



# **REGRAS INTERNACIONAIS FLAG FOOTBALL**

## **5X5, sem contato**

### **2011**



**TRADUÇÃO: Renato Orosco Brandi (APAIEFA)**

**REVISÃO: Patricia Pereira Fabi**

---

## **Conteúdo**

---

Regras do Flag Football .....	3
Alterações Nacionais .....	3
Diagrama de Campo .....	4
Regra 1 - O Jogo, Campo Bola e Equipamentos .....	5
Regra 2 - Definições .....	7
Regra 3 - Períodos e Tempo .....	14
Regra 4 – Bola Viva, Bola Morta .....	17
Regra 5 - Série de Downs .....	18
Regra 6 – Chutes .....	19
Regra 7 – Fazendo o Snap e Passando a bola .....	19
Regra 8 – Placares . .....	23
Regra 9 - Conduta dos Jogadores .....	25
Regra 10 – Aplicação das Penalidades .....	27
Regra 11 - Deveres dos Oficiais . .....	30
Resumo das Faltas .....	31
Sinais da Arbitragem .....	34
Interpretações .....	35

---

## Regras do Flag Football

---

As regras do Flag Football da IFAF se baseiam nas regras do Tackle Futebol da IFAF.

Para manter as regras do Flag curtas e simples, muitas coisas não são explicadas. Só as coisas importantes ou especiais foram determinadas e regradadas. Mesmo assim este Livro de Regras Flag Football vai cobrir tudo para jogar Flag mesmo sem o conhecimento das regras de Tackle. Se houver necessidade de mais informações (por exemplo, as especificações de bola), você terá que olhar no Livro Regras do Tackle (por exemplo, R 1-3-1). Como um treinador ou oficial, você precisa entender as regras Tackle também.

**O Código de Futebol é uma parte integrante das normas do Flag.**

**O árbitro decidirá de acordo com as regras Tackle em qualquer decisão que não é abrangido por este livro de regras.**

**Flag Football é sem contato. Bloquear, tacklear e chutar não são permitidos.**

A estrutura destas regras seguirão as regras de Tackle, mas o conteúdo e a numeração não são correspondentes.

---

## Alterações Nacionais

---

Para jogos da competição nacional, é possível alterar as regras da seguinte forma:

R 1-1-1 Dimensões do campo podem ser alteradas devido ao local do jogo ou idade. Comprimento (excluindo as *end zones*) pode ser reduzido para um mínimo de 40 jardas (36,60 m) ou alongado para um máximo de 60 jardas (54,90 m), as *end zones* pode ser reduzidas para um mínimo de 8 jardas (7,30 m) e largura pode ser reduzido para um mínimo de 20 jardas (18,30 m) ou aumentada para um máximo de 30 jardas (27,45 m). A área de segurança não pode ser alterada. É possível, reduzir o comprimento e / ou as *end zones*/ ou largura e comprimento (*end zones* 10 m) e / ou largura. Não é possível reduzir o comprimento e aumentar a largura ou vice versa.

R 1-1-1 Marcações do campo mínimas são as *side lines*, *goal lines* e *end lines*.

R 1-1-1 Pylons ou disk markers só são recomendados.

R 1-1-1 O Indicador de Downs só é recomendado.

R 1-1-1 O placar só é recomendado.

R 1-1-1 Rosters da equipe pode consistir de mais de 12 jogadores.

R 1-1-1 As equipes podem ter jogadores de sexo diferentes.

R 1-1-4 Oficiais apenas recomendados.

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

R 1-3-1 As Flags não precisam ser pop-flags em jogos juvenis.

R 1-3-1 Protetores bucais são apenas recomendados.

R 3-2-1 Tempo pode ser alterado devido à competição ou idade.

R 3-3-2 Timeouts pode ser alterado devido à competição ou idade.

### Indoor Flag Football

R 1-1-1 As dimensões do campo podem ser mudadas de acordo com o local do jogo.

R 1-1-1 A marcação do campo será feito com pylons ou disk markers.

R 1-3-1 Sapatos devem ser plano, não coloridos, não privados de sola.

R 3-2-5 O relógio para somente no último minuto de cada metade.

R 5-1-1 Série de downs podem ser reduzidos a três downs.

R 5-1-1 O meio de campo pode ser excluído (sem first down possível).

**Todas as outras regras são regras de conduta e não devem ser alteradas.**

---

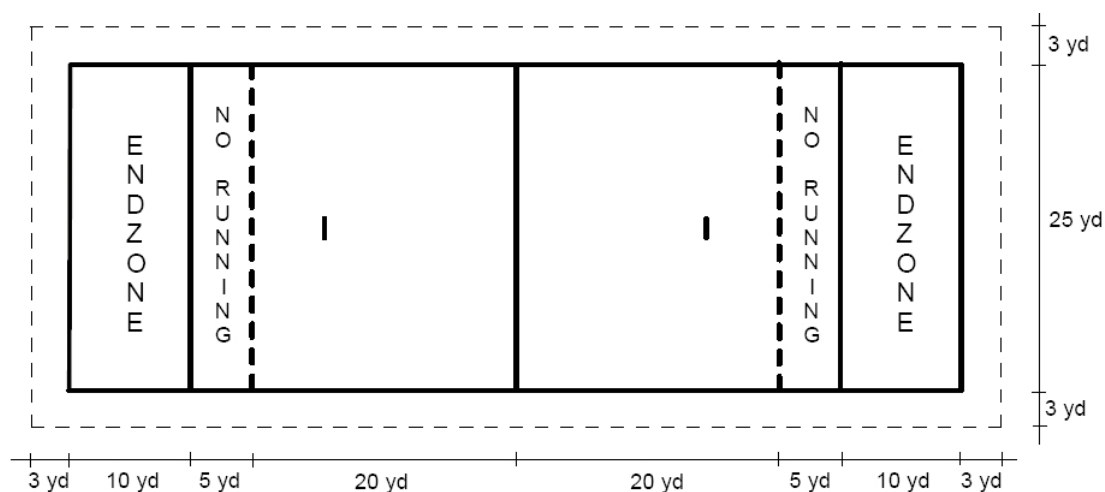
## Diagrama de Campo

---

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

### Dimensões do campo:

Comprimento 50 jardas (45,75 m), as end zones adicionais de 10 jardas (9,15 m), largura de 25 jardas (22,90 m). Total de espaço necessário, incluindo a área de segurança, para um campo é de 76 jardas (69,55 m) x 31 jardas (28,40 m).



As medições devem ser a partir das bordas internas (goal lines fazem parte das end zones), a largura das linhas é de 4 polegadas (10 cm). As no-running lines devem ser pontilhadas. O local para a tentativa de conversão de 2 pontos deverá ser marcado nas 12 jardas (11,00 m) da goal line no meio da largura com 1 jarda (0,9 m) de comprimento.

A Safety area é de 3 jardas (2,75 m) fora das side lines e das end lines. A área de segurança não deve ser marcada.

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

### **O equipamento de campo:**

O Pylons ou disk markers devem ser colocados nas 8 intersecções das linhas laterais com as goal lines e as end lines.

Os disk markers podem ser colocados nas intersecções das side lines com o meio de campo e as linhas de no-running lines.

Um marcador de down deve ser operado 2 jardas fora de uma linha lateral.

Um placar visível deverá ser operado perto do campo.

---

## **REGRA 1**

## **Jogo, Campo, Bola e Equipamento**

---

### **SEÇÃO 1. Provisões Gerais**

#### **ARTIGO 1. O Jogo**

O jogo deve ser jogado entre duas equipes de não mais de 5 jogadores cada, em um campo retangular e com uma bola regular. Detalhes, consulte Diagrama de Campo.

O rosters da equipe é constituído por um máximo de 12 jogadores (5 em campo e 7 reservas). Os times podem jogar com um mínimo de 4 jogadores. Se menos de quatro jogadores estão disponíveis, o jogo está perdido pelo lado que não é capaz de montar uma equipe.

As equipes podem ter apenas jogadores do mesmo sexo.

#### **ARTIGO 2. Time Vencedor e Placar Final**

A cada equipe será permitida a oportunidade de avançar com a bola cruzando a goal line adversária correndo ou passando.

Às equipas serão atribuídos pontos de acordo com a regra e a equipe que obtiver a maior pontuação no final do jogo, incluindo os períodos extras, será a equipe vencedora.

#### **ARTIGO 3. Supervisão**

O jogo deve ser jogado sob a supervisão de dois ou mais oficiais.

#### **ARTIGO 3. Capitães dos Times e Treinadores**

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

### **SEÇÃO 2. A Bola**

#### **ARTIGO 1. Especificações**

A bola deve ser feita de couro, nova ou seminova com tamanho regular, o peso e pressão, nenhuma alteração deve ser feita. Cada equipe poderá utilizar a sua própria bola.

## **ARTIGO 2. Tamanhos Especiais**

Para as mulheres e categorias sub16 bolas de tamanho juvenil (ex. PLDC) deverão ser usadas. As bolas não precisam ser de couro. Para categorias sub13 as bolas de tamanho júnior (ex. TDJ) deverão ser usadas. As bolas não precisam ser de couro.

## **SEÇÃO 3. Equipamentos**

### **ARTIGO 1. Equipamento Obrigatório**

Os jogadores de equipes adversárias devem usar camisas de cores diferentes. Se duas equipes estão usando camisas semelhantes, o time da casa tem a opção de escolher qual das equipes terá de mudar de camisa.

a. Os jogadores de uma equipe devem vestir camisas da mesma cor e desenho. A camisa deve servir adequadamente e por dentro das calças com algarismos arábicos contrastantes, com pelo menos, 6 polegadas (15 cm) de altura nas costas. Camisas não devem ser grudadas ou presas de qualquer forma.

b. Os jogadores devem usar shorts ou calças da mesma cor e design sem bolsos, botões de pressão ou zíperes. Os jogadores não podem prender ou amarrar seu shorts ou calças para atender a essa regulamentação.

c. Cintos fixos e com locais específicos para flags e duas flags (pop-flag). Todo esforço deve ser feito para manter uma flag em cada quadril do jogador. Estas flags devem medir 2 polegadas (5 cm) x 15 polegadas (38 cm) que não devem ser alteradas ou cortadas. Os locais específicos para as flags não podem ser colados ou alterados de forma alguma e colocados para baixo ou para fora. As flags devem estar claramente visível, penderem livremente e não devem ser cobertas de forma alguma pelo uniforme do jogador. As flags têm que ter diferentes da cor da calça. Jogadores flagrados com flags alteradas, serão expulso do jogo.

d. Todos os jogadores poderão usar um protetor bucal de uma cor visível e nenhuma parte deve ficar fora mais de 1 polegada (2,5 cm).

### **ARTIGO 2. Equipamento Ilegal**

a. chuteiras com mais de 0,5 polegada (1,25 cm), pontiagudas ou feitas de qualquer material metálico.

b. Qualquer tipo de chapéus ou capacetes (bonés, capuzes, bandanas, tiaras ou similares).

c. Óculos sem prescrição médica e não que não sejam de material inquebrável.

d. Jóias devem ser retiradas ou cobertas completamente.

e. Uniformes anexos, como toalhas e luvas

f. O material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outra substância escorregadia aplicado a equipamentos ou no jogador, vestuário ou acessório que afete a bola ou um adversário.

g. Qualquer dispositivos eletrônicos e/ou mecânicos ou outros dispositivos de sinalização com a finalidade de comunicar-se com um treinador.

## **ARTIGO 3. Certificação de Treinadores**

Antes do jogo o treinador dará uma lista para referee certificando que todos os jogadores na obrigatoriedade equipamentos e foram informados do que constitui o equipamento ilegal.

---

## **REGRA 2**

## **Definições**

---

### **SEÇÃO 1. Áreas e Linhas**

#### **ARTIGO 1. O Campo**

O campo é a área dentro da safety area e espaço acima.

#### **ARTIGO 2. Campo de Jogo**

O campo de jogo é a área dentro das linhas de contorno (side lines e end lines), com exceção das end zones.

#### **ARTIGO 3. End Zones**

As end zones são as áreas de 10 jardas em ambas as extremidades do campo entre as end lines e as goal lines.

#### **ARTIGO 4. No-Running-Zones**

O No-Running-zones são as áreas de cinco jardas em ambas as extremidades do campo à frente das goal lines.

#### **ARTIGO 5. Goal Lines**

Goal Lines, uma para cada equipe, será estabelecida em extremos opostos do campo de jogo. As goal lines e os pylons da goal line estão na end zones. Cada goal line faz parte de um plano vertical que separa uma end zone do campo de jogo quando a bola é tocada ou está em posse do jogador, o plano se estende para além das side lines. A goal line de um time é a que ele está defendendo.

#### **ARTIGO 6. Linha de Meio de campo**

Entre as goal lines existe uma linha de meio de campo. A linha para ganhar uma nova série está no meio do campo de jogo, por isso é no meio da linha de meio de campo, resumidamente é chamado de meio.

#### **ARTIGO 7. Em Campo e For a de Campo**

A zona delimitada pelas side lines e end linhas estão em campo e a área circundante, incluindo as side lines e end lines estão fora do campo.

#### **ARTIGO 8. Área da Equipe**

A área da equipe está fora da safety área e entre no-running lines ao longo da side lines.

## **SEÇÃO 2. Designação de Times e Jogadores**

### **ARTIGO 1. Equipes Ofensivas e Defensivas**

O ataque é a equipe com a posse ou a qual pertence à bola, a defesa é a equipe oponente.

### **ARTIGO 2. Snapper**

O snapper é o jogador ofensivo que se faz o snap.

### **ARTIGO 3. Quarterback**

O quarterback é o jogador ofensivo que primeiro tem a posse de bola depois do snap.

### **ARTIGO 4. Passer**

O passer é o jogador ofensivo que recebe um passe legal.

### **ARTIGO 5. Runner**

O runner é um jogador de posse de uma bola viva.

### **ARTIGO 6. Blitzzer**

O Blitzzer é um jogador defensivo que cruza a linha de scrimmage, enquanto a bola está viva e antes que o quarterback tenha largado a bola.

Blitzers pode obter o direito de passagem, se levantar uma mão claramente acima da cabeça, pelo menos, durante o último segundo antes do snap. A corrida tem que ser imediatamente após o snap, rápido e direto perto do ponto onde o quarterback recebe o snap.

Se um Blitzzer está dando um sinal inválido, correndo devagar, visando outro lugar ou mudando a direção durante a corrida, ele perde o direito de passagem.

### **ARTIGO 7. Jogador Fora de Campo**

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

### **ARTIGO 8. Jogador Desclassificado**

Um jogador desqualificado é aquele que é declarado inelegível para uma maior participação no jogo.

### **ARTIGO 9. Equipe da Casa**

Se ambas as equipes estão fora de casa ou em torneios (mais de 2 equipes), primeira equipe mencionado será o time da casa e a segunda equipe mencionada será a equipa visitante.

## **SEÇÃO 3. Down, Scrimmage e Classificação de Jogadas**

### **ARTIGO 1. Down**

Um down é uma unidade do jogo que começa com um snap legal depois que a bola está pronta para jogar e termina quando a bola torna-se morta. O intervalo entre os downs a bola está morta. Uma jogada é a ação entre as duas equipes durante um down.

### **ARTIGO 2. Linha de scrimmage**

Há uma linha de scrimmage para cada equipe, quando a bola está pronta para jogar, é a linha de jarda e seu plano vertical que passa através do ponto mais próximo da bola a sua própria goal line e se estende até as side lines.

### **ARTIGO 3. Jogada de Passe para Frente**

Uma jogada legal de passe para frente é o intervalo entre o snap e, quando o passe cruza a linha de scrimmage é completo, incompleto ou interceptado.

### **ARTIGO 4. Jogada de Corrida**

Uma jogada de corrida é qualquer ação de bola viva que não seja durante um passe legal para frente.

Passes completos atrás da linha de scrimmage são legais e são jogadas de corridas.

## **SEÇÃO 4. A Bola: Viva ou Morta**

### **ARTIGO 1. Bola Viva**

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

### **ARTIGO 2. Bola Morta**

Uma bola morta que não está pronta para jogar.

### **ARTIGO 3. Quando a Bola Está Pronta Para Jogar**

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

## **SEÇÃO 5. Para Frente, Além e Maior Avanço**

### **ARTIGO 1. Para Frente, Além**

Para frente, além ou em avanço, relativo a qualquer time, denota a direção da linha de fundo adversária. Termos opostos são para trás ou atrás.

## **ARTIGO 2. Maior Avanço**

Maior avanço é um termo indicando o fim do avanço de um carregador de bola ou recebedor de passe fora do chão, de qualquer time, e se aplica à posição da bola quando ela se torna morta pela regra.

## **SEÇÃO 6. Spots**

### **ARTIGO 1. Spot de Aplicação**

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

### **ARTIGO 2. Spot de Bola Morta**

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

### **ARTIGO 3. Spot da Falta**

O spot da falta é o local em que a falta ocorre. Se fora de campo, este será passado para a side line. Se atrás da goal line, a falta é na end zone.

### **ARTIGO 4. Spot de Fora de Jogo**

O spot de fora de jogo é o ponto em que a bola fica morta por estar fora dos limites do campo.

## **SEÇÃO 7. Falta, Penalidade e Violação**

### **ARTIGO 1. Falta**

Uma falta é uma infração de regra para qual uma penalidade é prescrita. Uma falta intencional é uma infração de regra que coloca o adversário em perigo de lesão.

### **ARTIGO 2. Penalidade**

A penalidade é de resultado imposto pela regra contra uma equipe que cometeu uma falta e pode incluir uma ou mais das penas a seguir: perda de jardagem, perda de down, primeiro down automático ou desqualificação. Se a pena envolve a perda de um down, o down é considerado como um dos 4 dessa série.

### **ARTIGO 3. Violação**

Uma violação é uma infração das regras para qual nenhuma penalidade é prescrita, pois não compensa uma falta.

### **ARTIGO 4. Perda de um Down**

"A perda de um down" é uma abreviação que significa "a perda do direito de repetir o down".

## **SEÇÃO 8. Shift, Motion**

### **ARTIGO 1. Shift**

Um shift é a mudança de posição simultânea de dois ou mais jogadores de ataque depois da bola estar pronta para jogo em um down da scrimmage e antes do próximo snap.

### **ARTIGO 2. Motion**

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

## **SEÇÃO 9. Manipulação da Bola**

### **ARTIGO 1. Entrega**

Entrega com sucesso é a transferência de posse de um jogador para outro companheiro de equipe sem arremessar.

### **ARTIGO 2. Passe**

O passe é qualquer ação intencional para lançar a bola em qualquer direção. Um passe continua a ser um passe até que seja recepcionado ou interceptado por um jogador ou a bola se tornar morta.

### **ARTIGO 3. Fumble**

Um fumble é qualquer ato que não um passar ou entregar bem sucedido que resulta na perda da posse do jogador. Para o estado da bola não haverá nenhuma diferença, se a posse é perdida intencional (passe ou handoff) ou não intencional (fumble), uma bola viva em voo será considerada como passe.

### **ARTIGO 4. Posse**

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

### **ARTIGO 5. Batendo**

Bater na bola ou intencionalmente alterando sua direção com as mãos ou braços.

### **ARTIGO 6. Chutando**

Chutar a bola intencionalmente com o joelho, perna ou o pé e é ilegal.

## **SEÇÃO 10. Passes**

### **ARTIGO 1. Passe Para Frente e Para Trás**

Um passe para frente é determinado pelo ponto onde a bola bate primeiro em qualquer coisa além do local do passe. Todos os outros passes são passes para trás, mesmo que seja lateral (paralelo à linha de scrimmage).

Um snap torna-se um passe para trás quando o snapper solta a bola, mesmo que ela escorregue das mãos do snapper.

### **ARTIGO 2. Cruzando a Linha de Scrimmage**

Um passe para frente legal tem que cruzar a linha de scrimmage quando ele bate primeiro em alguma coisa além da linha de scrimmage em campo.

### **ARTIGO 3. Recepção, Interceptação**

A recepção é um ato de um jogador estabelecer firmemente a posse de uma bola viva em voo. A recepção de um passe do adversário é uma interceptação. Um jogador que salta para pegar a bola ou a interceptar tem de ter a bola com firmeza, quando ele retorna para o chão com qualquer parte de seu corpo em campo.

### **ARTIGO 4. Sack**

Um sack é retirar a flag do quarterback antes que ele lance a bola.

## **SEÇÃO 11. Holding, Bloquear, Contato e Tacklear**

### **ARTIGO 1. Holding**

Holding é agarrar um adversário, ou o seu equipamento e não liberá-lo imediatamente.

### **ARTIGO 2. Bloqueio**

O bloqueio é obstruir um adversário sem contato movendo em seu caminho. Um jogador ofensivo se movendo em linha entre um jogador de defesa e o runner ou entrar no caminho de um blitzer está bloqueando. Um jogador que está parado ainda (com direito a lugar) não está bloqueando, mesmo se ele está entre o runner e o oponente ou entrar no caminho de um blitzer.

### **ARTIGO 3. Contato**

O contato é tocar o adversário com o impacto. Tocando sem efeito não é contato.

### **ARTIGO 4. Retirar a Flag**

Retirar a Flag é tirar um ou mais flags de um adversário com a(s) mão(s).

### **ARTIGO 5. Proteção de Flag**

Proteção de Flag é uma tentativa do corredor para evitar que uma flag seja retirada usando qualquer parte do corpo ou (mão, cotovelo ou perna) ou a bola. A flag também está protegida

quando a parte superior do corpo inclinado para frente ou com a mão estendida, com ou sem a bola, em direção ao oponente para tornar mais difícil para que ele chegue à flag.

## **SEÇÃO 12. Salto, Mergulho, Spinning**

### **ARTIGO 1. Salto**

Pulo é uma tentativa do corredor para evitar que uma flag seja retirada saltando com um ou ambos os pés e tirando-os do chão.

### **ARTIGO 2. Mergulho**

O mergulho é uma tentativa do corredor para evitar que uma flag seja retirada inclinando seu corpo para frente com ou sem salto.

### **ARTIGO 3. Spinning**

Spinning é uma tentativa do corredor para evitar que uma flag seja retirada girando seu corpo no eixo vertical. Spinning é legal.

## **SEÇÃO 13. Direito de Lugar (DdL), Direito de Passagem (DdP)**

### **ARTIGO 1. Direito de Lugar**

Direito de lugar é dado a um jogador que está parado e os adversários têm de evitar o contato. Em pé significa a permanecer no local e não se mover em qualquer direção, para fazer uma jogada ou saltar para passar ou receber um passe neste local não dado o direito do lugar.

### **ARTIGO 2. Direito de Passagem**

Direito de passagem é dado a um jogador que se deslocam e os adversários têm de evitar o contato.

O direito de lugar vale mais do que o direito de passagem.

## **SEÇÃO 1. Início de Cada Período**

### **ARTIGO 1. Primeira Metade**

Três minutos antes da hora programada da partida, o árbitro deve realizar o coin toss no meio campo, na presença dos capitães em campo de cada equipe, primeiro designa o capitão da equipe visitante para escolher no sorteio.

O vencedor do sorteio vai colocar a bola em jogo primeiro por um snap em seu próprio campo na linha 5, o perdedor deve escolher que goal line sua equipe irá defender.

Não há kickoffs.

### **ARTIGO 2. Segunda Metade**

Entre o primeiro e segundo período, as equipes devem defender a goal line oposta. O perdedor do sorteio coloca a bola em jogo por um snap em seu próprio campo na linha 5.

### **ARTIGO 3. Períodos Extras**

O sistema de desempate será usado quando um jogo está empatado após 2 metades e um vencedor tem que ser determinado.

- a. Após 2 minutos de intervalo, o referee deverá declarar qual o final de campo será utilizado para os downs extras e realizar o coin toss no meio campo para o início do jogo.
- b. O vencedor do sorteio escolherá ataque ou defesa, com o direito de início de cada período.
- c. Nenhum timeouts de equipe restante será concedido.
- d. Um período extra será composto por 2 séries com cada equipe colocar a bola em jogo por um snap no meio de campo para uma série de downs, exceto a pontuação de defesa durante um período que não a um try.
- e. Cada time mantém a bola durante uma série até pontuar, incluindo os pontos extras (1 ou 2) ou falha. A bola continua viva após uma mudança de posse de bola até que ela seja declarada morta, a série termina, mesmo se houver uma segunda mudança de posse.
- f. Se após um período (com 2 série) o resultado é ainda mantiver se empatado, um novo período será jogado.
- g. A equipe que marcar maior número de pontos durante os períodos regular e extra será declarado vencedor.

### **ARTIGO 4. Sistema de Desempate no Torneio**

Se duas ou mais equipes em um torneio têm a mesma porcentagem total (vitória-empate-derrota), as seguintes etapas decidirão a ordem das equipes:

1. Confronto direto.
2. Confronto direto na diferença de pontos.

3. Confronto direto em pontos ganhos.
4. Saldo de Pontos.
5. Total de Pontos Obtidos.
6. Sorteio.

## **SEÇÃO 2. Tempo de Jogo**

### **ARTIGO 1. Duração do Jogo e Intervalo**

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

### **ARTIGO 2. Extensão dos Períodos**

Um período pode ser prorrogado até um down, caso uma falta de bola viva, tenha acontecido. Quando uma penalidade é aceita ou compensação de faltas ocorre durante um down em que o tempo expirar, o down será repetido.

Nenhum período termina até que a bola esteja morta e o árbitro declara o seu fim. [S14]

### **ARTIGO 3. Dispositivos de Tempo**

O tempo de jogo e o de 25 segundos deverão ser mantidos com um cronômetro operado por um oficial ou por um assistente, sob a direção do oficial adequado.

### **ARTIGO 4. Quando o Relógio Começa a Funcionar**

O relógio de jogo deve ser iniciado quando ocorrer um snap legal.

Exceção: O relógio de jogo terá início no pronto-para-jogar quando foi parado, a critério do referee.

### **ARTIGO 5. Quando o Relógio Para**

O relógio de jogo deverá ser interrompido quando termina cada período, por um timeout de equipe, para um timeout por lesão ou a critério do árbitro.

Nos últimos 2 minutos de cada período, o relógio vai parar quando:

1. Para um first down, também depois de uma mudança de posse.
2. Para completar uma penalidade.
3. Um runner ou a bola sair de campo.
4. Um passe torna-se incompleto.
5. A pontuação é feita.
6. Um timeout cobrado é concedido.

O relógio de jogo não será executado durante um try nos últimos dois minutos, durante todo um período ou durante um período extra.

## **SEÇÃO 3. Timeouts**

### **ARTIGO 1. Como Solicitar**

O árbitro deve declarar um timeout quando ele suspende jogo por qualquer motivo. Cada timeout deve ser imputado a uma das equipes ou designado como um timeout da arbitragem. [S3]

### **ARTIGO 2. Timeouts Solicitados por Equipes**

Um árbitro deve permitir um timeout à equipe quando solicitado por qualquer treinador ou jogador dentro de campo quando a bola está morta.

Cada equipe tem direito a 2 timeouts durante cada metade, não podendo ser transferido para o próximo período.

### **ARTIGO 3. Timeout por Lesão**

No caso de um jogador lesionado qualquer funcionário pode solicitar um timeout da arbitragem, desde que o jogador para quem o timeout é pedido for removido do jogo, pelo menos um down.

### **ARTIGO 4. Duração de Timeouts**

Um timeout solicitado por uma equipe não deverá exceder 90 segundos (estão incluídos os 25 segundos após o pronto para jogar).

Nota: Após 60 segundos, o árbitro informará as equipes e declarar a bola pronta para jogar (R 3-3-5).

Outros timeouts não devem ser maiores do que o juiz considere necessários para cumprir a finalidade para a qual eles são declarados.

### **ARTIGO 5. Notificação do árbitro**

O árbitro deverá notificar ambas as equipes 30 segundos antes de um timeout expirar e 5 segundos depois é obrigado a declarar a bola pronta para jogar.

A menos que um relógio de jogo oficial seja visível, o árbitro também deve informar todos os treinadores quando restarem aproximadamente 2 minutos para o fim de cada metade.

## **SEÇÃO 1. Bola Viva – Bola Morta**

### **ARTIGO 1. Bola Morta Torna-se Viva**

Para os próximos downs a bola deve ser colocada em jogo, no meio ponto entre a side line sobre a linha onde a bola se tornou morta, onde uma penalidade a colocou e uma nova série será concedida.

Após uma bola morta estar pronta para jogar, se torna uma bola viva quando ocorrer um snap legal. A bola que receber um snap antes que esteja pronta para jogo ou num snap ilegal permanece morta.

### **ARTIGO 2. Bola Viva Torna-se Morta**

Uma bola viva fica morta e um oficial deve soar seu apito quando:

- a. Uma bola viva tocar qualquer coisa fora do campo.
- b. A bola ou o runner sai do campo.
- c. Qualquer parte do corpo do runner, exceto a sua mão ou o pé, toca o chão.
- d. Um runner simula colocar o joelho no chão.
- e. Um passe atinge o chão.
- f. Um jogador torna-se de posse da bola com menos de duas flags na posição correta ou as flags não estão posicionadas corretamente e o próprio jogador é responsável por isto.
- g. Um touchdown, Touchback safety, ou try ocorre.
- h. Uma falta que torna a bola morta (salto, mergulho, proteção de flag, chute e delay of pass) ocorre.

Em um apito inadvertido por um oficial, a bola fica morta e o time com a posse pode optar por colocar a bola próxima de onde ela se encontrava quando declarada morta ou a repetição do down.

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

### **ARTIGO 1. Quando Ganhar a Série**

Uma série consecutiva de 4 downs de scrimmage será concedida à equipe que será a próxima a colocar a bola em jogo por um snap no início de cada período e depois de uma pontuação, safety, Touchback, ou mudar de posse de bola. [S8]

A nova série será atribuída para o ataque se:

a. É a primeira vez da série, em posse legal da bola, ou para além do meio, quando a bola é declarada morta. Se a penalidade traz a bola para trás do meio, o first down não será dado novamente.

b. Se uma penalidade aceita conceder um first down.

A nova série deve ser atribuída à defesa em seu próprio campo na linha 5, se, depois de 4 downs, o ataque não foi capaz de ganhar um first down.

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

## **SEÇÃO 2. Down e Posse Após Uma Penalidade**

### **ARTIGO 1. Falta Antes da Mudança de Posse de Equipe**

Se a penalidade ocorreu durante um down e antes de qualquer mudança de posse de bola, a bola pertence ao ataque e o down deve ser repetido, a menos que a penalidade também envolva a perda de um down, conceda um primeiro down, ou deixe a bola sobre ou além do meio campo.

### **ARTIGO 2. Falta Após Troca de Posse da Equipe**

Se a penalidade aceita por uma falta acontecida durante um down após a mudança de posse de bola, a bola pertence à equipe de posse quando a falta ocorreu. O próximo down será um first down.

### **ARTIGO 3. Penalidade Declinada**

Se a penalidade for recusada, o número do próximo down será o que teria sido se não tivesse ocorrido falta.

## **ARTIGO 4. Falta Entre Downs**

Depois de uma penalidade aplicada entre os downs, o número do próximo down será o mesmo que se encontrava antes da falta acontecer, a menos que a execução da falta deixe a bola sobre ou além do meio ou uma penalidade conceder um first down.

## **ARTIGO 5. Faltas Por Ambas as Equipes**

Se faltas se compensarem durante um down, o down deve ser repetido.

---

## **REGRA 6**

## **Chutes**

---

### **SEÇÃO 1. Chutando**

#### **ARTIGO 1. Chutes Ilegais**

Um jogador não deve chutar uma bola, isso faz com que a bola se torne morta.

**PENALIDADE - 5 jardas, administrar como falta de bola morta [S19].**

---

## **REGRA 7**

## **Fazendo o Snap e Passando a Bola**

---

### **SEÇÃO 1. A Scrimmage**

#### **ARTIGO 1. Bola Pronta Para Jogar**

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

**PENALIDADE - 5 jardas [S19].**

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

**PENALIDADE - 5 jardas [S21].**

#### **ARTIGO 2. Começando Com Um Snap**

Após o toque do snapper na bola, o snapper não pode levantar a bola, movê-la para frente ou simular o início.

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

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

Após tocar a bola, o snapper não pode levantar a bola, movê-la para frente ou para simular o início.

**PENALIDADE - 5 jardas [S19].**

### **ARTIGO 3. Requisitos da Equipe Ofensiva**

Não há número mínimo de jogadores na linha de scrimmage.

a. Após o toque na bola do snapper e antes que a bola seja colocada em jogo todos os jogadores devem estar em campo e atrás de suas linhas de scrimmage.

b. Todos os jogadores da equipe atacante devem ficar imóveis e permanecem fixos em suas posições por pelo menos 1 segundo inteiro antes que a bola seja colocada em jogo ou para iniciar um montion.

c. Nenhum jogador ofensivo deve fazer uma saída falsa ou fazer um movimento que simule o início de um jogo.

d. Quando um snap começa, um jogador pode estar em motion, mas não em movimento em direção à goal line adversária.

**PENALIDADE - 5 jardas [S19].**

e. O quarterback não pode correr com a bola além da linha de scrimmage, a menos que ele lançou a bola e ela foi devolvida a ele.

f. Quando a bola está sobre ou dentro da linha de 5 jardas em direção à end zone do adversário (no-running zone), o ataque tem que fazer uma jogada de passe para frente. Se o quarterback ou runner perder a flag atrás da linha de scrimmage antes de um passe para frente ter acontecido, não é falta para uma jogada dentro da no-running-zone.

**PENALIDADE - 5 jardas [S19].**

g. O quarterback tem 7 segundos para arremessar a bola depois de receber o snap. Se esse limite for excedido a bola se torna morta.

**PENALIDADE - Perda de down na linha de scrimmage [S21+S9].**

### **ARTIGO 4. Requisitos da Equipe Defensiva**

a. Antes que a bola seja colocada em jogo todos os jogadores devem estar em campo e atrás de sua linha de scrimmage e nenhum jogador pode tocar na bola.

b. Depois que a bola é declarada pronta para jogar nenhum jogador da defesa pode tocar a bola.

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

**PENALIDADE - 5 jardas [S18].**

d. No snap, todos os blitzers tem que estar 7 ou mais jardas de distância da sua linha de scrimmage. Todos os outros jogadores de defesa têm que ficar atrás sua linha scrimmage até que a bola tenha sido entregue, imitado uma entrega ou passada pelo quarterback.

e. Um máximo de 2 blitzers pode pedir o direito de passagem. Se mais jogadores levantarem a mão, todos eles estão perdendo o direito de passagem e é um sinal de ilegal. Não há nenhuma necessidade para quem corra, é só um pedido de direito de passagem. Por outro lado, não há necessidade de pedir permissão para correr sem o direito de passagem.

f. Um jogador que esta inferior a 7 jardas de distância de sua linha de scrimmage não pode levantar a mão para simular ser um blitzer

**PENALIDADE - 5 jardas, o ponto de falta é a linha de scrimmage [S18].**

### **ARTIGO 5. Entregar a bola**

Um ataque pode usar vários handoffs atrás da linha de scrimmage.

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

b. O snapper não pode receber uma entrega para frente.

**PENALIDADE - 5 jardas, aplicadas do local da falta [S19].**

## **SEÇÃO 2. Passes**

### **ARTIGO 1. Passe Para Trás**

Um runner pode passar a bola para trás a qualquer momento, se ele está atrás de sua linha de scrimmage e não houve mudança de posse.

**PENALIDADE - 5 jardas, também perda de down, se pelo ataque antes troca da posse da equipe, aplicado do spot básico. [S35+ S9].**

### **ARTIGO 2. Passe Completo**

Qualquer passe que é recebido por um jogador elegível em campo pego por um oponente são completos e a bola continua em jogo a menos que completo na end zone do adversário.

### **ARTIGO 3. Passe Incompleto**

Qualquer passe é incompleto se a bola tocar no solo quando não estiver firmemente controlado por um jogador. Também é incompleto quando um jogador salta para receber o passe, mas cai primeiro fora de campo. [S10]

Quando um passe para frente é incompleto, a bola pertence à equipe que passa na linha de scrimmage anterior, naquele spot ela é morta.

Quando um passe para trás é incompleta, a bola pertence à equipe passou no mesmo no local da última posse, naquele spot ela é morta.

### **ARTIGO 4. Toque Ilegal**

Todos os jogadores em campo são elegíveis a tocar, bater ou receber um passe. O quarterback é o único permitido a receber um passe, se a bola tenha sido tocada por outro jogador antes.

Nenhum jogador de ataque que sai do campo por si mesmo durante um down deve tocar um passe em campo ou enquanto estiver no ar.

Se um jogador do ataque é forçado para fora e retorna imediatamente para o campo de jogo, ele ainda é elegível.

**PENALIDADE - Perda de down na linha de scrimmage [S9].**

## **SECÇÃO 3. Passe Para Frente**

### **ARTIGO 1. Passe Legal Para Frente**

Um jogador pode fazer um passe para frente, durante cada down antes de as alterações da posse da equipe, a partir de um passe feito de um ponto atrás da linha de scrimmage.

### **ARTIGO 2. Passe Ilegal Para Frente**

Um passe para frente é ilegal:

- a. Se jogado por um jogador do ataque que está além da linha de scrimmage quando ele solta a bola.
- b. Se feito depois que um runner ter ido além da linha de scrimmage.
- c. Se for o segundo passe para frente pelo ataque durante o mesmo down.
- d. Se jogado após a posse da equipe ter mudado durante o down.

**PENALIDADE - 5 JARDAS, também perda de down, se pelo ataque antes da mudança de posse da equipe, aplicado do spot básico. [S9 + S35].**

### **ARTIGO 3. Interferência de Passe**

As regras de Interferência de Passe só se aplicam durante um down no qual um passe legal para frente cruza a linha de scrimmage. É necessário contato físico para estabelecer a interferência.

A interferência de passe é o contato que interfere com um jogador adversário quando a bola está no ar. É da responsabilidade dos jogadores defensivos evitar o contato com os adversários.

Não há interferência quando dois ou mais jogadores elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e legal de tocar, bater ou receber um passe. Os jogadores elegíveis de cada equipe têm direitos iguais à bola.

**PENALIDADE - Interferência de Passe de Ataque: 10 jardas da linha de scrimmage anterior e perda de down. [S9 + S33]**

**Interferência de Passe da Defesa: first down automático no local da falta. [S33 + S8] Se o ponto de falta é na end zone da defesa, a bola será colocada na linha 2.**

Observação: Contato em uma jogada de passe antes dele acontecer e ele não cruzar a linha de scrimmage, é uma falta de contato (R 9-2-1).

---

## **REGRA 8**

## **Placares**

---

### **SEÇÃO 1. Valor dos Placares**

#### **ARTIGO 1. Jogadas de Pontuação**

O valor dos placares em jogadas de pontuação é:

Touchdown - 6 pontos [S5]

Try bem sucedido de 5 jardas - 1 ponto [S5]

Try bem sucedido de 12 jardas - 2 pontos [S5]

Touchdown Defensivo em um Try - 2 pontos [S5]

Safety - 2 pontos (pontos concedidos ao adversário) [S6]

Safety em um Try - 1 pontos (pontos concedidos ao adversário) [S6]

### **SEÇÃO 2. Touchdown**

#### **ARTIGO 1. Como Marcar**

Um Touchdown deve ser marcado quando:

- a. A bola na posse de um runner avançando do campo de jogo penetra a goal line do adversário (o plano).
- b. Um jogador recebe um passe na end zone do adversário.

### **SEÇÃO 3. Try Down**

#### **ARTIGO 1. Como Marcar**

Os pontos serão marcados de acordo com os valores dos pontos que se resulta a tentativa, que seria um touchdown ou safety.

#### **ARTIGO 2. Oportunidade de Pontuação**

É um down extra com a possibilidade de uma ou outra equipe para marcar 1 ou 2 pontos.

a. A bola deve ser colocada em jogo pela equipe que marcou um touchdown de 6 pontos. Se um touchdown for marcado durante um down no qual o tempo expirar, o try deve ser tentado. A equipe que marcar tem que decidir se ele vai para os pontos 1 ou 2 antes do pronto para jogar.

b. O Try começa quando a bola está pronta para jogar.

c. O snap será no meio entre as side lines no campo adversário na linha de 5 jardas (1 ponto) ou na linha de 12 jardas (2 pontos).

d. A tentativa acaba quando há pontuação das equipes, ou a bola é declarada morta pela regra.

e. Penalidades que requerem a repetição do try ou resulta em uma pontuação final ou fim do try.

Se a tentativa for repetida após uma penalidade, ainda vale o mesmo valor . Nenhuma mudança de decisão (1 ou 2 pontos) será feita antes do final do try.

### **ARTIGO 3. Próxima Jogada**

Depois de um try, a bola deve ser colocada em jogo pelo adversário na sua própria linha de 5 jardas.

## **SEÇÃO 4. Safety**

### **ARTIGO 1. Como Marcar**

É um safety quando:

a. A bola fica morta atrás de uma goal line, com exceção de um passe incompleto dentro da end zone, pela equipe defensora em sua goal line que é responsável por a bola estar lá.

b. Uma penalidade aceita por uma falta deixa a bola sobre ou atrás da goal line da equipe infratora.

### **ARTIGO 2. Depois de um Snap Segurança**

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

## **SEÇÃO 5. Touchback**

### **ARTIGO 1. Quando Declarado**

É um Touchback quando:

a. A bola fica morta por trás de uma gol, com exceção de um passe incompleto dentro da sua end zone, pela equipe atacante em sua goal line é responsável por a bola estar lá.

b. Um jogador de defesa intercepta um passe e o impulso original levá-lo para a sua end zone.

### **ARTIGO 2. Um Snap Depois do Touchback**

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

## **SEÇÃO 1. Faltas de Contato**

### **ARTIGO 1. Iniciando Contato**

- a. Nenhum jogador ou treinador pode entrar em contato com um adversário ou oficial.
- b. Nenhum jogador pode pisar, pular ou subir em outro jogador.
- c. Nenhum jogador pode agarrar outro jogador.
- d. Todos os jogadores têm o direito de lugar. Os oponentes têm de evitar o contato.
- e. O runner é responsável por evitar o contato com os jogadores adversários.
- f. Todos os jogadores de ataque têm o direito de passagem, desde que a bola tenha sido passada ou um corredor cruze a linha de scrimmage. Os jogadores de defesa têm que evitar o contato.
- g. Todos blitzers elegíveis têm o direito de passagem e o jogadores de ataque devem evitar o contato.

Nota: Se não houver nenhum contato, ele ainda poderia ser bloqueado pelo jogador ofensivo.

**PENALIDADE - 10 jardas, aplicada do spot básico. [S38].**

### **ARTIGO 2. Mirando um Adversário**

- a. Mesmo com o direito de passagem, nenhum jogador será alvo de um oponente e ter contato com ele.
- b. Nenhum jogador deve tentar atacar a posse ou tirar a bola do runner.

**PENALIDADE - 10 jardas, aplicada do spot básico. [S38].**

### **ARTIGO 3. Interferência de Jogo**

- a. Nenhum substituto ou treinador pode interferir de alguma forma com a bola, um jogador ou um oficial, enquanto a bola estiver em jogo.

**PENALIDADE - 10 jardas, aplicada do spot básico. [S38].**

- b. A participação de 6 jogadores ou mais é a participação ilegal.

**PENALIDADE - 10 jardas, o spot da falta é a linha de scrimmage, aplicada do spot básico. [S28].**

## **SEÇÃO 2. Faltas Sem Contato**

### **ARTIGO 1. Atos Antidesportivos**

- a. O uso de linguagem abusiva, ameaçar ou, ou gestos obscenos ou se envolver em tais atos que provoquem ou sejam degradantes.

b. Se um jogador não devolver a bola para o próximo ponto, nem deixá-lo perto do local onde a bola tornou-se morta.

**PENALIDADE - 10 jardas, aplicada do spot básico. [S27].**

## **ARTIGO 2. Atos Desleais**

a. Nenhum jogador deve bloquear um adversário.

**PENALIDADE - 5 jardas, aplicada do spot básico. [S43].**

b. Nenhum jogador deve pular ou mergulhar.

**PENALIDADE - 5 jardas, administrar como falta de bola morta [S51].**

c. Nenhum runner deve cometer proteção de flag, esta falta torna a bola morta.

**PENALIDADE - 5 jardas, administrar como falta de bola morta. [S52].**

d. Nenhum jogador deve retirar uma flag de um adversário que não seja o runner ou um oponente ou fingir ser o runner.

**PENALIDADE - 5 jardas, aplicada do spot básico. [S52].**

e. Treinadores e suplentes não podem deixar a área de equipe durante um down.

**PENALIDADE - 5 jardas, spot da falta será a linha de scrimmage. [S27].**

f. Nenhum jogador usando equipamento ilegal ou falta de equipamentos obrigatórios deve ser autorizado a jogar. Um jogador com um sangramento deve deixar o campo.

Os jogadores têm que deixar o campo imediatamente depois de requisitados a fazê-lo por um oficial.

**VIOLAÇÃO - Cobrado timeout [S3]. PENALIDADE - perda de 5 jardas, se não houver timeouts [S21].**

## **SEÇÃO 3. Substituições**

### **ARTIGO 1. Procedimentos de Substituição**

a. Qualquer número de substitutos legais para a equipe de ataque podem entrar no jogo para substituir um jogador depois que a bola está morta e antes que o snap toque a bola.

b. Qualquer número de substitutos legais para a equipe de defesa pode entrar no jogo para substituir um jogador depois que a bola está morta e antes que o snap seja feito.

**PENALIDADE - 5 jardas, o spot de falta é a linha de scrimmage [S19].**

## **SEÇÃO 1. Geral**

### **ARTIGO 1. Faltas Flagrantes**

Uma falta intencional é uma falta que ponha em risco um jogador a lesões e requer a desclassificação. [S47]

### **ARTIGO 2. Táticas Desleais**

Se uma equipe se recusar a jogar ou repetidamente comete faltas que podem ser penalizadas apenas por metade da distância ou de cometer um obviamente ato injusto não especificamente coberto pelas regras, o árbitro pode tomar qualquer ação que considere justa, incluindo a avaliação de uma penalidade, desqualificar um jogador ou treinador, atribuir uma pontuação, ou suspender ou encerrar o jogo.

## **SEÇÃO 2. Penalidades Concluídas**

### **ARTIGO 1. Como e Quando Concluir**

A penalidade é concluída quando ela for aceita, declinada ou cancelada. Qualquer penalidade pode ser declinada por um capitão de equipe ou treinador, mas um jogador desqualificado deve deixar o jogo.

Quando uma falta é cometida, a penalidade deve ser concluída antes que a bola seja declarada pronto para jogar.

Somente os capitães de equipe e treinadores podem fazer as perguntas ao árbitro sobre esclarecimentos da regra.

### **ARTIGO 2. Simultâneo com o Snap**

Uma falta que ocorre simultaneamente com o snap é considerada como ocorrida durante esse down, o spot da falta é a linha de scrimmage.

### **ARTIGO 3. Faltas de Bola Viva Pela Mesma Equipe**

Quando duas ou mais faltas de bola viva pela mesma equipe são relatadas para o árbitro, o árbitro deverá explicar as alternativas de penalidades para o capitão de campo da equipe ofendida, que então pode eleger apenas uma dessas penalidades.

### **ARTIGO 4. Compensação de Faltas**

a. Se ocorrerem faltas de bola vivas por ambas as equipes relatadas para o árbitro, as faltas se compensam e o baixo é repetido.

Exceções:

1. Quando há uma mudança de posse de bola durante um down, e o time que ganhando última posse não tinha cometido a falta antes ter ganhado a mesma, ele pode declinar a compensação e, assim, manter a posse após a conclusão da penalidade para a sua falta.

2. Quando uma falta de bola viva é administrada como uma falta de bola morta, ela não compensa e é executada em ordem de ocorrência.

b. Quando há uma mudança de posse de bola durante um down, e o time que ganhou posse cometeu a falta antes de ter ganhado a posse, a falta é compensada e down é repetido.

### **ARTIGO 5. Faltas de Bola Morta**

Penalidades por faltas de bolas mortas são administradas separadamente e em ordem de ocorrência.

### **ARTIGO 6. Faltas no Intervalo**

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

## **SEÇÃO 3. Procedimentos de Execução**

### **ARTIGO 1. Spots Básico**

O local de aplicação de uma falta de bola viva é o local da falta.

Exceções:

Exceções:

1. Para faltas ofensivas atrás da linha de scrimmage, o spot básico é o local da falta.
2. Para faltas defensivas quando o spot da bola morta é além da linha de scrimmage, o spot básico é o local de bola morta.
3. Para faltas depois de uma mudança de posse o spot básico será o ponto de bola morta. Só se a falta ocorrer na última corrida da equipe que perdeu a posse e atrás do spot da bola Morta, o spot básico é o local da falta.

### **ARTIGO 2. Procedimentos**

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

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

Faltas de bola morta por ambas às equipes são compensadas e conta-se o down. Faltas durante ou após um touchdown ou Try:

1. Faltas pela equipe que não pontuou durante um touchdown, executada no try.
2. Faltas após um touchdown e antes que a bola está pronta para jogar na tentativa, executada no try.
3. Faltas pela equipe que não pontuou durante um try, serão aplicadas sobre o snap seguinte,
4. Faltas após um try, aplicada no próximo snap.

### ARTIGO 3. Execução de Meia Distância

Nenhuma distância de penalidade, incluindo tries, deve ultrapassar a metade da distância do local de execução para a da goal line da equipe infratora.

#### Filosofia da Execução

Faltas técnicas são aplicadas na linha de scrimmage.

*Illegal snap, delay of game (a bola fica morta).*

*Delay of pass, illegal touch, encroachment, false start, illegal motion, illegal run play, offside, disconcerting signals, illegal blitz, illegal blitzer signal, side line interference, illegal substitution.*

Faltas do runner que mantem a bola vai fazer a bola morta e a penalidade é aplicada a partir do spot de bola morta.

*Jumping, diving, Proteção de Flag, illegal kick.*

Passes ilegais (para frente e para trás) não tornam a bola morta para permitir a defesa de uma interceptação, mas incluem uma perda de down para evitar manter um down por uma falta.

Faltas durante o jogo será aplicada a partir do spot básico.

*Illegal handoff, illegal forward pass, illegal backward pass, blocking, illegal flag pull, illegal contact, targeting, game interference, illegal participation, unsportsmanlike.*

O ponto básico é um 2 e 1 princípio das piores local. Para faltas ofensivas que significa a pior escolha entre a linha de scrimmage e o spot de falta. Para faltas defesa que significa a pior opção entre local da bola morta e linha de scrimmage.

Faltas de bola viva por ambas as equipes durante uma jogada será compensado e o down será repetido.

Faltas antes de uma mudança de posse a partir da última equipe em posse irá compensar a jogada e o down será repetido

("Princípio de mãos sujas").

Faltas após uma mudança de posse será aplicada a partir do spot da bola morta, o pior ponto entre local bola de falta e morto será usado apenas na última corrida ("princípio mãos limpas").

Interferência Ofensiva de Passe é aplicada a partir da linha de scrimmage e inclui uma perda de down.

Interferência Defensiva da Passe é no local da falta e inclui um first down automático.

## **SEÇÃO 1. Deveres Gerais**

### **ARTIGO 1. Jurisdição dos Oficiais**

A Jurisdição dos Oficiais começa com o coin toss e termina quando o referee declara a pontuação final. [S14]

### **ARTIGO 2. Número de Oficiais**

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

### **ARTIGO 3. Responsabilidades**

a. Cada oficial é responsável por saber o número do down, concessão de timeout, declarar a bola morta, determinar pontuações, determinar faltas, através de sinais adequados, e dominar as regras de jogo.

b. Todos os oficiais são responsáveis pelas decisões que envolvam a aplicação de uma regra, a sua interpretação ou execução.

c. Cada oficial deve atirar um marcador e marcar cada falta que ele observa.

d. Cada oficial tem funções específicas, descritas no Manual de Oficiais de Flag Football mas tem competência em matéria de igualdade no julgamento.

e. Todos oficiais deverão usar uniformes e equipamentos previstos no Manual Oficiais de Flag Football.

## **SEÇÃO 2. Referee (R)**

### **ARTIGO 1. Posição**

A posição inicial do árbitro é atrás e ao lado do backfield ofensivo.

No grupo com 2 oficiais, o árbitro se posiciona e trabalha como um juiz de linha.

### **ARTIGO 2. Responsabilidades Básicas**

a. O referee tem a supervisão geral e o controle do jogo é a única autoridade para a pontuação e as suas decisões em regras e outros assuntos relacionados ao jogo são definitivas.

b. O referee inspeciona o campo de jogo e relatórios de irregularidades à gestão do jogo, treinadores e outros oficiais.

c. O referee tem jurisdição sobre o equipamento do jogador.

d. O referee deve indicar que a bola está pronta para jogar e deve direcionar que o relógio comece para o snap. O referee deve contar os 25 segundos, contar o número de timeouts pedidos, conceder novas séries de downs e administrar as penalidades.

e. O referee deve administrar sanções, sendo certo que ambos os capitães entenderam o processo e o resultado.

f. O referee deverá observar a posição relativa da bola para determinar se uma nova série de downs é atribuída.

g. O referee é responsável pelo número de timeouts solicitados por cada equipe, e notificará o capitão de campo e ao treinador que a equipe utilizar o seu limite de timeouts de uma metade.

h. O referee deve notificar ambos os treinadores de quaisquer desqualificações.

i. O referee vai contar o número de jogadores ofensivos.

j. Após o snap, o referee determina a legalidade da jogada atrás da linha de scrimmage em torno da bola.

O referee é responsável pela cobertura do quarterback.

## **SEÇÃO 4. Linesman (LM)**

### **ARTIGO 1. Posição**

A posição inicial do linesman é na linha de scrimmage na side line com o marcador de down.

### **ARTIGO 2. Responsabilidades Básicas**

a. O linesman é responsável pela operação do down. Ele instrui um assistente que utilize o marcador de down fora da side line oposta à cabine de imprensa. O indicador de down marca a posição da bola.

b. O linesman vai contar o número de jogadores ofensivos e a contagem dos downs.

c. O linesman tem jurisdição sobre a linha de scrimmage e sua side line.

d. Quando a bola passa a linha de scrimmage em seu lado do campo, o linesman determina a legalidade da situação em torno da bola.

O linesman indica o máximo avanço no seu lado para o referee e continua contagem dos downs.

## **SEÇÃO 5. Field Judge (FJ)**

### **ARTIGO 1. Posição**

A posição inicial do field judge é de 7 jardas da linha de scrimmage na side line oposta do marcador de down.

### **ARTIGO 2. Responsabilidades Básicas**

a. O field judge é responsável por cronometrar o jogo ou supervisionar o operador do cronômetro de jogo.

b. O field judge vai contar o número de jogadores defensivos.

c. O field judge tem jurisdição sobre sua side line.

d. Quando a bola passa a linha de scrimmage em seu lado do campo, o field judge determina a legalidade da situação em torno da bola.

O field judge indica o máximo avanço no seu lado para o referee.

## **SEÇÃO 8. Back Judge (BJ)**

### **ARTIGO 1. Posição**

A posição inicial back judge é de 7 jardas da linha de scrimmage na side line do marcador de down.

### **ARTIGO 2. Responsabilidades Básicas**

a. O back judge (numa equipe com 4 homens) é responsável por cronometrar o jogo ou supervisionar o operador do cronômetro de jogo.

b. O back judge conta o número de jogadores defensivos.

c. O back judge observa recebedores nas rotas profundas e observa os em passes longos e o status da bola na sua área.





















O back judge indica o máximo avanço em jogadas profundas para o referee.

## Resumo das Penalidades

LEGENDA: "O" refere-se ao número do sinal da arbitragem; "R-S-A" é regra, seção e artigo e E se refere ao spot .

	O	R-S-A	E
<b>FIRST DOWN AUTOMÁTICO (FDA)</b>			
Interferência de Passe Defensiva (no local da falta) .....	33	7-3-3	SF
<b>PERDA DE DOWN (PDD)</b>			
Atraso de Passe .....	21	7-1-3	SL
Toque Ilegal .....	9	7-2-4	SL
Passe Ilegal Para Trás (também 5 jardas) .....	35	7-2-1	SB
Passe Ilegal para Frente (também 5 jardas) .....	35	7-3-2	SB
Interferência de Passe Ofensiva (também 10 jardas) .....	33	7-3-3	SL
<b>PERDA DE 5 JARDAS</b>			
Chute Ilegal .....	19	6-1-1	DB
Snap Ilegal .....	19	7-1-1	DB
Atraso de Jogo .....	21	7-1-1	DB
Snap Ilegal .....	21	7-1-2	DB
Saída Falsa .....	19	7-1-3	SL
Encroachment .....	19	7-1-3	SL
Motion Ilegal .....	19	7-1-3	SL
Jogada de Corrida Ilegal .....	19	7-1-3	SL
Offside .....	18	7-1-4	SL
Sinais Desconcertantes .....	18	7-1-4	SL
Blitz Ilegal .....	18	7-1-4	SL
Sinal Ilegal de Blitz .....	18	7-1-4	SL
Handoff Ilegal .....	19	7-1-5	BS
Passe ilegal para Trás (também PDD) .....	35	7-2-1	BS
Passe Ilegal para Frente (também PDD) .....	35	7-3-2	BS
Bloqueio .....	43	9-2-2	BS
Pular ou Mergulhar .....	51	9-2-2	DB
Proteção de Flag .....	52	9-2-2	DB
Retirada Ilegal de Flag .....	52	9-2-2	BS
Interferência na Side Line .....	27	9-2-2	SL
Substituição Ilegal .....	19	9-3-1	SL
<b>PERDA DE 10 JARDAS</b>			
Interferência de Passe Ofensiva (também PDD) .....	33	7-3-3	SL
Contato Ilegal .....	38	9-1-1	BS
Mirar o Adversário .....	38	9-1-2	BS
Interferência de Jogo .....	38	9-1-3	BS
Participação Ilegal .....	28	9-1-3	BS
Conduta Antidesportiva .....	27	9-2-1	BS
<b>TIMEOUT COBRADO</b>			
Jogador com uso de equipamento ilegal, não deixando o campo .....	3	9-3-2	DB
Jogador com a falta de equipamentos obrigatórios não deixando o campo .....	3	9-3-2	DB
Jogador com sangramento não deixando o campo .....	3	9-3-2	DB
<b>PERDA DA METADE DA DISTÂNCIA</b>			
Se a distância da penalidade for superior a da metade da distância da goal line .	-	10-2-3	

## Sinais da Arbitragem de Flag Football

<p><b>S1</b></p>  <p><b>Bola Pronta Para Jogar</b></p>	<p><b>S2</b></p>  <p><b>Timeout</b></p>	<p><b>S3</b></p>  <p><b>Touchdown</b></p>	<p><b>S4</b></p>  <p><b>Safety</b></p>
<p><b>S8</b></p>  <p><b>First Down</b></p>	<p><b>S9</b></p>  <p><b>Perda de Down</b></p>	<p><b>S10</b></p>  <p><b>Passe Incompleto</b></p>	<p><b>S 14</b></p>  <p><b>Final de Período</b></p>
<p><b>S18</b></p>  <p><b>Offside Blitz Ilegal</b></p>	<p><b>S19</b></p>  <p><b>False Start Procedimento Ilegal</b></p>	<p><b>S21</b></p>  <p><b>Atraso de Jogo Atraso de Passe</b></p>	<p><b>S27</b></p>  <p><b>Conduta Antidesportiva</b></p>
<p><b>S28</b></p>  <p><b>Participação Ilegal</b></p>	<p><b>S33</b></p>  <p><b>Interferência de Passe</b></p>	<p><b>S35</b></p>  <p><b>Passe Ilegal para Frente Passe Ilegal para Trás</b></p>	<p><b>S38</b></p>  <p><b>Contato Ilegal</b></p>
<p><b>S43</b></p>  <p><b>Bloqueio Ilegal</b></p>	<p><b>S47</b></p>  <p><b>Desqualificação</b></p>	<p><b>S51</b></p>  <p><b>Pulo Mergulho</b></p>	<p><b>S52</b></p>  <p><b>Proteção de Flag Retirada Ilegal de Flag</b></p>

---

## interpretações

---

A interpretação de regra, ou da decisão aprovada (AR), é uma decisão oficial sobre uma declaração de fatos. Ela serve para ilustrar o espírito e a aplicação da regra.

### **AR 1-3-2 Equipamento Ilegal**

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

JULGAMENTO: O equipamento ilegal. Esse tipo de calça ou saia não é necessário para jogar. É óbvio, que os jogadores tentando para ganhar uma vantagem.

### **AR 5-1-1 Nova Série**

I. 2ª para o meio na linha 19 jardas, a corrida é parada na linha média. A bola está colocada com seu nariz entre 1 e 4 polegadas para o meio.

JULGAMENTO: Não é primeiro down, no meio do campo de jogo está no meio da linha média. Pode a bola chegar a 3 polegadas do meio, será um first down.

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

JULGAMENTO: 2ª para o goal na linha de 23 jardas da equipe A, sem novo primeiro down possível.

Próxima jogada: Equipe A conclui um passe para linha 13 jardas da equipe B.

JULGAMENTO: 3ª para o goal na linha de 13 jardas de B, nenhuma nova série será atribuída.

### **AR 7-1-4 Blitz**

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

JULGAMENTO: Falta por sinal ilegal de blitz.

Tente informar o jogador antes do snap com: "O número 46 está apenas a 6 jardas de distância da linha de scrimmage." Se o jogador está ajustando sua posição antes do snap, não haverá penalidade.

Se o jogador for para uma blitz sem ajuste, ele não tem nenhum DdP para o quarterback, e é uma penalidade.

II. Um jogador de defesa, situado a 7 jardas de distância da linha de scrimmage, levanta a mão para um split de um segundo ou levanta sua mão antes do snapper tocar a bola ou levanta a mão apenas ao nível do ombro.

JULGAMENTO: É um sinal inválido (R 2-2-6). Se o jogador fizer à blitz, ele não tem nenhum DdP para o quarterback, mas não é uma penalidade.

Informe o jogador antes do próximo down para dar um sinal claro.

III. 3 blitzers ou mais está dando um sinal claro para ter o DpP.

JULGAMENTO: Falta por sinal ilegal de blitz. Nenhum blitzter vai ter o DpP.

### **AR 7-2-3 Passe para Trás**

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

JULGAMENTO: Não há penalidade, mas é um safety.

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

JULGAMENTO: Não há penalidade. Próxima jogada 3 para o meio na linha 1 jarda.

### **AR 7-3-1 Passe para Frente**

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

JULGAMENTO: Não há penalidade, não há Intencional Ground no Flag. Próxima jogada 3ª para o meio na linha 3 jardas.

II. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança um passe alto para trás da linha de scrimmage e recebe seu próprio passe e concluiu a 10 jardas.

JULGAMENTO: Penalidade de toque de ilegal, o quarterback pode pegar o seu próprio passe somente depois que outro jogador tenha tocado (R 7-2-4). Próximo jogada 3ª para o meio na linha de 7 jardas.

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

JULGAMENTO: Não há penalidade para o toque de ilegal, o quarterback pode avançar com a bola (R 7-2-4).

IV. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback faz o scramble para evitar o blitzer corre para a linha de 10 jardas e lança um passe completo para a linha de 21 jardas

JULGAMENTO: Penalidade por Passe Ilegal para Frente, 5 jardas da linha de scrimmage e PDD. Tecnicamente, há uma segunda penalidade de corrida ilegal, mas com a jardagem é mesma do mesmo local sem PDD não é uma boa opção para a defesa (R 7-1-3).

V. Dois jogadores adversários disputam a posse de um passe, enquanto ambos estão no ar, e ambos os jogadores voltam ao chão dentro de campo.

JULGAMENTO: Recepção simultânea, a bola é concedida à equipe que fez o passe (R 2-10-3).

VI. Um Airbone recebe uma passe. Ele agarra a bola com firmeza nas mãos, e como ele está retornando para o chão, o nariz da bola toca no chão antes de qualquer parte de seu corpo. Ele mantém o firme controle da bola e ela não fica solta, o jogador bate no chão em campo.

JULGAMENTO: Passe completo.

VII. Um Airbone recebe uma passe. Ele agarra a bola com firmeza nas mãos e qualquer parte de seu corpo toca o chão em campo. Imediatamente após bater no chão, a bola fica solta e, em um segundo esforço o recebedor ainda em campo retoma o controle da bola.

JULGAMENTO: Passe completo.

VIII. Um Airbone recebe uma passe. Ele agarra a bola com firmeza nas mãos e a bola ou qualquer parte de seu corpo toca o chão em campo. Imediatamente após bater no chão, a bola se soltar e toca o chão.

JULGAMENTO: Passe incompleto. Um Airbone deve manter o controle da bola, até chegar ao chão no processo de completar uma recepção.

### **AR 8-3-2 Penalidade em um Try**

I. Em um try de 1 ponto há uma penalidade aceita a tentativa será repetida a partir da linha de 7 jardas.

JULGAMENTO: O ataque pode fazer uma jogada de passe ou corrida para 1 ponto.

II. Em uma tentativa de 2 pontos há uma penalidade aceita a tentativa será repetida a partir da linha 7 jardas.

JULGAMENTO: O ataque pode fazer uma jogada de passe ou corrida para 2 pontos.

III. Em uma tentativa de 1 ponto há uma penalidade aceita a tentativa será repetida a partir da linha 2,5 jardas.

JULGAMENTO: O ataque pode fazer só uma jogada de passe para 1 ponto.

IV. Em uma tentativa de 2 pontos há uma penalidade aceita a tentativa será repetida a partir da linha 2,5 jardas.

JULGAMENTO: O ataque pode fazer só uma jogada de passe para 2 pontos.

### **AR 8-4-1 Safety**

I. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. Um blitzer agarra as calças do quarterback atrás da linha de scrimmage. O quarterback lança um passe para frente incompleto.

JULGAMENTO: Penalidade por holding na linha de 7 jardas. Próxima jogada 2ª para o meio da linha de 17 jardas.

II. 2ª para o meio na linha de 17 jardas. O quarterback segura a bola na frente da flag, o defensor tenta puxá-la. O defensor erra a flag e, em seguida, o quaterbackr lança um passe completo para 14 jardas.

JULGAMENTO: Penalidade por proteção de flag tornando a bola morta, safety.

### **AR 9-1-1 Direto de Lugar, Direito de Passagem**

I. Um jogador da defesa que está alinhado perto da linha de scrimmage na frente ou ao lado de um recebedor (man coverage).

JULGAMENTO: O recebedor tem de evitar o contato nos primeiros passos, porque o defensor tem o DdL. Quando o defensor começa a se mover, ele perde o DdL e tem que dar ao ataque a rota de passe.

II. Um jogador da defesa que está alinhado perto da linha de scrimmage na frente de um recebedor. No snap ele move imediatamente para dentro e colide com o recebedor que também vai para o meio.

JULGAMENTO: Contato ilegal da defesa. Como ele mudou, ele perdeu o DdL e é responsável pela colisão. O recebedor tem que evitar o lugar onde está o defensor, mas não pode antecipar para onde a defesa irá se mover.

III. Um jogador de defesa está visando o quarterback. Um jogador de ataque está correndo e cruzando o campo atingindo-o pelas costas propositalmente.

JULGAMENTO: Mirar o Adversário ofensivo. Mesmo com o direito de passagem, não é permitido ao ataque mirar e acertar um oponente. (R 9-1-2)

IV. Um jogador de defesa cerca o runner em direção à linha lateral. O jogador tenta ficar em campo, mantendo o sua linha e tem contato com o defensor.

JULGAMENTO: Contato ilegal runner. O runner tem que evitar o contato, ele não tem RdP.

V. Dois jogadores de defesa espremer o runner entre eles. O jogador tenta acertar o gap entre os dois defensores e tem contato com o(s) defensor(es).

JULGAMENTO: Contato ilegal do runner. O runner tem de evitar o contato, mesmo quando isso para a jogada.

### **AR 9-1-1 Blitzzer**

I. Após o snap um blitzzer, que deu um sinal claro, está em corrida rápida em direção ao quarterback e um recebedor em rota tem que correr em direção a ele.

JULGAMENTO: Não há penalidade. Um recebedor tem que dar ao blitzzer o DdP. Se não tivesse nenhum sinal do blitzzer, seria uma falta de defesa por bloqueio.

II. Após o snap um blitzzer, que deu um sinal claro, está em corrida rápida em direção ao quarterback e um recebedor em rota está bloqueando ou tendo contato com ele.

JULGAMENTO: Penalidade por bloqueio (5 jardas) ou contato ilegal (10 jardas) contra o ataque. Os jogadores de ataque tem que calcular a linha do(s) blitzzer(es).

III. Após o snap um blitzzer, que deu um sinal claro, está correndo lentamente em direção ao quarterback e um recebedor em rota tinha corrido em direção a ele ou teve contato com ele.

JULGAMENTO: Penalidade por bloqueio contra a defesa. O blitzzer tem a linha apenas se ele corre rapidamente (R 2-2-6), os jogadores de ataque têm de ter a oportunidade de calcular a linha do(s) blitzzer(es).

IV. Um blitzzer, que deu um sinal claro, está correndo em direção ao quarterback e como o quarteback começa a rolar para fora o blitzzer muda sua direção.

JULGAMENTO: O blitzzer está perdendo o DdP quando ele está mudando a direção. Ele tem que tomar cuidado para não bloquear um recebedor depois ele mudou sua linha de corrida.

V. Um blitzzer, que deu um sinal claro, está correndo para a snapper ainda de pé.

JULGAMENTO: Penalidade por mirar um adversário (10 jardas) contra a defesa. O DdL vale mais do que o DdP (R 2-13-2).

VI. Um blitzzer, que deu um sinal claro, está correndo em direção à linha scrimmage, mas para antes que ele atravessa.

JULGAMENTO: Não há penalidade. O blitzer não deve cruzar a linha de scrimmage, mas ele perde o DdP quando para e tem que evitar os jogadores de ataque depois.

VII. Um recebedor está cruzando a linha do blitzer, que deu um sinal claro. O blitzer tenta evitar o contato, mas ainda corre para o recebedor.

JULGAMENTO: Penalidade por contato ilegal (10 jardas) contra o ataque.

VIII. Um recebedor está cruzando a linha do blitzer, que deu um sinal claro. O blitzer não tenta evitar o contato e corre para o recebedor.

JULGAMENTO: Penalidade de bloqueio (5 jardas) contra o ataque e penalidade por mirar adversário (10 jardas) contra a defesa, as faltas se compensam.

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

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

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

JULGAMENTO: Penalidade de defesa por contato ilegal.

XI. O blitzer para quando o quarterback lança a bola, no movimento natural do passe com um passo à frente traz o quarterback para o contato com o blitzer.

JULGAMENTO: Não há penalidades para o contato, ambos os jogadores estão em pé e têm DdL.

XII. O Blitzer pula direto no ar, quando o quarterback começa a soltar a bola, o quarterback dá 3 passos para frente depois de ter lançado e toca o blitzer.

JULGAMENTO: Penalidade por contato ilegal. O blitzer tem o DdL mesmo se ele pula. Se o impulso do salto levasse o blitzer para o quarterback, que seria uma falta de defesa.

XIII. O blitzer avança para desviar a bola quando o quarterback começa a soltar a bola e toca a bola antes ela deixe a mão do quarterback e toca no braço do mesmo depois que a bola saiu de sua mão.

JULGAMENTO: Penalidade por mirar adversário, porque o ponto de ataque era a posse da bola de um runner (R 9-1-2).

### **AR 9-2-2 Retirada da Flag**

I. Um runner está balançando as mãos perto de seus quadris quando um defensor tenta retirar sua flag. Não há contato, mas o defensor não consegue retirar a flag.

JULGAMENTO: Penalidade por proteção de flag. Não existindo contato há uma desvantagem da defesa, uma mão (ou bola) sendo balançada na frente da flag tornar mais difícil alcançá-la.

II. Um corredor está balançando as mãos perto de seus quadris quando um defensor muito tenta desesperadamente retirar sua flag. Não há nenhum contato e o defensor erra a flag por muito.

JULGAMENTO: Não há penalidade. Não houve uma tentativa séria de retirada da flag do runner.

III. Um runner está correndo para um defensor e antes de se encontrarem, ele dobra o corpo para frente.

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

IV. Um runner está correndo para um defensor e um pouco antes de encontrá-lo ele estica a bola para obter uma jarda extra para não ter sua flag retirada.

JULGAMENTO: Penalidade por proteção de flag. O defensor tem que evitar a bola o que torna mais difícil para ele.

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

JULGAMENTO: Não há penalidade. Para retirar a flag esse movimento não fez diferença para o defensor.

VI. Um blitzer retira a flag do quarterback apenas poucos segundos após a bola ter sido lançada.

JULGAMENTO: Não há penalidade por retirada ilegal de flag. A defesa tem o direito de uma tentativa real.

VII. Após o quarterback ter lançado a bola, o blitzer contínua a corrida e retira a flag.

JULGAMENTO: Penalidade por retirada ilegal de flag. Isso desativa o quarterback para correr com a bola, se ele for buscá-la de volta em uma trick play.

VIII. O defensor retira a flag no exato momento em que o recebedor toca a bola, mas ele perde o controle da bola e faz a recepção em uma segunda tentativa.

JULGAMENTO: Não há penalidade por retirada ilegal de flag. O defensor pode esperar a conclusão, o que torna o recebedor um runner, e não precisa esperar a recepção.

### **AR 10-2-4 Compensação de faltas**

I. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança um passe completo ou interceptção para a linha de 15 jardas. Antes da recepção o snapper bloqueia o blitzer na linha de 10 jardas e um defensor bloqueia um recebedor na linha de 20 jardas.

JULGAMENTO: Compensação de faltas, o down vai ser repetido.

II. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança uma interceptação na linha de 15 jardas que é retornada para a linha de 6 jardas. Antes da recepção o snapper bloqueia o blitzer na linha de 10 jardas e no retorno o blitzer bloqueia o snapper na linha de 12 jardas.

JULGAMENTO: A defesa pode declinar a falta de ataque e manter a bola. Aplicação do spot básico, 1ª para o goal na linha de 17 jardas.

III. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança um passe que é interceptado na linha de 15 jardas retornado para

a linha de 6 jardas. Antes da recepção o defensor bloqueia um recebedor na linha de 10 jardas.

Decisão: A falta será compensada na jogada, o down será repetido.

## **AR 10-3-1 Spot Básico na Aplicação de Faltas Ofensivas**

I. 2ª para o meio na linha de 7jardas. O quarterback recua para dentro da end zone e é sackado na end zone. O snapper bloqueia o blitzter na linha de 10 jardas.

JULGAMENTO: o spot básico é a linha de scrimmage, aplicadas a partir da linha de 7 jardas. 2ª para o meio na linha de 3,5-m. Declínio será um safety.

II. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O zagueiro recua para a linha de 1 jarda e é sackado na linha de 1 jarda. O snapper bloqueia o blitzter na end zone.

JULGAMENTO: Spot básico é o local da falta, executada na end zone, safety. Declínio será 3ª para o meio na de 1 jarda.

III. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a linha de 1 jarda e é sackado na linha de 1 jarda. O snapper bloqueia o blitzter na linha de 5 jardas.

JULGAMENTO: O spot básico é o local da falta, aplicado a partir da linha de 5 jardas. 2ª para o meio na linha de 2,5-m. Declínio será 3ª para o meio na linha de 1 jarda.

IV. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a linha de 1 jarda e o passe é completo na linha de 15 jardas. O snapper bloqueia o blitzter na linha de 5 jardas.

JULGAMENTO: Spot básico é o local da falta, aplicada da linha de 5 jardas. 2ª para o meio na linha de 2,5 jardas . Declínio será 3ª para o meio na linha de 15 jardas.

V. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a linha de 1 jarda e o passe é completo na linha de 15-jardas. O snapper bloqueia um defensor na linha de 20 jardas.

JULGAMENTO: Spot básico é a linha de scrimmage, aplicada a partir da linha de 7 jardas. 2ª para o meio na linha de 3,5 jardas. Declínio será 3ª para o meio na linha de 15 jardas.

VI. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a linha de 1 jarda e o passe é completo e o ataque marca um touchdown. O snapper bloqueia um defensor na end zone adversária.

JULGAMENTO: Spot básico é a linha de scrimmage, aplicada a partir da linha de 7 jardas. 2ª para o meio na linha de 3,5 jardas.

VII. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a linha de 1 jarda e o passe é incompleto. O snapper o blitzter na linha de 5 jardas.

JULGAMENTO: Spot básico é o local da falta, aplicada na linha de 5 jardas. 2ª para o meio na linha de 2,5 jardas. Declínio será 3ª para o meio na linha de 7 jardas.

VIII. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a linha de 1 jarda e o passe é incompleto. O snapper bloqueia o blitzter na linha de 10 jardas.

JULGAMENTO: Spot básico é a linha de scrimmage, aplicada na linha de 7 jardas. 2ª para o meio na linha de 3,5 jardas. Declínio será 3ª para o meio na linha de 7 jardas.

## **AR 10-3-1 Spot Básico na Aplicação de Faltas Defensivas**

I. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a end zone e é sackado. Um defensor bloqueia o snapper na linha de 10 jardas.

JULGAMENTO: Spot Básico é a linha de scrimmage, aplicada a partir da linha 7 jardas. 2ª para o meio na linha de 12 jardas.

II. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a linha de 1 jarda e é sackado na linha de 1 jarda. Um defensor bloqueia o snapper na linha de 5 jardas.

JULGAMENTO: Spot básico é a linha de scrimmage, aplicada a partir da linha de 7 jardas. 2ª para o meio na linha de 12 jardas.

III. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a linha de 1 jarda e o passe é completo na linha de 15 jardas. O defensor bloqueia o snapper em uma rota na end zone.

JULGAMENTO: Spot básico é o local de bola morta, aplicada partir da linha de 15 jardas. 2ª para o meio na linha de 20 jardas.

IV. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a linha de 1 jarda e o passe é completo na linha de 15 jardas. O defensor bloqueia um recebedor na linha de 20 jardas.

JULGAMENTO: Spot básico é o local de bola morta, aplicada partir da linha de 15 jardas. 2ª para o meio na linha de 20 jardas.

V. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a linha de 1 jarda e o passe é completo e o ataque marca um touchdown. Um defensor bloqueia um snapper na linha de 10 jardas.

JULGAMENTO: Spot básico é o local de bola morta (goal line adversária), aplicada sobre o try, e contando a pontuação.

VI. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback recua para a linha 1 de jarda e o passe é incompleto. Um defensor bloqueia o snapper na linha de 10 jardas.

JULGAMENTO: Spot básico é a linha de scrimmage, aplicada a partir da linha 7 jardas. 2ª para o meio na linha de 12 jardas.

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

JULGAMENTO: Penalidade por contato ilegal (holding) aplicada a partir da linha de 12 jardas. Próxima jogada 2ª para o meio na linha 22 jardas.

VIII. 2ª para o meio na linha de 7 jarda. Um defensor agarra a calça do runner na linha de 12 jardas e corrida é interrompida na linha de 17 jardas.

JULGAMENTO: Penalidade por contato ilegal (holding) aplicada a partir da linha 17 jardas. Próxima jogada 1ª para o goal na linha de 23 jardas do time B.

### **AR 10-3-1 Spot Básico para Aplicações em Troca de Posses**

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

JULGAMENTO: Spot básico é o local de bola morta, aplicada a partir da linha de 12 jarda. 1ª para o goal na linha de 6 jardas.

II. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 jardas e o retorno termina na linha de 12 jardas. Após a mudança de posse, o snapper comete um contato ilegal em um companheiro de equipe do retornador na linha de 10 jardas.

JULGAMENTO: Spot básico é o local de bola morta, aplicada a partir da linha de 12 jarda. 1ª para o goal na linha de 6 jardas.

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

JULGAMENTO: Spot básico é o local da falta, aplicada a partir da linha de 18 jardas. 1ª para o goal na linha de 23 jardas.

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

JULGAMENTO: Spot básico é o local de bola morta, executada a partir da linha de 12 jardas. 1ª para o goal na linha de 17 jardas.

V. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 jarda e o retornador

sofre um fumble na linha de 12 jardas, o snapper pega a bola e corre para a linha de 20 jardas. Após a primeira mudança de posse, um companheiro de equipe do snapper segura o retornador na linha de 18 jardas.

JULGAMENTO: A falta se compensa na jogada, o down será repetido (R 10-2-4). 2ª para o meio na linha de 7 jardas.

VI. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O quarterback lança uma interceptação na linha de 21 jarda e o retornador

sofre um fumble na linha de 12 jardas, o snapper pega a bola e corre para a linha de 20 jardas. Após a segunda mudança de posse, um companheiro de equipe do snapper bloqueia um adversário na linha de 18 jardas.

JULGAMENTO: Spot básico é o local da falta, aplicada a partir da linha de 18 jardas. 1ª para o meio na linha de 13 jardas.

### **AR 10-3-3 Aplicação de Meia Distância**

I. 2ª para o meio na linha de 7 jardas. O ataque comete um false start.

JULGAMENTO: Penalidade aplicada a partir da linha de 7 jardas. 2ª para o meio na linha de 3,5 jardas.

II. 3ª para o goal na linha de 9 jardas. A defesa comete um offside.

JULGAMENTO: Penalidade aplicada a partir da linha de 9 jardas. 3ª para o goal na linha de 4,5 jardas.