



2023

REGRAS
INTERNACIONAIS
FLAG FOOTBALL 5X5

INCLUI **FLAG 7X7**, **BEACH FLAG** E
FLAG FOOTBALL DE QUADRA



MUDANÇAS IMPORTANTES

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

- Adicionado Flag 7x7 (campo grande 50 x 30 jardas)
- Adicionados requisitos de superfície de campo
- A camisa número 0 agora é legal
- Introduzida regulamentação para flexibilização de áreas de equipe
- As especificações das calças e de flag foram alteradas
- Óculos inquebráveis redefinidos
- Definição de mergulho melhorada
- Duração de pedido de tempo, encurtamento e manipulação alterados
- Chute ilegal do corredor, corrida ilegal e jogada de corrida ilegal agora é contada a descida (CAD)
- O toque ilegal no próprio passe agora se aplica a todos os passadores, não apenas ao QB
- Passe para trás sendo batido para frente pela equipe que passou como nova falta
- Responsabilidade do contato entre o corredor e o defensor definida com mais precisão (com DA)
- Aplicação de Safety/Touchback alterada
- Extensão de penalidades que podem ser carregadas após uma conversão
- Resumo das penalidades está reestruturado

TODAS AS ALTERAÇÕES SÃO DESTACADAS PARA QUE VOCÊ POSSA CONFERIR.

São usadas 2 cores, o **laranja mais escuro para mudanças substanciais** e o **amarelo mais claro para as editoriais**. Se um capítulo for realçado, a maioria dos conteúdos é novo.

Foram feitas mudanças de palavras chaves e expressões gerais para seguir a recomendação da IFAF sobre gênero neutro. Algumas alterações são:

- Árbitro para oficial
- Jogador para atleta
- Adversário para oponente

Também algumas alterações de termos para melhorar o entendimento geral.

AGRADECIMENTOS

ESSAS REGRAS FORAM FEITAS COM A AJUDA DE:

Markus Agebrink (SWE), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Paul Brownd (NZL), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (EUA), Kouichirou Hirasawa (JPN), Chris Kämpfe (GER) Stephan Keck (SUI), Matija Klančar (SLO), Matti Mäkäräinen (FIN), Filip Maly (CZE), Daryll Nathaniel (MAS), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Elisey Rodriguez (RUS), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin Thalmann (DEN), Omer Sela (ISR), Sebastian Sudholt (GER), Federico Taborda (COL), Ilja Tersteeg (NED), Mariano Gastón Viotto (CHI), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG) e muitas outras pessoas não mencionadas que os auxiliam. Um agradecimento especial por seu trabalho adicional vai para: Jed Brookes-Lewis, Chris Kämpfe, Giane Pessoa e Claes Scherwin Thalmann. Obrigado a todas as pessoas por suas perguntas úteis, dicas e comentários durante os anos. Se você tiver dúvidas, sintase à vontade para entrar em contato comigo.

Wolfgang Geyer (AUT), Líder do Flag - Comitê de Regras

wolfgang.geyer@americanfootball.sport

VERSÃO BRASILEIRA

Fotografia da capa:

Barbara Cristina Souza | @hobbydababiz

Diagramação:

Grasiela Gonzaga

Tradução:

Andressa Barbieri, André Pistarini, Giane Pessoa, Pedro Souza

Revisão:

Samuel Castro, Giane Pessoa e Grasiela Gonzaga

Apoio:

Flag Football Brasil – flagfootball.com.br



Esta tradução não foi revisada e aprovada pela IFAF.

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

Última atualização: 30/08/2023

ÍNDICE

Prefácio	5
O Código do Flag Football	6
Flag Football	9
Beach Flag	9
Flag Football de Quadra (indoor)	9
Mudanças Nacionais (opções)	10
REGRA 1 - Jogo, Campo, Bola e Equipamentos	15
REGRA 2 - Definições	18
REGRA 3 - Períodos e tempo	25
REGRA 4 - Bola viva e bola morta	29
REGRA 5 - Série de Descidas	30
REGRA 6 - Chutes	32
REGRA 7 - Snap e Passe de Bola	33
REGRA 8 - Pontuação	37
REGRA 9 - Conduta dos Jogadores	39
REGRA 10 - Aplicação de Penalidades	42
REGRA 11 - Obrigações da arbitragem	48
REGRA 12 - Contestação	50
Resumo das penalidades	51
Sinais Oficiais de Flag Football	52
Interpretações	53
Anexo I - Guia de contato entre corredor e defensor	76
Anexo II - Guia de contraste para flags	77

PREFÁCIO

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

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

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

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

O Código do Flag Football é parte integrante das regras.

A IFAF solicita a todas as federações membras que joguem com as regras IFAF, eventualmente adotando as mudanças opcionais listadas no capítulo de Mudanças Nacionais. Essas regras entram em vigor em 1º de maio de 2023.

As traduções não são aprovadas pela IFAF e em jogos internacionais apenas as Regras originais em inglês são válidas.

O CÓDIGO DO FLAG FOOTBALL

INTRODUÇÃO

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

Flag Football é um esporte não agressivo, sem contato, mas competitivo. Justiça, espírito esportivo e boa conduta são esperados dos atletas, técnicos, oficiais e outras pessoas associadas ao jogo.

Não há lugar para táticas injustas, conduta antidesportiva ou atos que tenham a intenção de causar lesões ou desrespeito. Um treinador ou atleta que tenta obter uma vantagem contornando ou desrespeitando deliberadamente as regras não é adequado para o Flag Football.

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

ÉTICA DE TREINAMENTO

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

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

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

ESPÍRITO ESPORTIVO

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

Atletas, técnicos e oficiais devem enfatizar a proibição de iniciar o contato contra um oponente.

Fingir uma lesão por qualquer motivo é antiético. Um atleta lesionado deve receber proteção total de acordo com as regras, mas fingir lesão é desonesto, antidesportivo e contrário ao espírito das regras. Falar com um companheiro de equipe, oponente ou oficial de qualquer maneira que seja humilhante, vulgar, abusiva ou “grosseira” ou com a intenção de incitar uma resposta física ou agredir verbalmente um oponente é ilegal.

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

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

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

PRINCÍPIOS

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

O segundo aspecto importante deste princípio é o direito de lugar e o direito de passagem, que determinam quem é responsável por evitar o contato. Como regra geral, a prioridade é dada ao ataque até o ponto antes da bola ser passada ou entregue de mão em mão e à defesa depois disso. Por outro lado, a responsabilidade de evitar o contato é do atleta oponente.

Alguns outros princípios são:

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

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

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

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

EQUIPAMENTO

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

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

DIREITO DE PASSAGEM

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

DROGAS

O uso de drogas não terapêuticas não está de acordo com os objetivos e propósitos do esporte amador e é proibido. Sob nenhuma circunstância o treinador deve autorizar o uso de drogas por atletas ou outro pessoal sob seu controle. Medicamentos, estimulantes ou outras drogas devem ser usados somente quando autorizados e supervisionados por um médico. Os treinadores devem estar cientes de que a ignorância intencional do abuso de drogas pelos atletas será interpretada como apoio. Os treinadores devem estar familiarizados e implementar a política atual da IFAF sobre drogas.

FLAG FOOTBALL 5X5 (campo regular 50 x 25 jardas) ESTILO PADRÃO

As Regras do Flag Football da IFAF são baseadas nas regras de Futebol Americano (Tackle), mas são breves e simples. A estrutura seguirá as Regras de Futebol Americano, mas a numeração não corresponderá. Todas as situações de Flag Football são regidas sem referência às regras de Futebol Americano. Mesmo quando todo o documento tem 76 páginas, as partes fundamentais para entender o jogo em si estão em menos da metade dele.

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

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

FLAG FOOTBALL 7X7 (CAMPO MAIOR 50 X 30 JARDAS)

Os jogos de Flag 7x7 devem ser jogados sob as mesmas regras do Flag Football com as seguintes alterações:

R 1-1-1 | A largura do campo de jogo é ampliada para 30 jardas.

R 1-1-1 | As equipes consistem em não mais de 7 atletas. As escalações da equipe consistem em um máximo de 20 atletas. Quaisquer referências a esses números nas regras devem ser alteradas.

BEACH FLAG 4X4 (campo menor 25 x 25 jardas)

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

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

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

R 1-1-1 | As equipes consistem em, no máximo, 4 atletas. As escalações das equipes consistem em um máximo de 10 atletas. **Quaisquer referências a esses números nas regras devem ser alteradas.**

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

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

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

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

R 3-3-4 | Um pedido de tempo de uma equipe não deve exceder 30 segundos.

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

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

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

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

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

FLAG FOOTBALL DE QUADRA (INDOOR)

As partidas de Flag Football de Quadra devem ser jogadas sob as mesmas regras do Beach Flag ou, se a instalação for grande o suficiente, as regras do Flag Football ou Flag Football 7x7.

As dimensões do campo para Flag Football de Quadra devem ser tão semelhantes quanto possível ao conjunto de regras que está sendo utilizado. As marcações devem ser feitas com cones e pylons. Áreas de segurança ainda são necessárias. Calçados apropriados para o local são permitidos.

MUDANÇAS NACIONAIS (OPÇÕES)

FLAG FOOTBALL E FLAG 7X7

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

A largura e o comprimento de metade do campo de jogo podem ser uniformemente aumentados ou diminuídos em até 5 jardas. Mudanças de comprimento devem ser feitas pelo meio do campo (por exemplo, se cinco jardas forem adicionadas, cada metade deve ter 27,5 jardas de comprimento mais zonas finais).

NOTA: O campo de jogo normal máximo é de 60 jardas (54,90 m) x 30 jardas (27,45 m), o mínimo é de 40 jardas (36,60 m) x 20 jardas (18,30 m). A largura máxima para campos grandes é de 35 jardas (32,05 m), a mínima é de 25 jardas (22,90 m).

As proporções de cada metade devem continuar a corresponder aproximadamente a um quadrado, ou ao retângulo correspondente para o Flag 7x7.

As zonas finais podem ser reduzidas para um mínimo de 8 jardas (7,30 m).

A área de segurança não pode ser alterada.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BEACH FLAG

(ALÉM DAS MUDANÇAS NO FLAG FOOTBALL)

R 1-1-1 | As dimensões do campo podem ser alteradas devido ao local do jogo ou idade seguindo o mesmo princípio do Flag Football estilo padrão.

NOTA: O campo pequeno máximo é de 30 x 30 jardas (27,45 m), o mínimo é de 20 x 20 jardas (18,30 m).

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

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

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

Outras regras não podem ser alteradas para jogos competitivos.

É altamente recomendável não alterar essas regras e jogar um jogo diferente em jogos não-competitivos.

DIMENSÕES DO CAMPO

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

A superfície do campo de jogo deve ser sólida, nivelada e livre de quaisquer obstáculos.

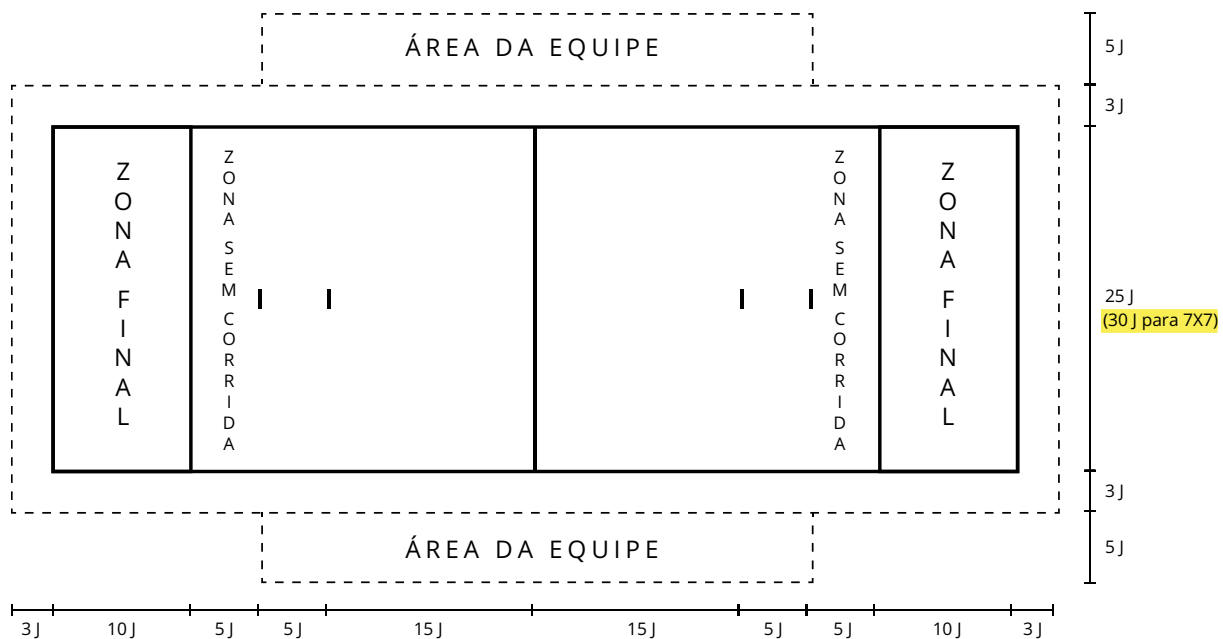
As medições devem ser feitas a partir das bordas internas das linhas. A linha de gol faz parte da zona final do campo.

FLAG FOOTBALL

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

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

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



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

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

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

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

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

Um placar visível deve ser operado próximo ao campo.

JOGOS DO CAMPEONATO INTERNACIONAL

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

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

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

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

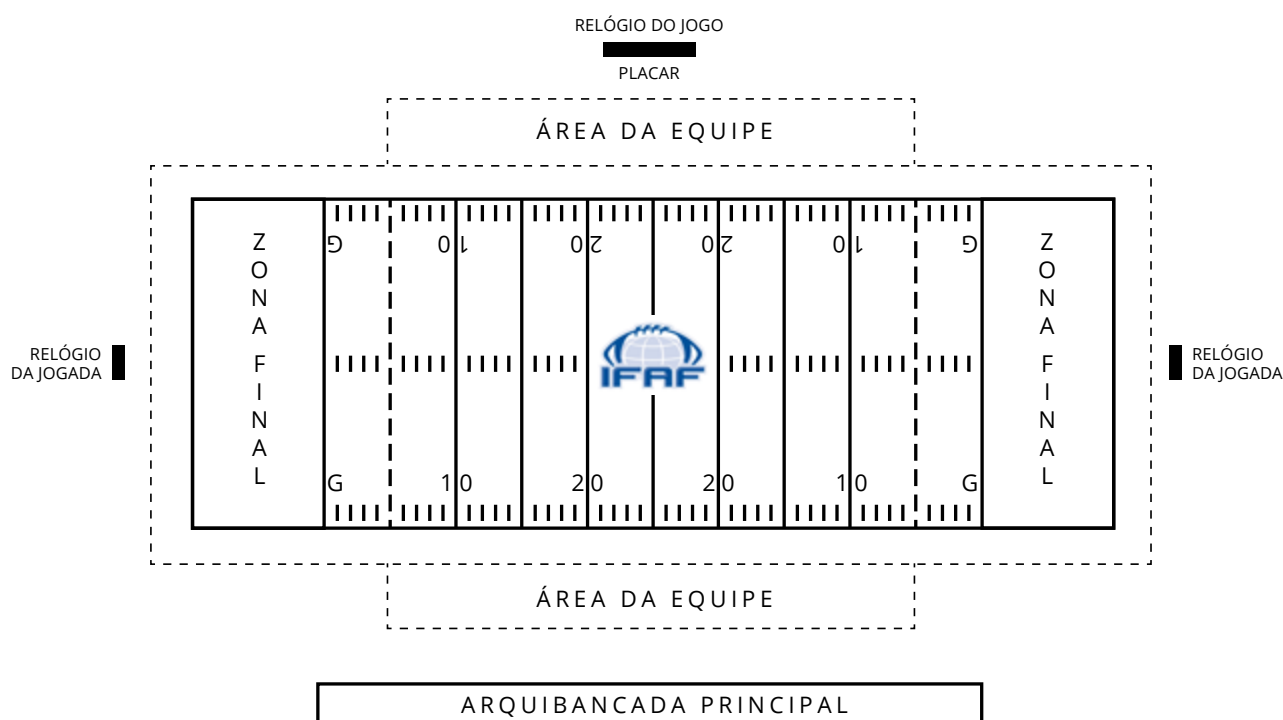
As áreas da equipe devem ser marcadas.

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

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

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

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



BEACH FLAG

A superfície deve ser de areia e não precisa ser sólida.

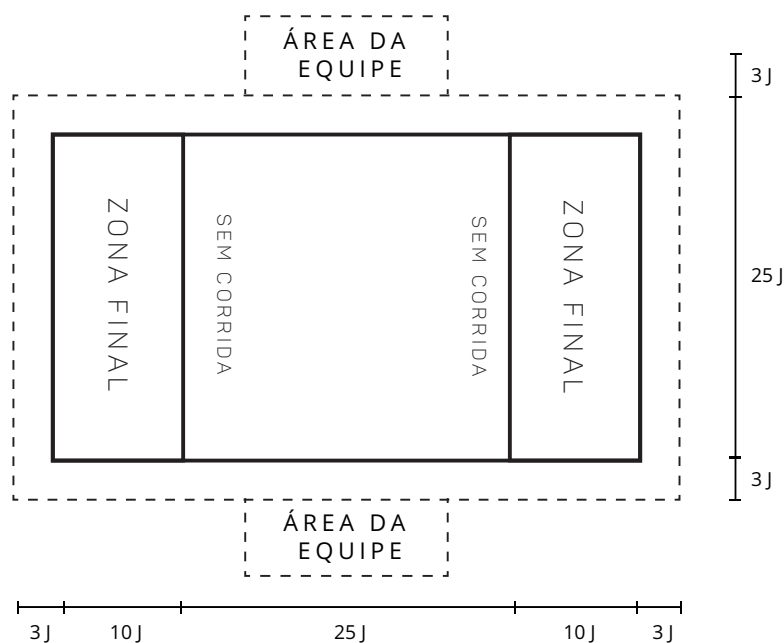
Campo de jogo: comprimento de 25 jardas (22,90 m), zonas finais adicionais de 10 jardas (9,15 m), largura de 25 jardas (22,90 m).

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

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

Nenhuma zona de corrida marcada com marcadores de disco.

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



REGRA 1

| JOGO, CAMPO, BOLA E EQUIPAMENTOS

SEÇÃO 1. DISPOSIÇÕES GERAIS

ARTIGO 1. O JOGO

O jogo será disputado entre 2 equipes de no máximo 5 atletas cada, em um campo retangular e com uma bola regulamentar. Para obter detalhes, consulte [Dimensões de Campo](#).

As equipes podem jogar com menos atletas em campo. Se faltar mais de 1 atleta para o número regular, a equipe que não pode colocar atletas em campo perde o jogo.

As escalações das equipes consistem em um máximo de 15 atletas (5 em campo com 10 substitutos).

As equipes devem ter apenas atletas do mesmo gênero.

ARTIGO 2. EQUIPE VENCEDORA E PONTUAÇÃO FINAL

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

ARTIGO 3. SUPERVISÃO

O jogo deve ser supervisionado por 2 ou mais oficiais.

ARTIGO 4. CAPITÃES E TREINADORES DE EQUIPE

Cada equipe designará à arbitragem não mais do que 2 atletas como seus capitães e não mais do que 2 de comissão técnica.

Apenas as pessoas designadas podem fazer perguntas à arbitragem sobre esclarecimentos de regras, tomar decisões pela equipe ou solicitar uma contestação.

SEÇÃO 2. A BOLA

ARTIGO 1. ESPECIFICAÇÕES

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

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



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

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

ARTIGO 2. TAMANHOS

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

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

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

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

SEÇÃO 3. EQUIPAMENTO

ARTIGO 1. EQUIPAMENTO OBRIGATÓRIO

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

a. Atletas de uma equipe devem usar camisetas da mesma cor, corte e estilo. As camisetas devem ser compridas e colocadas para dentro das calças com números arábicos contrastantes, com pelo menos 6 polegadas (15 cm) de altura nas costas. Todos os atletas de uma equipe devem ter números inteiros diferentes entre 0 e 99. As camisas não devem ser, de alguma forma, presas com fita ou amarradas.

b. Atletas de uma equipe devem usar shorts ou calças da mesma cor, exceto para marcas, logotipos ou números na frente de cada perna com um tamanho máximo de 4 × 4 polegadas (10 × 10 cm). Os shorts ou calças devem ter o mesmo corte e estilo, sem bolsos, botões de pressão, grampos ou cliques. Atletas não podem prender com fita ou amarrar seus calções ou calças para cumprir os regulamentos. Saias não são permitidas.

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

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

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

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

DA 1-3-1-I a IV

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

ARTIGO 2. ESPECIFICAÇÕES DE FLAG

Os bocais pop e flag devem ser feitos do mesmo material e da mesma cor, sem arestas vivas ou pontiagudas.

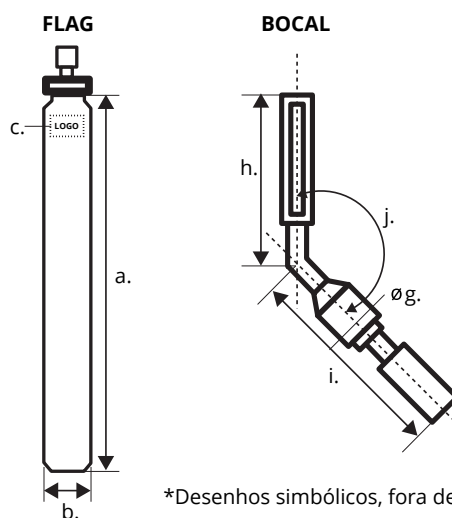
Todos os parâmetros devem ser mantidos em uma faixa de temperatura de 32° F a 86° F (0° C - 30° C)

FLAG:

- Comprimento da flag a partir do fim do bocal, conforme a figura: 15 a 16 polegadas (38,1 - 40,6 cm).
- Largura: 1,8 a 2,0 polegadas (4,6 - 5,1 cm).
- Logo ou Marca: tamanho máximo de 2 x 3 polegadas (5,1 x 7,6 cm) no quadrante superior ao lado do bocal.
- Espessura: 0,02 a 0,10 polegadas (0,5 - 2,5 mm).
- Peso: mínimo de 0,4 onças (11 g) sem bocal.
- Resistência à ruptura: mínimo de 300 Newton (67 lbf) quando preso **na parte do bocal da flag** (corresponde a uma massa de 30 kg ou 66 libras).

BOCAL (POP):

- Diâmetro externo: 0,7 a 1 polegada (1,8 - 2,5 cm).
- Comprimento da parte do cinto: do topo ao canto 1,4 a 1,6 polegadas (3,6 - 4,1 cm) no eixo.
- Comprimento da parte da flag: do canto à parte inferior 2,4 a 2,6 polegadas (6,1 - 6,6 cm) no eixo.
- Ângulo de canto: 130 a 140 graus.
- Força de arrancada: máximo de 100 Newton (22 lbf) para jogos seniores (masculino, feminino, misto), máximo de 50 Newton (11 lbf) para todos os outros jogos (correlacionado a uma massa de 10/5 kg ou 22/11 libras).



NOTA: Se as flags forem usadas com velcro ou outro tipo de fixação, as especificações das flags ainda devem ser atendidas e a fixação deve ser facilmente removível com uma força máxima de 50 Newton (11 lbf).

ARTIGO 3. EQUIPAMENTO NÃO PERMITIDO

- a. Calçados com travas maiores que 0,5 polegada (1,25 cm), afiados ou pontiagudos de qualquer maneira ou feitas de qualquer material metálico.
- b. Qualquer tipo de ombreira, capacete ou proteção de cabeça (bonés, capuzes, lenços, bandanas ou similares).
- c. Qualquer tipo de protetor que coloque em risco outros atletas (por ex, joelheiras de ponta afiada).
- d. Todos os tipos de óculos e armações feitas de material quebrável que pode estilhaçar.

NOTA: Óculos esportivos certificados feitos de material sintético sob especificações padrão são permitidos.

- e. Joias devem ser removidas ou cobertas completamente.
- f. Acessórios de uniformes, como toalhas ou aquecedores de mãos.
- g. Material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outra substância escorregadia aplicada ao equipamento ou no atleta, roupa ou acessório que afete a bola ou oponentes.
- h. Quaisquer dispositivos eletrônicos, mecânicos ou outros dispositivos de sinal com a finalidade de comunicação com a comissão técnica ou outra pessoa.

ARTIGO 4. CERTIFICAÇÃO DE EQUIPE

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

REGRA 2

DEFINIÇÕES

SEÇÃO 1. ÁREAS E LINHAS

ARTIGO 1. O CAMPO

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

ARTIGO 2. CAMPO DE JOGO

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

ARTIGO 3. ZONAS FINAIS

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

ARTIGO 4. ZONAS SEM CORRIDA

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

ARTIGO 5. LINHAS DE GOL

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

ARTIGO 6. LINHA DE MEIO

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

ARTIGO 7. DENTRO E FORA DOS LIMITES

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

ARTIGO 8. ÁREAS DA EQUIPE

As áreas das equipes ficam fora da área de segurança (3 jardas de distância da linha lateral) e entre as linhas de 5 jardas ao longo da linha lateral com uma profundidade de 5 jardas (4,58 m).

Se houver conflito com a área de segurança, as áreas das equipes devem ser movidas para outro lugar.

Se, devido a limitações de espaço, for necessário realocar as áreas das equipes de suas posições normais, ambas as equipes devem ser tratadas igualmente. O espaço da área para ambas as equipes deve ser aproximadamente do mesmo tamanho, devem estar à vista do campo e deve haver uma distância mínima de 10 jardas (9,15 m) entre elas.

Quando as áreas das equipes estiverem utilizando no mesmo lado do campo, ambos os técnicos de cada equipe podem trabalhar em suas respectivas áreas de equipe, como sempre, e usar a área de segurança entre sua área de equipe e a linha de 5 jardas na outra extremidade do campo.

Quando as áreas da equipe estiverem localizadas em qualquer outro lugar, ambos os técnicos de cada equipe podem trabalhar em qualquer lugar ao longo da linha lateral fora da área de segurança entre as linhas de 5 jardas em lados opostos do campo; ou em caso de espaço insuficiente também é possível permitir que os treinadores usem a área de segurança em lados opostos.

É permitido o uso de dispositivos eletrônicos (fones de ouvido, gravadores de vídeo, smartphones etc.) nas áreas das equipes.

SEÇÃO 2. DESIGNAÇÕES DE EQUIPES E JOGADORES

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

O ataque é a equipe que coloca a bola em jogo através de um snap. A defesa é a equipe oponente. Atletas da equipe que ataca são snapper, corredor ou recebedor. Atletas da equipe que defende são blitzter, rusher ou defensor.

ARTIGO 2. SNAPPER

Snapper é o atleta que faz o snap da bola.

ARTIGO 3. QUARTERBACK

Quarterback é o atleta que primeiro obtém a posse da bola após o snap. Também é o primeiro corredor.

ARTIGO 4. PASSADOR

O passador é um corredor que lança um passe legal.

ARTIGO 5. CORREDOR

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

ARTIGO 6. BLITZER E RUSHER

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

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

Se um blitzter for forçado a mudar de direção devido a uma falta ofensiva (obstrução), não perderá seu direito de passagem para uma corrida direta até o ponto onde o quarterback recebeu o snap.

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

ARTIGO 7. FORA DE CAMPO

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

ARTIGO 8. ATLETA DESQUALIFICADO

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

ARTIGO 9. TIME MANDANTE

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

SEÇÃO 3. DESCIDA, SCRIMAGE E CLASSIFICAÇÃO DE JOGADA

ARTIGO 1. DESCIDA

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

ARTIGO 2. LINHA DE SCRIMAGE (LS)

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

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

ARTIGO 3. JOGADA DE PASSE PARA FRENTE

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

ARTIGO 4. JOGADA DE CORRIDA

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

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

SEÇÃO 4. A BOLA VIVA OU MORTA

ARTIGO 1. BOLA VIVA

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

ARTIGO 2. BOLA MORTA

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

ARTIGO 3. QUANDO A BOLA ESTÁ PRONTA PARA JOGAR

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

SEÇÃO 5. PARA FRENTE, ALÉM E MAIOR AVANÇO

ARTIGO 1. PARA FRENTE E ALÉM

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

ARTIGO 2. MAIOR AVANÇO

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

SEÇÃO 6. PONTOS

ARTIGO 1. PONTO DE APLICAÇÃO

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

ARTIGO 2. PONTO DE BOLA MORTA (BM)

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

ARTIGO 3. PONTO DE FALTA (PF)

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

ARTIGO 4. PONTO FORA DE CAMPO

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

SEÇÃO 7. FALTA, PENALIDADE E VIOLAÇÃO

ARTIGO 1. FALTA

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

ARTIGO 2. PENALIDADE

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

ARTIGO 3. VIOLAÇÃO

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

ARTIGO 4. CONTADA A DESCIDA (CAD)

“Contada a descida” (antigo “perda de descida”) é uma abreviatura que significa “perda do direito de repetir uma descida”.

Será contada a descida apenas se a falta for do ataque antes de uma troca de posse de equipe.

ARTIGO 5. PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA (PDA)

“Primeira descida automática” é uma abreviação que significa “premiar o ataque com uma nova série”.

Uma PDA só será aplicada se a falta for da defesa antes de uma troca de posse de equipe.

SEÇÃO 8. TROCA E MOVIMENTAÇÃO

ARTIGO 1. TROCA (SHIFT)

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

ARTIGO 2. MOVIMENTAÇÃO (MOTION)

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

SEÇÃO 9. MANUSEAR A BOLA

ARTIGO 1. ENTREGA (HANDOFF)

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

ARTIGO 2. PASSE

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

ARTIGO 3. FUMBLE

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

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

ARTIGO 4. POSSE

Posse significa segurar ou controlar firmemente uma bola viva.

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

ARTIGO 5. BATIDA

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

ARTIGO 6. CHUTE

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

SEÇÃO 10. PASSES

ARTIGO 1. PASSE PARA FRENTE E PARA TRÁS

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

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

ARTIGO 2. CRUZAR A LINHA DE SCRIMMAGE

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

ARTIGO 3. RECEPÇÃO E INTERCEPTAÇÃO

Uma recepção é o ato de estabelecer e manter de maneira firme o controle de uma bola viva em voo. A recepção do passe ou fumble de um oponente é uma interceptação. Um atleta que salta para fazer uma recepção ou interceptação deve ter a bola controlada de maneira firme no primeiro contato com o chão dentro de campo com qualquer parte do corpo e, em seguida, manter o controle completo e contínuo da bola durante todo o processo de contato com o chão para completar o passe. Se o atleta perder o controle da bola e a bola tocar o solo antes que o processo de recepção seja concluído, então não é uma recepção.

ARTIGO 4. SAQUE

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

SEÇÃO 11. SEGURADA, OBSTRUÇÃO, CONTATO E VISAR

ARTIGO 1. SEGURADA

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

ARTIGO 2. OBSTRUÇÃO (INTERFERÊNCIA DE ROTA)

Obstrução é bloquear um oponente sem contato movendo-se em seu caminho. Um atleta em movimento sem direito de passagem que impeça o oponente de executar uma rota de passe, chegar ao corredor ou impedir um blitz legal é considerado culpado por obstrução. Um atleta parado (com direito de lugar) não está obstruindo, mesmo se o atleta estiver bloqueando um oponente.

ARTIGO 3. CONTATO

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

ARTIGO 4. VISAR (AIMING)

Visar é ter um alvo e iniciar contato com um oponente ou esbarrar em um oponente de propósito, mesmo com direito de passagem. Visar é qualquer contato deliberado ou evitável com força **contra um oponente**, mesmo em uma tentativa de puxar a flag ou ao jogar a bola durante um passe. Visar também é atacar a bola em posse ou arrancar a bola do corredor.

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

ARTIGO 1. RETIRADA DE FLAG

Uma retirada de flag é a remoção de uma ou mais flags de um oponente com uma ou mais mãos. **O defensor tem o direito de se mover em direção ao corredor e atacar as flags.**

ARTIGO 2. PROTEÇÃO DE FLAG

A proteção de flag é uma tentativa do corredor de evitar uma retirada de flag cobrindo-a com qualquer parte do corpo (mão, braço ou perna) ou com a bola **ou agitar a mão abaixo do quadril na frente da flag antes da tentativa de puxá-la.**

A proteção da flag é também inclinar a parte superior do corpo para a frente (mergulhar) ou esticar a mão, com ou sem a bola, na direção do oponente para dificultar o alcance da flag pela defesa.

ARTIGO 3. SALTAR

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

ARTIGO 4. AGACHAR (DIPPING)

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

ARTIGO 5. GIRAR

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

ARTIGO 6. MERGULHAR (DIVING)

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

SEÇÃO 13. DIREITO DE LUGAR E DIREITO DE PASSAGEM

ARTIGO 1. DIREITO DE LUGAR (DDL)

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

ARTIGO 2. DIREITO DE PASSAGEM (DDP)

O direito de passagem é concedido a um atleta de acordo com a regra que estabeleceu uma direção de movimento de maneira regular e não altera essa direção. Um atleta com direito de passagem tem um privilégio maior ao determinar quem é culpado de uma falta do que todos os outros atletas, exceto aqueles com direito de lugar.

REGRA 3

| PERÍODOS E TEMPO

SEÇÃO 1. INÍCIO DE CADA PERÍODO

ARTIGO 1. PRIMEIRO TEMPO

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

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

ARTIGO 2. SEGUNDO TEMPO

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

ARTIGO 3. PRORROGAÇÃO (DESEMPATE)

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

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

ARTIGO 4. SISTEMA DE DESEMPATE DE TORNEIO

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

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

DA 3-1-4-1

SEÇÃO 2. TEMPO DE JOGO

ARTIGO 1. DURAÇÃO DO JOGO E INTERVALO

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

ARTIGO 2. EXTENSÃO DE PERÍODOS

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

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

ARTIGO 3. DISPOSITIVOS DE CRONOMETRAGEM

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

ARTIGO 4. QUANDO O RELÓGIO COMEÇA

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

EXCEÇÃO: O relógio de jogo começará ao estarem prontos para jogo apenas quando tiver sido parado a critério da arbitragem **ou quando uma equipe cometeu uma falta para economizar tempo.**

DA 3-2-4-1 a IV

ARTIGO 5. QUANDO O RELÓGIO PARA

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

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

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

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

ARTIGO 6. RELÓGIO CORRIDO

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

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

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



SEÇÃO 3. PEDIDOS DE TEMPO

ARTIGO 1. COMO PEDIR

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

A arbitragem deve designar um pedido de tempo de arbitragem se a discussão da decisão ou outras circunstâncias levarem uma quantidade significativa de tempo.

ARTIGO 2. PEDIDOS DE TEMPO PELA EQUIPE

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

ARTIGO 3. PEDIDO DE TEMPO POR LESÃO

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

ARTIGO 4. DURAÇÃO DOS PEDIDOS DE TEMPO

Um pedido de tempo de equipe não deve exceder **60** segundos.

A arbitragem pode encurtar qualquer pedido de tempo de equipe por acordo de ambas as equipes.

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

A arbitragem deve notificar ambas as equipes quando qualquer pedido de tempo expirar e 5 segundos depois deve declarar a bola pronta para jogo.

DA 3-3-4-I

ARTIGO 5. NOTIFICAÇÃO DA ARBITRAGEM

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

DA 3-3-5-I a II

REGRA 4

| BOLA VIVA E BOLA MORTA

SEÇÃO 1. BOLA VIVA - BOLA MORTA

ARTIGO 1. BOLA MORTA TORNA-SE VIVA

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

Depois que uma bola morta está pronta para jogo, ela se torna uma bola viva com o início de um snap válido. Em um snap antes da bola estar pronta para jogo ou um snap ilegal, a bola permanece morta. Uma falta antes do snap da bola (atraso de jogo, invasão, saída falsa, sinal desconcertante, sinalização ilegal do blitzter) fará com que a bola permaneça morta.

ARTIGO 2. BOLA VIVA TORNA-SE MORTA

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

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

 **DA** 4-1-2-I

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

 **DA** 4-1-2-II

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

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

REGRA 5

| SÉRIE DE DESCIDAS

SEÇÃO 1. UMA SÉRIE: INICIADA, QUEBRADA, RENOVADA

ARTIGO 1. QUANDO CONCEDER A SÉRIE

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

Uma nova série será concedida ao ataque se:

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



- Uma penalidade aceita resulta ou inclui uma primeira descida.

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

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

SEÇÃO 2. DESCIDA E POSSE APÓS UMA PENALIDADE

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

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

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

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

ARTIGO 3. PENALIDADE DECLINADA

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

ARTIGO 4. FALTAS ENTRE DESCIDAS

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

ARTIGO 5. FALTAS DE AMBAS AS EQUIPES

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


REGRA 6


| CHUTES

SEÇÃO 1. CHUTAR

ARTIGO 1. CHUTE INVÁLIDO

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

 **DA** 6-1-1-1 e II

 **PENALIDADE:** 5 jardas, também é contada a descida, aplicadas do ponto da falta. [S19]

REGRA 7

SNAP E PASSE DE BOLA

SEÇÃO 1. SCRIMAGE

ARTIGO 1. BOLA PRONTA PARA JOGAR

- a. O snap não pode ser feito antes que a bola esteja pronta para jogo. **[S1]**

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

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

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

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

ARTIGO 2. COMEÇANDO COM UM SNAP

Depois que o snapper toca a bola, ela não pode ser levantada, movida para frente ou qualquer ato que simule o início do snap. Antes do snap, o eixo longo da bola deve estar em ângulo reto com a linha de scrimmage.

Um snap válido é entregar ou passar a bola para trás de sua posição no chão, com um movimento rápido e contínuo para trás da mão ou mãos que resulta na perda da posse da bola.

O snap não precisa ser entre as pernas do snapper.

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

ARTIGO 3. REQUISITOS DA EQUIPE DE ATAQUE

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

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

- b. A primeira troca (shift) e cada troca seguinte devem ser concluídas antes do início do snap.

DA 7-1-3-I

- c. O ataque não deve cometer uma saída falsa ou fazer qualquer movimento abrupto que simule o início de uma jogada.

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

- d. Quando o snap começa, uma pessoa do ataque pode estar em movimentação (motion), mas não em direção à linha de gol do oponente. Quando o snap começa e 2 ou mais atletas estão se movendo, é troca (shift) ilegal.

DA 7-1-3-II

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

- e. O quarterback não pode correr com a bola além da linha de scrimmage, a menos que outro atleta claramente tenha tido posse da bola e seja devolvida a ele ou tocada por alguém da defesa durante o voo.
- f. Quando o snap da bola é feito na ou dentro da linha de 5 jardas em direção à zona final adversária (zona sem corrida), o ataque deve fazer uma jogada de passe para frente. Se o quarterback ou corredor tiver a flag retirada atrás da linha de scrimmage antes de uma jogada de passe para frente ser completada, não há falta por jogada de corrida ilegal.

➡ DA 7-1-3-III a VII

👊 **PENALIDADE** 5 jardas, também é contada a descida, aplicadas a partir da linha de scrimmage. [S19]

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

👊 **PENALIDADE** É contada a descida na linha de scrimmage. [S21 + S9]

ARTIGO 4. REQUISITOS DE EQUIPE DE DEFESA

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

➡ DA 7-1-4-I

- b. Após a bola ser declarada pronta para jogo, ninguém da defesa deve tocar na bola até que o snap seja concluído.
- c. Ninguém da defesa deve usar palavras ou sinais que perturbem os oponentes quando eles estiverem se preparando para colocar a bola em jogo.
- d. Um máximo de 2 atletas podem se estabelecer como blitz. Se um atleta que sinaliza está a menos de 7 jardas da linha de scrimmage ou se um atleta está dando um sinal inválido ou se mais de 2 atletas mantiverem suas mãos levantadas simultaneamente após o snapper ter tocado a bola, é uma falta por sinalização ilegal.

➡ DA 7-1-4-II a VII

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

- e. Qualquer um da defesa que tenha todas as partes do corpo a mais de 7 jardas da linha de scrimmage no momento do snap pode cruzar a linha de scrimmage várias vezes até que a bola esteja morta. Não há nenhum requisito para um atleta solicitar direito de passagem para estabelecer-se como blitz e qualquer atleta (a mais de 7 jardas) pode atacar o quarterback durante a jogada.
- f. Todos os defensores a menos de 7 jardas de sua linha de scrimmage no momento do snap devem ficar atrás de sua linha de scrimmage até que seja feita uma entrega de bola, entrega falsa ou um passe pelo quarterback.

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

ARTIGO 5. ENTREGAR A BOLA

- a. O ataque pode entregar a bola de mão em mão várias vezes, desde que ambos os atletas envolvidos estejam atrás da linha de scrimmage, que a bola não tenha sido carregada além da linha de scrimmage e seja anterior a qualquer troca de posse de time.
- b. Nenhum snapper receberá uma entrega de mão em mão para a frente.

👊 **PENALIDADE** 5 jardas, também é contada a descida se cometida pelo ataque antes da troca de posse de equipe, aplicadas do local da falta. [S19]

SEÇÃO 2. PASSES E FUMBLE

ARTIGO 1. PASSE PARA TRÁS

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

➡ DA 7-2-1-I a IV

👉 **PENALIDADE** 5 jardas, também é contada a descida, aplicadas do local da falta. [S35]

ARTIGO 2. PASSE COMPLETO

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

➡ DA 7-2-2-I a VII

ARTIGO 3. PASSE INCOMPLETO

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

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

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

ARTIGO 4. FUMBLE

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

➡ DA 7-2-4-I a II

ARTIGO 5. TOQUE E BATIDA ILEGAIS

a. O passador só pode tocar, bater ou receber um passe que foi lançado por ele mesmo depois de ter sido tocado pela defesa.

b. O atleta do ataque que sai de campo voluntariamente durante uma descida não deve tocar um passe em voo. Se o ataque é forçado a sair de campo devido a uma falta e retorna imediatamente ao campo de jogo ou a zona final, o atleta continua elegível para tocar ou receber um passe.

👉 **PENALIDADE** É contada a descida na linha de scrimmage [S19]

c. Um passe para trás não deve ser batido para frente pela equipe que fez o passe.

Fora da restrição acima, qualquer atleta em campo é elegível para tocar ou bater um passe em qualquer direção.

➡ DA 7-2-4-I a III

👉 **PENALIDADE** 5 jardas, também é contada a descida, aplicadas do ponto da falta. [S19]

SEÇÃO 3. PASSE PARA FRENTE

ARTIGO 1. PASSE LEGAL PARA FRENTE

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

➡ **DA** 7-3-1-I a IV

ARTIGO 2. PASSE ILEGAL PARA A FRENTE

Um passe para frente é ilegal:

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

👉 **PENALIDADE** 5 jardas, também é contada a descida, aplicadas do local da falta. **[S35]**

ARTIGO 3. INTERFERÊNCIA DE PASSE

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

Interferência de passe é o contato que interfere com um oponente enquanto a bola está no ar.

É responsabilidade da defesa evitar os oponentes. Não é interferência no passe quando 2 ou mais atletas elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e justa de tocar, bater ou receber o passe. Os atletas elegíveis de qualquer equipe têm direitos iguais sobre a bola, mas é responsabilidade do atleta em posição desvantajosa evitar o oponente.

➡ **DA** 7-3-3-I a III

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

📌 **NOTA:** Contato em uma jogada de passe antes que o passe seja lançado ou se o passe não cruzar a linha de scrimmage, é uma falta por contato ilegal (**R 9-1-1**).

REGRA 8

PONTUAÇÃO

SEÇÃO 1. VALOR DAS PONTUAÇÕES

ARTIGO 1. JOGADAS DE PONTUAÇÃO

O valor da pontuação das jogadas deve ser:

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

SEÇÃO 2. TOUCHDOWN

ARTIGO 1. COMO PONTUAR

Um touchdown será marcado quando:

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

SEÇÃO 3. CONVERSÃO

ARTIGO 1. COMO PONTUAR

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

ARTIGO 2. OPORTUNIDADE DE PONTUAR

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

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

DA 8-3-2-I a IV

ARTIGO 3. PRÓXIMA JOGADA

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

SEÇÃO 4. SAFETY

ARTIGO 1. COMO PONTUAR

Safety é quando:

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



ARTIGO 2. SNAP APÓS UM SAFETY

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

SEÇÃO 5. TOUCHBACK

ARTIGO 1. QUANDO DECLARADO

Touchback é quando:

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

ARTIGO 2. SNAP APÓS UM TOUCHBACK

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

REGRA 9

CONDUTA DE ATLETAS

SEÇÃO 1. FALTAS DE CONTATO

ARTIGO 1. CONTATO ILEGAL (IC)

- Atletas não devem fazer contato intencionalmente com um oponente ou a arbitragem.
- Atletas não devem pisar, pular ou ficar em cima de outro atleta.
- Atletas não devem segurar oponentes.
- Todos os atletas parados têm direito de lugar e oponentes devem evitar o contato.
- O corredor não tem direito de passagem e tem total responsabilidade por evitar o contato com os oponentes. **Se o corredor e o defensor contribuem igualmente para o contato, a falta é do ataque.**
- Todos do time que está atacando têm o direito de passagem desde que um passe para frente legal ainda seja possível e a defesa deve evitar o contato. Quando o passe para frente está no ar, todos atletas têm o direito de jogar na bola, mas não visando (atropelando) um oponente. **Se o recebedor e o defensor contribuem igualmente para um contato ilegal, a falta é da defesa.**
- Todos os blitzers correndo de acordo com a regra têm o direito de passagem e os atletas de ataque devem evitar o contato.

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

- Nenhum atleta deve visar um oponente.

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

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

ARTIGO 2. INTERFERÊNCIA NO JOGO

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

PENALIDADE: 10 jardas, também é contada a descida, aplicadas a partir do ponto básico. Primeira descida automática para faltas da defesa. **[S38]**

SEÇÃO 2. FALTAS SEM CONTATO

ARTIGO 1. ATOS ANTIDESPORTIVOS

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

DA 9-2-1-I

- Se um atleta não está devolvendo a bola para o próximo local, nem a deixando perto do local da bola morta.
- Se um atleta não devolve imediatamente uma flag retirada ao oponente nem a deixa perto do local onde foi retirada. É preferível que os atletas devolvam a flag ao oponente.

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

ARTIGO 2. ATOS INJUSTOS

a. Atletas não devem obstruir oponentes.

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

b. Corredores não devem saltar ou mergulhar.

PENALIDADE: 5 jardas, também é contada a descida, aplicadas no local da falta. [S51]

c. Corredores não devem cometer proteção da flag.

DA 9-2-2-I a IX

PENALIDADE: 5 jardas, também é contada a descida, aplicadas no local da falta. [S52]

d. Atletas somente devem puxar a flag de um oponente que seja o corredor, ou que simule ser o corredor ou que tenha tocado a bola em voo. Outras são retiradas ilegais de flag.

DA 9-2-2-X a XV

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

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

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

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

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

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

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

h. Atletas utilizando equipamento ilegal ou com equipamentos obrigatórios faltando não terão permissão para jogar. Um atleta com uma ferida sangrando deve deixar o campo. Atletas devem deixar o campo imediatamente após um pedido da arbitragem.

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

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

SEÇÃO 3. SUBSTITUIÇÕES

ARTIGO 1. PROCEDIMENTOS DE SUBSTITUIÇÃO

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

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

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

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

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

DA 9-3-1-I a II

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

REGRA 10

| APLICAÇÃO DE PENALIDADES

SEÇÃO 1. GERAL

ARTIGO 1. FALTAS FLAGRANTES

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

Qualquer atleta ou membros da comissão técnica que comete duas condutas antidesportivas durante o mesmo jogo será desqualificado.


Pessoas desqualificadas são obrigadas a deixar a área do time e permanecer fora da vista do campo.

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

ARTIGO 2. TÁTICAS INJUSTAS

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

 DA 10-1-2-I a VI

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

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

SEÇÃO 2. PENALIDADES CONCLUÍDAS

ARTIGO 1. COMO E QUANDO CONCLUÍDO

- Uma penalidade é concluída quando é aceita, recusada ou anulada.
- Qualquer penalidade pode ser declinada pela equipe não infratora, mas um atleta desqualificado deve deixar o jogo.
- Quando uma falta é cometida, a penalidade deve ser completada antes que a bola seja declarada pronta para jogo para a próxima descida.

ARTIGO 2. SIMULTÂNEO COM SNAP

Uma falta que ocorre simultaneamente com o snap é considerada como ocorrida durante aquela descida.

O local da falta é a linha de scrimmage.

ARTIGO 3. FALTAS DE BOLA VIVA PELA MESMA EQUIPE

Quando 2 ou mais faltas em bola viva da mesma equipe são relatadas, a arbitragem deve explicar as penalidades alternativas para a equipe **não infratora**, que então pode escolher uma dessas penalidades para ser aplicada.

ARTIGO 4. FALTAS QUE SE ANULAM

Se faltas em bola viva de ambas as equipes forem relatadas, as faltas se anulam e a descida é repetida, **com as seguintes exceções:**

- a. Quando há troca de posse de equipe durante uma descida e a última equipe com posse não cometeu falta antes de conquistar a posse, ela pode declinar a anulação das faltas e assim manter a posse após a aplicação da penalidade por sua falta.
- b. Quando uma falta em bola viva é administrada como falta em bola morta, ela não é anulada e é aplicada em ordem de ocorrência.

➡ DA 10-2-4-I a IV

ARTIGO 5. FALTAS DE BOLA MORTA

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

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

➡ DA 10-2-5-I

ARTIGO 6. FALTAS DE INTERVALO

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

SEÇÃO 3. PROCEDIMENTOS DE APLICAÇÃO

ARTIGO 1. PONTO BÁSICO (PB)

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

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

➡ DA 10-3-1-a-I a VIII

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

➡ DA 10-3-1-b-I a X

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

➡ DA 10-3-1-c-I a VI

- d. Para faltas após uma troca de posse de time, cometida por um time em sua própria zona final e antes que a bola seja trazida para fora desta zona final, o ponto de aplicação é o ponto de touchback (própria linha de 5 jardas).

➡ DA 10-3-1-d-I a IV

ARTIGO 2. PROCEDIMENTOS

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

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

Faltas durante ou após um touchdown ou conversão:

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

DA 10-3-2-I a X

ARTIGO 3. APLICAÇÃO DE MEIA DISTÂNCIA

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

DA 10-3-3-I a II

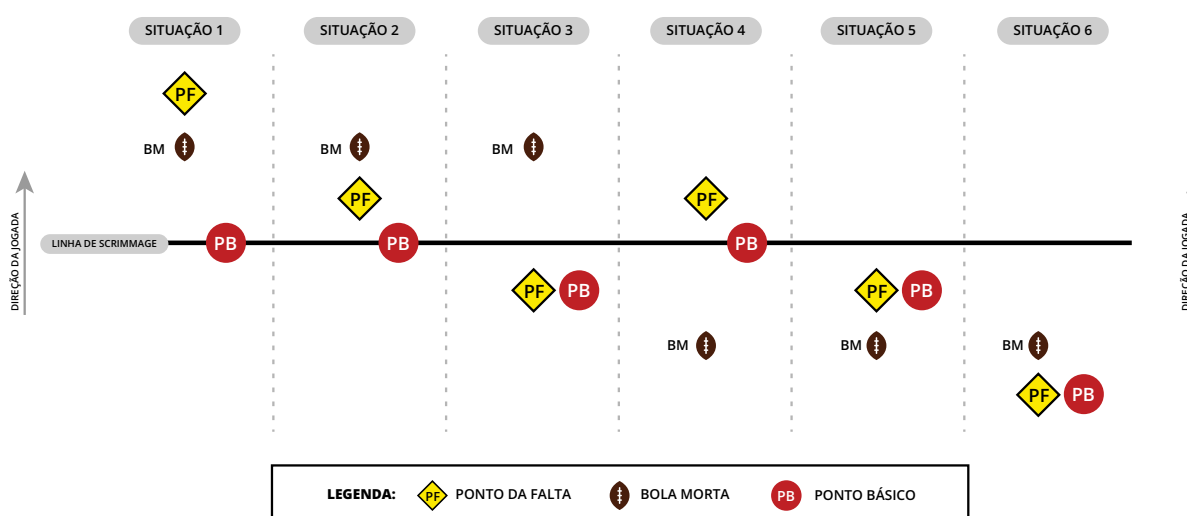
APLICAÇÃO NO PONTO BÁSICO

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

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

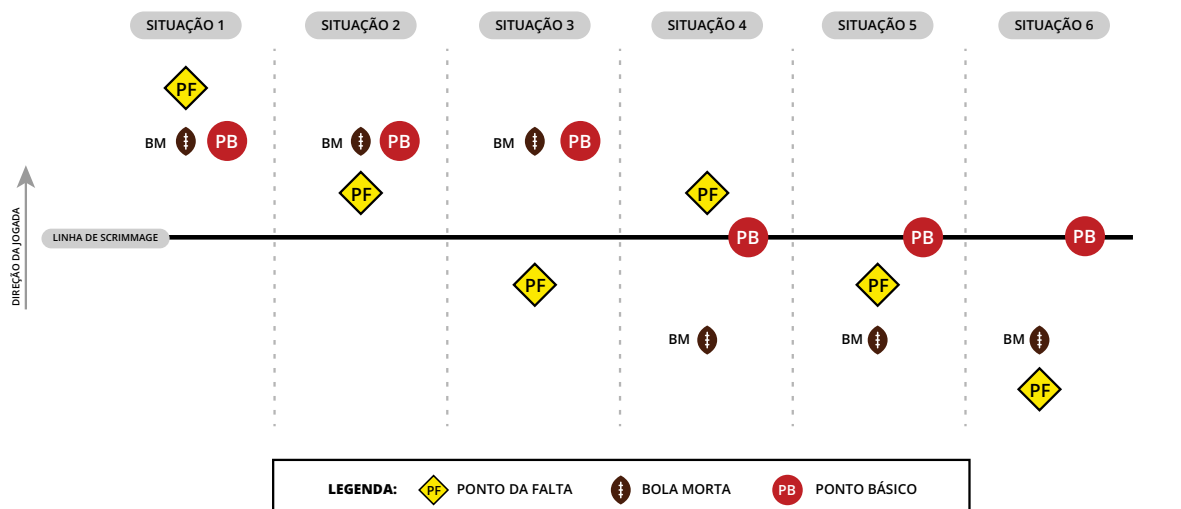
FALTAS DE ATAQUE

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



FALTAS DE DEFESA

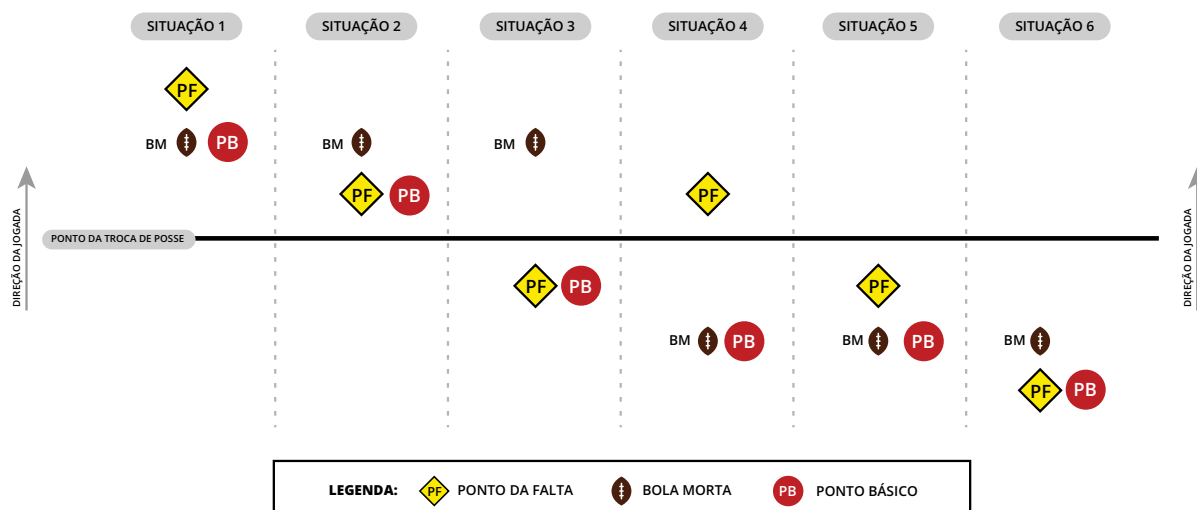
PONTO DE BOLA MORTA RELACIONADO À LINHA DE SCRIMAGE DEFINE O PONTO BÁSICO



FALTAS EM TROCA DE POSSE

PONTO DA FALTA RELACIONADO AO PONTO DE BOLA MORTA DEFINE O PONTO BÁSICO

Apenas para faltas durante a última corrida do time em posse, em outras situações o ponto básico é o ponto de bola morta.



FILOSOFIA DE APLICAÇÃO

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

As faltas por Contato Ilegal e Conduta Antidesportiva têm **10 jardas**, faltas sem contato têm **5 jardas**. É contada a descida apenas com **faltas em bola viva**, as primeiras descidas automáticas serão sempre aplicadas.

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

Snap ilegal, atraso de jogo, invasão, saída falsa, impedimento, sinal desconcertante, sinalização ilegal de blitz.

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

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

As **faltas que só podem ser cometidas pelo corredor serão** faltas pontuais e é **contada a descida**.

Chute ilegal, corrida ilegal, jogada de corrida ilegal, entrega de mão em mão ilegal, passe ilegal (para frente e para trás), saltar, mergulhar, proteção de flag, **passe para trás batido para frente pelo ataque**.

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

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

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

Condutas antidesportivas serão aplicadas como faltas em bola morta.

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

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

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

Faltas em sua própria zona final após uma troca de posse serão aplicadas a partir do ponto de touchback.

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

REGRA 11

| OBRIGAÇÕES DA ARBITRAGEM

SEÇÃO 1. OBRIGAÇÕES GERAIS

ARTIGO 1. JURISDIÇÃO DA ARBITRAGEM

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

ARTIGO 2. NÚMERO DE OFICIAIS

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

ARTIGO 3. RESPONSABILIDADES

- Cada oficial tem deveres específicos conforme prescrito no Manual de Mecânica de Flag Football da IFAF, mas cada um tem responsabilidade e jurisdição iguais em questões de julgamento.
- Todos os oficiais devem usar uniforme e equipamento prescritos no Manual de Mecânica de Flag Football da IFAF.

SEÇÃO 2. REFEREE/PRINCIPAL (R)

ARTIGO 1. POSIÇÃO

A posição inicial do referee é atrás e do lado do FJ no campo de ataque. Em uma equipe de 2, o referee está posicionado e trabalhando como oficial de descida.

ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

- Tem supervisão geral e controle do jogo, tem autoridade final para o placar e suas decisões sobre as regras e outros assuntos relativos ao jogo são finais.
- Deve inspecionar o campo e relatar quaisquer irregularidades à administração do jogo, equipes e outros oficiais.
- Tem jurisdição sobre o equipamento do atleta.
- Deverá indicar que a bola está pronta para jogo, atribuir uma nova série de descidas e administrar as penalidades.
- Deve notificar ambas as equipes sobre qualquer desqualificação.
- Após o snap, será responsável por cobrir a jogada atrás da linha de scrimmage em torno da bola. Também é responsável pela cobertura do quarterback.

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

ARTIGO 1. POSIÇÃO

Sua posição inicial é na linha de scrimmage na linha lateral com o indicador de descida.

ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

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

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

ARTIGO 1. POSIÇÃO

Sua posição inicial é de 7 jardas em direção ao fundo na linha lateral oposta ao indicador de descida.

ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

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

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

ARTIGO 1. POSIÇÃO

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

ARTIGO 2. RESPONSABILIDADES BÁSICAS

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

REGRA 12

CONTESTAÇÃO

SEÇÃO 1. CONFERÊNCIA DE TREINADORES

ARTIGO 1. SOLICITANDO UMA CONTESTAÇÃO

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

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

DA 12-1-1-I a V

ARTIGO 2. PROCEDIMENTO

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

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

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

Quando esta decisão for tomada, o referee, acompanhado por outro oficial, explicará à equipe 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 à equipe adversária.

ARTIGO 3. ANÁLISE DE VÍDEO

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

ARTIGO 4. PEDIDO DE TEMPO

a. Se a contestação for permitida e a decisão for alterada, a equipe solicitante não será cobrada com um pedido de tempo e o jogo continuará.

b. Se a contestação não for permitida ou a decisão não for alterada, a equipe solicitante será cobrada com um pedido de tempo e concedido o tempo integral para isso. Se a equipe não tiver mais pedidos de tempo restantes ou o jogo estiver na prorrogação, é uma violação e nenhum pedido de tempo será concedido.

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

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

RESUMO DAS PENALIDADES

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

PERDA DE 10 JARDAS com CAD ou PDA	O	R-S-A	E
Interferência de passe	33	7-3-3	PB
Contato ilegal	38	9-1-1	PB
Interferência do jogo	38	9-1-2	PB

PERDA DE 10 JARDAS

Condutas antidesportivas	27	9-2-1	BM
--------------------------	----	-------	----

PERDA DE 5 JARDAS com CAD

Chute ilegal do corredor	19	6-1-1	PF
Corrida ilegal, jogada de corrida ilegal	19	7-1-3	LS
Entrega ilegal	19	7-1-5	PF
Passe para trás ilegal	35	7-2-1	PF
Passe para trás batido para a frente pela equipe passadora	19	7-2-5	PF
Passe para frente ilegal	35	7-3-2	PF
Saltar ou mergulhar	51	9-2-2	PF
Proteção de flag	52	9-2-2	PF

PERDA DE 5 JARDAS

Snap ilegal	19	7-1-1	BM
Atraso de jogo	21	7-1-1	BM
Snap ilegal	19	7-1-2	BM
Invasão, saída falsa	19	7-1-3	BM
Troca ilegal, movimentação ilegal	19	7-1-3	LS
Impedimento, sinais perturbadores, sinalização ilegal de blitz	18	7-1-4	BM
Rush ilegal	18	7-1-4	LS
Obstrução	43	9-2-2	PB
Retirada de flag ilegal	52	9-2-2	PB
Chute ilegal em um passe	19	9-2-2	PB
Participação ilegal	22	9-2-2	LS
Interferência de lateral	27	9-2-2	LS
Pedido de tempo sem haver pedidos restantes	21	9-2-2	BM
Substituição ilegal	22	9-3-1	LS

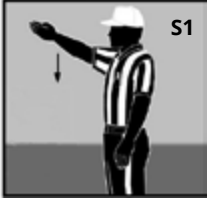




















CONTADA A DESCIDA (CAD)

Atraso de passe	21	7-1-3	LS
Toque ilegal	19	7-2-5	LS

PEDIDO DE TEMPO

Atleta usando equipamento ilegal sem sair do campo	3	9-2-2	BM
Atleta sem equipamento obrigatório sem sair do campo	3	9-2-2	BM
Atleta com lesão sangrando sem sair do campo	3	9-2-2	BM
Contestação reprovada	3	12-1-4	BM

SINAIS OFICIAIS DE FLAG FOOTBALL

 <p>S1</p> <p>PRONTO PARA JOGAR</p>	 <p>S2</p> <p>COMECE O RELOGIO</p>  <p>S3</p> <p>PARE O RELOGIO</p>	 <p>S5</p> <p>TOUCHDOWN</p>	 <p>S6</p> <p>SAFETY</p>
 <p>S8</p> <p>PRIMEIRA DESCIDA</p>	 <p>S9</p> <p>CONTADA A DESCIDA</p>	 <p>S10</p> <p>PASSE INCOMPLETO</p>	 <p>S14</p> <p>FIM DO PERÍODO</p>
 <p>S18</p> <p>INVASÃO BLITZ ILEGAL</p>	 <p>S19</p> <p>SAÍDA FALSA PROCEDIMENTO ILEGAL</p>	 <p>S21</p> <p>ATRASO DE JOGO ATRASO DE PASSE</p>	 <p>S22</p> <p>PARTICIPAÇÃO ILEGAL SUBSTITUIÇÃO ILEGAL</p>
 <p>S27</p> <p>CONDUTA ANTIDESPORTIVA</p>	 <p>S33</p> <p>INTERFERÊNCIA DE PASSE</p>	 <p>S35</p> <p>PASSE ILEGAL PARA A FRENTE OU PARA TRÁS</p>	 <p>S38</p> <p>CONTATO ILEGAL</p>
 <p>S43</p> <p>OBSTRUÇÃO</p>	 <p>S47</p> <p>DESQUALIFICAÇÃO</p>	 <p>S51</p> <p>SALTAR MERGULHAR</p>	 <p>S52</p> <p>PROTEÇÃO DE FLAG RETIRADA DE FLAG ILEGAL</p>

INTERPRETAÇÕES

Uma interpretação de regra, ou decisão aprovada (DA), é uma decisão da arbitragem sobre uma determinada declaração de fatos. Serve para ilustrar o espírito e a aplicação da regra.

DA 1-3-1 | EQUIPAMENTO

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

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

NOTA: Se a equipe não conseguir mudar para um equipamento legal, perderá o jogo.

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

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

III. Um atleta não colocou a camiseta para dentro da calça e ela fica pendurada no cinto e cobre o bocal das flags.

ARBITRAGEM: Equipamento ilegal. As flags inteiras devem estar descobertas.

IV. Uma equipe com camisetas vermelhas e calças brancas está usando flags coloridas do arco-íris.

ARBITRAGEM: Equipamento legal. As flags devem ser contrastantes com as calças e não com a camiseta.

DA 3-1-4 / DESEMPATE DE TORNEIO

I. Um torneio com 10 equipes, todas jogam contra todas. 5 times (A, B, C, D, E) têm a mesma porcentagem após seus 9 jogos, então para fazer um ranking observe apenas a porcentagem dos jogos entre elas.

1. A, B e C ainda têm a mesma porcentagem, D e E têm a mesma porcentagem, mas menor.

Portanto, o sistema os dividirá no primeiro grupo de 3 e no segundo grupo de 2, que serão analisados separadamente.

2a. A tem um saldo de pontos de +6, B e C têm -2 para seus jogos apenas no grupo de 3.

Então A é o primeiro no desempate. Os 2 restantes serão analisados separadamente.

3a. B e C empataram, então não há decisão em relação aos pontos marcados em confrontos diretos.

4a. B tem um saldo de pontos total de +11, C tem -5. Então B é o segundo, C é o terceiro no desempate.

2b. D e E empataram, então não há decisão em relação ao saldo de pontos para seus jogos apenas no grupo de 2.

3b. D e E jogaram um empate, então não há decisão sobre os pontos marcados em confrontos diretos apenas no grupo de 2.

4b. D e E têm o mesmo saldo de pontos total.

5b. D tem mais pontos marcados no geral do que E. Então D é o quarto, E é o quinto no desempate.

DA 3-2-4 | TEMPO DE JOGO

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

ARBITRAGEM: O relógio reiniciará no momento do snap.

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

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

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

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

IV. Em um jogo disputado com menos de 2 minutos restantes e o ataque em andamento, o ataque que está além da zona neutra lança um passe para fora de campo, para o solo ou para um companheiro de equipe, a fim de economizar tempo.

ARBITRAGEM: Penalidade – 5 jardas do local da falta e é contada a descida por passe ilegal. O relógio será iniciado no sinal de bola pronta para jogo.

DA 3-2-6 | RELÓGIO CORRIDO

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

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

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

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

ARBITRAGEM: O relógio não parará para a penalidade.

DA 3-3-4 | DURAÇÃO DOS PEDIDOS DE TEMPO

I. Com 12 segundos restantes no jogo, o ataque em andamento completa um passe na linha de 4 jardas e faz um pedido de tempo para parar o relógio em 6 segundos. O ataque informa à arbitragem que a equipe deseja continuar o jogo sem usar todo o pedido de tempo.

ARBITRAGEM: A arbitragem pergunta à defesa se concorda em encurtar o pedido de tempo. Se concordar, a arbitragem informa ambas as equipas que declarará a bola pronta, e o faz após 5 segundos.

NOTA: Se a defesa discordar, o pedido de tempo de 60 segundos será concedido.

DA 3-3-5 | NOTIFICAÇÃO DA ARBITRAGEM

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

🏈 ARBITRAGEM: O passe é completo, mas a bola está morta com a recepção. (R 4-1-2-g)

As jardas após a recepção não contarão e a defesa não precisa retirar nenhuma flag. Será a mesma decisão se o recebedor perder ambas flags antes da recepção.

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

DA 5-1-1 | NOVA SÉRIE

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

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

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

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

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

DA 6-1-1 | CHUTE ILEGAL

I. 2ª para meio da linha de 9 jardas de A, o quarterback **chuta a bola** (punt) na linha de 4 jardas para evitar um saque.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por chute ilegal do corredor, aplicada no PF. A bola se torna morta. **Próxima jogada:** 3ª para o meio na linha de 2 jardas de A.

🏈 NOTA: Se for uma 4ª para o meio, a série termina sendo contada a descida. Próxima jogada: 1ª para o meio para o oponente na linha de 5 jardas.

II. 2ª para o meio na linha de 9 jardas de A, o passe para frente é chutado por um recebedor para evitar uma interceptação, a bola cai incompleta.

🏈 ARBITRAGEM: Falta por chute ilegal de um passe (R 9-2-1-e), esta é uma outra falta. Próxima jogada: 2ª para o meio na linha de 4 jardas de A.

🏈 NOTA: O mesmo se aplica se um defensor chutar uma bola no ar.

DA 7-1-3 | JOGADAS ILEGAIS

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

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

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

🏈 ARBITRAGEM: Sem falta, movimentação (motion) legal.

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

🏈 ARBITRAGEM: Sem primeira descida. Falta por corrida ilegal. **Próxima jogada:** 3ª para meio na linha de 19,5 jardas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ARBITRAGEM: Não é touchdown, faltas por corrida ilegal (R 7-1-3-e) e toque ilegal (R 7-2-5-a) pelo quarterback. **Próxima jogada:** 3ª para gol na linha de 13 jardas de D (ou 3ª para gol na linha de 8 jardas de D).

NOTA: Se esta jogada ocorresse na zona sem corrida, então também seria uma falta por jogada de corrida ilegal.

DA 7-1-4 | IMPEDIMENTO E BLITZER

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

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

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

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

ARBITRAGEM: Penalidade por sinal inválido (ilegal), o apito deve ser soado e a bola permanecerá morta.

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

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

ARBITRAGEM: Falta por sinalização ilegal de blitz, o apito deve ser soado e a bola permanece morta.

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

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

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

ARBITRAGEM: Falta por sinalização ilegal de blitz, o apito deve ser soado e a bola permanece morta.

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

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

🚫 ARBITRAGEM: Falta por sinalização ilegal de blitz, o apito deve ser soado e a bola permanece morta.

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

VII. Alguém da defesa está a 10 jardas da linha de scrimmage e levanta a mão para um sinal de blitz. O atleta começa a correr em direção a LS antecipando o snap e está a 7,5 jardas da linha de scrimmage com a mão levantada quando o snap é feito e continua uma blitz.

🚫 ARBITRAGEM: Sem falta, o blitz tem DDP.

🏠 NOTA: Se o blitz baixar a mão durante a corrida antes do snap, ele ainda pode fazer a blitz legalmente sem DDP.

DA 7-2-1 | PASSE PARA TRÁS

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

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

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

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

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

🏠 NOTA: Em um passe para frente incompleto, seria uma decisão semelhante. **Próxima jogada:** 3ª para o meio na linha de 3 jardas.

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

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

IV. 4ª para o gol na linha de 3 jardas de D. O snap da bola é alto e o quarterback bate a bola para frente para evitar um passe incompleto e o fim da série de descidas. O snapper consegue pegar a bola e avançar para a zona final.

🚫 ARBITRAGEM: Falta por batida ilegal do ataque (R 7-2-5-c), sem pontuação, a série termina sendo contada a descida.

DA 7-2-2 | PASSE COMPLETO

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

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

🏠 NOTA: Se os atletas oponentes não retornarem ao solo simultaneamente, o primeiro atleta que tocar o solo dentro do campo com a posse de bola é quem completa o passe.

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

ARBITRAGEM: Passe completo.

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

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

ARBITRAGEM: Passe completo.

IV. Um recebedor tenta pegar a bola, mas não consegue pegá-la com as mãos. Antes da bola atingir o solo, o recebedor prende a bola entre os joelhos e depois cai no chão sem perder a posse da bola.

ARBITRAGEM: Passe completo. A regra não especifica como a bola deve ser controlada para uma recepção.

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

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

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

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

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

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

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

DA 7-2-4 | FUMBLE

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

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

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

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

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

DA 7-2-5 / TOQUE E BATIDA ILEGAL

I. 2ª para o gol na linha de 20 jardas de D. O quarterback lança um passe para frente em direção a um recebedor na linha de 10 jardas de D. Em vez de tentar pegar o passe, o recebedor bate a bola para frente em direção a outro recebedor que pega a bola na zona final.

ARBITRAGEM: Jogada legal. Touchdown.

II. 2ª para o gol na linha de 20 jardas de D. Antes do snap, um recebedor se move em direção ao snapper, o quarterback na linha de 24 jardas não é capaz de receber o snap e, em vez de entregar a bola para o recebedor, bate a bola para ele. O recebedor pega a bola e avança para a zona final.

ARBITRAGEM: Falta por batida ilegal do ataque na linha de 24 jardas. O snap é um passe para trás e não pode ser batido para a frente. **Próxima jogada:** 3ª para o gol na linha de 21 jardas de A.

NOTA: Tecnicamente, o recebedor é o quarterback, pois é o primeiro atleta com a posse da bola. Portanto, também temos uma corrida ilegal. A próxima jogada seria uma 3ª para o gol na linha de 25 jardas de D, o que obviamente será recusada para a escolha da outra penalidade.

III. 2ª para o gol na linha de 20 jardas de D. O quarterback lança um passe para trás para um recebedor na linha de 22 jardas de D que, em vez de pegar a bola, escolhe batê-la para frente para um recebedor que pega a bola na linha de 19 jardas de D e avança para a zona final.

ARBITRAGEM: Falta por batida ilegal do ataque na linha de 22 jardas. **Próxima jogada:** 3ª para o gol na linha de 23 jardas de A.

DA 7-3-1 | PASSE PARA A FRENTE

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

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

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

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

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

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

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

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

DA 7-3-3 | INTERFERÊNCIA DE PASSE

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

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

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

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

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

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

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

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

DA 8-3-2 | PENALIDADE EM UMA CONVERSÃO

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

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

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

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

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

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

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

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

DA 8-4-1 | SAFETY

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

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

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

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

III. 3ª para gol na linha de 21 jardas de D. A defesa intercepta a bola na linha de 7 jardas de D e seu ímpeto os leva para sua própria zona final. O ataque retira a flag da defesa na zona final.

🚫 ARBITRAGEM: Safety, porque a regra de ímpeto só se aplicará se a bola for interceptada dentro da linha de 5 jardas (R 8-5-1-b).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

V. A defesa está pressionando o corredor em direção à linha lateral. O corredor tenta permanecer dentro do campo mantendo a direção para ganhar uma primeira descida, ao invés de sair de campo. O defensor não diminui a velocidade ao tentar puxar a flag e, como resultado, os atletas colidem.

ARBITRAGEM: Contato ilegal do corredor, não visar porque o alvo do corredor era o gap. O defensor não é obrigado a desacelerar e dar espaço ao corredor, ele pode visar o ponto mais futuro possível para a retirada da flag. O corredor está no controle da jogada, não tem DDP e deve mostrar sua intenção de evitar o contato. Se o corredor calcular mal a rota esperada do defensor, é culpado pela falta.

NOTA: Se o corredor parou e depois (1 seg.) o defensor corre para o corredor com contato, será uma falta de visar da defesa.

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

ARBITRAGEM: Contato ilegal cometido pelo corredor, não visar porque o alvo do corredor era o gap. O corredor deve evitar o contato mesmo quando isso interrompe o avanço.

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

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

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

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

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

DA 9-1-1-B | BLITZER

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ARBITRAGEM: Falta por contato ilegal contra o ataque.

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

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

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

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

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

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

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

ARBITRAGEM: Falta por contato ilegal da defesa.

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

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

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

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

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

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

DA 9-2-1 | ATOS ANTIDESPATIVOS

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

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

DA 9-2-2 | RETIRADA DE FLAG

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

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

🏈 NOTA: A aplicação (5 jardas + CAD) será do PF. Exemplo: 2ª para gol na linha de 18 jardas de D, proteção de flag na linha de 10 jardas de D. Próxima jogada: 3ª para o gol na linha de 15 jardas do D.

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

🏈 ARBITRAGEM: Sem falta. Tem que haver uma tentativa séria de retirar a flag para levar a ação do corredor a uma falta. Mergulhar e saltar feitos pela defesa são legais.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

X. Um corredor está se movendo ao longo da linha lateral em direção ao canto da zona final. A defesa tenta empurrar o corredor para fora de campo fechando sua passagem para a linha lateral com um corte rápido e firme, mas não faz nenhuma tentativa de retirar a flag. O corredor salta em direção à linha de gol e, mesmo após o contato com a defesa na linha de 1 jarda, é capaz de tocar o pylon com a bola antes de tocar o solo fora de campo.

🏈 ARBITRAGEM: Seria um touchdown, mas obviamente a falta por contato ilegal (visar) do corredor será aplicada a partir da LS, sem pontuação. Enquanto a defesa agir previsivelmente, o corredor deve antecipar a ação da defesa. Não há falta para mergulhar/saltar, pois não há tentativa de retirar a flag.

🏈 NOTA: Seria uma segunda falta por mergulhar (com saltar), se a defesa fizer uma tentativa de retirar a flag. A defesa pode escolher aceitar qualquer uma das penalidades (mesma penalidade, mesma aplicação).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DA 9-3-1 | SUBSTITUIÇÕES

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

ARBITRAGEM: Bola permanece morta, falta por substituição ilegal. Táticas injustas associada ao processo de substituição. Penalidade de 5 ou 10 jardas da LS e repetição da descida. Uma vez que o atleta se dirige para a linha lateral, é legítimo para a defesa esperar que o processo de substituição tenha começado e o snap não seja iminente.

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

II. A bola está pronta para jogo e o ataque está em formação legal quando um atleta deixa o campo para a área da equipe. Depois de um tempo, outro atleta entra furtivamente em campo parecendo estar conversando com um técnico, de forma que a defesa não reconhece a substituição. O snapper então toca a bola e faz o snap rapidamente. O quarterback lança um passe profundo para o atleta não reconhecido.

ARBITRAGEM: Falta por tática injusta. 10 jardas da LS e repetição da descida. O ataque não pode usar o processo de substituição para “esconder” um atleta, o que legitima a arbitragem a vê-la como tática injusta.

DA 10-1-2 | TÁTICAS INJUSTAS

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

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

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

II. A defesa comete repetidamente faltas de impedimento antes do snap para consumir tempo e se aproximar da notificação da arbitragem (aviso de 2 minutos) para manter a liderança no jogo.

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

NOTA: Ela se aplica se o ataque cometer faltas repetidamente para consumir tempo. Se eles não pararem, a arbitragem pode ordenar que seja contada a descida ou conceder uma primeira descida para a defesa também.

III. A defesa repetidamente comete blitz ilegal a 1 jarda de distância da LS para sacar o QB imediatamente ou interceptar o snap.

ARBITRAGEM: Penalidade por blitz ilegal, mas sem tática injusta. O ataque é capaz de ganhar terreno a cada vez diminuindo a penalidade em uma jogada bem-sucedida ou pelo menos a penalidade de 5 jardas.

OBSERVAÇÃO: Se isso acontecer perto da linha do gol e as penalidades forem aplicadas na metade da distância, essa será uma tática injusta.

IV. 2ª para o meio na linha de 21 jardas de A (menos de 5 jardas para o meio). A defesa fica em impedimento imediatamente após o snapper ter tocado a bola para forçar o ataque a uma situação de 1ª para o gol na linha de 24 jardas de D.

ARBITRAGEM: Tática injusta da defesa, penalidade de 10 jardas. Claramente não é um erro da defesa, deve-se assumir como uma falta intencional para ganhar vantagem. O ataque pode declinar a penalidade. Atletas e treinadores da defesa serão avisados de que quaisquer outras infrações resultarão em uma penalidade de 10 jardas por tática injusta e uma penalidade adicional de 10 jardas por conduta antidesportiva aplicada e na desqualificação do atleta infrator.

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

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

VI. O ataque marca um touchdown na jogada final para empatar o placar e o jogo é estendido para a conversão. Na conversão, o QB lança um passe para frente que é interceptado e a defesa retorna a bola. O QB é o único atleta em posição de fazer uma tentativa de retirar a flag. A retirada de flag falha, mas o QB entra em contato com o defensor na linha de 21 jardas do D, fazendo-o cair no chão na linha de 24 jardas de D.

ARBITRAGEM: Falta por contato ilegal do quarterback. Sem pontuação e a tentativa acaba. Um jogo não pode terminar com uma penalidade aceita (R 3-2-2), portanto, a defesa receberá uma tentativa de 1ª para o gol na sua linha de 15 jardas sem tempo no relógio.

NOTA: Se o quarterback não fizer nenhuma tentativa de retirar a flag e, em vez disso, empurrar o defensor para o chão, será a mesma decisão, mas o QB deve ser desqualificado, não apenas por causa da falta, mas também por impedir intencionalmente uma pontuação.

DA 10-2-4 | FALTAS QUE SE ANULAM

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

ARBITRAGEM: Faltas se anulam. A descida será repetida.

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

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

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

ARBITRAGEM: Faltas se anulam. A descida será repetida.

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

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

DA 10-2-5 | FALTAS DE BOLA MORTA

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

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

NOTA: Se um atleta atinge o oponente primeiro e depois o segundo atleta revida, as faltas não se anulam e devem ser administradas em ordem incluindo metade da aplicação da distância.

DA 10-3-1-A | APLICAÇÃO NO PONTO BÁSICO EM FALTAS DO ATAQUE

I. 2ª para o meio na linha de 7 jardas de A. O ataque comete uma interferência de passe na linha de 22 jardas de A e a bola cai incompleta.

ARBITRAGEM: O BM é a LS (R 7-2-3), então o PB é a LS. A penalidade será aplicada a partir da linha de 7 jardas. **Próxima jogada:** 3ª para o meio na linha de 3,5 jardas de A.

NOTA: Mesmo PB e decisão se o recebedor após a interferência de passe pegar a bola e avançá-la.

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

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

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

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

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

🏈 ARBITRAGEM: O PB é o PF. A penalidade será aplicada na zona final, resultando em safety. Declinar trará 3ª para meio na linha de 1 jarda.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DA 10-3-1-B | APLICAÇÃO NO PONTO BÁSICO EM FALTAS DA DEFESA

I. 2ª para o meio na linha de 7 jardas de A. A defesa comete interferência de passe na linha de 22 jardas de A e o passe cai incompleto.

🏈 ARBITRAGEM: O BM é a LS (R 7-2-3), então o PB é a LS. A penalidade será aplicada a partir da linha de 7 jardas. **Próxima jogada:** 1ª para o meio na linha de 17 jardas de A.

II. 2ª para o meio na linha de 7 jardas de A. A defesa comete interferência de passe na linha de 22 jardas de A, mas o ataque ainda pega a bola e avança para a linha de 24 jardas de A.

🏈 ARBITRAGEM: O BM é o fim da corrida, então o PB é o BM. A penalidade será aplicada a partir da linha de 24 jardas. **Próxima jogada:** 1ª para o gol na linha de 16 jardas de D.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

DA 10-3-1-D | APLICAÇÃO DE PONTO BÁSICO EM TOUCHBACK

I. 2ª para o gol na linha de 12 jardas de D. A defesa intercepta a bola na zona final e comete proteção de flag ainda na zona final antes de avançar para a linha de 15 jardas de D, onde tem sua flag retirada.

ARBITRAGEM: A falta ocorre antes que a bola seja trazida para fora da zona final, então o ponto de aplicação é o ponto de touchback (R 10-3-1-d). A série para A termina. **Próxima jogada:** 1ª para o meio na linha de 2,5 jardas.

NOTA: Mesma regra se a bola permanecer na zona final.

II. 2ª para o gol na linha de 12 jardas de D. A defesa intercepta a bola na zona final e comete proteção de flag ainda na zona final antes de avançar para a linha de 15 jardas de D, onde é sacado. Na retirada de flag, o snapper segura o corredor para chegar à flag.

ARBITRAGEM: Penalidades se anulam, a descida será repetida.

NOTA: Por regra, a defesa pode optar por recusar a anulação das penalidades (R 10-2-4-a) e aceitar uma penalidade aplicada a partir do touchback.

III. 2ª para o gol na linha de 21 jardas de D. A defesa intercepta a bola na linha de 3 jardas de D e seu ímpeto o leva para sua própria zona final. Depois de evitar uma retirada de flag cobrindo a flag com a bola, outro atleta do ataque saca o defensor na zona final.

ARBITRAGEM: O resultado da jogada é um touchback, o ponto de aplicação é o ponto do touchback.

NOTA: Mesma decisão se outro defensor cometer uma falta.

IV. 2ª para o gol na linha de 21 jardas de D. A defesa intercepta a bola na linha de 3 jardas de D e avança para a linha de 14 jardas de D. Outro defensor em sua zona final faz um contato ilegal em um atleta do ataque durante o retorno.

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

NOTA: Mesma decisão se a bola foi interceptada na zona final e a falta ocorre depois que o corredor deixou a zona final.

DA 10-3-2 | PROCEDIMENTOS

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

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

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

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

III. 2ª para o meio na linha de 15 jardas de A. O corredor comete uma falta de proteção de flag na linha de 18 jardas de D.

ARBITRAGEM: A penalidade será aplicada a partir do PF, o que deixa a bola além do meio, e uma nova série de descidas será concedida. **Próxima jogada:** 1ª para o gol na linha de 23 jardas de D.

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

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

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

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

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

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

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

🏈 ARBITRAGEM: Sem pontuação. A conversão termina sendo contada a descida.

VIII. Conversão na linha de 5 jardas. O passe é interceptado na zona final. O ataque comete uma falta de contato ilegal na corrida de retorno na linha de 18 jardas de D.

🏈 ARBITRAGEM: Sem pontuação. Terminada a conversão, a penalidade será transferida para a próxima série. **Próxima jogada:** 1ª para o meio da linha de 15 jardas.

🏈 NOTA: Se fosse uma falta de contato do retornador, a conversão termina sem pontuação e a penalidade também será transferida para a próxima série. **Próxima jogada:** 1ª para o meio da linha de 2,5 jardas.

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

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

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

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

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

DA 10-3-3 | APLICAÇÃO DE MEIA DISTÂNCIA

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

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

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

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

DA 12-1-1 | CONTESTAÇÃO

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

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

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

ARBITRAGEM: A arbitragem cobra um pedido de tempo, a contestação será permitida, pois se trata de uma aplicação, e não terá sucesso. A arbitragem pode mostrar ao técnico a respectiva R 10-3-2 em papel ou em dispositivo eletrônico. **Próxima jogada:** 1ª para o meio da linha de 5 jardas.

NOTA: Se o ataque não tiver mais pedidos de tempo, a contestação não será concedida.

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

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

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

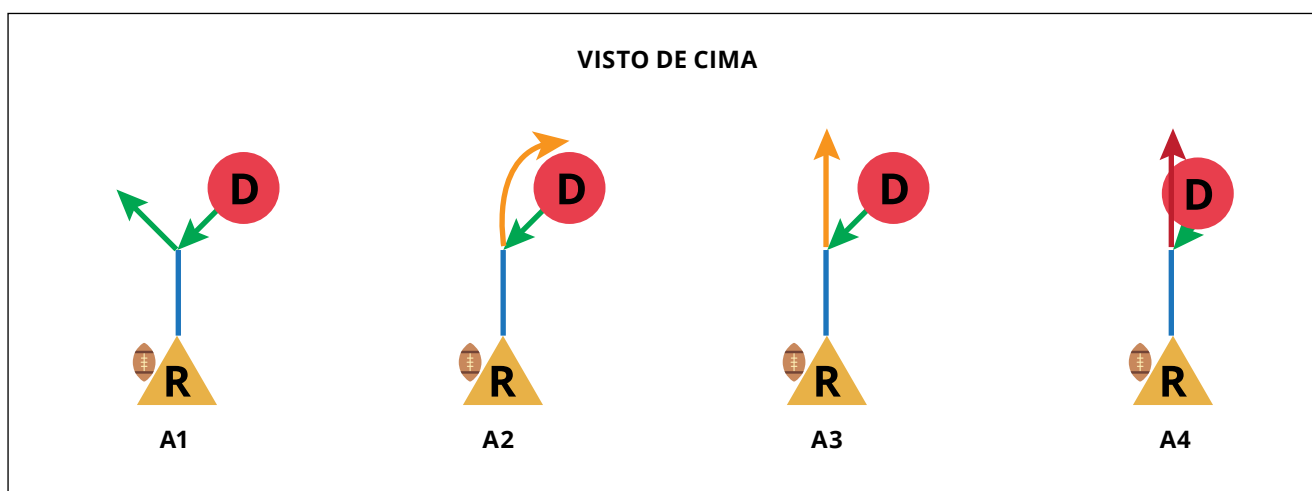
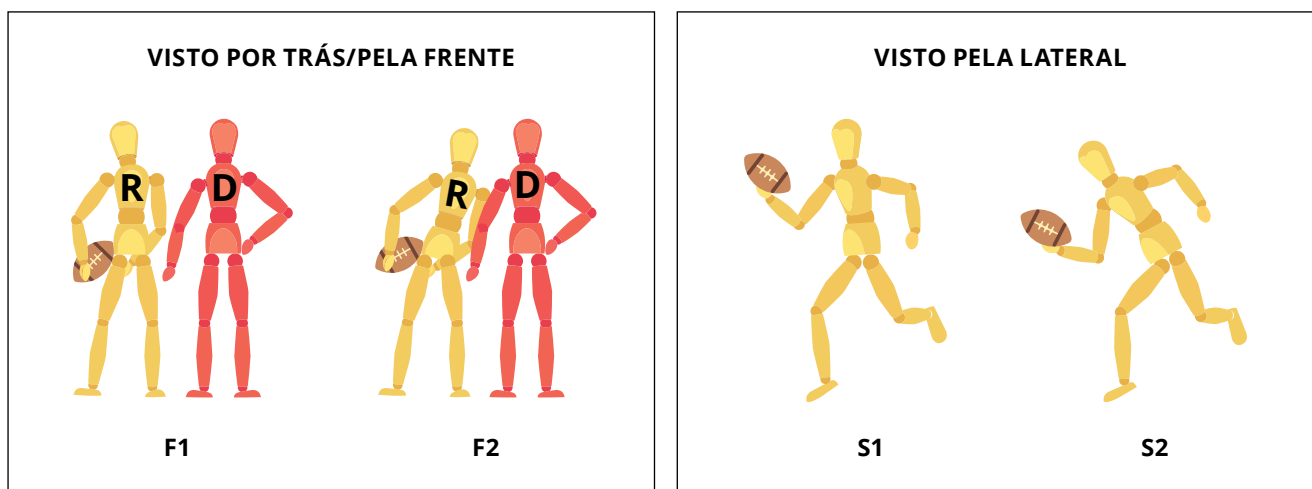
IV. Depois de uma 2ª para gol da linha de 16 jardas de D ter terminado com um passe incompleto, o DJ anuncia 4ª para gol, o restante da arbitragem concorda. A jogada começa, um passe é concluído na linha de 5 jardas e a jogada termina na linha de 2 jardas de D. A arbitragem anuncia uma nova série para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

ARBITRAGEM: A arbitragem concede o pedido de tempo, a contestação será permitida, porque se trata de uma decisão na próxima descida. Não contestar as primeiras 4 descidas erradas não tira o direito de contestar a próxima descida (nova série). O treinador do ataque explica que não jogou uma 3ª descida nesta série e quer obter outra para ter 4 descidas. A contestação não será bem-sucedida, pois as equipes não podem solicitar uma mudança na decisão de antes da jogada anterior. Para ser permitida e bem-sucedida, o técnico de ataque teria que contestar a 4ª descida errada antes que ela fosse jogada.

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

ARBITRAGEM: A arbitragem concede um tempo, a contestação será permitida, porque se trata de uma decisão na próxima descida. Não contestar a primeira quarta descida errada (por que deveriam?) não significa perder o direito de contestar a segunda quarta descida. O técnico da defesa explica que eles jogaram uma indiscutível 4ª descida e querem pegar a bola após o término da série de descidas. A contestação terá sucesso. Após a quarta descida anunciada erroneamente ter sido iniciada pelo snap, ela é jogada conforme anunciado e a próxima descida (nova série) deve ser estabelecida.

GUIA DE CONTATO ENTRE CORREDOR E DEFENSOR



Faltas do Ataque	A1	A2	A3	A4
F1+S1	Sem flag	Verificar CI	Verificar CI	Visar
F1+S2	Sem flag	Verificar CI	Verificar CI	Visar
F2+S1	Verificar CI	CI/Visar	CI	Visar (+Desqualif.)
F2+S2	Verificar CI	CI/Visar	CI	Visar (+Desqualif.)

* CI = Contato Ilegal

** Verificar **Visar pela Defesa** se o alvo for uma pessoa em vez das flags.

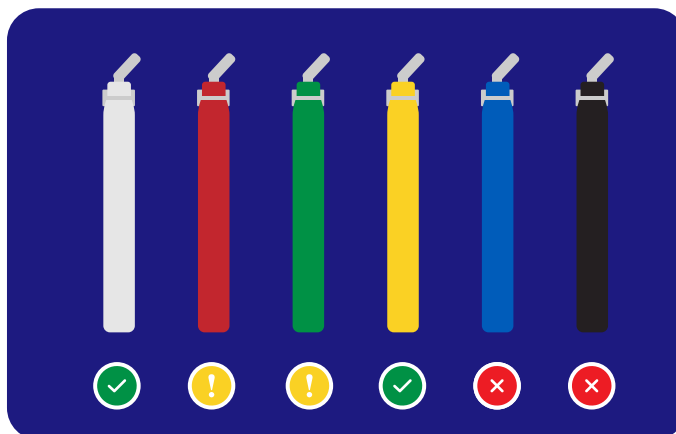
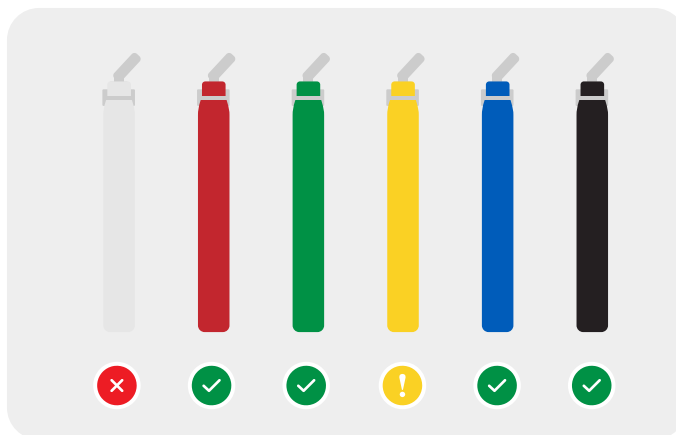
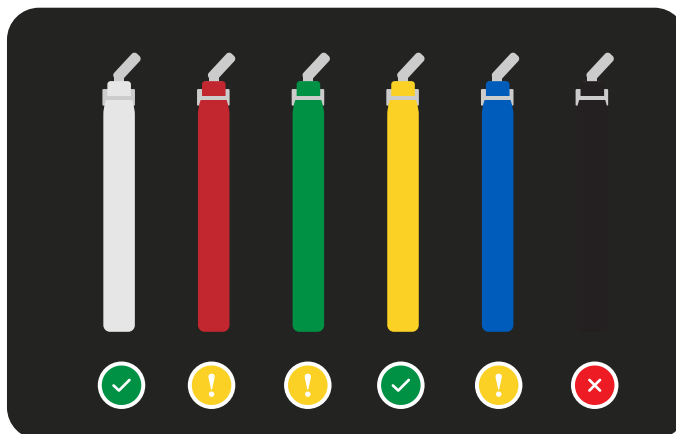
ANEXO I GUIA DE CONTRASTE PARA FLAGS

O intuito deste guia é facilitar a compreensão e visualização do contraste, exigido por regra, entre as flags e a bermuda do uniforme das equipes. Consideramos a melhor visualização não só para quem está em campo, mas também para quem está nas arquibancadas ou assistindo por vídeo.

✓ SIM

! EVITE

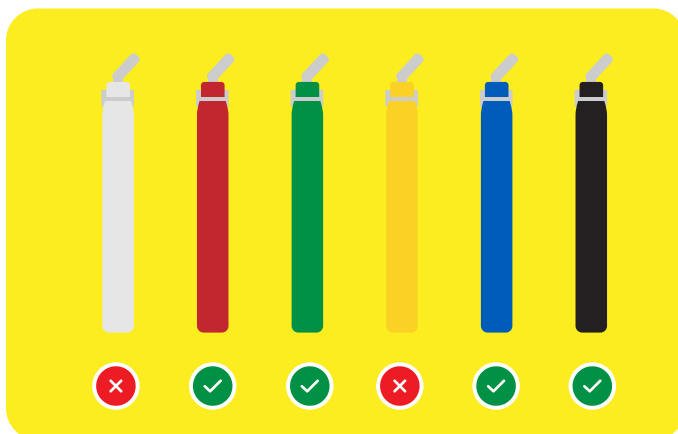
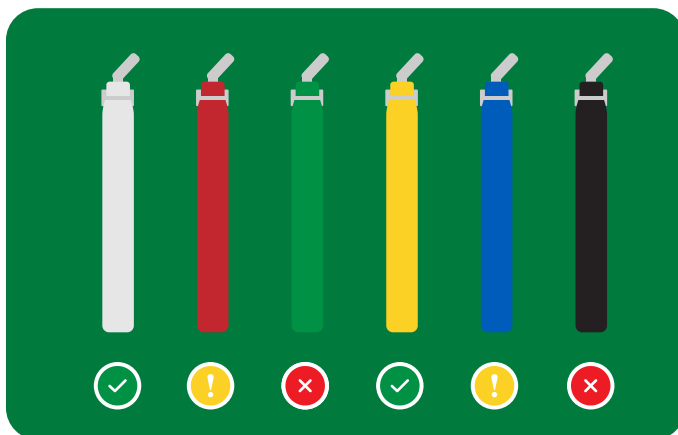
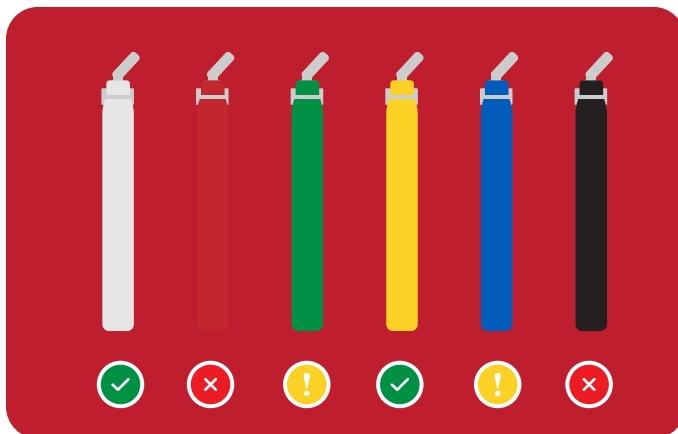
✗ NÃO



✓ SIM

! EVITE

✗ NÃO



ATENÇÃO!

Independente da cor, não use **flags de tons claros** com **bermuda branca** e **tons escuros** com **bermuda preta!**

✓ SIM

! EVITE

✗ NÃO

