) o passe” na Regra 7-3-8. Se adversários que estiverem além da linha colidirem enquanto movendo-se em direção ao passe, uma falta por um ou ambos os jogadores, só ocorre se houver intenção óbvia de impedir o adversário. É interferência de passe apenas se um passe para frente recepcionável estiver envolvido.
- h. Regras de interferência de passe não se aplicam depois do passe ter sido tocado em qualquer lugar dentro de campo por um jogador dentro de campo, ou ter tocado um árbitro. Se um adversário sofre falta, a penalidade será pela falta e não por interferência de passe.
- i. Após o passe ser tocado, qualquer jogador pode executar um bloqueio legal durante o resto do voo do passe.
- j. Dar *tackle* ou segurar um recebedor ou qualquer outro contato intencional antes dele tocar um passe é evidência de que o adversário está desconsiderando a bola e, portanto, é ilegal.
- k. Dar *tackle* ou atropelar um recebedor quando um passe para frente é claramente curto ou longo demais é desconsiderar a bola e é ilegal. Isso não é interferência de passe, mas uma violação da Regra 9-1-9-a que tem penalidade de 15 metros do

**REGRA 7 – FAZER SNAP E PASSAR A BOLA**

ponto anterior mais uma primeira descida. Agressores flagrantes devem ser desclassificados.

**3.10. INELEGÍVEL ALÉM DA ZONA NEUTRA**

ARTIGO 10. Nenhum jogador originalmente inelegível pode estar ou ter estado mais de três metros além da zona neutra até que um passe para frente legal que cruze a zona neutra tenha sido lançado. Um jogador está quebrando essa regra se qualquer parte de seu corpo estiver além do limite de três metros (**Exceção:** Se o passador estiver se livrando legalmente da bola e ela cair perto ou além da lateral).

**PENALIDADE – Cinco metros do ponto anterior [S34: IDP].**

**3.11. TOQUE ILEGAL**

ARTIGO 11. Nenhum jogador originalmente inelegível pode, enquanto dentro de campo, tocar intencionalmente um passe legal para frente até que ele tenha tocado um adversário ou um árbitro.

**PENALIDADE – Cinco metros do ponto anterior [S15: ITP].**

**3.12. FALTAS PESSOAIS DO TIME B DURANTE UMA JOGADA DE PASSE PARA FRENTE LEGAL**

ARTIGO 12. Penalidades por falta pessoal do Time B cometidas durante uma jogada de passe pra frente legal completo são aplicadas do fim da última corrida quando ela terminar além da zona neutra. Se o passe for incompleto ou interceptado, ou se houver uma troca de posse de time durante a descida, a penalidade é aplicada do ponto anterior (Regra 9-1-Penalidade).

## REGRA 8 – PONTUAÇÃO.

## REGRA 8 – PONTUAÇÃO.

### SEÇÃO 1 – Valores das Pontuações

#### 1.1. JOGADAS DE PONTUAÇÃO

ARTIGO 1. O valor de pontuação em jogadas de pontuação deve ser:

<i>Touchdown</i>	6 pontos
<i>Field Goal</i>	3 pontos
<i>Safety</i> (pontos dados ao adversário)	2 pontos
<i>Touchdown</i> durante <i>try</i>	2 pontos
<i>Field Goal</i> durante <i>try</i>	1 ponto
<i>Safety</i> durante <i>try</i> (pontos dados ao adversário)	1 ponto

#### 1.2. JOGOS ABANDONADOS (WALKOVER – W.O.)

ARTIGO 2. Um jogo abandonado, ou um jogo suspenso que posteriormente resulte num abandono deverá ter seu placar definido em: Time Prejudicado – 35, Adversário – 0. Se o time prejudicado estiver à frente no momento do abandono, o placar se mantém (Regras 3-3-3-a, b, Regras 9-2-3).

### SEÇÃO 2 – *Touchdown*

#### 2.1. COMO MARCAR

ARTIGO 1. Um *touchdown* deve ser pontuado quando:

- Um carregador da bola, vindo do campo de jogo, tem posse de uma bola viva quando ela entra no plano da linha de gol adversária. Este plano se estende além dos *pylons* somente para um jogador que toque o chão na *end zone* ou um *pylon*.
- Um jogador recebe um passe para frente dentro da *end zone* adversária.
- Um *fumble* ou passe para trás é recuperado, recebido, interceptado ou concedido dentro da *end zone* adversária (**Exceções:** Regras 7-2-2-a Exceção 2 e 8-3-2-d-5).
- Um *free kick* ou chute de *scrimmage* é legalmente recebido ou recuperado dentro da *end zone* adversária.
- O *referee* concede um *touchdown* nos termos da Regra 9-2-3 Penalidade.

### SEÇÃO 3 – Descida de *Try*

#### 3.1. COMO MARCAR

ARTIGO 1. Se o *try* resultar no que seria um *touchdown*, *safety* ou *field goal*, de acordo com as regras que regem o jogo em outros momentos, o ponto ou pontos devem ser marcados de acordo com os valores de pontuação na Regra 8-1-1.

## REGRA 8 – PONTUAÇÃO.

**3.2. OPORTUNIDADE DE PONTUAR**

ARTIGO 2. Um *try* é uma oportunidade para ambos os times pontuarem um ou dois pontos enquanto o relógio do jogo está parado após um *touchdown*. É um intervalo especial no jogo que, apenas para fins de aplicação de penalidade, inclui a descida e o período “pronto” que o precedem.

- a. A bola deve ser posta em jogo pelo time que marcou um *touchdown* de seis pontos. Se o *touchdown* for marcado durante uma descida na qual o tempo do quarto período terminar, **ou na segunda série de posse de um período extra**, o *try* não deve ser tentado a menos que os pontos afetem o resultado final do jogo.

**Exceções:**

1. Se o time que pontuar estiver à frente por um ou dois pontos, ele tem a opção de abrir mão do *try*.
2. O *try* não deve ser tentado se o quarto período terminar por conta do relógio corrido antes do *snap* da bola.
- b. O *try*, que é uma descida de *scrimmage*, começa quando a bola é declarada pronta para jogo.
- c. O *snap* deve ser na linha de 3 (três) metros do adversário, ou de qualquer ponto na ou atrás da linha de 3 (três) metros adversária, se a posição da bola for escolhida pelo time que vai colocá-la em jogo antes do relógio da jogada chegar a 20 segundos ou de qualquer sinal de pronta para jogo. A bola pode ser reposicionada após uma falta do Time B ou um *timeout* cobrado de qualquer time, a menos que o *timeout* seja precedido por uma falta do Time A ou faltas que se anulam (Regras 8-3-3-a e 8-3-3-c-1).
- d. O *try* termina quando:
  1. Qualquer time pontua.
  2. A bola está morta pela regra.
  3. Uma penalidade aceita resulta em pontuação.
  4. Uma penalidade de perda de descida do Time A é aceita (Regra 8-3-3-c-2).
  5. Antes de uma troca de posse de times, um jogador do Time A sofre um *fumble* e a bola é recebida ou recuperada por qualquer jogador do Time A, que não o que sofreu o *fumble*.Não há pontuação do Time A.

**3.3. FALTAS DURANTE UM TRY ANTES DE TROCA DE POSSAS DE TIME**

ARTIGO 3.

- a. Faltas que se anulam: Se ambos os times cometem falta durante a descida e a falta do Time B for antes de uma troca de posse, as faltas se anulam e a descida é repetida, mesmo que mais faltas aconteçam após a troca de posse. Qualquer repetição de descida após faltas que se anulam deve ser do ponto anterior.
- b. Faltas do Time B em um try:
  1. Quando um *try* é bem sucedido, o Time A deve ter a opção de declinar a pontuação e repetir o *try* após a aplicação, ou declinar a(s) penalidade(s) e aceitar

**REGRA 8 – PONTUAÇÃO.**

- a pontuação. O Time A pode aceitar a pontuação com penalidades por falta pessoal e conduta antidesportiva aplicadas no próximo *kickoff* ou do próximo ponto em períodos extras.
2. Uma repetição de descida após penalidade contra o Time B pode ser de qualquer ponto na ou atrás da linha de metro onde a penalidade deixe a bola.
- c. Faltas do Time A em um *try*:
1. Após uma falta do Time A num *try* convertido, a bola deve ser colocada no ponto onde a penalidade a deixar.
  2. Se o Time A cometer uma falta para a qual a penalidade inclua perda de descida, o *try* é terminado, e a pontuação cancelada, e nenhuma penalidade em metros é aplicada no *kickoff* seguinte.
  3. Se, antes de uma troca de posse de time, o Time A cometer uma falta que não seja anulada, e durante a descida não houver nenhuma outra troca de posse de time, nem pontuação, a penalidade é declinada pela regra.
- d. Aplicação em bola morta:
1. Penalidades por faltas ocorridas após a bola estar pronta para jogo e antes do *snap* são aplicadas antes do próximo *snap*.
  2. Penalidades por faltas em bola viva, tratadas como faltas em bola morta, ocorridas durante uma descida de *try*, são aplicadas no *kickoff* seguinte ou do próximo ponto em períodos extras. Se o *try* for repetido, estas penalidades são aplicadas na repetição (Regra 10-1-6).
- e. Violência ou investida contra o chutador ou *holder*: Violência ou investida contra o chutador ou *holder* é uma falta em bola viva.
- f. Interferência de recepção de chute: A penalidade por interferência em uma recepção de chute é declinada pela regra. Qualquer pontuação do Time A é cancelada.

### 3.4. FALTAS DURANTE UM TRY APÓS TROCA DE POSSE DE TIMES

ARTIGO 4. Faltas após troca de posse de time são tratadas especialmente (Regra 10-2-7).

### 3.5. FALTAS APÓS UM TRY

ARTIGO 5. Penalidades por faltas ocorridas após um *try* são aplicadas no *kickoff* seguinte ou próximo ponto em períodos extras. Entretanto, se o *try* for repetido, estas penalidades são aplicadas antes da repetição (Regra 10-1-6).

### 3.6. PRÓXIMA JOGADA

ARTIGO 6. Após um *try*, a bola deve ser posta em jogo por um *kickoff* ou no próximo ponto em períodos extras. O time que marcou o *touchdown* de seis pontos deve chutar o *kickoff*.

## SEÇÃO 4 – *Field Goal*

### 4.1. COMO MARCAR

#### ARTIGO 1.

- a. Um *field goal* deve ser marcado se um chute de *scrimmage*, que pode ser *drop kick* ou *place kick*, passar por sobre a trave horizontal e entre as traves verticais do gol do time de retorno, antes de tocar um jogador do time de chute ou o chão. O chute deve ser da *scrimmage*, mas não pode ser *free kick*.
- b. Se uma tentativa de *field goal* legal passa por sobre a trave horizontal e entre as traves verticais e está morta além da linha de fundo, ou é soprada de volta mas não passa por sobre a trave horizontal e está morta em qualquer lugar, ela deve marcar um *field goal*. As traves são tratadas como linha, não como plano, para determinar o avanço da bola.

### 4.2. PRÓXIMA JOGADA

#### ARTIGO 2.

- a. *Field goal convertido*. Após um *field goal* ser pontuado, a bola deve ser posta em jogo por um *kickoff*, ou no próximo ponto em períodos extras. O time que pontuou o *field goal* deve chutar o *kickoff*.
- b. *Field goal não convertido*.
  1. Quando a bola é declarada morta e não foi tocada pelo Time B além da zona neutra, ela pertence ao Time B. Exceto em períodos extras, o Time B deve fazer o *snap* do ponto anterior, a linha de 15 metros ou o ponto da bola morta (o que for mais vantajoso pro Time B).
    - (a) Após o sinal da bola pronta para jogo, a bola pode ser reposicionada após um *timeout* cobrado de um time, a menos que precedido por falta do Time A ou faltas que se anulem.
  2. Se a bola não cruzar a zona neutra, ou se o Time B tocar a bola depois dela cruzar a zona neutra, toda as regras relativas a chutes da *scrimmage* se aplicam.

## SEÇÃO 5 – Conversão de 15 Metros

### 5.1. COMO ESCOLHER

ARTIGO 1. No 4º período, após um *touchdown* ou *field goal*, a equipe que pontuou pode optar por tentar manter a posse de bola.

- a. Caso escolha a tentativa de manutenção da posse, denominada “conversão de 15 metros”, a equipe receberá a bola na linha de 10 (quinze) metros do campo de defesa, e terá 1 (uma) jogada para avançar no mínimo 15 (quinze) metros.
- b. Se a equipe A tiver sucesso no avanço, mantém a posse de bola, recebendo uma nova série de descidas (Regra 5-1-1-b). Se a equipe não conseguir avançar os 15 metros, a posse será da equipe adversária.

**REGRA 8 – PONTUAÇÃO.**

- i. Se a jogada for de corrida ou passe completo, mas não conseguir o avanço mínimo de 15 metros, a equipe adversária receberá a bola no ponto final da jogada.
- ii. Se a jogada for um passe incompleto, a posse da equipe adversária será a partir do ponto anterior, ou seja, bola na linha de 10 (dez) metros do campo de ataque.
- c. A jogada será realizada com o relógio de jogo parado.

## SEÇÃO 6 – Safety

### 6.1. COMO MARCAR

ARTIGO 1. É um *safety* quando:

- a. A bola se torna morta fora de campo atrás da linha de gol, exceto por um passe para frente incompleto; ou se torna morta em posse de um jogador na, acima ou atrás da sua própria linha de gol; ou se torna morta pela regra, e o time que defende aquela linha de gol é responsável pela bola estar lá.

Quando em dúvida, é um *touchback*, não um *safety*.

**Exceções:**

Não é *safety* quando um jogador entre sua linha de 5 metros e sua linha de gol:

- (a) Intercepta um passe ou *fumble*; ou recupera um *fumble* ou passe para trás do time adversário; ou recebe ou recupera um chute; e
- (b) Seu momentum original o carrega para dentro da sua própria *end zone*; e
- (c) A bola permanece atrás da sua linha de gol e é declarada morta em posse do seu time lá.

Se as condições (a)-(c) acima forem satisfeitas, a bola pertence ao time desse jogador no ponto onde ele obteve posse.

- b. Uma penalidade aceita por uma falta deixa a bola na ou atrás da linha de gol do time que cometeu a falta (**Exceções:** Regras 10-2-7-c e 10-2-7-a).

### 6.2. CHUTE APÓS SAFETY

ARTIGO 2. Após um *safety* ser marcado, a bola pertence ao time que sofreu os pontos, em sua própria linha de 5 metros, e este time deve colocar a bola em jogo por um *free kick* que pode ser um *punt*, *drop kick* ou *place kick* (**Exceção:** Regras de período extra e de try).

## SEÇÃO 7 – Touchback

### 7.1. QUANDO É DECLARADO

ARTIGO 1. É um *touchback* quando:

- a. A bola se torna morta fora de campo atrás da linha de gol, exceto por passe pra frente incompleto; ou se torna morta em posse de um jogador na, acima ou atrás da sua própria

**REGRA 8 – PONTUAÇÃO.**

linha de gol e o time que ataca tal linha de gol é responsável pela bola estar lá (Regra 7-2-4-c).

b. Um chute torna-se morto pela regra atrás da linha de gol do time de defesa e o time de ataque é responsável pela bola estar lá (**Exceção:** Regra 8-4-2-b).

**7.2. SNAP APÓS O TOUCHBACK**

ARTIGO 2. Após um *touchback* ser declarado, a bola pertence ao time de defesa em sua linha de 15 metros. A bola deve ser posta em jogo através de um *snap* (**Exceção:** Regras de período extra). O *snap* deve ser feito na linha de 15 metros. Após o sinal da bola pronta para jogo, a bola pode ser reposicionada após um *timeout* cobrado de time, a menos que precedido por uma falta do Time A ou faltas que se anulam.

**SEÇÃO 8 – Responsabilidade e Ímpeto****8.1. RESPONSABILIDADE**

ARTIGO 1. O time responsável pela bola estar fora de campo atrás de uma linha de gol ou estar morta em posse de um jogador na, acima ou atrás de uma linha de gol é o time cujo jogador carrega a bola ou dar o impulso que força a bola na, acima ou através da linha de gol, ou é responsável por uma bola solta estar na, sobre ou atrás da linha de gol.

**8.2. ÍMPETO INICIAL**

ARTIGO 2.

- i. O ímpeto dado por um jogador que chuta, passa, faz o *snap* ou sofre o *fumble* da bola deve ser considerado responsável pelo avanço da bola em qualquer direção, mesmo que seu trajeto seja desviado ou invertido após tocar o chão, um árbitro ou um jogador de qualquer time.
- ii. O ímpeto inicial é considerado terminado, e a responsabilidade do avanço da bola é atribuída a um jogador:
  1. Se ele chuta uma bola que não esteja em posse de um jogador ou bate uma bola solta após ela ter tocado o chão.
  2. Se a bola chega ao repouso e ele dá novo impulso ao fazer qualquer contato com ela, que não seja por um toque forçado (Regra 2-10-4-c).
- c. Uma bola solta mantém seu status original quando há um novo impulso.

REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.

# REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.

## SEÇÃO 1 – Faltas Pessoais

Todas as faltas nessa seção (salvo marcação contrária) e quaisquer outros atos de violência desnecessária são faltas pessoais. Para faltas pessoais ostensivas que exigem revisão por parte da organização da competição, ver Regra 9-6. Exceto quando especificado de outra forma, as penalidades para todas as faltas pessoais são como o seguinte:

**PENALIDADE – Falta pessoal. 15 metros. Para faltas em bola morta, 15 metros do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas do Time B se não estiver em conflito com outras regras. Penalidades para faltas pessoais em bola viva do Time A atrás da zona neutra são aplicadas do ponto anterior. *Safety* se a falta em bola viva ocorrer atrás da linha de gol do Time A [S6, S23, S24, S31, S35, S36, PF-\*]. Agressores flagrantes devem ser desclassificados [S40: DQ].**

**Para faltas do Time A durante jogadas de *free kick* ou chute de *scrimmage*: Aplicação pode ser do ponto anterior ou se o chute cruzar a zona neutra, do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B (exceto jogadas de *field goal*) (Regras 6-1-8 e 6-3-13).**

**Para faltas pessoais do Time B durante uma jogada de passe pra frente legal (Regra 7-3-12 e 10-2-2-e): Aplicação do fim da última corrida quando ela terminar além da zona neutra e não houver troca de posse de time durante a descida. Se o passe for incompleto ou interceptado, ou se houver troca de posse de time durante a descida, a aplicação é do ponto anterior.**

### 1.1. FALTAS FLAGRANTES

ARTIGO 1. Antes do jogo, durante o jogo e entre períodos, todas as faltas flagrantes (Regra 2-9-3) exigem desclassificação. Faltas pessoais flagrantes do Time B exigem uma primeira descida se não estiver em conflito com outras regras.

### 1.2. FALTAS POR BATER E *TRIPPING* (RASTEIRA)

ARTIGO 2.

a. Ninguém sujeito às regras deve bater em um adversário com o joelho; pescoço, rosto ou qualquer outra parte do corpo com o braço esticado, cotovelo, mãos fechadas, palma, punho, ou lateral, parte de trás ou qualquer outra parte da mão aberta; ou atingir os olhos de um adversário.

b. Ninguém sujeito às regras deve bater em um adversário com seu pé ou qualquer parte da sua perna.

## REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.

c. Não deve haver *tripping* (rasteira). *Tripping* é usar intencionalmente a parte baixa da perna ou pé para obstruir um adversário abaixo de seus joelhos (Regra 2-27).

### 1.3. MIRAR E FAZER CONTATO VIOLENTO COM A ÁREA DA CABEÇA OU DO PESCOÇO DE UM JOGADOR INDEFESO

ARTIGO 3. Nenhum jogador deve mirar e fazer contato violento com a área da cabeça ou do pescoço de um adversário indefeso com **a cabeça**, o braço, mão, punho, cotovelo ou ombro. Essa falta exige que haja pelo menos um dos indicadores de mirar (Ver Regra 2-34).

**PENALIDADE – Falta ostensiva. Além da penalidade de 15 metros, desclassificação automática. [S38, S24 e S47: PF-TGT/DQ]**

### 1.4. CLIPPING

ARTIGO 4. *Clipping* é um bloqueio ilegal.

### 1.5. LATE HIT, AÇÕES FORA DE CAMPO

ARTIGO 5.

- a. É proibido empilhamento, cair sobre ou jogar o corpo sobre um adversário.
- b. Nenhum adversário deve dar *tackle* ou bloquear o corredor quando ele estiver claramente fora de campo ou jogá-lo no chão.
- c. É ilegal qualquer jogador que esteja claramente fora de campo iniciar um bloqueio contra um adversário que esteja fora de campo. O ponto da falta é o ponto na lateral mais perto de onde contato acontecer.

### 1.6. VIOLÊNCIA AO PASSADOR

ARTIGO 6.

- a. Nenhum jogador de defesa deve acertar desnecessariamente um passador (pra frente) quando é óbvio que a bola foi lançada. Ações ilegais incluem, mas não se restringem a:
  1. Contato violento que for evitável depois de ser óbvio que a bola deixou a mão do passador (**Exceção:** Um jogador de defesa que é bloqueado por jogador [es] do Time A com força tal que ele não consiga evitar contato com o passador. Entretanto, isso não livra o defensor da responsabilidade por faltas pessoais).
  2. Jogar o passador violentamente no chão e cair em cima dele numa ação de punição ao jogador.
  3. Qualquer ação que seja falta pessoal.
- b. Quando um jogador do ataque estiver em postura de passador com um ou dois pés no chão, nenhum defensor, com velocidade máxima em sua direção, pode atingi-lo violentamente. O defensor também não pode rolar ou se jogar, atingindo tal adversário violentamente.

**Exceções:**

1. Não é falta se o defensor tiver sido desacelerado no caminho ao adversário, ou seja bloqueado ou sofra falta de um adversário.

REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.

**PENALIDADE – A penalidade de 15 metros é aplicada do fim da última corrida quando ela terminar além da zona neutra e não houver troca de posse de time durante a descida.**

### 1.7. CHOP BLOCK

ARTIGO 7. Não deve haver *chop block* (Regra 2-3-3).

### 1.8. ALAVANCAGEM E SALTO

ARTIGO 8.

- a. Nenhum jogador de defesa, em tentativa de ganhar vantagem, pode pisar, pular sobre ou subir em um adversário.
- b. É falta se um jogador da defesa se movimentar pra frente e tentar bloquear um chute ou aparente chute em um *field goal* ou *try* tirando seus pés do chão e saltando em um plano diretamente acima da moldura do corpo de qualquer adversário. Não é falta se o jogador estiver alinhado e parado numa posição até um metro atrás da linha de *scrimmage* quando ocorrer o *snap*.
- c. É falta se um jogador da defesa que esteja dentro da *tackle box*, tenta bloquear um *punt* ou aparente *punt* tirando os pés do chão saltando em um plano diretamente acima da moldura do corpo de qualquer adversário.
  1. Não é falta se o jogador tenta bloquear o *punt* pulando reto para cima sem tentar pular sobre o adversário.
  2. Não é falta se o jogador saltar por ou acima de um *gap* entre os jogadores.
- d. Nenhum jogador de defesa, em uma tentativa de bloquear, bater ou receber um chute ou aparente chute, pode:
  1. Pisar, pular ou ficar sobre um companheiro de time.
  2. Colocar as mãos em um companheiro de time para se alavancar e conseguir maior altura.
  3. Ser levantado por um companheiro de time, jogado ou empurrado pra cima.

**PENALIDADE – 15 metros do ponto anterior e primeira descida automática. [S35: PFLEA]**

- e. Nenhum jogador pode se posicionar com seus pés nas costas ou ombros de um companheiro de time antes do *snap*.

**PENALIDADE – Falta em bola morta. 15 metros do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas do Time B se não estiver em conflito com outras regras [S25: UNS].**

### 1.9. CONTATO COM UM ADVERSÁRIO FORA DA JOGADA

ARTIGO 9.

- a. Nenhum jogador deve dar *tackle* em ou investir contra um recebedor quando um passe para frente para esse recebedor é obviamente não alcançável. Isso é falta pessoal e não interferência de passe.

## REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.

- b. Nenhum jogador deve investir contra ou se jogar em um adversário obviamente fora da jogada tanto antes quanto após a bola estar morta.

**1.10. HURDLING (SALTO SOBRE JOGADORES)**

ARTIGO 10. Não deve haver saltos, do tipo *hurdling*, sobre outros jogadores (**Exceção:** O carregador da bola pode saltar, fazendo *hurdling*, quando um adversário esteja caído no chão evitando uma possível lesão. Caso o carregador da bola salte sobre um adversário caído e tenha sua flag retirada ainda no ar será aplicada bola morta no local da retirada da flag.).

**1.11. CONTATO COM O SNAPPER**

ARTIGO 11. Quando um time está em formação de chute de *scrimmage*, um jogador de defesa não pode iniciar contato com o *snapper* até ter se passado um segundo após o *snap*.

**1.12. HORSE COLLAR TACKLE**

ARTIGO 12. Todos os jogadores são proibidos de agarrar a camisa e puxar o carregador da bola ou corredor.

**1.13. VIOLÊNCIA OU INVESTIDA CONTRA O CHUTADOR OU HOLDER**

ARTIGO 13.

- a. Quando for óbvio que um chute de *scrimmage* será realizado, nenhum adversário deve se chocar contra o chutador ou *holder* de um *place kick*.
1. Violência é uma falta pessoal em bola viva que põe em risco o chutador ou o *holder*.
  2. Investida contra o chutador ou *holder* é uma falta em bola viva que ocorre quando o chutador ou *holder* é deslocado de sua posição de chute ou *hold*, mas não sofre violência.  
Nota: Investida acarreta em penalidade de cinco metros do ponto anterior.
  3. Contato acidental com o chutador ou *holder* não é falta.
  4. A proteção do chutador sob esta regra termina:
    - (a) Quando ele tiver tido tempo razoável para restabelecer seu equilíbrio; ou
    - (b) Quando ele carrega a bola para fora da *tackle box* (Regra 2-33) antes de chutar.
  5. Quando o contato de um defensor contra chutador ou *holder* for causado por um bloqueio de um adversário (legal ou ilegal), não há falta por violência ou choque contra o chutador.
  6. Um jogador que faz contato com o chutador ou *holder* após tocar o chute não comete falta de violência ou investida contra o chutador.
  7. Quando um jogador que não seja aquele que bloqueia um chute de *scrimmage* se choque ou comete violência contra o chutador ou *holder*, é uma falta.
  8. Quando em dúvida se a falta foi choque ou violência, a falta é violência.

## REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.

**PENALIDADE – Violência ou qualquer outra falta pessoal contra o chutador no ato de ou logo depois de chutar a bola: 15 metros do ponto anterior e primeira descida automática se não estiver em conflito com outras regras [S35 e S27: PF-RTK/PF-RTH]. Investida contra o chutador: 5 metros do ponto anterior [S25: RNK/RNH].**

b. Um chutador ou *holder* simulando sofrer violência ou choque por um jogador de defesa comete conduta antidesportiva.

**PENALIDADE – 15 metros do ponto anterior ou, se o chute de scrimmage cruzar a zona neutra, pode ser aplicado do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B [S25: UNS-SBR].**

c. O chutador de um *free kick* não pode ser bloqueado até que ele tenha avançado cinco metros além de sua linha restritiva ou o chute tenha tocado um jogador, um árbitro ou o chão.

**PENALIDADE – 15 metros do ponto anterior [S36: PF-RTK].**

### 1.14. BLOQUEIO NO LADO CEGO (*BLIND-SIDE BLOCK*)

ARTIGO 14. Nenhum jogador deve fazer um bloqueio no lado cego atacando um adversário com contato violento.

NOTA: Se além disso a ação preencher os elementos de mirar, é um bloqueio cego com mirar.

## SEÇÃO 2 – Faltas por Conduta Antidesportiva.

### 2.1. ATOS ANTIDESPATIVOS

ARTIGO 1. Não deve haver conduta antidesportiva ou qualquer ato que interfira com a administração ordenada da partida da parte dos jogadores, substitutos, técnicos, assistentes autorizados ou qualquer outra pessoa sujeita às regras, antes do jogo, durante o jogo ou entre os períodos do jogo. **Infrações destes atos por jogadores são administrados como faltas em bola morta.**

a. Atos e condutas especificamente proibidos incluem:

1. Nenhum jogador, substituto, técnico ou outra pessoa sujeita às regras pode usar linguagem ou gestos abusivos, ameaçadores ou obscenos, ou fazer uso de atos que provoquem má vontade ou que sejam degradantes para um adversário, para árbitros ou para a imagem do jogo, incluindo, mas não se limitando a:

(a) Apontar dedo(s), mão(s), braço(s) ou bola na direção de adversários ou imitar o gesto de cortar a garganta.

(b) Provocar, insultar ou ridicularizar um adversário verbalmente.

(c) Provocar um adversário ou torcedores de qualquer forma, tal como simular o disparo de uma arma ou colocar a mão na orelha como pedindo por reconhecimento.

(d) Qualquer ato atrasado, excessivo, prolongado ou coreografado de um jogador (ou jogadores) em tentativa de chamar a atenção para si.

**REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.**

- (e) Um carregador da bola sem oposição alterar obviamente as passadas quando se aproxima da *end zone* adversária.
- (f) Bater em seu próprio peito ou cruzar os braços na frente do peito enquanto parado sobre um jogador caído.
- (g) Ir para a arquibancada para interagir com espectadores, ou se curvar após uma boa jogada, como em sinal de agradecimento após uma apresentação.
- (h) Falta em bola morta com contato tal como empurrar, bater etc, que ocorra claramente depois da bola morta e não seja parte da ação do jogo.
- (i) Fingir uma lesão.

**PENALIDADE – Conduta antidesportiva. Faltas em bola viva cometidas por jogadores, faltas em bola viva cometidas por não jogadores e todas as faltas em bola morta: 15 metros do próximo ponto [S6 e S25: UNS-\*]. Primeira descida automática para faltas do Time B se não estiver em conflito com outras regras. Agressores flagrantes devem ser desclassificados [S40: DQ].**

**Para faltas do Time A durante jogadas de *free kick* ou chute de *scrimmage*: Aplicação pode ser do ponto anterior ou se o chute cruzar a zona neutra, do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B (exceto jogadas de *field goal*) (Regras 6-1-8 e 6-3-13).**

**Para faltas pessoais do Time B durante uma jogada de passe pra frente legal (Regra 7-3-12 e 10-2-2-e): Aplicação do fim da última corrida quando ela terminar além da zona neutra e não houver troca de posse de time durante a descida. Se o passe for incompleto ou interceptado, ou se houver troca de posse de time durante a descida, a aplicação é do ponto anterior.**

2. Após uma pontuação ou qualquer outra jogada, o jogador em posse deve devolver a bola a um árbitro ou deixá-la próxima ao ponto da bola morta. Isso proíbe:
- (a) Chutar, arremessar, girar ou carregar (incluindo para fora de campo) a bola por qualquer distância, sem que o atleta em posse vá recuperá-la e entregar ao árbitro.
  - (b) Atirar a bola ao chão (*spike*) [**Exceção**: Um passe para frente para conservar tempo (Regra 7-3-2-f)].
  - (c) Jogar a bola alto para cima.
  - (d) Qualquer outro ato ou ação antidesportiva que atrase a partida.

**PENALIDADE – Conduta antidesportiva. Falta em bola morta. 15 metros do próximo ponto [S6 e S25: UNS-\*]. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo Time B se não estiver em conflito com outras regras. Agressores flagrantes devem ser desclassificados [S40: DQ].**

- b. Outros atos proibidos incluem:

**REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.**

1. Durante o jogo, técnicos, equipe técnica e ajudantes autorizados dentro da área técnica não devem estar no campo de jogo ou além das linhas de 10 metros para reclamar de uma decisão da arbitragem ou se comunicar com jogadores ou árbitros sem permissão do *referee*, a menos que legalmente entrando ou saindo do campo (**Exceções:** Regra 1-2-2-f, 3-3-4-d, 3-3-8-c, 3-5-1).
2. Nenhuma pessoa desclassificada deve estar visível do campo de jogo (Regra 9-2-6).
3. Nenhuma pessoa ou mascote sujeita às regras, exceto jogadores, árbitros e substitutos elegíveis, devem estar no campo de jogo ou *end zones* durante qualquer período sem permissão do *referee*. Se um jogador estiver lesionado, assistentes podem entrar em campo para auxiliá-lo, mas devem obter autorização de um árbitro.
4. Nenhum substituto pode entrar no campo de jogo ou *end zones* para outro objetivo que não seja substituir um jogador ou preencher uma vaga de jogador. Isso inclui comemorações após jogadas.
5. Pessoas sujeitas às regras, incluindo bandas e operadores de sistema de áudio/vídeo/iluminação, não devem criar barulho ou distração que impeça um time de ouvir seus sinais ou que obstrua o jogo (Regra 1-1-6).

**PENALIDADE – [1-4] Conduta antidesportiva. Falta em bola morta. 15 metros do próximo ponto [S6 e S25: UNS-\*]. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo Time B se não estiver em conflito com outras regras. Agressores flagrantes devem ser desclassificados [S40: DQ].**

**[5] Conduta antidesportiva. Referee pode tomar a decisão que achar justa, o que inclui determinar que a descida seja repetida, aplicar penalidade de 15 metros, conceder pontuação, ou suspender ou encerrar o jogo [S27: UFA].**

## 2.2. TÁTICAS INJUSTAS

### ARTIGO 2.

- a. Nenhum jogador deve ocultar a bola dentro ou por baixo de sua roupa ou equipamento ou substituir qualquer outro artigo pela bola.
- b. Simulações de substituições ou substitutos não podem ser usados para confundir oponentes. Nenhuma tática associada a substitutos ou ao processo de substituição pode ser usada para confundir adversários (Regra 3-5-2-e).
- c. Nenhum equipamento pode ser usado para confundir adversários (Regra 1-4-1-d).
- d. Nenhuma ação ou verbalização incomum pode ser usada pelo Time A para confundir um adversário a acreditar que o *snap* não é iminente.
- e. Nenhuma ação que simule uma lesão pode ser usada para confundir um adversário ou árbitro.

**PENALIDADE – Conduta antidesportiva. Falta em bola viva. 15 metros do ponto anterior [S25: UFT]. Primeira descida automática para faltas**

REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.

cometidas pelo Time B se não estiver em conflito com outras regras. Agressores flagrantes devem ser desclassificados [S40: DQ].

f. Não pode haver mais de um jogador usando o mesmo número de camisa (**Exceção:** Jogos amistosos).

**PENALIDADE – Conduta antidesportiva contra o técnico principal, e os jogadores devem corrigir imediatamente a numeração e reportar a mudança. Administrar como falta em bola morta. 15 metros [S27: UC-2PN]**

### 2.3. ATOS INJUSTOS

ARTIGO 3. Os seguintes itens são atos injustos:

- Um time se recusar a jogar dentro de dois minutos após ordenado a fazê-lo pelo *referee*.
- Um time repetidamente cometer faltas que podem ser penalizadas apenas com metade da distância para a linha de gol.
- Um ato obviamente injusto não especificamente coberto pelas regras ocorrer durante o jogo. Isso inclui substitutos, técnicos ou qualquer outra pessoa sujeita às regras, que não jogadores ou árbitros, interferirem de qualquer jeito com a bola ou com um jogador enquanto a bola está em jogo.

**PENALIDADE – Conduta antidesportiva. O *referee* pode tomar a decisão que achar justa, o que inclui determinar que a descida seja repetida, aplicar penalidade de 15 metros, conceder pontuação, ou suspender ou encerrar o jogo [S25: UFA].**

### 2.4. CONTATO COM UM ÁRBITRO

ARTIGO 4. Pessoas sujeitas às regras (1-1-6) não devem fazer contato violento intencional com um árbitro durante o jogo.

**PENALIDADE – Conduta antidesportiva. Administrar como falta em bola morta. 15 metros do próximo ponto e desclassificação automática. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo Time B se não estiver em conflito com outras regras [S6, S25 e S40: FCO/DQ].**

### 2.5. INTERFERÊNCIA COM A ADMINISTRAÇÃO DO JOGO

ARTIGO 5. Enquanto a bola estiver em jogo, e durante a ação continuada após a bola ser declarada morta:

- Treinadores, substitutos e assistentes autorizados na área técnica devem estar atrás da linha dos técnicos.

**PENALIDADE – Administrar como uma falta em bola morta.**

**Primeira infração: Aviso por interferência da lateral. Sem penalidade de metros. [S14: SLI]**

**Segunda e terceira infrações: Atraso de jogo por interferência da lateral; cinco metros do próximo ponto. [S20 e S26: SLI]**

REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.

**Quarta e subsequentes infrações: Conduta antidesportiva do time por interferência da lateral; 15 metros do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo Time B se não estiver em conflito com outras regras. [S25 e S26: SLI].**

- b. Interferir fisicamente com um árbitro é uma falta contra o time por conduta antidesportiva.

**PENALIDADE – Conduta antidesportiva do time. Administrar como falta em bola morta. Conduta antidesportiva do time. 15 metros do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo Time B se não estiver em conflito com outras regras. [S25: UNS].**

## 2.6. JOGADORES E TÉCNICOS DESCLASSIFICADOS

### ARTIGO 6.

- Qualquer técnico, jogador ou membro de time que esteja uniformizado e cometer duas faltas por conduta antidesportiva no mesmo jogo deve ser desclassificado.
- Um jogador desclassificado (2-26-12) deve deixar a praça de jogo (2-30-5) escoltado por um representante da organização do evento, num tempo razoavelmente curto após sua desclassificação. Ele deve permanecer fora da visão do campo de jogo sob supervisão do time durante o restante da partida.
- Um técnico desclassificado da partida deve deixar a praça de jogo num tempo razoavelmente curto depois da desclassificação, e deve permanecer fora da visão do campo de jogo pelo resto da partida.
- Um técnico principal desclassificado da partida pode apontar um novo técnico principal.

## 2.7. REMOÇÃO DE PESSOAS DA PRAÇA DE JOGO

ARTIGO 7. O *referee* pode exigir que a organização da partida retire qualquer pessoa da praça de jogo (Regra 2-30-5), se ele acreditar que essa pessoa ameaça a segurança das pessoas sujeitas às regras ou dos árbitros, ou cujo comportamento é prejudicial à conduta ordenada da partida. O *referee* pode suspender o jogo (Regra 3-3-3-a) enquanto a remoção acontece.

## SEÇÃO 3 – Bloqueio, Uso das Mãos ou Braços.

### 3.1. QUEM PODE BLOQUEAR

ARTIGO 1. Jogadores de qualquer time podem bloquear adversários, contanto que não seja interferência de passe, interferência com oportunidade de receber um chute ou uma falta pessoal (**Exceção:** Regras 6-1-12 e 6-5-4).

### 3.2. INTERFERÊNCIA PARA AJUDAR AO CORREDOR OU PASSADOR

#### ARTIGO 2.

**REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.**

- a. O carregador da bola não pode segurar um companheiro de time; e nenhum outro jogador de seu time pode segurar, puxar ou levantar o corredor para ajuda-lo em seu avanço.
- b. Companheiros de time do carregador da bola ou do passador podem interferir nos adversários bloqueando, mas não podem usar interferência interligada, que é segurar ou abraçar um companheiro de time enquanto fazem contato com um adversário (*wedge*).

**PENALIDADE – 5 metros [S39: ATR].**

**3.3. HOLDING E USO DAS MÃOS OU BRAÇOS: ATAQUE****ARTIGO 3.****a. Uso das Mãos.**

Um companheiro de time de um carregador da bola ou do passador pode bloquear legalmente com seus ombros, suas mãos ou a superfície externa de seus braços ou qualquer outra parte de seu corpo sob as seguintes provisões:

1. As mãos devem estar:
  - (a) A frente dos cotovelos.
  - (b) Dentro da estrutura do adversário (**Exceção:** Quando o adversário vira as costas para o bloqueador).
  - (c) No ou abaixo dos ombros do bloqueador e do adversário (**Exceção:** Quando o adversário agacha, abaixa ou mergulha).
  - (d) Separadas e nunca numa posição travada.
2. As mãos devem estar com as palmas abertas em direção ao tronco do adversário.

**b. Holding.**

As mãos ou os braços não devem ser usados para agarrar, puxar, enganchar, pinçar ou abraçar de qualquer forma que impeça ou obstrua ilegalmente um adversário.

**PENALIDADE – 10 metros. Penalidades para faltas do Time A atrás da zona neutra são aplicadas do ponto anterior. *Safety* se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A [S37: IUH/OH].**

**c. Time de Chute.**

Um jogador do time de chute pode:

1. Durante uma jogada de chute de *scrimmage*, usar suas mãos e/ou braços para evitar uma tentativa de bloqueio de um adversário quando ele está além da zona neutra.
2. Durante uma jogada de *free kick*, usar suas mãos e/ou braços para evitar uma tentativa de bloqueio de um adversário.

**3.4. HOLDING E USO DAS MÃOS OU BRAÇOS: DEFESA****ARTIGO 4.**

- a. Jogadores de defesa podem usar suas mãos e braços para empurrar, evitar ou levantar jogadores de ataque:
  1. Quando tentando alcançar o corredor.
  2. Que estejam obviamente tentando bloqueá-los.

**REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.**

- b. Um jogador de defesa pode legalmente usar suas mãos ou braços para evitar ou bloquear um adversário em uma tentativa de alcançar uma bola solta (Regra 9-1-5-Exceções 1):
1. Durante um passe pra trás, *fumble* ou chute para o qual ele seja elegível a tocar.
  2. Durante qualquer passe pra frente que cruze a zona neutra e tenha sido tocado por qualquer jogador ou árbitro.
- c. Não é falta um jogador bloqueado obstruir ou cair sobre um carregador da bola.
- d. Jogadores de defesa não podem usar mãos e braços para dar *tackle*, ou de outra forma ilegalmente obstruir um adversário que não um corredor.
- e. Jogadores de defesa podem evitar ou legalmente bloquear um recebedor elegível de passe até que este jogador ocupe a mesma linha de metro que o defensor, ou até que o adversário não possa mais bloqueá-lo. Contato contínuo é ilegal.

**PENALIDADE – 10 ou 15 metros [S35, S37 ou S38: IUH/DH/PF-\*].**

### 3.5. USO DAS MÃOS OU BRAÇOS DA DEFESA: TENTATIVA DE PASSE

ARTIGO 5. Durante uma jogada de passe legal para frente, na qual o passe cruze a zona neutra, se antes do passe ser tocado houver falta por contato ilegal do Time B além da zona neutra contra um recebedor elegível (que não seja interferência de passe), a penalidade inclui primeira descida automática.

**PENALIDADE – 10 ou 15 metros e primeira descida automática se não estiver em conflito com outras regras [S35, S37 ou S38: IUH/DH/PF-\*].**

### 3.6. BLOQUEIO PELAS COSTAS

ARTIGO 6. Um bloqueio pelas costas é ilegal.

**Exceções:**

1. Quando um jogador vira as costas para um possível bloqueador que esteja comprometido com intenção e direção ou movimento.
2. Quando um adversário vira as costas para um bloqueador conforme a Regra 9-3-3-a-1-(b).

**PENALIDADE – 10 metros. Penalidades para faltas do Time A atrás da zona neutra se aplicam do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A [S35: IBB].**

### 3.7. BLOQUEIO ILEGAL

ARTIGO 7. Durante uma descida na qual um passe para frente legal cruza a zona neutra, contato ilegal de jogadores do Time A e do Time B é proibido do momento do *snap* até o momento em que a bola for tocada por qualquer jogador ou árbitro.

## SEÇÃO 4 – BATER e Chutar.

### 4.1. BATER UMA BOLA SOLTA

ARTIGO 1

**REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.**

- a. Enquanto um passe está em voo, apenas o jogador elegível a tocar a bola pode batê-la em qualquer direção (**Exceção:** Regra 9-4-2).
- b. Qualquer jogador pode bloquear um chute de *scrimmage* no campo de jogo ou na *end zone*.
- c. Nenhum jogador deve bater outras bolas soltas para frente no campo de jogo ou em qualquer direção se a bola estiver na *end zone* (Regra 2-2-3-a) (**Exceção:** Regra 6-3-11).

**PENALIDADE – 10 metros e perda de descida para faltas do Time A, se ela não for contra outras regras [S28 e S8: BAT] [Exceção: Não há perda de descida se a falta ocorrer quando um chute de *scrimmage* legal tiver cruzado a zona neutra].**

#### 4.2. BATER UM PASSE PARA TRÁS

ARTIGO 2. Um passe para trás em voo não pode ser batido para frente pelo time de passe.

**PENALIDADE – 10 metros [S28: BAT].**

#### 4.3. BATER BOLA EM POSSE

ARTIGO 3. Uma bola em posse de um jogador não pode ser batida para frente por um jogador desse time.

ARTIGO 4. Uma bola em posse de um jogador não pode ser batida intencionalmente, para forçar um *fumble*.

**PENALIDADE – 10 metros [S28: BAT].**

#### 4.4. CHUTAR ILEGALMENTE A BOLA

ARTIGO 5. Um jogador não pode chutar uma bola solta, um passe para frente ou uma bola sendo segurada para um *place kick* por um adversário. Estes atos ilegais não mudam o status da bola solta ou passe para frente; mas se o jogador segurando a bola para um *place kick* perder a posse durante uma descida de *scrimmage*, é um *fumble* e a bola está solta; se for durante um *free kick*, a bola permanece morta.

**PENALIDADE – 10 metros, mais perda de descida para faltas do Time A, se ela não for contra outras regras [S28 e S8: IKB] (Exceção: Não há perda de descida se a falta ocorrer quando um chute de *scrimmage* legal está além da zona neutra).**

### SEÇÃO 5 – Briga.

ARTIGO 1.

- a. Antes, durante e depois do jogo, incluindo o intervalo do *halftime*, membros de time uniformizados ou técnicos não podem participar de uma briga (Regra 2-31-1).

**PENALIDADE – 15 metros. Para faltas em bola morta, 15 metros do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas do Time B se**

REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS.

**não for contra outras regras. Desclassificação pelo resto do jogo [S6, S25 ou S35, e S40: FGT/DQ].**

- b. Durante qualquer tempo, técnicos ou substitutos não devem deixar suas áreas técnicas para participar de uma briga, nem devem participar de brigas em suas áreas técnicas.

**PENALIDADE – 15 metros do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas do Time B se não for contra outras regras. Desclassificação pelo resto do jogo e do próximo jogo [S6, S25 ou S35, e S40: FGT/DQ].**

ARTIGO 2. O *referee* notificará (por escrito) à APFA todas as desclassificações por brigas. A organização torna-se responsável pela aplicação da penalidade.

## SEÇÃO 6 – Faltas Pessoais Flagrantes.

### 6.1. DESCLASSIFICAÇÃO DE UM JOGADOR

ARTIGO 1. Quando um jogador for desclassificado do jogo devido a uma falta pessoal flagrante (Regra 2-9-3), ou conduta antidesportiva, o mesmo estará suspenso automaticamente da próxima partida, podendo sofrer punição maior caso incorra processo disciplinar.

### 6.2. FALTA NÃO MARCADA

ARTIGO 2. Se uma subsequente revisão de um jogo pela comissão disciplinar da APFA revelar jogadas envolvendo faltas pessoais ou condutas antidesportivas que os árbitros do jogo não marcaram, a APFA poderá impor sanções.

## REGRA 10 – APLICAÇÃO DE PENALIDADES.

### SEÇÃO 1 – Penalidades Finalizadas

#### 1.1. COMO E QUANDO É FINALIZADA

##### ARTIGO 1.

- a. Uma penalidade é finalizada quando ela é aceita, declinada, anulada ou cancelada de acordo com a regra, ou quando a escolha é óbvia para o *referee*.
- b. Qualquer penalidade pode ser declinada, mas um jogador desclassificado deve deixar o jogo, seja a penalidade aceita ou declinada (Regra 2-26-12).
- c. Quando uma falta é cometida, a penalidade deve ser finalizada antes de a bola ser declarada pronta para jogo para a descida seguinte.
- d. Penalidades, conforme descritas, não são aplicadas se estiverem em conflito com outras regras.

#### 1.2. SIMULTÂNEA AO SNAP

ARTIGO 2. Uma falta que ocorra simultaneamente ao *snap* ou *free kick* é considerada como ocorrida durante aquela descida (**Exceção:** Regra 3-5-2-e).

#### 1.3. FALTAS EM BOLA VIVA PELO MESMO TIME

ARTIGO 3. Quando duas ou mais faltas em bola viva de um mesmo time são reportadas ao *referee*, o time prejudicado pode escolher apenas uma dessas penalidades. Qualquer jogador que cometa uma falta que exija desclassificação deve deixar o jogo.

#### 1.4. FALTAS QUE SE ANULAM

ARTIGO 4. Se faltas em bola viva de ambos os times são reportadas ao *referee*, as faltas se anulam e a descida é repetida. Qualquer jogador que cometa uma falta que exija desclassificação deve deixar o jogo.

##### **Exceções:**

1. Quando houver troca de posse de time durante uma descida, e o último time a conseguir posse da bola não cometeu falta antes de ganhar a última posse, ele pode declinar a anulação das faltas e, dessa forma, manter a posse após ser completada a penalidade pela falta do seu time.
2. Quando todas as faltas do Time B que ocorram antes de troca de posse são aplicadas segundo as regras de pós-chute de *scrimmage*, o Time B pode declinar a anulação das faltas e aceitar a aplicação PSK.
3. Regra 10-2-7-c (durante um *try* ou período extra após a posse do Time B).

#### 1.5. FALTAS EM BOLA MORTA

ARTIGO 5. Penalidades por faltas em bola morta são administradas separadamente e em ordem de ocorrência [**Exceção:** Quando faltas por conduta antidesportiva em bola

**REGRA 10 – APLICAÇÃO DE PENALIDADES.**

morta ou faltas pessoais em bola morta de ambos os times são reportadas ao *referee* e nenhuma das penalidades foi concluída, as faltas se anulam, e o número ou tipo de descida estabelecida antes das faltas ocorrerem é inalterado. As penalidades são canceladas, exceto pela desclassificação de um jogador, que deve sair do jogo (Regra 5-2-6 e 10-2-2-a)].

**1.6. FALTAS EM BOLA VIVA – BOLA MORTA****ARTIGO 6.**

- a. Faltas em bola viva não anulam faltas em bola morta.
- b. Quando uma falta em bola viva de um time é seguida por uma ou mais faltas em bola morta (incluindo faltas em bola viva tratadas como faltas em bola morta) do adversário ou do mesmo time, as penalidades são administradas separadamente e em ordem de ocorrência.

**1.7. FALTAS EM INTERVALO**

ARTIGO 7. Penalidades por faltas ocorridas entre o fim do quarto período e o início do período extra para prorrogação; entre séries de posse durante um período extra; e entre períodos extras, são aplicadas da linha de 20 metros, o ponto da próxima série de posse (**Exceção:** Regra 10-2-5).

**SEÇÃO 2 – Procedimentos de Aplicação****2.1. PONTOS DE APLICAÇÃO****ARTIGO 1.**

- a. Para muitas faltas, o ponto de aplicação está especificado na descrição da penalidade. Quando o ponto de aplicação não estiver especificado na descrição da penalidade, o ponto de aplicação será determinado pelo Princípio Três-e-Um (Regras 2-32 e 10-2-2-c).
- b. São possíveis pontos de aplicação: o ponto anterior, o ponto da falta, o próximo ponto, o ponto onde a corrida termina, e – somente para chutes da *scrimmage* – o ponto de pós-chute de *scrimmage* (PSK).

**2.2. DETERMINANDO O PONTO DE APLICAÇÃO****ARTIGO 2.**

- a. Faltas em bola morta. O ponto de aplicação para uma falta cometida quando a bola está morta é o próximo ponto.
- b. Faltas do Time A atrás da zona neutra. Para as seguintes faltas cometidas pelo Time A atrás da zona neutra, a penalidade é aplicada do ponto anterior: uso ilegal das mãos, *holding*, bloqueio ilegal e faltas pessoais (**Exceção:** Se a falta ocorrer na *end zone* no Time A, a penalidade é um *safety*). No entanto, ver Regra 6-3-13 para faltas do time de chute durante jogadas de chute de *scrimmage*.

**REGRA 10 – APLICAÇÃO DE PENALIDADES.**

- c. O Princípio Três-e-Um (Regra 2-32) é o seguinte:
1. Quando o time com posse comete uma falta atrás do ponto básico, a penalidade é aplicada do ponto da falta.
  2. Quando o time com posse comete uma falta além do ponto básico, a penalidade é aplicada do ponto básico.
  3. Quando o time sem posse comete uma falta tanto atrás quanto além do ponto básico, a penalidade é aplicada do ponto básico.
- d. Pontos básicos para as várias categorias de jogadas são os seguintes:
1. Jogadas de Corrida.
    - (a) Ponto anterior, quando a referida corrida terminar atrás da zona neutra.
    - (b) Final da referida corrida, quando a referida corrida terminar além da zona neutra.
    - (c) Final da referida corrida, em jogadas de corrida que não têm zona neutra.
  2. Jogadas de corrida quando a corrida terminar na *end zone* após troca de posse de time (exceto num *try*).
    - (a) Próximo ponto (linha de 15 metros), quando uma falta ocorrer após uma troca de posse de time na *end zone*, e o resultado da jogada for um *touchback*.
    - (b) Linha de gol, quando uma falta ocorrer após uma troca de posse de time no campo de jogo, e a referida corrida terminar na *end zone* (**Exceção**: Regra 8-6-1-Exceções).
    - (c) Linha de gol, quando uma falta ocorrer após uma troca de posse de time na *end zone*, a referida corrida terminar na *end zone*, e o resultado da jogada não for um *touchback*.
  3. Jogadas de passe.  
Ponto anterior, em jogadas de passe para frente legal.
  4. Jogadas de Chute.
    - (a) Ponto anterior, em jogadas de chute legal, a menos que a falta seja regida pelas regras de pós chute de *scrimmage*.
    - (b) Ponto de pós chute de *scrimmage*, se a falta for regida pelas regras de pós chute de *scrimmage*.
- e. Para faltas do Time B durante uma jogada de passe legal pra frente:
1. A aplicação de penalidades por falta pessoal do Time B é do fim da última corrida quando ela terminar além da zona neutra, e não houver troca de posse de time durante a descida. (7-3-12)
  2. Se um passe cruza a zona neutra, e o Time B comete uma falta de contato ilegal contra um recebedor elegível além da zona neutra antes da bola ser tocada, a penalidade inclui primeira descida automática (Regra 9-3-5).

**2.3. APLICAÇÃO PÓS-CHUTE DE SCRIMMAGE (PSK)****ARTIGO 3.**

- a. Segundo as regras de aplicação de pós chute de *scrimmage*, faltas do Time B que satisfaçam as condições do parágrafo b (abaixo) são tratadas como se o Time B

**REGRA 10 – APLICAÇÃO DE PENALIDADES.**

estivesse em posse no momento em que a falta foi cometida, mesmo que pela Regra 2-4-1-b-3 a posse de bola não tivesse mudado.

- b. Aplicação pós-chute de *scrimmage* aplica-se somente em faltas do Time B durante um chute de *scrimmage* e apenas sob as seguintes condições:
  1. O chute não é durante um *try*, *field goal* convertido, ou um período extra.
  2. A bola cruza a zona neutra.
  3. A falta foi cometida antes do fim do chute.
  4. O Time B é o próximo a colocar a bola em jogo.

Se todas essas condições forem cumpridas, a penalidade é aplicada de acordo com o Princípio Três-e-Um. Trata-se o Time B como o time com posse da bola, com o ponto de pós-chute de *scrimmage* sendo o ponto básico (Regra 10-2-2-c). Ver Regra 2-24-11 para o ponto pós-chute de *scrimmage*.

**2.4. FALTAS DO TIME A DURANTE CHUTES**

ARTIGO 4. Penalidades para todas as faltas entre as linhas de gol do time de chute, exceto interferência com a oportunidade de receber um chute (Regra 6-4), durante uma jogada de *free kick* ou de chute de *scrimmage* na qual a bola cruza a zona neutra (exceto tentativas de *field goal*) são aplicadas do ponto anterior (**Exceção:** A opção de penalidade é um *safety* para faltas na *end zone* do Time A), ou do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B, à escolha do Time B. (Regras 6-1-8 e 6-3-13)

**2.5. FALTAS DURANTE OU APÓS UM TOUCHDOWN, FIELD GOAL OU TRY:****ARTIGO 5.**

- a. Faltas do time que não pontuou durante uma descida que termina em um *touchdown* (exceto no *try*).
  1. Penalidades de quinze metros por faltas pessoais e faltas por conduta antidesportiva são aplicadas no *try*, no *kickoff* seguinte ou no próximo ponto em períodos extras, à escolha do time que pontuou. Se não houver *kickoff*, a penalidade aceita é aplicada no *try*.
  2. Penalidades de cinco ou dez metros por todas as outras faltas não são aplicadas no *try* ou no *kickoff* seguinte. Tais penalidades são declinadas pela regra a menos que a aplicação seja feita possível por toque ilegal de um chute durante a descida.
- b. Penalidades por interferência de passe de defesa em um *try* dentro ou da linha de 3 metros são aplicadas com metade da distância para a linha de gol. Se o *try* for convertido, a penalidade é declinada pela regra.
- c. Quando faltas ocorrem após um *touchdown* e antes da bola estar pronta para jogo no *try*, ou houver uma falta em bola viva tratada como falta em bola morta na jogada do *touchdown*, a aplicação é no *try*, no *kickoff* seguinte ou no próximo ponto em períodos extras, à escolha do time prejudicado.
- d. Penalidades para faltas em bola viva durante jogadas de *field goal* são administradas conforme a regra. Quando o *field goal* é convertido, o Time A pode ter a opção de

**REGRA 10 – APLICAÇÃO DE PENALIDADES.**

cancelar a pontuação e ter a penalidade aplicada do ponto anterior, ou declinar a penalidade(s) e aceitar a pontuação. Time A pode aceitar a pontuação com penalidades por faltas pessoais e condutas antidesportivas aplicadas no *kickoff* ou no próximo ponto em períodos extras. Penalidades por faltas em bola viva tratadas como em bola morta, e pras faltas em bola morta depois de uma descida de field goal são aplicadas do próximo ponto.

- e. Penalidades para faltas durante e após um *try* são administradas conforme as Regras 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 e 10-2-5-b.
- f. Penalidades de distância para faltas de qualquer time não podem estender a linha restritiva de um time em *free kick* além de sua linha de 5 metros. Penalidades que, de outra forma, colocariam a linha restritiva de um time atrás da sua linha de 5 metros são aplicadas do próximo ponto.

**2.6. PROCEDIMENTOS DE APLICAÇÃO DE METADE DA DISTÂNCIA**

ARTIGO 6. Nenhuma penalidade de distância, incluindo *try* da linha de 3 metros ou menos, pode exceder a metade da distância do ponto de aplicação até a linha de gol do time que cometeu a falta [**Exceções:** (1) Interferência de passe de defesa em descidas da *scrimmage*, que não *try* (Regras 7-3-8 e 10-2-5-b) e; (2) No *try*, interferência de passe de defesa quando o *snap* foi de fora da linha de 3 metros].

**2.7. APLICAÇÃO ESPECIAL DE FALTAS EM PÓS-POSSE**

ARTIGO 7. Em períodos extras ou durante um *try*, faltas após troca de posse de um time têm aplicação especial.

- a. Penalidades contra qualquer time são declinadas por regra (**Exceção:** Penalidades por faltas pessoais, faltas por condutas antidesportivas, faltas pessoais em bola morta e em bola viva tratada como em bola morta, são aplicadas do próximo ponto).
- b. Uma pontuação do time que cometeu a falta durante a descida é cancelada (**Exceção:** Falta em bola viva tratada como em bola morta).
- c. Se ambos os times cometem falta durante uma descida, e o Time B não cometeu falta antes da troca de posse de times, as faltas se cancelam e a descida não é repetida. Em um *try*, o *try* é terminado (**Exceções:** Penalidades por faltas pessoais, condutas antidesportivas, faltas pessoais em bola morta e faltas em bola viva tratadas como em bola morta são aplicadas do próximo ponto. Ver Regra 8-3-5).

REGRA 11 – OS ÁRBITROS: JURISDIÇÃO E DEVERES.

# REGRA 11 – OS ÁRBITROS: JURISDIÇÃO E DEVERES.

## SEÇÃO 1 – Jurisdição

A jurisdição dos árbitros começa 60 minutos antes do horário agendado para o *kickoff* e termina quando o *referee* declara o placar final [S13].

## SEÇÃO 2 – Responsabilidades

ARTIGO 1.

O jogo deve ser jogado sob a supervisão de quatro ou cinco árbitros.

ARTIGO 2.

Responsabilidades e mecânicas da arbitragem estão especificadas na edição atual do Manual de Mecânica de Arbitragem. Os árbitros são responsáveis por conhecer e aplicar o material constante no Manual.

## REGRA 12 – CONTESTAÇÃO

### SEÇÃO 1 – SOLICITANDO UMA CONTESTAÇÃO

Artigo 1. Uma vez a cada período e uma vez durante a prorrogação, o técnico pode pedir tempo e solicitar imediatamente uma conferência para contestar uma decisão ou aplicação de regra. A contestação pode ser sobre uma decisão durante a jogada anterior ou ação ou aplicação depois dela. A contestação deve ser feita antes do snap da bola para a próxima jogada e antes que a arbitragem declare o final do período ou jogo.

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

### SEÇÃO 2 - PROCEDIMENTO

Artigo 2. Depois que o técnico solicitar uma contestação, a arbitragem pedirá tempo de arbitragem. O técnico solicitante deverá apresentar ao *referee*, na presença de um segundo árbitro, o livro de regras na versão mais atualizada impresso ou em formato digital, para mostrar exatamente o que estão contestando e o motivo para isso. A arbitragem decidirá se a contestação é permitida pela regra. O segundo árbitro informará o técnico adversário sobre a questão de uma contestação permitida e os membros relevantes da equipe de arbitragem se reunirão distantes de ambas as equipes.

1. O técnico solicitante terá até 3 minutos para encontrar a regra e apresentar essa arbitragem, caso exceda o tempo será tirado um tempo técnico da equipe solicitante.
2. A arbitragem irá então explicar e discutir a decisão contestada ou aplicação com os árbitros relevantes. A arbitragem pode solicitar mais informações do treinador contestante, se necessário para uma decisão.
3. Todos os oficiais envolvidos devem fornecer informações cuidadosas e fielmente a fim de decidir se a decisão/aplicação em campo foi correta ou se algo foi esquecido pela arbitragem e deve ser alterado.
4. Quando esta decisão for tomada, o *referee*, acompanhado por outro árbitro, explicará ao treinador contestante porque a decisão/aplicação foi ou não alterada e fornecerá todas as informações relevantes sobre o status do jogo (ponto, descida, tempo) para eles. Essas informações também serão fornecidas ao técnico adversário.

### SEÇÃO 3 – ANÁLISE DE VÍDEO

Artigo 3. O treinador contestante ou jogadores da equipe não tem permissão para tentar fornecer vídeos, fotos, áudios, testemunhas ou outras evidências para apoiar a contestação. A arbitragem deve ignorar caso tais recursos sejam oferecidos.

REGRA 12 – CONTESTAÇÃO.

**SEÇÃO 4 – PEDIDO DE TEMPO**

Artigo 4.

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

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

**PENALIDADE – 5 metros, se não houver pedido de tempo restante [S20].**

## SUMÁRIO DE PENALIDADES

**LEGENDA:** “O” refere-se ao número do sinal de arbitragem (ver o Código dos Sinais de arbitragem); “R” é o número da regra; “S” é o número da seção; “A” é o número do artigo. Onde estiver marcado \*, o referee deve dar também o Sinal 9.

### PERDA DE UMA DESCIDA

		O	R	S	A
1	Chute ilegal da <i>scrimmage</i> (também perda de 5 metros)	31*	6	3	10
2	Entregar a bola ilegalmente para frente (também perda de 5 metros)	35*	7	1	6
3	Jogada com bola solta planejada (também perda de 5 metros)	19*	7	1	7
4	Lançar intencionalmente um passe para trás para fora de campo (também perda de 5 metros)	35*	7	2	1
5	Passe ilegal para frente do Time A (também perda de 5 metros)	35*	7	3	2
6	<i>Intentional grounding</i> de passe para frente	36*	7	3	2
7	Passe para frente ilegalmente tocado por jogador fora de campo	16*	7	3	4
8	Batida ilegal na bola (também perda de 10 metros) (ver exceções)	31*	9	4	1
9	Chute ilegal na bola (também perda de 10 metros) (ver exceções)	31*	9	4	4
10	Proteção de <i>flag</i> ou <i>diving</i> (também perda de 10 metros)	41*	2	25	2

### PERDA DE CINCO METROS

		O	R	S	A
1	Alteração da superfície de jogo para obter vantagem	27	1	2	9
2	Numeração imprópria	23	1	4	2
3	Infrações no cara ou coroa	19	3	1	1
4	Atraso de jogo ilegal	21	3	4	2
5	Avançar uma bola morta	21	3	4	2
6	Atrapalhar os sinais do time de ataque	21	3	4	2
7	Infrações das regras de substituição	22	3	5	2
8	Atraso de jogo (substituições)	21	3	5	2
9	Mais que onze jogadores em formação ou durante a jogada (bola morta).	22	3	5	3
10	Mais que onze jogadores em formação ou durante a jogada (bola viva).	22	3	5	3
11	Colocar a bola em jogo antes dela estar pronta	21	4	1	4
12	Exceder a contagem de 20 ou 30 segundos ( <i>delay of game</i> )	21	4	1	5
13	Infração de formação de <i>free kick</i>	18, 19	6	1	2
14	Jogador fora de campo quando a bola é chutada num <i>free kick</i>	19	6	1	2
15	Jogador do Time A sair de campo ilegalmente ( <i>free kick</i> )	19	6	1	2
16	Bloqueio do Time A durante um <i>free kick</i>	19	6	1	2
17	<i>Free kick</i> fora de campo [ou opção de 20 metros]	19	6	2	1
18	Chute de retorno	31	6	3	10
19	Chute de <i>scrimmage</i> ilegal [também perda de descida]	31*	6	3	10
20	Marcar o ponto do <i>place kick</i>	19	6	3	10
21	Jogador do Time A sair de campo ilegalmente (chute de <i>scrimmage</i> )	19	6	3	12
22	Jogadores da linha defensiva em (3-em-1) em formação de <i>field goal</i>	19	6	3	14
23	Dar mais de dois passos após o <i>fair catch</i>	21	6	5	2
24	<i>Snap</i> ilegal	19	7	1	1

25	Posicionamento do <i>snapper</i> e ajuste da bola	19	7	1	3
26	Time A não ter estado dentro das marcas de nove metros após estar pronto pra jogar	19	7	1	3
27	<i>Encroachment</i> (ataque) no momento do <i>snap</i>	19	7	1	3
28	<i>False start</i> ou simular o início de uma jogada	19	7	1	3
29	Jogador fora de campo quando ocorre o <i>snap</i> da bola	19	7	1	4
30	Jogador do time de ataque em <i>motion</i> ilegal no momento do <i>snap</i>	19	7	1	4
31	Formação ilegal	19	7	1	4
32	Formação ilegal devido à exceção de numeração	19	7	1	4
33	<i>Shift</i> ilegal	20	7	1	4
34	Interferência com o adversário ou a bola	18	7	1	5
35	Jogador de defesa com caminho livre para um <i>back</i> antes do <i>snap</i>	19	7	1	5
36	Ações abruptas do time de defesa	21	7	1	5
37	<i>Offside</i> (defesa)	18	7	1	5
38	Jogador de defesa fora de campo no momento do <i>snap</i>	19	7	1	5
39	Entregar a bola ilegalmente para frente [também perda de descida se do Time A]	35*	7	1	6
40	Jogada com a bola solta premeditada [também perda de descida]	19*	7	1	7
41	Intencionalmente lançar um passe para trás para fora de campo [também perda de descida se do Time A]	35*	7	2	1
42	Jogador da linha de <i>scrimmage</i> recebendo o <i>snap</i>	19	7	2	3
43	Passe para frente ilegal do Time A [também perda de descida]	35*	7	3	2
44	Inelegível além da <i>scrimmage</i>	37	7	3	10
45	Passe para frente tocado ilegalmente	16	7	3	11
46	Investida contra o chutador ou <i>holder</i>	30	9	1	16
47	Infração na administração do jogo [também 15 metros]	29	9	2	5
48	Interferência entre ligada ou ajuda ao carregador da bola	44	9	3	2

### PERDA DE 10 METROS

		O	R	S	A
1	Atraso do time da casa	21	3	4	1
2	Uso ilegal das mãos ou braços (ataque)	42	9	3	3
3	<i>Holding</i> ou obstrução (ataque)	42	9	3	3
4	Mãos em posição travada (punho)	42	9	3	3
5	Uso ilegal das mãos (defesa)	42	9	3	4
6	Contato ilegal com receptor elegível [primeira descida]	42	9	3	4
7	Bloqueio ilegal pelas costas (ataque)	43	9	3	4
8	Batida ilegal em bola solta [também perda de descida]	31*	9	4	1
9	Batida ilegal de um passe para trás	31	9	4	1&2
10	Batida na bola em posse, pelo jogador com posse	31	9	4	3
11	Chutar a bola ilegalmente [também perda de descida]	31*	9	4	4
12	Proteção de <i>flag</i>	21	6	5	2

**PERDA DE QUINZE METROS**

		<b>O</b>	<b>R</b>	<b>S</b>	<b>A</b>
1	Marcar a bola	27	1	3	3
2	Trocar de número para enganar o adversário [também desclassificação]	27, 47	1	4	2
3	Cores impróprias	27	1	4	5
4	Dispositivos de sinais ilegais [também desclassificação]	27, 47	1	4	10
5	Time não pronto para o jogo no início de qualquer tempo	21	3	4	1
6	Bloquear um chutador de <i>free kick</i>	40	6	1	9
7	Formação ilegal de <i>wedge</i>	27	6	1	10
8	Interferência com a oportunidade de receber um chute ( <i>kick-catch</i> )	33	6	4	1
9	Bloqueio ilegal pelo jogador que sinalizou <i>fair catch</i>	40	6	5	4
10	Dar <i>tackle</i> ou bloquear jogador que sinalizou <i>fair catch</i>	38	6	5	5
11	Interferência de passe de ataque	33	7	3	8
12	Interferência de passe de defesa [primeira descida]	33	7	3	8
13	Falta pessoal [primeira descida]	38	9	1	
14	Bater num adversário [primeira descida]	38	9	1	2
15	<i>Tripping</i> [primeira descida]	46	9	1	2
16	<i>Clipping</i> [primeira descida]	39	9	1	5
17	Bloqueio abaixo da cintura [primeira descida]	40	9	1	6
18	<i>Late hit</i> [primeira descida]	38	9	1	7
19	Ação fora de campo [primeira descida]	38	9	1	7
20	Violência ao passador [primeira descida]	34	9	1	9
21	<i>Chop block</i> [primeira descida]	41	9	1	10
22	Alavancagem / Salto [primeira descida]	38	9	1	11
23	Restrições do time de defesa	27	9	3	5
24	Falta contra um adversário claramente fora da jogada [primeira descida]	38	9	1	12
25	Saltar sobre um jogador ( <i>Hurdling</i> ) [primeira descida]	38	9	1	13
26	Contato ilegal com o <i>snapper</i> [primeira descida]	38	9	1	14
27	<i>Horse collar tackle</i> [primeira descida]	25, 38	9	1	15
28	Violência ao chutador [primeira descida]	30, 38	9	1	16
29	Chutador simular ter sofrido violência	27	9	1	16
30	Bloquear um chutador de <i>free kick</i>	40	9	1	16
31	Bloqueio cego [primeira descida]	38	9	1	18
32	Conduta antidesportiva	27	9	2	1
33	Linguagem obscena ou vulgar	27	9	2	1
34	Pessoas no campo ilegalmente	27	9	2	1
35	Provocar má vontade	27	9	2	1
36	Jogador não devolver a bola para o árbitro	27	9	2	1
37	Pessoas deixarem a área técnica	27	9	2	1
38	Barulho por pessoas sujeitas às regras	27	9	2	1
39	Ocultar a bola	27	9	2	2
40	Simular substituições ou substitutos	27	9	2	2
41	Usar equipamento para confundir adversário	27	9	2	2
42	Ação ou sons incomuns para confundir o adversário	27	9	2	2
43	Simular lesão para confundir o adversário ou a arbitragem	27	9	2	2
44	Fazer contato intencional com um árbitro [também desclassificação]	27	9	2	4

45	Interferência com a administração da partida [também 5 metros]	29	9	2	5
46	Interferir fisicamente a um árbitro	27	9	2	5
47	Brigar [também desclassificação]	27, 38, 47	9	5	1

### PERDA DA METADE DA DISTÂNCIA PARA A LINHA DE GOL

		O	R	S	A
1	Se a penalidade de distância exceder metade da distância (exceto em interferência de passe de defesa)	-	10	2	6

### BOLA DO TIME PREJUDICADO NO PONTO DA FALTA

		O	R	S	A
1	Interferência de passe de defesa (se a penalidade for menor que 15 metros [primeira descida])	33	7	3	8

### TIMEOUT COBRADO POR VIOLAÇÃO

		O	R	S	A
1	Número ilegal de camisa	23	1	4	5
2	Conferência do Técnico Principal	21	3	3	4
3	Desafio do Técnico Principal	21	12	5	1

### VIOLAÇÃO

		O	R	S	A
1	Toque ilegal do time de chute em um <i>free kick</i>	16	6	1	3
2	Toque ilegal do time de chute em chute de <i>scrimmage</i>	16	6	3	2
3	Exceção de batida na bola em chute de <i>scrimmage</i>	16	6	3	11

### DECLASSIFICAÇÃO

		O	R	S	A
1	Aparelhos de sinal proibidos	47	1	4	10
2	Faltas flagrantes	47	9	1	1
3	Fazer contato intencional com um árbitro	47	9	2	4
4	Duas faltas por conduta antidesportiva	47	9	2	1
5	Brigar	47	9	5	1

### PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA (FALTAS DO TIME DE DEFESA)

		O	R	S	A
1	Interferência de passe	33	7	3	8
2	Agressão; <i>tripping</i>	46,38	9	1	2
3	<i>Clipping</i>	39	9	1	5

4	Bloqueio abaixo da cintura	40	9	1	6
5	<i>Late hit</i> / Ação fora de campo	38	9	1	7
6	Violência ao passador	34	9	1	9
7	<i>Chop block</i>	41	9	1	10
8	Alavancagem / Salto	38	9	1	11
9	Falta contra um adversário claramente fora da jogada	38	9	1	12
10	Saltar sobre um jogador ( <i>Hurdling</i> )	38	9	1	13
11	Contato ilegal com o <i>snapper</i>	38	9	1	14
12	<i>Horse collar tackle</i>	31,38	9	1	15
13	Violência ao chutador	30,38	9	1	16
14	Conduta antidesportiva	27	9	2	1
15	Contato ilegal com recebedor elegível	38	9	3	4
16	Brigar [também desclassificação]	27,38, 47	9	5	1

### À CRITÉRIO DO REFEREE

		O	R	S	A
1	Penalidade por atos injustos	-	9	2	3

### REGRAS PARA QUANDO HOVER DÚVIDA

		O	R	S	A
1	Recepção ou recuperação não completada	-	2	4	3
2	Bloqueio abaixo da cintura	-	2	3	2
3	<i>Chop block</i>	-	2	3	3
4	Bloqueio pelas costas	-	2	3	4
5	Bola não tocada em chute ou passe para frente	-	2	11	4
6	Bola acidentalmente chutada (tocada)	-	2	16	1
7	Passe para frente ao invés de passe para trás	-	2	19	2
8	Passe para frente e não fumble	-	2	19	2
9	O passe para frente é alcançável	-	2	19	4
10	Parar o relógio para jogador lesionado	-	3	3	5
11	Avanço interrompido de carregador da bola (maior avanço)	-	4	1	3
12	Interferência na recepção de chute ( <i>kick-catch</i> )	-	6	4	1
13	O passe para frente é alcançável	-	7	3	8
14	<i>Touchback</i> ao invés de <i>safety</i>	-	8	5	1
15	Violência ao invés de investida conta o chutador	-	9	1	8

## Sumário de códigos de faltas

Por código:

<b>CÓDIGO</b>	<b>FALTA</b>
APS	Alterar a superfície de jogo
ATR	Ajuda ao corredor
BAT	Batida ilegal
DEH	<i> Holding </i> de defesa
DOD	<i> Delay of game </i> de defesa
DOF	<i> Offside </i> de defes
FOG	<i> Delay of game </i> de ataque
DPI	Interferência de passe de defesa
DSH	<i> Delay of game </i> no início do <i> Half </i>
DQ	Desclassificação
ENC	<i> Encroachment </i> (ataque)
FGT	Briga
FST	<i> False start </i>
IBB	Bloqueio ilegal nas costas
IBK	Bloqueio ilegal durante chute
IBP	Passe para trás ilegal
IDP	Inelegível além da <i> scrimmage </i> em passe
IFD	Formação ilegal de defesa
IFH	<i> Handoff </i> para frente ilegal
IFK	Formação ilegal de <i> free kick </i>
IFP	Passe para frente ilegal
IJY	Número de camisa ilegal
IKB	Chutar ilegalmente a bola
ILF	Formação ilegal
ILM	<i> Motion </i> ilegal
ING	<i> Intentional grounding </i>
IPN	Numeração imprópria
IPR	Procedimento ilegal
ISH	<i> Shift </i> ilegal
ISP	<i> Snap </i> ilegal
ITP	Toque ilegal de passe para frente
IUH	Uso ilegal das mãos
IWK	<i> Wedge </i> ilegal em <i> kickoff </i>
KCI	Interferência <i> kick catch </i>
KIK	Chute ilegal
KOB	<i> Free kick </i> fora de campo
OBK	Fora de campo durante o chute
OFH	<i> Holding </i> de ataque
OFK	<i> Offside </i> em <i> free kick </i>
OPI	Interferência de passe de ataque
PF-BBW	Falta pessoal, bloqueio abaixo da cintura
PF-BOB	Falta pessoal, bloqueio fora de campo
PF-BSB	Falta pessoal, bloqueio cego ilegal
PF-BTH	Falta pessoal, pancada na cabeça
PF-CHB	Falta pessoal, <i> chop block </i>
PF-CLP	Falta pessoal, <i> clipping </i>
PF-HCT	Falta pessoal, horse collar tackle
PF-HDR	Falta pessoal, atingir recebedor indefeso
PF-HTF	Falta pessoal, mãos no rosto

<b>Código</b>	<b>Falta</b>
PF-HUR	Falta pessoal, <i>hurdling</i>
PF-ICS	Falta pessoal, contato ilegal com <i>snapper</i>
PF-LEA	Falta pessoal, salto
PF-LTO	Falta pessoal, <i>late hit</i> fora de campo
PF-OTH	Falta pessoal, outras
PF-RFK	Falta pessoal, violência ao chutador em <i>free kick</i>
PF-RTH	Falta pessoal, violência ao <i>holder</i>
PF-RTK	Falta pessoal, violência ao chutador
PF-RTP	Falta pessoal, violência ao passador.
PF-SKE	Falta pessoal, pancada/joelhada/cotovelada
PF-TGT	Falta pessoal, <i>targeting</i>
PF-TRP	Falta pessoal, <i>tripping</i>
PF-UNR	Falta pessoal, violência desnecessária
RNH	Investida ao <i>holder</i>
RNK	Investida ao chutador
SLI	Interferência de lateral, 5 metros
SLM	Interferência de lateral, 15 metros
SLW	Interferência de lateral, aviso
SUB	Substituição ilegal
UC-2PN	Conduta antidesportiva, 2 jogadores com o mesmo número
UC-ABL	Conduta antidesportiva, linguagem abusiva
UC-BCH	Conduta antidesportiva, banco
UC-DEA	Conduta antidesportiva, ato atrasado/excessivo
UC-FCO	Conduta antidesportiva, contato violento com um árbitro
UC-SBR	Conduta antidesportiva, fingir sofrer violência
UC-STB	Conduta antidesportiva, <i>spike</i> /jogar a bola
UC-TAU	Conduta antidesportiva, provocação
UC-UNS	Conduta antidesportiva, outras
UFA	Atos injustos
UFT	Táticas injustas

## Sumário de códigos de faltas

Por falta:

<b>CÓDIGO</b>	<b>FALTA</b>
ATR	Ajuda ao corredor
APS	Alterar a superfície de jogo
UFA	Atos injustos
BAT	Batida ilegal
IBK	Bloqueio ilegal durante chute
IBB	Bloqueio ilegal nas costas
FGT	Briga
IKB	Chutar ilegalmente a bola
KIK	Chute ilegal
UC-2PN	Conduta antidesportiva, 2 jogadores com o mesmo número
UC-DEA	Conduta antidesportiva, ato atrasado/excessivo
UC-BCH	Conduta antidesportiva, banco
UC-FCO	Conduta antidesportiva, contato violento com um árbitro
UC-SBR	Conduta antidesportiva, fingir sofrer violência
UC-ABL	Conduta antidesportiva, linguagem abusiva
UC-UNS	Conduta antidesportiva, outras
UC-TAU	Conduta antidesportiva, provocação
UC-STB	Conduta antidesportiva, <i>spike</i> /jogar a bola
FOG	<i>Delay of game</i> de ataque
DOD	<i>Delay of game</i> de defesa
DSH	<i>Delay of game</i> no início do <i>Half</i>
DQ	Desclassificação
ENC	<i>Encroachment</i> (ataque)
FST	<i>False start</i>
PF-HDR	Falta pessoal, atingir recebedor indefeso
PF-BBW	Falta pessoal, bloqueio abaixo da cintura
PF-BSB	Falta pessoal, bloqueio cego ilegal
PF-BOB	Falta pessoal, bloqueio fora de campo
PF-CHB	Falta pessoal, <i>chop block</i>
PF-CLP	Falta pessoal, <i>clipping</i>
PF-ICS	Falta pessoal, contato ilegal com <i>snapper</i>
PF-HCT	Falta pessoal, horse collar tackle

<b>Código</b>	<b>Falta</b>
PF-HUR	Falta pessoal, <i>hurdling</i>
PF-LTO	Falta pessoal, <i>late hit</i> fora de campo
PF-HTF	Falta pessoal, mãos no rosto
PF-OTH	Falta pessoal, outras
PF-BTH	Falta pessoal, pancada na cabeça
PF-SKE	Falta pessoal, pancada/joelhada/cotovelada
PF-LEA	Falta pessoal, salto
PF-TGT	Falta pessoal, <i>targeting</i>
PF-TRP	Falta pessoal, <i>tripping</i>
PF-RTK	Falta pessoal, violência ao chutador
PF-RFK	Falta pessoal, violência ao chutador em <i>free kick</i>
PF-RTH	Falta pessoal, violência ao <i>holder</i>
PF-RTP	Falta pessoal, violência ao passador.
PF-UNR	Falta pessoal, violência desnecessária
OBK	Fora de campo durante o chute
ILF	Formação ilegal
IFD	Formação ilegal de defesa
IFK	Formação ilegal de <i>free kick</i>
KOB	<i>Free kick</i> fora de campo
IFH	<i>Handoff</i> para frente ilegal
OFH	<i>Holding</i> de ataque
DEH	<i>Holding</i> de defesa
IDP	Inelegível além da <i>scrimmage</i> em passe
ING	<i>Intentional grounding</i>
SLM	Interferência de lateral, 15 metros
SLI	Interferência de lateral, 5 metros
SLW	Interferência de lateral, aviso
OPI	Interferência de passe de ataque
DPI	Interferência de passe de defesa
KCI	Interferência <i>kick catch</i>
RNK	Investida ao chutador
RNH	Investida ao <i>holder</i>
ILM	<i>Motion</i> ilegal

IPN	Numeração imprópria
IJY	Número de camisa ilegal
DOF	<i>Offside</i> de defes
OFK	<i>Offside</i> em <i>free kick</i>
IFP	Passe para frente ilegal
IBP	Passe para trás ilegal
IPR	Procedimento ilegal
ISH	<i>Shift</i> ilegal
ISP	<i>Snap</i> ilegal
SUB	Substituição ilegal
UFT	Táticas injustas
ITP	Toque ilegal de passe para frente
IUH	Uso ilegal das mãos
IWK	<i>Wegde</i> ilegal em <i>kickoff</i>

## SINAIS DE ARBITRAGEM



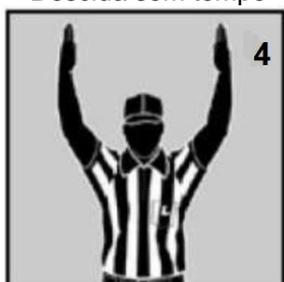
Pronta pra jogo  
\* Descida sem tempo



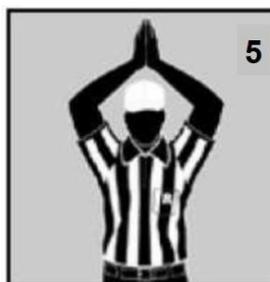
Rodar o relógio



Parar o relógio (*timeout*)



*Touchdown*  
*Field Goal*



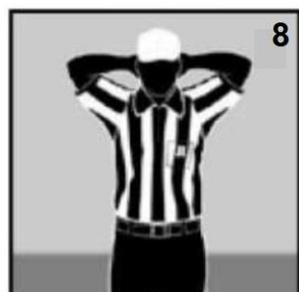
*Safety*



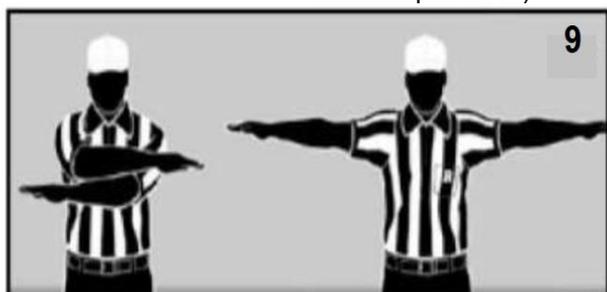
Falta em bola morta  
*Touchback* (mover de um lado pro outro)



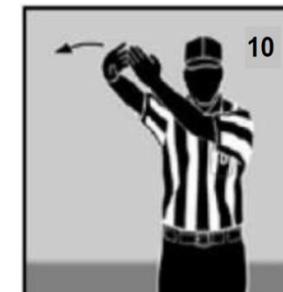
Primeira descida



Perda de descida



Passé incompleto / *Try* ou *Field Goal* não convertido  
/ Penalidade declinada / Adiar escolha no cara ou coroa



Toque legal



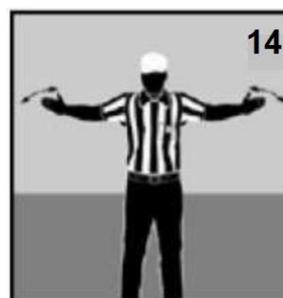
Apito inadvertido



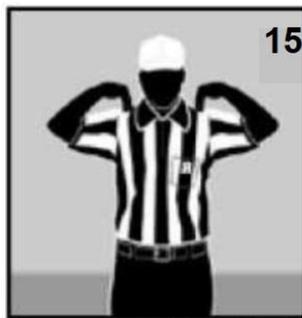
Desconsiderar a *flag*



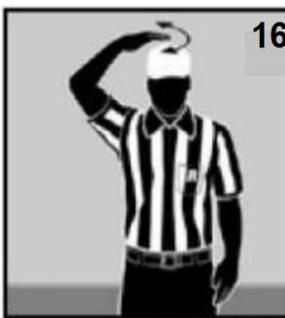
Fim de período



Aviso de lateral



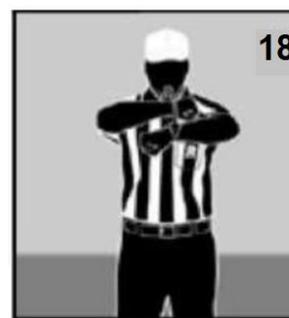
Toque ilegal



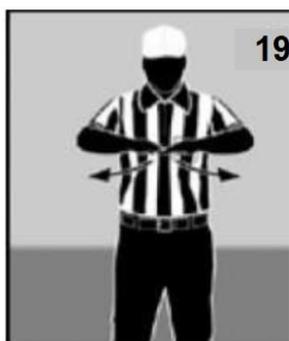
Passe inalcançável



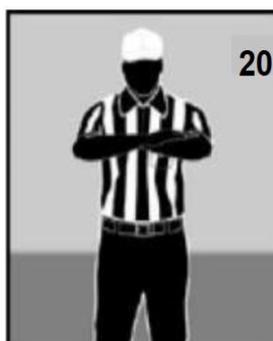
Offside B / Offside A  
ou B em *kickoff*



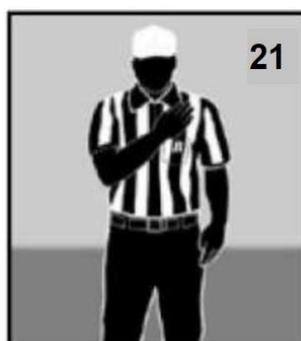
False Encroachment  
start A  
Formação ilegal



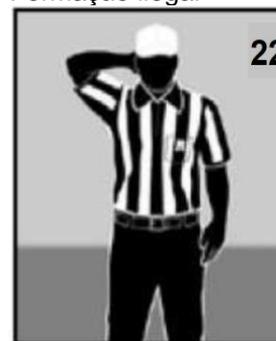
Motion ilegal (1 mão)  
Shift ilegal (2 mãos)



Atraso de jogo



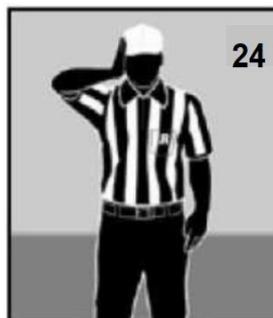
Infração de  
substituição



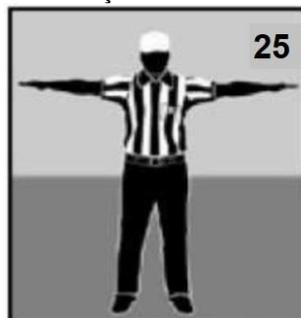
Violação de  
equipamento



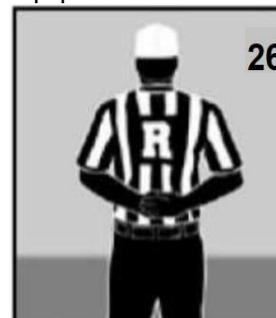
Horsecollar tackle



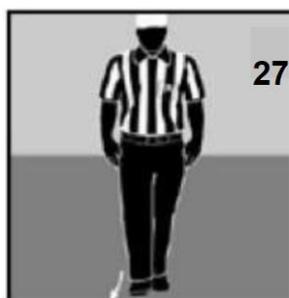
Mãos no rosto



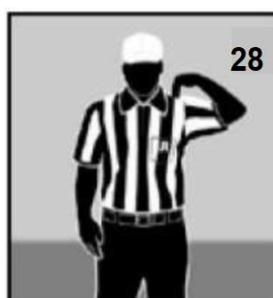
Conduta  
antidesportiva



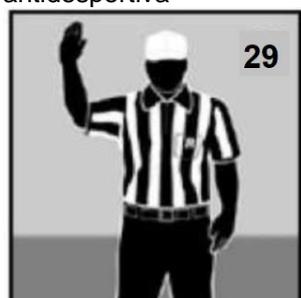
Interferência da  
lateral



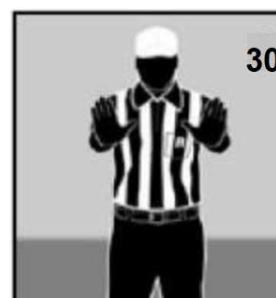
Violência ou investida  
contra o chutador ou  
holder



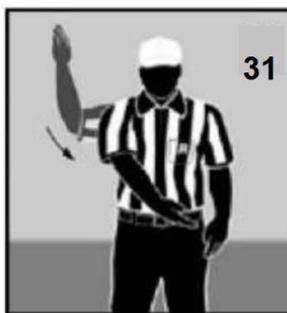
Bater ou chutar  
(apontar para o pé)  
ilegalmente a bola



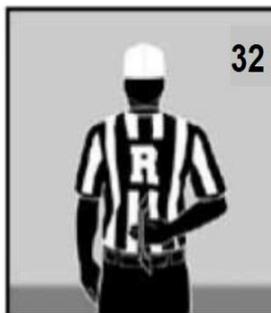
Sinal ilegal de *fair  
catch*



Interferência de passe  
Interferência *kick  
catch*



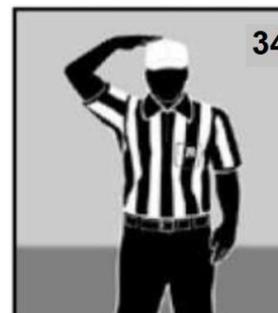
31  
Violência ao passador



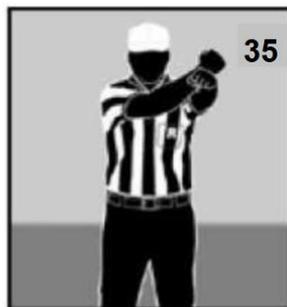
32  
Passe ou *handoff* pra frente ilegal



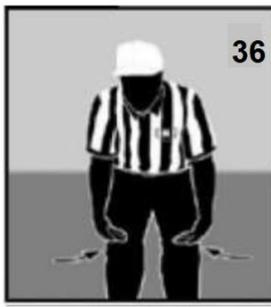
33  
*Intentional grounding*



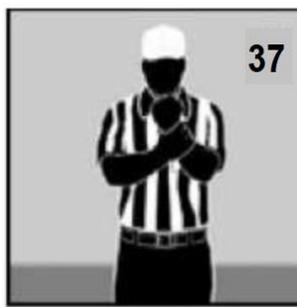
34  
Inelegível além da *scrimmage*



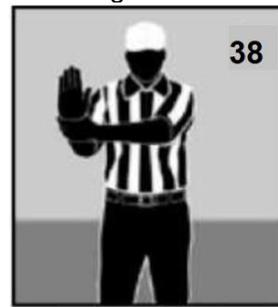
35  
Falta pessoal



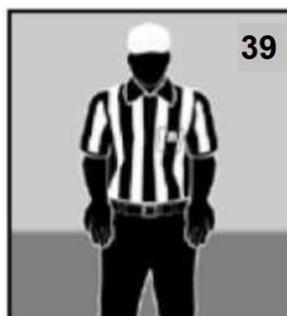
36  
Bloqueio ilegal abaixo da cintura



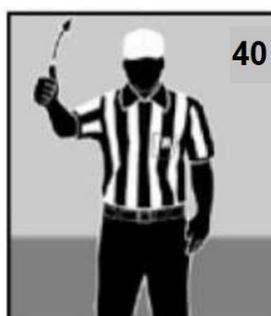
37  
*Holding*  
Uso ilegal das mãos ou braços



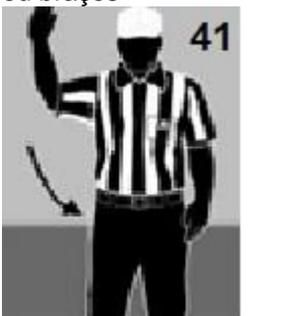
38  
Bloqueio ilegal nas costas



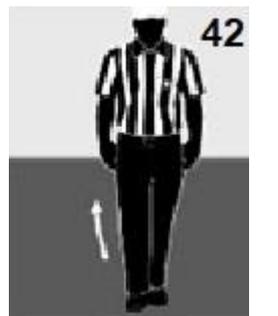
39  
Ajuda ao corredor



40  
Desclassificação



41  
Proteção de *flag*



42  
Pulo

## APÊNDICE A – GUIA DOS ÁRBITROS PARA USO DURANTE LESÕES GRAVES DE JOGADORES EM CAMPO

1. Jogadores e técnicos devem ir e permanecer na área técnica. Direcione jogadores e técnicos dessa forma. Sempre garanta linhas de visão adequadas entre equipes médicas e de pessoal de emergência disponível.
2. Tente manter jogadores a uma distância significativa do(s) jogador(es) gravemente lesionado(s).
  1. Não permita um jogador virar um jogador lesionado.
  2. Não permita que jogadores prestem assistência a um companheiro de time que esteja deitado no campo; ex. auxiliar a respiração elevando o peito.
  3. Não permita que jogadores puxem um companheiro de time ou adversário lesionado.
  4. Assim que a equipe médica começar a prestar assistência a um jogador lesionado, todos os membros da equipe de arbitragem devem controlar todo o ambiente do campo de jogo e pessoal de time, e permitir que a equipe médica preste serviço sem interrupção ou interferência.
5. Jogadores e técnicos devem ser apropriadamente controlados para evitar que os mesmos deem palpites nos serviços médicos aos treinadores ou médicos do time, ou tomar o tempo deles para prestar tais serviços.

**Nota: Os árbitros devem ter um conhecimento razoável da localização do equipamento pessoal de emergência em todos os estádios.**

## APÊNDICE B – GUIA DE ÁRBITROS E ADMINISTRAÇÃO DO JOGO PARA USO EM TEMPESTADE DE RAIOS

**O objetivo desse apêndice é fornecer informação aos responsáveis por tomar decisões sobre suspender e reiniciar partidas baseado na presença de raios.**

Raio é o perigo mais consistente e significativo que pode afetar um esporte ao ar livre. Mesmo que a probabilidade de ser atingido por um raio seja pequena, elas aumentam bastante quando uma tempestade está na área, e as precauções de segurança não são tomadas.

Educação e prevenção são as chaves para a segurança contra raios. As autoridades devem iniciar a prevenção muito antes de qualquer evento esportivo, sendo proativo e criando um plano de segurança de raio. Os seguintes passos são recomendados para diminuir o perigo de raios:

1. Nomear uma pessoa para monitorar o tempo e tomar a decisão de remover um time ou indivíduos do ambiente do evento. Um plano de segurança de raio deve incluir instruções para os participantes e espectadores, sinalização de aviso e de locais seguros para abrigo.
2. Monitorar a previsão do tempo local a cada dia antes do evento ou treino. Estar ciente de possíveis tempestades de raios que possam acontecer durante o calendário da competição e treinos. A previsão de tempo é encontrada de várias formas pela TV ou internet ou pelos serviços nacionais de meteorologia.
3. Descubra se há avisos meteorológicos de tempestades na área.
4. Saiba onde é a estrutura de abrigo segura mais próxima ao campo, e saiba quanto tempo e como chegar até ela. Uma estrutura segura é definida como:
  - (a) Qualquer construção normalmente ocupada por pessoas (ex. prédio com encanamento ou instalação elétrica que funcionem como terra). Evite usar o chuveiro ou estruturas de encanamento ou elétricas durante uma tempestade de raios.
  - (b) Na falta de uma construção robusta e frequentemente habitada, qualquer veículo com teto de metal (carros conversíveis ou carro de golf não) com as janelas fechadas servem como proteção. O teto de metal e os pneus de borracha são o que protegem os ocupantes dissipando a corrente elétrica pelo veículo e não pelos ocupantes. É importante não tocar a estrutura de metal do veículo. Alguns eventos atléticos alugam ônibus escolares para servirem de abrigo em volta de campos abertos.
5. A atenção a raios deve ser intensificada ao primeiro brilho de raio, som de trovão e/ou outro critério tal como aumento do vento ou escurecimento do céu, não importando a distância. Esse tipo de atividade deve ser tratado como aviso para o pessoal do evento. Especialistas em segurança contra raios sugerem que se você ouve um trovão, comece a preparação para evacuar; se você vê um raio, considere suspender as atividades e se dirigir aos locais seguros.

Os seguintes guias de segurança contra raio foram desenvolvidos com a ajuda de especialistas em raios. Crie o seu plano de raio considerando as necessidades locais de segurança, padrões meteorológicos e tipos de tempestades.

- a. Como mínimo especialistas de raio recomendam fortemente que quando o monitor observar 30 segundos entre o brilho do raio e o som do trovão, todos os indivíduos já tenham deixado o local do jogo e chegado a uma estrutura segura.
- b. Lembre-se que pode ser difícil escutar trovões dependendo do tamanho da plateia envolvida em eventos esportivos. Crie seu plano levando isso em conta.
- c. A existência de céu azul e falta de chuva não são garantias de que não haverá raios. Pelo menos 10% dos raios caem quando não há chuva e o céu está azul em algum lugar, especialmente em tempestades de verão. Um raio pode, e cai, a 16km ou mais do ponto da chuva.
- d. Evite usar telefones fixos a menos que em situações de emergência. Há casos de morte de pessoas usando telefones fixos durante uma tempestade de raios. Celulares ou telefones sem fio são alternativas seguras ao telefone fixo, especialmente se a pessoa e a antena estiverem dentro de uma estrutura segura, e todas as outras precauções foram tomadas.
- e. Para reiniciar as atividades esportivas, especialistas em raios recomendam esperar 30 minutos após o último som de trovão ou luz de raio. Se o raio for visto sem ouvir trovão, o raio pode estar fora de alcance e, portanto, mais improvável de ser uma ameaça. À noite, raios podem ser visíveis a distâncias muito maiores do que de dia, porque eles iluminam as nuvens por dentro. Essa distância maior pode significar que os raios não são mais uma ameaça. À noite, use o som do trovão e a visão do raio para decidir sobre o tempo de 30 minutos antes de reiniciar as atividades esportivas.
- f. Pessoas atingidas por raios não transmitem carga elétrica. Portanto, reanimação cardiopulmonar (RCP) é segura. Se possível, uma pessoa ferida deve ser levada a um local seguro antes de iniciar RCP. Vítimas de raios que exibem sinais de parada cardiorrespiratória precisam de ajuda médica urgente. RCP imediato tem sido muito eficaz para a sobrevivência de vítimas de raios.

Desfibriladores externos automáticos (DEA) se tornaram meios comuns, seguros e eficazes de ressuscitar pessoas em parada cardíaca. Um plano de acesso a um desfibrilador deve ser parte do seu plano de emergência. No entanto, RCP não deve ser adiado por conta da busca por um DEA.

### **Locais Perigosos**

Locais ao ar livre aumentam o risco de ser atingido por raio enquanto há tempestades na área. Coberturas pequenas não são seguras contra raios. Outros locais perigosos incluem áreas conectadas a, ou próximas a postes de luz, torres, cercas que podem atingir pessoas próximas. Além disso, locais onde a pessoa é o ponto mais alto da área são locais perigosos.

## APÊNDICE C – CONCUSSÕES

Concussão é uma lesão cerebral que pode ser causada por uma pancada na cabeça, rosto, pescoço ou qualquer outra parte do corpo que transfira a força do impacto para a cabeça. **Concussões normalmente ocorrem sem perda de consciência ou outros sinais óbvios.** Uma concussão repetida que ocorra antes do cérebro se recuperar da anterior (horas, dias ou semanas) pode retardar a recuperação ou aumentar a chance de problemas à longo prazo. Em casos raros, concussões repetidas podem resultar em inchaço do cérebro, lesão cerebral permanente e até mesmo morte.

Reconhecer e encaminhar: Para ajudar a reconhecer uma concussão, observe os dois eventos seguintes entre jogadores durante jogos e treinos:

1. Contato forte na cabeça ou corpo que causam movimento rápido da cabeça (chicote) - E -
2. Qualquer mudança no comportamento do jogador, de função mental ou física (veja sinais e sintomas).

### SINAIS E SINTOMAS

#### Sinais observados pela equipe técnica

- Aparenta estar confuso ou atordoado ou tonto.
- Está confuso sobre funções ou posição.
- Esquece jogadas.
- Não tem certeza do placar, jogo ou adversário.
- Move-se desajeitadamente.
- Responde perguntas lentamente.
- Perde a consciência (mesmo que brevemente).
- Mostra mudanças de comportamento ou de personalidade.
- Não se lembra de eventos antes da batida ou queda.
- Não lembra os acontecimentos após a batida ou queda.

#### Sintomas Relatados Pelo Atleta

- Dor ou "pressão" na cabeça.
- Náusea ou vômito.
- Problemas de equilíbrio ou tonturas.
- Visão dupla ou embaçada.
- Sensibilidade à luz.
- Sensibilidade a barulho.
- Sentindo-se lento, vago, confuso ou grogue.
- Problemas de concentração ou de memória.
- Confusão.
- Não "se sente bem".

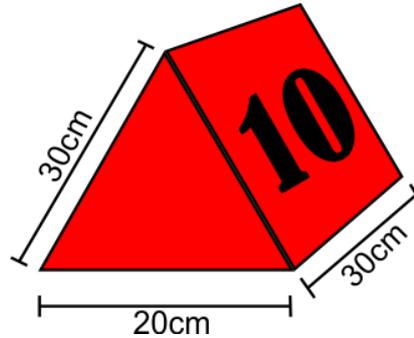
Um atleta que apresente sinais, sintomas ou comportamentos compatíveis com uma concussão, seja em repouso ou durante esforço, deve ser retirado imediatamente do treino ou jogo e não deve voltar a jogar até ser liberado por um profissional de saúde

adequado. Nosso jogo tem *timeouts* de lesões e substituições de jogadores para que atletas possam ser avaliados.

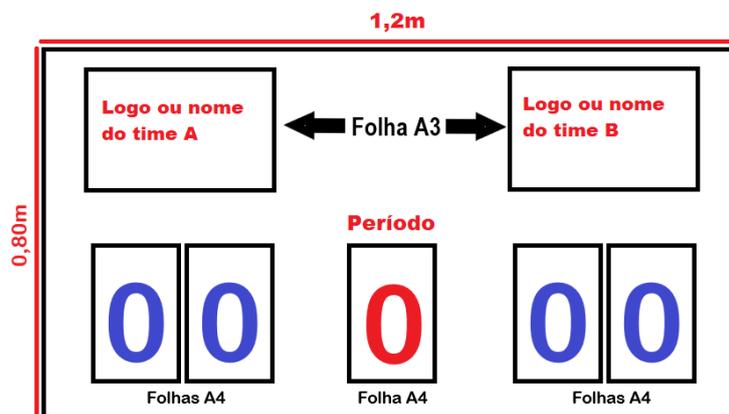
### **SE HOUVER SUSPEITA DE UMA CONCUSSÃO:**

1. Remova o atleta do jogo. Procure por sinais e sintomas de concussão se o seu atleta tiver sofrido uma pancada na cabeça. Não permita que o atleta simplesmente "dê uma sacudida". Cada atleta responde diferentemente a concussões.
2. Certifique-se que o atleta seja avaliado imediatamente por um profissional de saúde adequado. Não tente julgar a gravidade da lesão. Peça um *timeout* de lesão para garantir que o atleta seja avaliado por um médico presente com experiência em avaliação e gerenciamento de concussão.
3. Somente permita que o atleta volte ao jogo com a permissão de um profissional de saúde com experiência na avaliação de concussão. Deixe que a equipe médica confie nos protocolos e capacidades de avaliação do atleta para estabelecer o momento adequado para voltar a jogar. Uma volta progressiva ao jogo deve ser individualizada, em etapas graduais de esforço físico e risco de contato. Siga as instruções do médico que está supervisionando o protocolo de concussão.
4. Desenvolva um planejamento. Atletas não devem voltar a jogar até serem liberados pela equipe médica apropriada. Na verdade, à medida que o gerenciamento de concussão continua evoluindo com novas descobertas, o cuidado está se tornando mais conservador e o tempo de retorno ao jogo tem aumentado. Técnicos devem ter um planejamento que leve em conta a ausência de jogadores por pelo menos um dia.

## APÊNDICE D – DIAGRAMAS



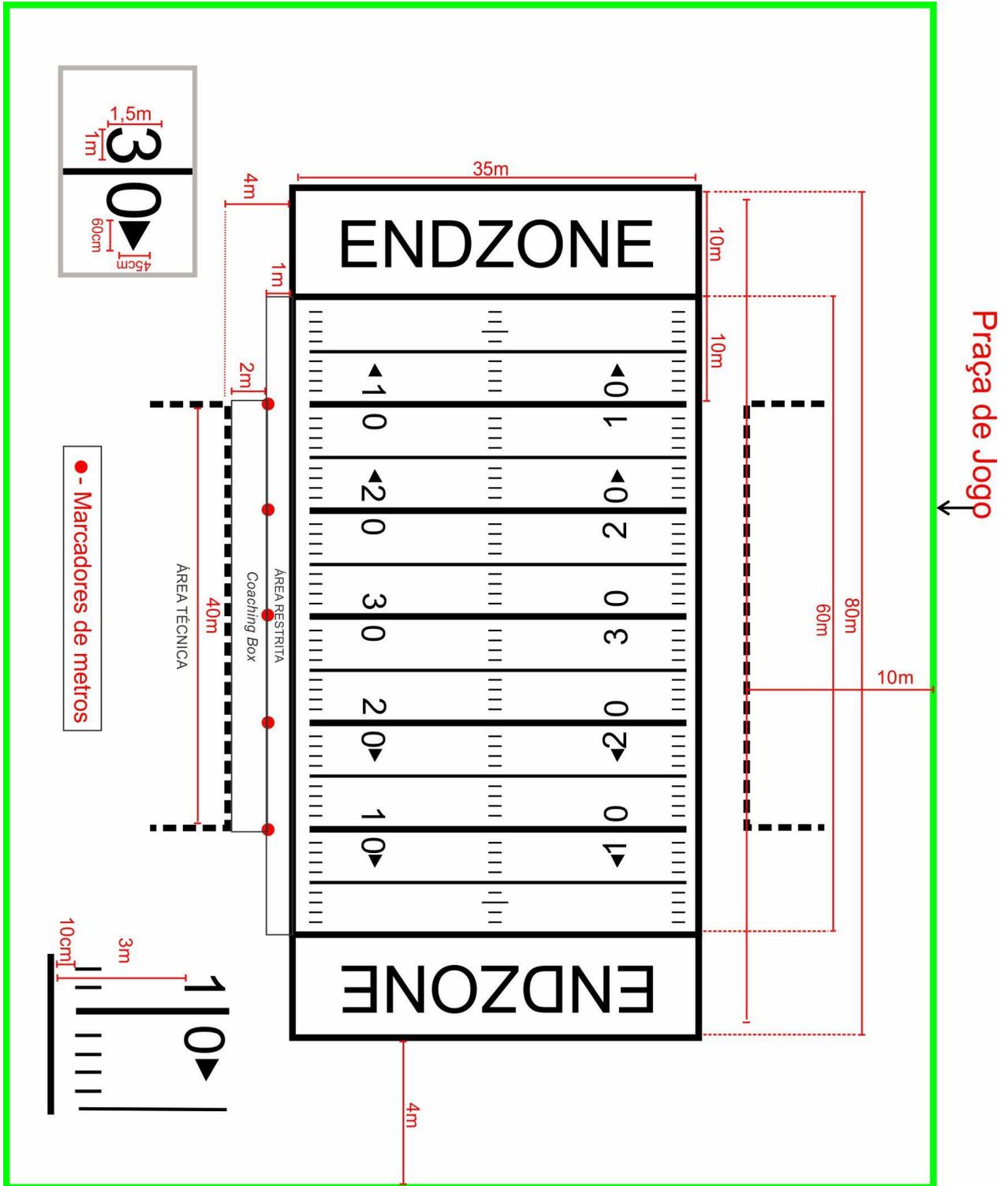
**FIGURA 2 - DIAGRAMA MARCADOR DE METROS**



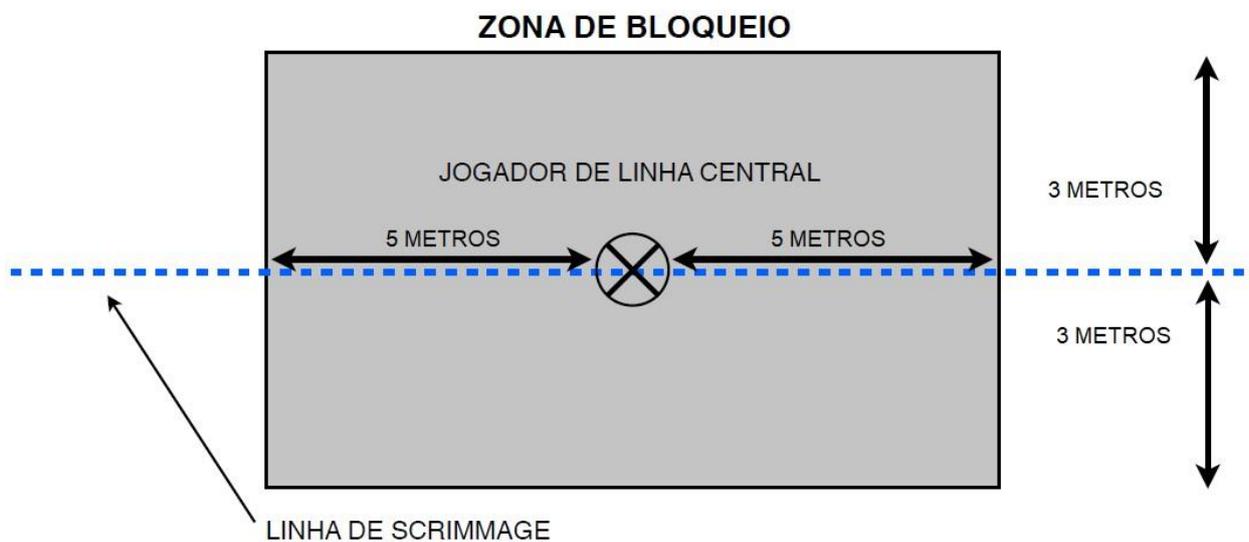
*Obs: Os números que marcam o placar do jogo devem estar 1 em cada folha A4 ocupando a sua totalidade.  
O número referente ao PERÍODO deve estar em 1 folha A4 ocupando a sua totalidade, e destacado em uma cor diferente dos números que marcam o placar.*

**FIGURA 3 - DIAGRAMA DO PLACAR DO JOGO**

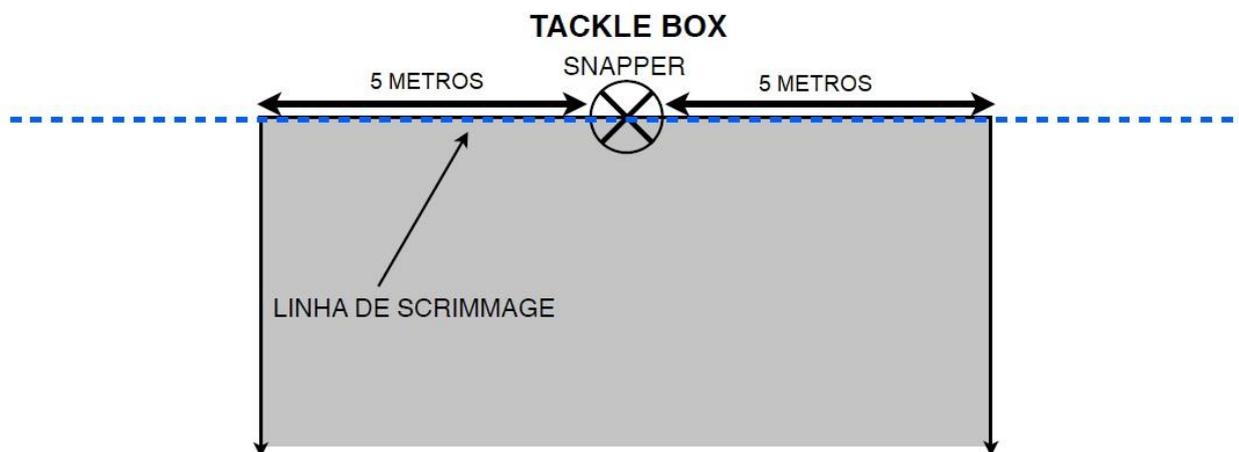
**FIGURA 4 - DIAGRAMA DO CAMPO**



**FIGURA 5 - ZONA DE BLOQUEIO**

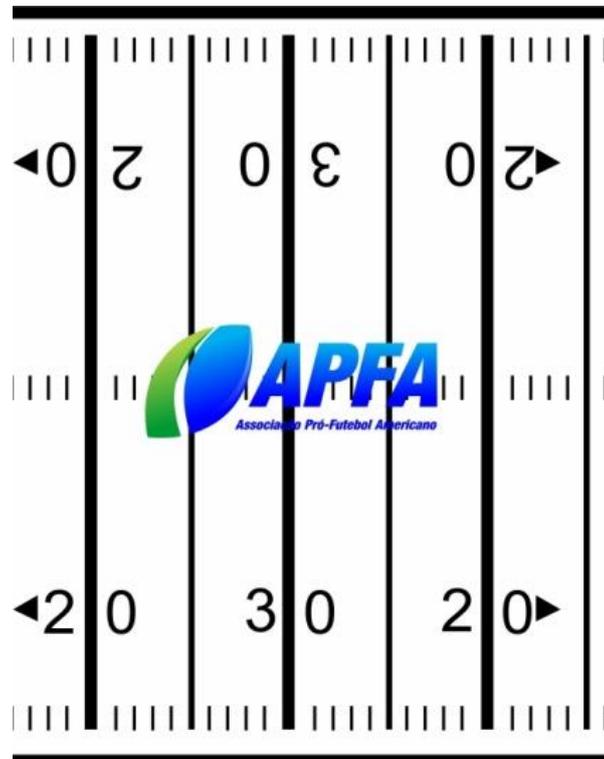


**FIGURA 6 - TACKLE BOX**



**FIGURA 7 - COLOCAÇÃO ADEQUADA DE LOGO**

**Regra 1-2-1-f:** Marcadores decorativos em cores contrastantes são permitidos dentro do campo de jogo. Entretanto não devem esconder as linhas de metro, linhas de gol ou linhas laterais

**FIGURA 8 - COLOCAÇÃO INADEQUADA DE LOGO**

## Notas para a preparação do campo

Essas notas acompanham os diagramas do campo como um resumo das exigências para a marcação do campo. Para detalhes, ver Regra 1-2.

1. O campo para os campeonatos de *flag 8x8* são marcados em metros.
2. Um campo de tamanho inteiro tem 80 metros de comprimento, consistindo de duas *end zones* de 10 metros e 11 (onze) segmentos de 5 metros. Um campo legal não pode existir se as medidas forem menores do que as dispostas em regra.
3. As medições são feitas da parte de dentro das linhas delimitadoras. Toda a largura da linha de gol deve estar dentro da *end zone*.
4. Linhas de metros a cada 5 metros pelo campo entre as linhas de gol são essenciais: elas são usadas como referência para medições da distância que a bola percorre no jogo.
5. As linhas da *hash marks* estão centralizadas no campo. Cada *hash mark* deve ter 1 metro de comprimento de cada lado do campo. As *hash marks* NÃO entram na *end zone*.
6. Linhas similares de 60 centímetros devem ser marcadas a 10 centímetros de distância das laterais dentro do campo (entre as linhas de gol). Elas devem se alinhar às *hash marks* no meio do campo para dar uma referência visual padrão para o posicionamento da bola.
7. Deve haver números a 3 metros das laterais a cada 10 metros (começando dos 10 metros de cada lado). O tamanho correto dos números é 1,5m (um metro e meio) de altura por 1m (um metro) de largura.
8. Deve haver três “caixas” (adjacentes) desenhadas fora de cada linha lateral, partindo de cada linha de 10 metros. A área entre a linha lateral e o início da área técnica é chamada *coaching box*. Dentro dessa área entre a linha lateral e o início da área técnica deve-se reservar 1 metro após a linha lateral **exclusivamente** para árbitros e operadores dos “pirulitos”, sendo os 2 metros restantes (*coaching box*) destinados a *coaches*. Apenas técnicos identificados e jogadores em processo de substituição tem autorização para permanecer na *coaching box*.
9. Fora das laterais e linhas de fundo, deve haver um conjunto de linhas limitadoras tracejadas, estando à um raio de 10 metros partindo da área técnica lateralmente e à um raio de 4 metros partindo do final da *end zone*. Essa linha marca a borda do campo (praça de jogo) e todos os torcedores, fotógrafos, cheerleaders, etc devem estar fora dessa borda.
10. Se os torcedores não estiverem separados em uma área específica (ex. arquibancada), por razões de segurança deve haver uma corda ou algo similar mantendo-os atrás dessas linhas limitadoras.
11. Por razões de segurança os gols não devem estar dentro do campo. Eles devem estar nas linhas de fundo ou, se não for possível, fora delas.
12. O topo do travessão deve estar a 2,5m (dois metros e meio) do chão. As traves devem ter 5m (cinco metros) de distância entre cada borda interna das traves. Elas

- devem ter pelo menos 5m (cinco metros) de altura total. A trave vertical de base deve ter acolchoamento do chão até pelo menos 1,5m (um metro e meio) de altura.
13. Pylons flexíveis de 4 (quatro) lados medindo 10 (dez) centímetros de largura por 10 (dez) centímetros de comprimento, com altura total de 45 (quarenta e cinco) centímetros são obrigatórios nas 8 (oito) interseções das linhas laterais com as linhas das end zones. Os pylons devem ser vermelhos ou laranjas e posicionados nas oito interseções entre as laterais e as linhas de gol e de fundo.
  14. Todas as linhas do campo devem ser feitas com 10 (dez) centímetros de largura, de um material branco, não tóxico, que não lesione os olhos ou pele. **Exceção:** As linhas laterais e de fundo podem ser mais largas, podendo medir até 40 (quarenta) centímetros.
  15. Propaganda ou marcações decorativas no campo são permitidas. Na *end zone*, elas não devem estar mais perto do que 1,2m (um metro e vinte centímetros) de qualquer linha, a menos que sejam de cores contrastantes. No campo de jogo, elas não podem sobrepor nenhuma linha.

## APÊNDICE E – EQUIPAMENTO: DETALHES ADICIONAIS

### A. Detalhes Sobre Equipamento Ilegal.

1. Substâncias duras ou inflexíveis são terminantemente proibidas.
2. Protetores de mão e braço são permitidos, desde que flexíveis, não contendo nenhuma parte dura e apenas para proteger uma luxação.
3. Protetores de coxa não podem ser feitos de qualquer substância dura.
4. Joelheiras terapêuticas ou preventivas devem ser usadas sob as calças e inteiramente cobertas de exposição externa direta, desde que as mesmas sejam flexíveis não contendo nenhuma parte dura.
5. Não pode haver nenhuma projeção de metal ou de outra substância dura a partir de uma pessoa ou do vestuário de alguém.
6. Nenhum equipamento que coloque outros jogadores em risco pode ser usado. Isso inclui membros artificiais.
  - (a) Um membro artificial não deve conceder nenhuma vantagem ao seu portador.
  - (b) Se necessário, o membro artificial deve ser acolchoado para ter as características de contato de um membro natural.
7. Travas de chuteira devem estar de acordo com as seguintes especificações:
  - (a) Não podem ter mais de 1/2 polegada (1,27 cm) de comprimento (medida da ponta da trava até a sola da chuteira). (Ver abaixo as exceções para travas removíveis)
  - (b) Não podem ser feitas de material que corte, quebre ou rache.
  - (c) Não podem ter superfícies abrasivas ou cortantes.
  - (d) Travas fixas não podem ser feitas de qualquer material metálico.
  - (e) Travas removíveis:
    - (i) Devem ter um sistema de presilha de qualidade.
    - (ii) Não podem ter lados côncavos.
    - (iii) Se forem cônicas, não podem ter pontas retas que não sejam paralelas às bases ou menos de 3/8 polegadas (0,95 cm) de diâmetro, ou pontas arredondadas com arcos maiores do que 7/16 (1,11 cm) polegadas.
    - (iv) Se forem ovais, não podem ter pontas não paralelas às bases ou que meçam menos de 1/4 por 3/4 de polegada (0,64 por 1,9 cm).
    - (v) Se forem circulares ou anelares, devem ter pontas arredondadas e uma parede de pelo menos 3/16 (0,47 cm) polegadas de grossura.
    - (vi) Se tiverem ponta de aço, devem conter material de aço baixo carbono de 1006, carbonizado a .005-.008 de profundidade e feito a aproximadamente C55 na escala Rockwell de dureza.

**NOTA:** A distância no parágrafo (a) para travas removíveis pode ser maior do que 1/2 polegada se a trava for presa a uma plataforma suspensa de 5/32 polegadas (0,39 cm) ou menos, mais larga do que a base da trava e estendida pela largura da chuteira até 1/4 polegada (0,64 cm) ou menos das bordas externas da sola. Uma única trava no dedão não requer a plataforma suspensa que se estenda pela largura da sola. A plataforma suspensa da

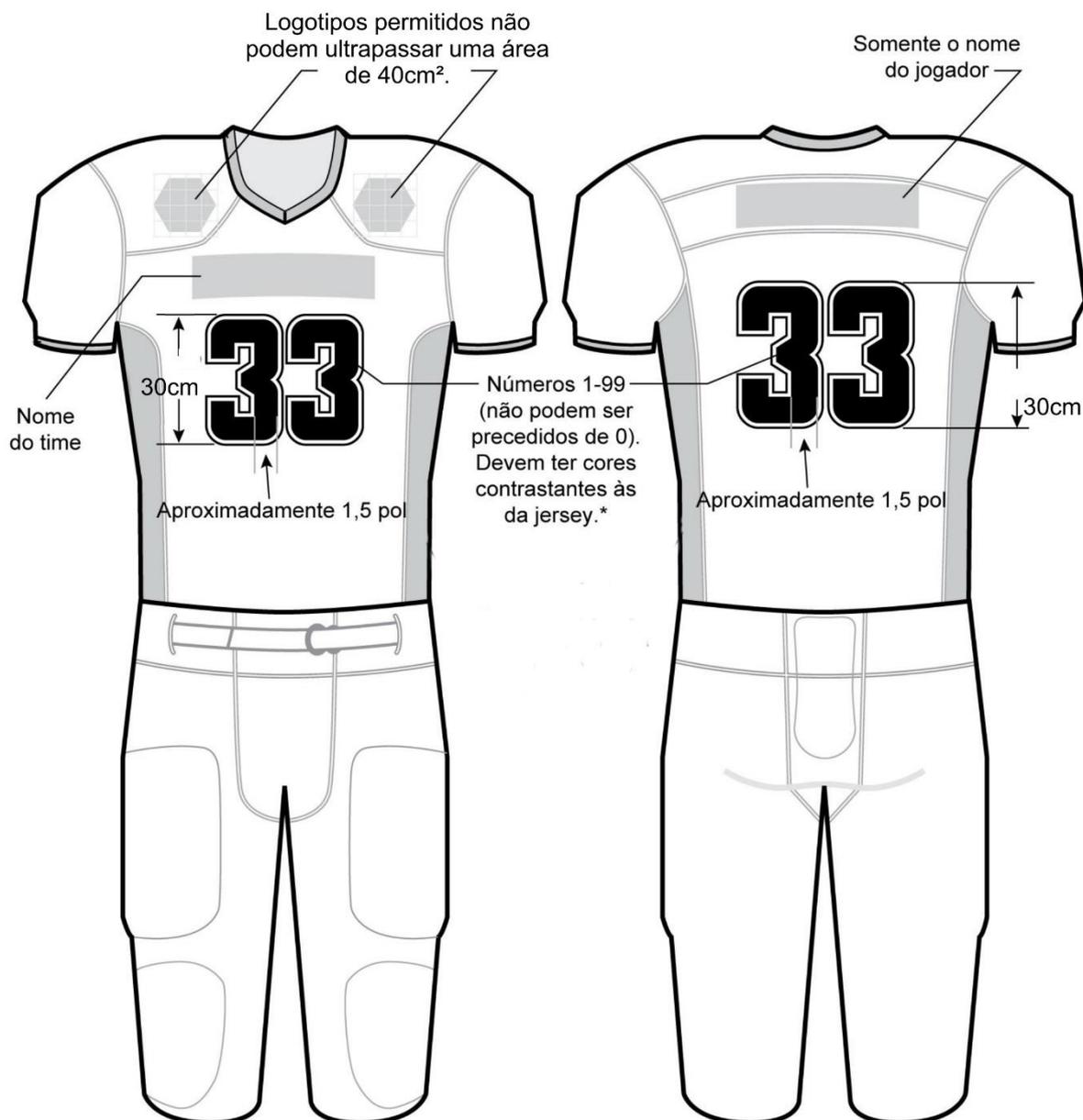
*trava do dedão é limitada a 5/32 polegada (0,39 cm) ou menos. A medição da 5/32 polegada (0,39 cm) ou menos é feita do ponto mais baixo da plataforma até a sola da chuteira.*

8. Insígnias, logos, etiquetas:
  - (a) Uniformes e todos os outros itens de equipamento (ex. aquecedores, meiões, bandanas, camisas, protetores de pulso, visores, chapéus ou luvas) somente podem conter etiquetas ou logos de um único fabricante ou distribuidor (independente da visibilidade da etiqueta ou logos) que não excedam 5,72 (cm<sup>2</sup>) de área (ex. retângulo, quadrado, paralelogramo) incluindo qualquer material adicional (ex. decalque) ao redor da etiqueta ou logo normal.
  - (b) Nenhuma etiqueta de tamanho, cuidados de lavagem ou outra qualquer deve estar na parte externa do uniforme.
  - (c) Logos de ligas profissionais são proibidos.

## B. Detalhes dos uniformes

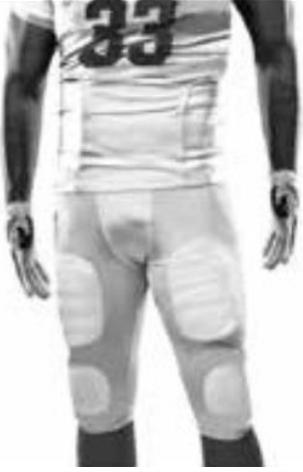
### VISÃO FRONTAL

### VISÃO TRASEIRA



\* As regras de numeração têm intuito de fornecer números claramente visíveis para grupos variados (ex. técnicos, imprensa, torcedores, etc). Portanto, os números devem ser desenhados de forma clara e visível da cabine de imprensa em diversas condições climáticas e de iluminação.

**C. Cumprimento da Regra de Uniforme**

CORRETO	INCORRETO
	
Joelhos completamente cobertos	Barriga exposta
INCORRETO	INCORRETO
	
Joelhos parcialmente expostos	Camiseta aparente abaixo da camisa
INCORRETO	
	
Joelhos totalmente expostos	