



LIVRO DE REGRAS DO CAMPEONATO PAULISTA DE FLAG 8x8 – 2017

APFA – ASSOCIAÇÃO PRÓ-FUTEBOL AMERICANO



EDIÇÃO E COMPATIBILIZAÇÃO: ASSOCIAÇÃO PAULISTA DE ÁRBITROS E
ESTATÍSTICOS DE FUTEBOL AMERICANO – APAEEFA

MUDANÇAS DE REGRA PARA 2017

MUDANÇAS	REFERÊNCIA
Inclusão de flag dobrada em atitudes antidesportivas	9.3.1.d)
Explicitação de regra em fake field goal	6.2.5 e 2.17.4
Inclusão de desclassificação na ocorrência da segunda atitude antidesportiva	SEÇÃO 9.3
Alteração no texto de tempo extra	SEÇÃO 3.5
Inclusão de artigo sobre faltas em try	8.4.5
Alteração em pulo	7.2.7

SUMÁRIO

REGRA 1	JOGO E CAMPO	1
REGRA 2	DEFINIÇÕES.....	6
REGRA 3	PERÍODOS E TEMPO	19
REGRA 4	BOLA MORTA, FORA DE CAMPO	24
REGRA 5	SÉRIES DE DESCIDAS, LINHA NECESSÁRIA	25
REGRA 6	CHUTES	27
REGRA 7	DINÂMICA DE JOGO	31
REGRA 8	PONTUAÇÃO.....	41
REGRA 9	CONDUTA DOS JOGADORES.....	46
REGRA 10	APLICAÇÃO DE PENALIDADES.....	52
	SUMÁRIO DE PENALIDADES.....	58
	SINAIS DE ARBITRAGEM	60

REGRA 1 JOGO E CAMPO

SEÇÃO 1.1 PROVISÕES GERAIS

1.1.1 O jogo deve ser jogado por 2 (dois) times com 8 (oito) jogadores cada. Um time deve ter, no mínimo, 8 (oito) jogadores em campo para participar da partida.

1.1.2 Estão sujeitos às regras todos na área de time: jogadores, substitutos, jogadores substituídos, técnicos, treinadores e qualquer pessoa afiliado às equipes ou envolvidas na partida.

1.1.3 Cada time deve designar até 3 (três) capitães – ataque, defesa e especialistas – e sua comissão técnica, que serão responsáveis pelas decisões pelo time.

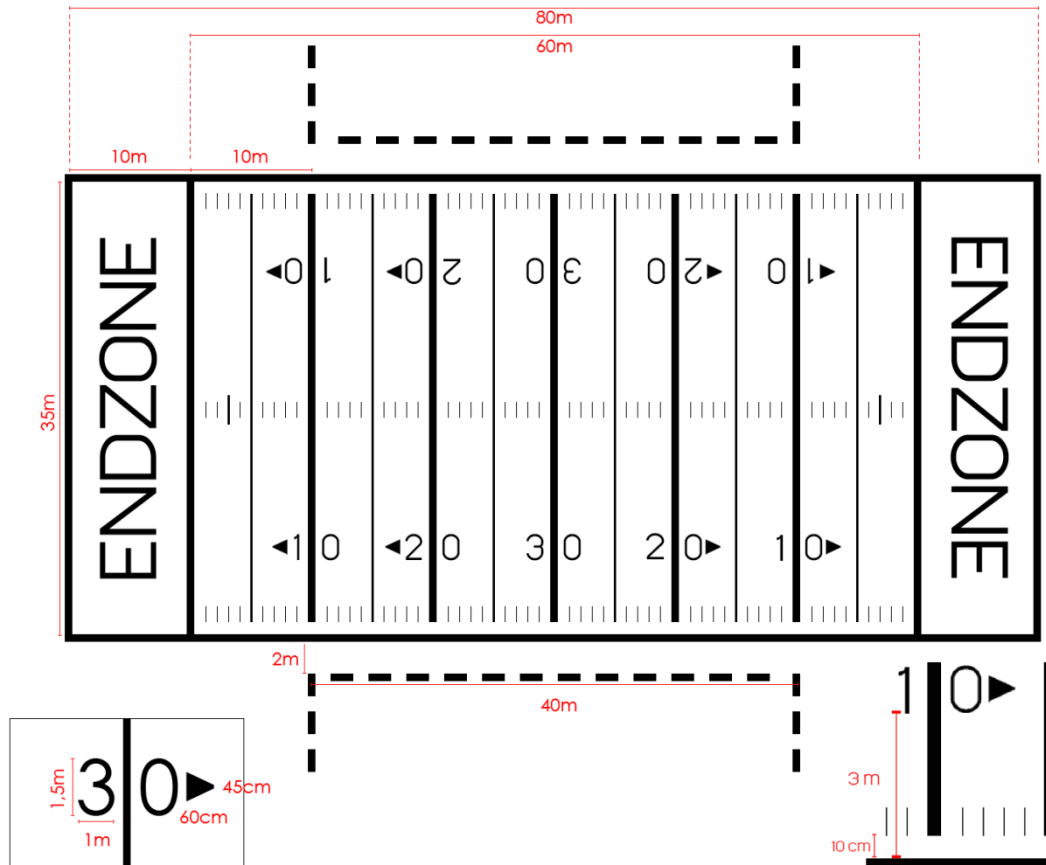
SEÇÃO 1.2 DIMENSÕES

1.2.1 O campo deve ser uma área retangular com dimensões, linhas, zonas e gols com as seguintes especificações:

- a) Comprimento: 80 metros.
- b) Largura: 35 metros.
- c) As endzones deverão ter 10 metros cada.
- d) As linhas de campo deverão ser pintadas a cada 5 metros e sempre distanciadas 10 cm da linha lateral.
- e) Todas as linhas deverão ser feitas com 10 cm de largura, com exceção das linhas laterais e de fundo, que poderão ter entre 10 e 20 cm.
- f) As hashmarks laterais terão 60 cm de comprimento e se distanciarão 10 centímetros linhas laterais. As hashmarks centrais terão o mesmo comprimento (60 cm) e serão posicionadas no centro do campo, conforme diagrama. As hashmarks centrais do 3º metro de cada lado do campo deverão ter 1 metro de comprimento.

1.2.2 Números de metros brancos, no campo, de 1,5m de altura e 1m de largura, com a base dos números a 3 metros das linhas laterais.

1.2.3 Setas direcionais brancas, ao lado dos números de campo (exceto na linha de 30 metros) indicando a direção da linha de gol mais próxima deverão ser triângulos com base de 60 cm e altura de 45 cm.



SEÇÃO 1.3 ÁREAS DE TIME E TORCIDA

1.3.1 Em cada lado do campo deverá ser delimitada a área técnica através de uma linha tracejada. Ela deverá estar a 2 metros da linha lateral do campo e se estender entre as linhas de 10 metros de cada lado do campo, tendo 40 metros.

1.3.2 A área entre a lateral do campo e a área técnica é exclusiva para os árbitros e operadores de indicador de descidas e linha necessária.

1.3.3 No caso de campos sem arquibancadas, a área delimitada para as torcidas deverá ser delimitada a 5 (cinco) metros após o fim da área técnica.

SEÇÃO 1.4 TRAVES DE GOL

1.4.1 Padronizado de acordo com as especificações da APFA. A versão alternativa consiste num "H" com duas traves de 5 (cinco) metros de altura, com um travessão ligando-se a ambas a 2,5 (dois metros e meio) do chão.

SEÇÃO 1.5 CORRENTES E INDICADOR DE DESCIDA

1.5.1 A corrente de linha necessária (pirulito) e indicador de descida devem ser operados a, aproximadamente, 1,5m atrás das laterais do campo.

1.5.2 O pirulito deve unir dois bastões de, pelo menos, 1,5 m de altura. As partes internas dos bastões devem estar a exatamente 10 metros de distância quando a corrente estiver completamente esticada.

1.5.3 O indicador de descida deve ser montado em um bastão de, pelo menos, 1,5 m de altura, operado a aproximadamente 1,5m atrás da linha lateral.

SEÇÃO 1.6 EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS

1.6.1 Jogadores de times adversários deverão usar camisas de cores contrastantes. O mandante da partida tem o direito de escolher a cor de camisa que utilizará na partida e deve informar à organização do campeonato dentro do prazo estabelecido no regulamento.

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

1.6.3 As camisetas devem estar presas ou colocadas por dentro do calção de forma a não atrapalhar a retirada da flag. Caso esta regra não seja respeitada, faltas por holding (segurada) no carregador da bola serão desconsideradas.

1.6.4 Os jogadores devem usar shorts ou calças da mesma cor e modelo, sem bolsos, botões ou cliques. Os jogadores não podem usar fitas autoadesivas (ou similares), ou amarrações para cumprir esta regulamentação. O jogador que não utilizar calça ou calção da mesma cor e modelo que os seus companheiros de equipe deverá trocar o equipamento ou será impedido de participar da partida.

1.6.5 Os cintos de flags devem ser amarrados firmemente e conter bases para 2 flags, que serão mantidas em cada lado do quadril do jogador. As flags devem estar com as dimensões padrão da Associação. As bases devem estar dispostas de forma que as flags fiquem apontadas para baixo e para fora. As flags devem ser claramente visíveis, de uma cor diferente da calça, penderem livremente e não devem ser cobertas com qualquer parte do uniforme. As flags devem ser de uma cor diferente de todas as cores dos shorts ou calças.

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

1.6.7 É permitido o uso de acessórios na cabeça como bandanas, faixas, gorros desde que não sejam feitos de material rígido.

1.6.8 As bolas a serem utilizadas nos jogos serão fornecidas pelos times participantes, caso uma equipe não tenha bolas em condições de jogo, deverá aceitar jogar com as bolas fornecidas pela outra equipe.

SEÇÃO 1.7 EQUIPAMENTOS ILEGAIS

1.7.1 Qualquer tipo de acessório que não seja maleável ou que possa colocar em risco o jogador ou os adversários.

1.7.2 Qualquer tipo de protetor feito de material rígido e que possa oferecer riscos aos jogadores ou adversários.

1.7.3 Anexos aos uniformes, como toalhas ou aquecedores de mão somente são permitidos desde que mantidos para dentro do short ou calça do atleta.

REGRA 2 DEFINIÇÕES

SEÇÃO 2.1 ÁREAS E LINHAS

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

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

2.1.3 As zonas finais são as áreas de 10 metros em ambas as extremidades do campo entre as linhas de fundo e as linhas de meta.

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

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

2.1.6 Uma linha de metro (ou também referida como jarda) é qualquer linha no campo de jogo, paralela às linhas de fundo. As linhas de metro de um time, marcadas ou não, são numeradas consecutivamente, a partir de sua linha de gol até a linha de 30 metros.

2.1.7 A linha necessária para uma série deve ser estabelecida 10 metros além do ponto mais a frente da bola; mas se esta linha estiver na endzone adversária, a linha de gol passa a ser a linha necessária.

SEÇÃO 2.2 TACKLE BOX

2.2.1 A tackle box é uma área retangular delimitada pela zona neutra, duas linhas paralelas às linhas laterais distantes cinco metros do snapper, e a linha de fundo do Time A.

2.2.2 A tackle box se desintegra quando a bola sai dela.

SEÇÃO 2.3 ZONA NEUTRA

2.3.1 A zona neutra é o espaço entre as duas linhas de scrimmage se estendendo até as linhas laterais e tem o tamanho do comprimento da bola.

2.3.2 A zona neutra é estabelecida quando a bola está pronta para jogo e está parada no chão, com seu eixo longo perpendicular à linha de scrimmage e paralelo às linhas laterais.

2.3.3 A zona neutra existe até que haja uma troca de posse de time ou até a bola ser declarada morta.

SEÇÃO 2.4 SCRIMMAGE

2.4.1 Descida da Scrimmage: uma jogada da scrimmage é a ação entre dois times durante uma descida que começa com um snap legal.

2.4.2 Linha de scrimmage: para cada time é estabelecida quando a bola está pronta para jogo. Ela é a linha de metro que define.

SEÇÃO 2.5 SNAP, SPIKE E QUARTERBACK KNEEL

2.5.1 Snap é movimento inicial de uma jogada sendo que:

- a) Fazer um snap legal da bola 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.
- b) O snap começa quando a bola é movida legalmente e termina quando a bola deixa a mão do snapper.
- c) Enquanto em descanso no chão antes do snap, o eixo longo da bola deve estar em ângulo reto com a linha de scrimmage.
- d) A menos que movida para trás, o movimento da bola não inicial um snap legal. Não é um snap legal se a bola é movida inicialmente para frente ou levantada.
- e) Se a bola é tocada pelo time de defesa durante um snap legal, a bola permanece morta e o time de defesa é penalizado. Se a bola for tocada pelo time de defesa durante um snap ilegal, a bola permanece morta e o time de ataque é penalizado.

- f) O snap não precisa ser dado por entre as pernas do snapper; mas para ser legal, ele deve ser um movimento rápido e contínuo para trás.
- g) A bola deve ser posta em jogo através de um snap na hashmark central.
- h) A posição da bola no snap é referente à linha imaginária que cruza a bola paralela às laterais de uma linha de fundo a outra.

2.5.2 Spike é uma ação do quarterback de arremessar a bola no chão imediatamente após o snap com finalidade de sacrificar uma tentativa (down) para parar o relógio. Essa ação somente tem efeito se realizada durante os dois minutos finais do período.

2.5.3 Quarterback Kneel é quando o quarterback para a jogada logo após receber o snap da bola, porém, mantendo o tempo de jogo correndo. Para efetuar um quarterback kneel o jogador deverá ajoelhar ou retirar sua própria flag.

SEÇÃO 2.6 SÉRIE E SÉRIE DE POSSE

2.6.1 Uma série é composta por quatro descidas consecutivas, sendo que cada uma começa com um snap (Referência SEÇÃO 5.1).

2.6.2 Uma série de posse é uma posse contínua da bola por um time num período extra. Ela pode consistir de uma ou mais séries.

SEÇÃO 2.7 PONTOS (SPOTS)

2.7.1 Um ponto de aplicação é o ponto do qual a penalidade por uma falta ou violação será aplicada.

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

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

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

2.7.5 O ponto da falta é o ponto no qual aquela falta ocorreu. Se for fora de campo entre as linhas de gol, o ponto deve ser a interseção entre a hashmark mais próxima e a linha de metro estendida até o ponto da falta. Se for fora de campo entre a linha de gol e a linha de fundo ou atrás da linha de fundo, a falta é na endzone.

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

2.7.7 O ponto dentro de campo é a interseção entre a hashmark mais próxima e a linha de metro passando pelo ponto de bola morta, ou o ponto onde a bola é colocada na zona lateral por uma penalidade.

2.7.8 O ponto de fim de corrida é o ponto:

- a) Onde a bola é declarada morta em posse de um jogador.
- b) Onde uma posse da bola é perdida em um fumble.
- c) Onde uma entrega da bola (handoff) acontece.
- d) Onde um passe para frente ilegal é lançado.
- e) Onde um passe para trás é lançado.
- f) Onde um chute da scrimmage ilegal é feito além da linha de scrimmage.
- g) Onde um chute de retorno ocorre.

2.7.9 Um chute da scrimmage que cruza a zona neutra termina no ponto onde a bola é recebida ou recuperada ou onde a bola é declarada morta por regra (Referência 2.12.1).

2.7.10 O ponto básico é um ponto de referência para a localização do ponto de aplicação de penalidades regidas pelo Princípio Três-e-Um (Referência 2-33). Os pontos básicos para as várias categorias de jogadas estão indicados na Regra 10-2-2-d.

2.7.11 O ponto pós-chute de scrimmage (PSK) serve como ponto básico quando aplicações de pós-chute de scrimmage são usadas (Referência 10.2.3).

- a) Quando o chute termina no campo de jogo, salvo nos casos especiais descritos abaixo, o ponto pós-chute de scrimmage é o ponto onde o chute termina.

- b) Quando o chute termina na endzone do time de recebedores, o ponto pós-chute de scrimmage é a linha de 10 metros (local do touchback).

Casos especiais: Numa tentativa de field goal frustrada, se a bola não for tocada pelo Time B após ter cruzado a zona neutra e for declarada morta além da zona neutra, o ponto pós-chute de scrimmage é:

- c) O ponto anterior, se o ponto anterior for na ou fora da linha de 10 metros do que estava defendendo aquela endzone;
- d) A linha de 10 metros do time que estava defendendo, se o ponto anterior for entre a linha de 10 metros do Time B e sua linha de gol.

SEÇÃO 2.8 DESIGNAÇÕES DE EQUIPE E JOGADORES

2.8.1 ATAQUE E DEFESA

É considerada equipe de ataque ou Time A aquela que coloca a bola em jogo por meio de um snap ou um free kick.

A equipe adversária é considerada a equipe de defesa, de recebedores ou Time B.

2.8.2 Snapper é o jogador ofensivo que inicia as jogadas de ataque com um snap.

2.8.3 Quarterback é o jogador ofensivo que primeiro recebe a posse da bola depois do snap.

2.8.4 Passador é o jogador ofensivo que realiza um passe legal.

2.8.5 Corredor, ball carrier ou carregador da bola é o jogador de posse da bola viva.

2.8.6 Linha Ofensiva: linha de 5 (cinco) jogadores ofensivos (independente do posicionamento e função) alinhada sobre a linha de scrimmage.

2.8.7 Linha Ofensiva Interior (LOI) é composta pelo center, um jogador situado a sua direita e um a sua esquerda como guards. Os jogadores da linha ofensiva interior não são elegíveis para receber passes ou fazer corridas, a menos que estejam posicionados na ponta da linha ofensiva.

2.8.8 Back é qualquer jogador do ataque que não esteja na linha ofensiva, ou seja, cuja cabeça ou ombros não quebrem o plano da linha que passa pela cintura do jogador de linha mais próximo.

SEÇÃO 2.9 SHIFT E MOTION

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

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

SEÇÃO 2.10 MANUSEIO DA BOLA

2.10.1 Handoff ou entrega é uma entrega da bola feita com sucesso de um jogador para outro sem ser por um passe.

2.10.2 Passe é qualquer ato intencional de lançar a bola em qualquer direção. Inicia-se com qualquer movimento intencional da mão ou do braço com a bola firmemente no controle. Um passe continua a ser um passe até que seja capturado ou interceptado por um jogador ou a bola se torne morta.

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

2.10.4 Ter posse significa segurar firmemente ou ter controle de uma bola viva.

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

SEÇÃO 2.11 RECEPÇÃO, INTERCEPTAÇÃO E RECUPERAÇÃO

2.11.1 Receber uma bola significa que um jogador:

- a) Assegurou o controle de uma bola viva em voo com suas mãos ou braços antes da bola tocar o chão, e
- b) Tocou o chão dentro de campo com qualquer parte do seu corpo, e então
- c) Manteve o controle da bola tempo suficiente que o permita realizar uma ação comum ao jogo (ex. tempo suficiente para fazer um pitch ou entregar a bola, avançar a bola, evitar um adversário, etc.), e
- d) Satisfez os 2.11.2 , 2.11.3 e 2.11.4 abaixo.

2.11.2 Se o jogador for ao chão no ato de receber um passe (com ou sem contato por um adversário), ele deve manter controle contínuo e completo da bola durante todo o processo de tocar o chão, seja no campo de jogo ou na endzone. Essa exigência também é feita a um jogador tentando fazer uma recepção na lateral e caindo no chão fora de campo. Se ele perder o controle da bola e ela então tocar o chão antes do jogador recuperar o controle, não é uma recepção. Se ele recuperar o controle dentro de campo antes de a bola tocar o chão, é uma recepção.

2.11.3 Se um jogador perder o controle da bola ao mesmo tempo em que toca o chão com qualquer parte do seu corpo, ou se houver dúvida de que os atos foram simultâneos, não é uma recepção. Se o jogador tem controle da bola, um mínimo movimento da bola não será considerado como perda de posse; ele deve perder controle da bola para que haja perda de posse.

2.11.4 Se a bola tocar o chão depois do jogador garantir controle e continuar mantendo controle da bola, e os elementos acima (Referência 2.11.1 e referências) foram satisfeitos, é uma recepção.

2.11.5 Uma interceptação é uma recepção de um fumble ou passe adversário.

2.11.6 Uma recepção feita por um jogador ajoelhado ou deitado dentro de campo é uma recepção completa ou interceptação (Referência SEÇÃO 7.6).

2.11.7 Um jogador recupera uma bola se ele cumpre os critérios em 2.11.1 e referências para receber uma bola que ainda está viva após atingir o chão.

2.11.8 Quando em dúvida, a recepção, interceptação ou recuperação é incompleta.

SEÇÃO 2.12 CHUTE

2.12.1 DEFINIÇÕES DE CHUTE

- a) Chutar a bola é intencionalmente bater na bola com o joelho, canela ou pé.
- b) Um chute legal pode ser um punt, drop kick ou place kick, feito de acordo com as regras por um jogador do Time A antes de uma troca de posse de bola. Chutar a bola de qualquer outra maneira é ilegal.
- c) Qualquer free kick ou chute da scrimmage continua a ser um chute até que seja recebido ou recuperado por um jogador, ou se torne bola morta.
- d) Quando em dúvida, a bola foi tocada acidentalmente ao invés de chutada.

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

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

2.12.4 PLACE KICK

- a) Um place kick de field goal é um chute feito por um jogador do time com posse da bola, enquanto ela é controlada no chão por um companheiro.
- b) Um place kick de free kick é um chute feito por um jogador do time com posse da bola, enquanto a bola está posicionada num tee ou no chão. Ela pode ser controlada por um companheiro. A bola pode ser posicionada no chão e tocar o tee.
- c) Um tee é um artefato que eleva a bola para chutes. Ele não pode elevar o ponto mais baixo da bola mais de uma polegada (2,54 cm) acima do chão.

2.12.5 FREE KICK

- a) Um free kick é um chute feito por um jogador do time com posse da bola, feito sob restrições especificadas na Regra SEÇÃO 6.1 .
- b) Um free kick após um safety pode ser um punt, drop kick ou place kick.

2.12.6 Kickoff é um free kick que inicia cada tempo (half) e segue cada try ou field goal (Exceção: Em períodos extras). Ele deve ser um place kick ou drop kick.

2.12.7 CHUTE DA SCRIMMAGE

- a) Um chute da scrimmage é um punt ou place kick de field goal. Ele é legal se feito pelo Time A na ou atrás da zona neutra durante uma descida da scrimmage antes da troca de posse de times.
- b) Um chute da scrimmage cruzou a zona neutra quando ele toca o chão, um jogador, um árbitro ou qualquer coisa além da zona neutra (Exceção: Regra 6.2.2).
- c) Um chute da scrimmage feito quando todo o corpo do chutador está além da zona neutra é um chute ilegal e uma falta em bola viva que faz com que a bola se torne morta.

2.12.8 Chute de Retorno é um chute feito pelo time em posse da bola após troca de posse de time durante uma descida.

2.12.9 Tentativa de field goal é um chute da scrimmage. Pode ser um place kick ou um drop kick.

SEÇÃO 2.13 PASSES

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

2.13.2 Cruzar a linha de scrimmage: um passe legal para frente cruza a linha de scrimmage quando ele atinge qualquer coisa além da linha de scrimmage dentro de campo.

2.13.3 Intentional Grounding: é um passe para frente intencionalmente incompleto, longe de qualquer jogador elegível, que não tenha ultrapassado a linha de scrimmage e executado pelo passador a fim evitar um sack.

SEÇÃO 2.14 CLASSIFICAÇÃO DE JOGADA

2.14.1 Uma jogada de passe para frente legal é o intervalo entre o snap e o momento em que um passe para frente legal se torna completo, incompleto ou interceptado após a linha de scrimmage.

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

2.14.3 Uma jogada de chute da scrimmage é o intervalo entre o snap e o momento em que um chute da scrimmage fica em posse de um jogador ou a bola é declarada morta pela regra.

2.14.4 Jogada de Corrida e Corrida

- a) Uma jogada de corrida é qualquer ação em bola viva que não seja uma jogada de free kick, de chute da scrimmage ou de passe para frente legal.
- b) Uma corrida é o segmento de uma jogada de corrida durante a qual um carregador da bola tem posse.
- c) Se um carregador de bola perde a posse num fumble, passe para trás ou passe ilegal para frente, o ponto onde a corrida termina (Referência 2-25-8) é a linha de metro onde o carregador da bola perdeu a posse. A jogada de corrida inclui a corrida e a ação em bola solta antes de um jogador ganhar ou recuperar posse sua posse, ou a bola seja declarada morta pela regra.
- d) Uma nova jogada de corrida começa quando um jogador ganha ou recupera a posse.

SEÇÃO 2.15 FLAG, ARRANCADA DE FLAG E PROTEÇÃO DE FLAG

2.15.1 Arrancada ou retirada de flag ou tackle é o ato de tirar com as mãos uma ou mais flags do adversário.

2.15.2 Sack é o ato de tirar a flag do quarterback que tem a posse da bola.

2.15.3 Proteção de flag é a tentativa do jogador com a posse da bola de evitar a arrancada de sua flag, cobrindo-a com qualquer parte do corpo (mãos, cotovelos ou pernas) ou com a bola. Inclinar o corpo para frente ou estender as mãos com ou sem a bola em direção ao oponente também são considerados proteção de flag.

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

2.15.5 Mergulho (ou diving) é a tentativa do corredor de conquistar mais território projetando o corpo para frente com salto.

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

SEÇÃO 2.16 CONTATOS GERAIS

2.16.1 Bloqueio é uma obstrução do oponente empurrando-o pela frente ou pelo lado do corpo. Um bloqueio legal precisa, necessariamente, começar com as mãos abertas na parte superior do corpo do oponente, entre os ombros e cintura, e nas seguintes condições:

- a) O contato inicial com as mãos deve ser:
 - i. Com as palmas das mãos viradas para o oponente;
 - ii. Em frente dos cotovelos;
 - iii. Na região do tronco do oponente;
 - iv. Na altura ou abaixo dos ombros e sobre ou acima da cintura do oponente;
 - v. Separadas e não fechadas.
- b) Após o contato inicial das mãos será permitido que a superfície externa dos antebraços do bloqueador poderá tocar a parte superior do corpo do oponente, entre seus ombros e cintura.

Nota 1: Em jogadas de passe, os jogadores de linha ofensiva somente podem avançar dentro de toda zona neutra para bloquear. Em jogadas de corrida o avanço é livre.

2.16.2 Roughing the Kicker / Punter: quando um defensor atingir o kicker ou punter em tentativa de bloquear o chute ou após o chute. A regra estende-se também ao holder e tem o intuito de preservar a integridade física dos jogadores envolvidos.

2.16.3 Roughing the Passer: quando um defensor atingir um quarterback em sua tentativa de lançar a bola.

2.16.4 Roughing the Snapper: quando um defensor atingir o long snapper antes de 1 (um) segundo após o snap. O long snapper, por estar em posição vulnerável, não pode ser tocado pelo período de 1 (um) segundo após realizar o snap.

2.16.5 Stiff Arm é estender o braço em direção do adversário com o intuito de proteger as flags ou bloquear o adversário.

2.16.6 Targeting ocorre quando o ball carrier projeta seu corpo sobre o adversário, buscando, ganhar mais território e proteger suas flags.

SEÇÃO 2.17 SITUAÇÕES DE PONTUAÇÃO

2.17.1 Ponto Extra: a equipe que anotar um touchdown terá o direito de tentar marcar 1 (um) ponto extra através de um chute ou 2 (dois) pontos extras através de um "mini touchdown".

2.17.2 Conversão de Ponto Extra – Field Goal (XP). Após o touchdown, o time tem direito de, a partir do snap, tentar converter um ponto extra com a bola posicionada a uma distância de 3 (três) metros do começo da endzone. Neste caso, o snap é feito para um jogador receber a bola atrás da Linha de Scrimmage e posicioná-la no chão para outro jogador realizar o chute. O ponto extra terá validade se a bola ultrapassar a barra horizontal do "Y" bem como passar entre ambas as traves laterais.

2.17.3 Conversão de 2 Pontos Extras (2XP). Após o touchdown, o time tem direito de, a partir do snap, tentar converter um ponto extra com a bola posicionada a uma distância de 3 (três) metros do começo da endzone. Para isso, deverá realizar apenas uma jogada e os pontos requeridos terão validade se ocorrer o touchdown. Caso a equipe opte por fazer um fake field goal, com o intuito de enganar o adversário, a bola não poderá ser posicionada no chão antes da tentativa de conversão.

2.17.4 Fake field goal se caracteriza quando uma equipe posiciona-se para um chute e após o snap, ao invés de executá-lo, tenta uma conversão normal. O fake field goal só será válido se a bola não tocar ou não for posicionada no chão após o snap e se o jogador que conquista a posse não esteja com nenhuma parte que não mãos e pés no chão. Caso a bola seja posicionada no chão ou o jogador que conquista a posse esteja com o joelho encostado no chão quando obtém a posse de bola a jogada termina. O mesmo se aplica para a tentativa de conversão de 2 pontos.

REGRA 3 PERÍODOS E TEMPO

SEÇÃO 3.1 CARA OU COROA

3.1.1 Três minutos antes do horário marcado para o início da partida, o referee deve jogar o cara ou coroa no meio do campo na presença de não mais que três capitães de cada time e outro árbitro, indicando primeiro para que o capitão do time visitante faça sua escolha de cara ou coroa.

- a) O vencedor do cara ou coroa decide se receberá a bola ou de qual lado do campo a chutará.
- b) No 3º quarto o time que começou chutando a bola irá recebê-la.
- c) Após o fim de cada quarto os times devem trocar de lado no campo.

SEÇÃO 3.2 TEMPO DE JOGO

3.2.1 O jogo é dividido em quatro períodos de 10 minutos corridos.

3.2.2 O intervalo entre o segundo e terceiro quartos do jogo terá 10 minutos.

3.2.3 Quando a bola é declarada pronta para jogo, o time de ataque tem 30 segundos para colocar a bola em jogo.

3.2.4 Um período pode ser estendido para uma descida sem tempo se, durante uma descida na qual o tempo acabe, um ou mais dos seguintes ocorrerem:

- a) Uma penalidade é aceita por falta(s) em bola viva. O período não é estendido se a falta for cometida pelo time com posse e a descrição da penalidade incluir perda de descida.
- b) Houver faltas que se anulam.

Descidas sem tempo adicionais serão jogadas até que numa descida não ocorram às circunstâncias acima.

Se um touchdown for marcado durante uma descida na qual o tempo acabe, o período é estendido para o try.

3.2.5 Durante o jogo, o relógio para nas seguintes situações e tem playclock de 15 segundos:

- a) Aplicação de penalidade – volta a rodar no sinal do referee.
- b) Timeout cobrado de um time – volta a rodar no snap.

- c) Timeout por lesão – volta a rodar no sinal do referee. [Exceção: 30 segundos para lesão de defesa]
- d) Medição – volta a rodar no sinal do referee.
- e) Troca de posse de bola (turnover) – volta a rodar no snap.
- f) Aviso de 2 minutos – volta a rodar no sinal do referee.
- g) Outras paralisações administrativas – volta a rodar no sinal do referee.

Qualquer outra situação tem playclock de 30 segundos.

3.2.6 Dentro dos dois minutos finais do 2º e 4º períodos o relógio para nas seguintes situações e tem playclock de 30 segundos:

- a) Jogador ou bola sair de campo – volta a rodar no snap.
- b) Passe incompleto – volta a rodar no snap.
- c) Conquista de primeira descida – volta a rodar no sinal do referee.

[Exceção: Conquista de primeira descida do time B tem playclock de 15 segundos a partir do momento em que é colocada pronta para jogar e o relógio de jogo volta a rodar no snap]

Qualquer outra situação, o relógio de jogo volta a rodar no sinal do referee.

3.2.7 O relógio de jogo não deve rodar durante o try e o playclock é de 15 segundos.

SEÇÃO 3.3 PEDIDOS DE TEMPO

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

3.3.2 Cada time tem direito a 2 timeouts cobrados de time durante cada tempo (half) que não se acumulam caso não sejam usados.

3.3.3 Cada pedido de tempo tem 75 (setenta e cinco) segundos de paralisação na partida, sendo a bola reposicionada para o reinício do jogo após 60 (sessenta) segundos de paralisação.

3.3.4 Qualquer jogador pode pedir tempo. Caso o time que solicitou o tempo declinar do tempo restante e o adversário aceitar o declínio de tempo, o jogo pode ser reiniciado.

3.3.5 Caso o time que pediu o tempo não possuir mais pedidos de tempo, será marcada falta por atraso de jogo e o relógio volta a rodar no sinal do referee.

3.3.6 Após o término ou declínio do restante do tempo, a bola é colocada no ponto de início da jogada e é iniciada uma contagem regressiva de 15 (quinze) segundos para a execução do *snap* pelo time com a posse de bola. Caso a bola não seja colocada em jogo, será marcada falta por atraso de jogo.

3.3.7 Um jogador, substituto entrando em campo ou técnico principal pode pedir uma conferência do técnico principal com o referee, se o técnico acredita que uma regra tenha sido aplicada incorretamente. Se a aplicação da regra não for alterada, seu time perderá um timeout ou receberá uma penalidade por atraso se não tiver mais timeouts.

- a) Um pedido de conferência do técnico principal ou desafio deve ser feito antes do snap ou free kick da próxima jogada e antes do fim do segundo ou quarto períodos.
- b) A flag vermelha deve ser lançada de forma que fique evidentemente para um dos árbitros antes do snap. O membro da comissão técnica pode reforçar o pedido verbalmente, caso o snap esteja iminente.
- c) É responsabilidade do time que está desafiando ter em mãos o livro de regras vigente.
- d) Cada time tem direito a desafiar apenas uma vez durante o jogo.

SEÇÃO 3.4 TIMEOUTS DE LESÃO E DE VIOLAÇÃO

3.4.1 No caso de jogador(es) lesionado(s), o referee irá declarar um timeout e o(s) jogador(es) deve(m) deixar o jogo. Ele(s) deve(m) permanecer fora de jogo por pelo menos uma descida. Quando em dúvida, os árbitros irão declarar um timeout para um jogador lesionado. O jogador poderá permanecer na próxima descida se for cobrado um timeout de time.

3.4.2 Por não cumprimento das regras de uso de equipamento durante uma descida, ou em decorrência de uma conferência que não reverteu a chamada, um timeout deve ser cobrado do time no próximo ponto.

SEÇÃO 3.5 EMPATE – PERÍODOS EXTRAS

O sistema de desempate deve ser usado quando um jogo está empatado ao fim de quatro períodos. Serão seguidas as regras da NCAA:

3.5.1 Imediatamente após o fim do quarto período, os árbitros devem instruir ambos os times a se dirigirem às suas áreas de time. Os árbitros se reunirão no meio de campo para reverem os procedimentos de desempate.

3.5.2 Os árbitros levarão os capitães ao centro do campo para o cara ou coroa. O referee deve jogar o cara ou coroa no meio do campo na presença de não mais que três capitães de cada time e outro árbitro, indicando primeiro para que o capitão do time visitante faça sua escolha. O vencedor do cara ou coroa não pode adiar sua escolha e deve escolher uma das seguintes opções:

- a) Ataque ou defesa, com o ataque iniciando sua primeira série na linha de 20 metros adversária.
- b) Qual ponta do campo deverá ser usada para ambas as séries de posse daquele período de prorrogação.

3.5.3 O perdedor do cara ou coroa deverá fazer a escolha da opção restante para o primeiro período extra e deverá ter a primeira opção de escolha para períodos extras pares (2º, 4º etc.).

3.5.4 Períodos extras: Um período extra consiste de 1 (uma) série de posse para cada time colocando a bola em jogo por um snap na hashmark, na linha de 20 metros de ataque escolhida no toss (a menos que realocada por penalidade).

3.5.5 Série de posse: cada time mantém a bola durante uma série de posse até que pontue ou não consiga conquistar uma primeira descida. A bola permanece viva após uma troca de posse de time até que seja declarada morta. Entretanto, tentativa do time que interceptou começará novamente na linha de 20 metros.

3.5.6 Pontuação: o time que marcar o maior número de pontos durante o tempo regulamentar e os períodos extras será declarado vencedor. Deverá haver um número igual de séries de posse, como descrito em 3.5.5 , em cada período extra, a menos que a defesa pontue de alguma forma que não durante um try. A partir do terceiro período extra, o time que marcar um touchdown deve tentar dois pontos no try. Apesar de não ser ilegal, um try de um ponto do Time A não marcará um ponto.

3.5.7 Faltas após troca de posse de bola de time:

- a) Penalidades contra qualquer time são declinadas pela regra em períodos extras (Exceções: Penalidades por faltas pessoais, faltas por conduta antidesportiva, faltas pessoais em bola morta e faltas em bola viva tratadas como faltas em bola morta são aplicadas na jogada seguinte).
- b) Uma pontuação de um time que comete uma falta durante a descida é cancelada.
- c) Se ambos os times cometerem falta durante a descida e a defesa não tenha cometido falta antes da troca de posse, as faltas se anulam e a descida não é repetida.

3.5.8 Timeouts: Cada time tem um timeout por período extra. Timeouts não usados durante o tempo regulamentar não são carregados para os períodos extras. Timeouts não usados de um período extra não podem ser carregados para outros períodos extras. Timeouts entre períodos devem ser retirados do período seguinte.

3.5.9 Ao final do terceiro período extra, se nenhuma conseguir alcançar o requisito para vencer, o jogo termina e será declarado empate, exceto nos jogos de pós-temporada (playoffs), em que os períodos extras são jogados até que haja um vencedor seguindo o disposto em 3.5.6 .

REGRA 4 BOLA MORTA, FORA DE CAMPO

SEÇÃO 4.1 BOLA DECLARADA MORTA

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

- a) Quando ela cai no chão, exceto em situações de chutes (Referência SEÇÃO 6.3).
- b) Quando um carregador da bola sai de campo.
- c) Quando um carregador da bola tem pelo menos uma de suas flags retiradas.
- d) Quando um passe é declarado incompleto.
- e) Quando ocorre uma pontuação.
- f) Quando qualquer parte do corpo do carregador da bola, exceto mãos e pés, toca o chão.
- g) Quando um field goal sem sucesso que tenha cruzado a zona neutra, cai dentro da endzone do time defensor ou sai de campo.
- h) Quando um jogador do time de chute recebe ou recupera um free kick ou um chute da scrimmage que tenha cruzado a zona neutra.
- i) Quando um free kick, chute da scrimmage ou qualquer bola solta chega ao repouso e nenhum jogador tenta garantir sua posse.
- j) Quando um chute da scrimmage além da zona neutra ou um free kick é recebido ou recuperado por qualquer jogador após um sinal de fair catch válido ou inválido; ou quando um sinal de fair catch inválido é feito após uma recepção ou recuperação pelo Time B.
- k) Quando o carregador da bola simula tocar seu joelho no chão.

SEÇÃO 4.2 FORA DE CAMPO

4.2.1 Um jogador está fora de campo quando qualquer parte de seu corpo toca qualquer coisa, que não outro jogador ou árbitro, na ou fora de uma linha delimitadora.

4.2.2 Um jogador fora de campo que se torne um jogador no ar permanece fora de campo até tocar o chão dentro de campo, sem estar simultaneamente fora de campo.

4.2.3 Um jogador que toca um pylon está fora de campo.

REGRA 5 SÉRIES DE DESCIDAS, LINHA NECESSÁRIA

SEÇÃO 5.1 COMO CONCEDER SÉRIES

5.1.1 Uma série de quatro descidas consecutivas será concedida à equipe que coloca a bola em jogo através de um snap.

5.1.2 Uma nova série será concedida ao time de ataque se conseguir o maior avanço com a bola em posse legal na ou além da linha necessária, no momento em que é declarada morta.

5.1.3 Caso o time de ataque não consiga ultrapassar a linha necessária após 4 descidas, será concedida uma nova série de descidas ao time adversário no ponto de bola morta.

5.1.4 Em qualquer descida o time de ataque poderá realizar um punt de retorno para a equipe adversária, para distanciá-la da própria meta, ou realizar um chute de field goal. Um punt ou field goal com falha acarretará num turnover, independente da tentativa em que foi realizado o chute.

5.1.5 Uma nova série deve ser concedida ao adversário se o punt sair de campo ou entrar em repouso e nenhum jogador tentar recuperá-lo.

5.1.6 Uma nova série deve ser concedida ao time com posse legal quando a bola for declarada morta:

- a) Se ocorrer uma troca de posse de time durante uma descida.
- b) Se um punt cruzar a zona neutra.
- c) Se uma penalidade aceita determinar uma primeira descida.

5.1.7 Se for aceita uma penalidade por uma falta que ocorra entre as linhas de gol antes de uma mudança de posse de time durante uma descida da scrimmage, a bola pertence ao Time A. A descida deve ser repetida, a menos que a penalidade também envolva perda de descida, determine uma primeira descida, ou posicione a bola na ou além da linha necessária.

5.1.8 Se uma penalidade envolver perda de descida, a descida deve contar como uma das quatro da série.

5.1.9 Se for aceita uma penalidade por uma falta que ocorra durante uma descida após troca de posse de time, a bola pertence ao time que tinha a posse quando a falta ocorreu. A descida e a distância estabelecidas por qualquer penalidade nessa situação devem ser primeira descida com uma nova linha necessária.

5.1.10 Se faltas em bola viva de ambos os times são reportadas ao referee, as faltas se anulam e a descida é repetida.

Exceções:

- a) Quando houver troca de posse de time durante uma descida, e o último time a conseguir posse da bola não cometeu falta antes de ganhar a última posse, ele pode declinar a anulação das faltas e, dessa forma, manter a posse após ser completada a penalidade pela falta do seu time.
- b) Quando todas as faltas da defesa são aplicadas segundo as regras de pós-chute da scrimmage, o Time B pode declinar a anulação das faltas e aceitar a aplicação pós-chute de scrimmage.

SEÇÃO 5.2 DECISÃO FINAL

5.2.1 Nenhuma decisão de regra pode ser alterada após a bola ser legalmente posta em jogo através de um snap, chute de free kick ou o segundo ou quarto períodos terminarem.

REGRA 6 CHUTES

SEÇÃO 6.1 FREE KICK

6.1.1 Em qualquer formação de free kick, a linha restritiva do time de recebedores deve ser a linha de meio de campo.

6.1.2 A bola deve ser chutada legalmente de um ponto central de sua linha de 10 metros. [Exceção: Após um Safety, a bola deve ser chutada da goal line do time que sofreu os pontos.]

- a) Depois de a bola estar pronta para jogo, todos os jogadores do time de chute, exceto o chutador, devem estar a um máximo de 5 metros atrás de sua linha restritiva. Um jogador satisfaz essa regra quando um pé está na ou além da linha 5 metros atrás da linha restritiva.
- b) Deve haver pelo menos 3 jogadores de cada lado do chutador.
- c) Se um jogador estiver a mais de cinco metros atrás da linha restritiva e outro jogador chutar a bola, é falta.
- d) Quando a bola é chutada cada jogador do time de chute, exceto o holder e o chutador, devem estar atrás da bola.
- e) Todos os jogadores do time de recebedores devem estar atrás de sua linha restritiva.

PENALIDADE: Falta em bola viva. Cinco metros do ponto anterior, ou cinco metros do próximo ponto onde a bola morta pertence ao time de recebedores, ou o ponto onde a bola é posicionada depois de um touchback.

6.1.3 Caso a bola saia atrás da linha de 20 (vinte) metros do campo do time retornador, o time de retorno iniciará seu drive em sua linha de 20 metros. Caso a bola saia à frente dessa linha será marcada uma falta por procedimento ilegal de chute, e a bola será posicionada 5 (cinco) metros à frente do ponto onde ela saiu.

SEÇÃO 6.2 CHUTES DE SCRIMAGE (PUNT e FG)

6.2.1 Um chute da scrimmage que não cruza a zona neutra continua em jogo. Todos os jogadores podem receber ou recuperar a bola atrás da zona neutra e avançá-la, desde que a bola não tenha tocado o chão.

6.2.2 O bloqueio de um chute da scrimmage feito por um adversário do time de chute que esteja a menos de três metros além da zona neutra é considerado como tendo ocorrido na ou atrás da zona neutra (Referência SEÇÃO 2.3).

6.2.3 Se a bola sair pela lateral do campo, o time que recebeu o chute começa sua série no ponto em que a bola saiu.

6.2.4 A bola só pode ser chutada de trás da linha de scrimmage.

PENALIDADE – Falta em bola morta. 5 metros do ponto da falta e perda de descida.

6.2.5 Em uma tentativa de fake field goal em que o time de chute pretender executar uma jogada de passe, o holder não pode estar com nenhuma parte que não pés ou mãos no chão no momento que conquista a posse de bola. Isso torna a bola morta e encerra a tentativa. Exemplo: se o jogador estiver com o joelho encostado no chão no momento em que receber a bola, então a jogada acaba naquele ponto.

SEÇÃO 6.3 RECUPERAÇÃO DE CHUTES

6.3.1 Os chutes podem ser retornados pelo time de recebedores se:

- a) Um jogador obtiver a posse da bola sem ela tocar no chão.
- b) Um jogador obtiver a posse da bola se ela tocar no chão sem antes haver tocado nenhum jogador.

6.3.2 O jogador que obtiver a posse da bola pode optar por não retornar o chute, realizando o *fair catch*.

6.3.3 Se um jogador do time de chute recebe ou recupera um chute da scrimmage que tenha cruzado a zona neutra ou um free kick, a bola se torna morta. O mesmo se aplica se a tocar uma bola que já esteja no chão. A bola pertence ao time de retorno no ponto de bola morta.

6.3.4 Quando um chute da scrimmage que cruzou a zona neutra ou um free kick toca um jogador do time de retorno que esteja dentro de campo, um jogador do time de chute pode receber a bola (desde que seja antes da bola tocar no chão depois de ter sido tocada pelo jogador do time de recebedores), o que a torna morta e vale o resultado da jogada.

6.3.5 O bloqueio de um chute da scrimmage feito por um adversário do time de chute que esteja a menos de três metros além da zona neutra é considerado como tendo ocorrido na ou atrás da zona neutra.

6.3.6 Um jogador do time de retorno dentro das linhas delimitadoras tentando receber um chute, posicionado de tal forma que ele poderia receber um free kick ou chute da scrimmage que esteja além da zona neutra, deve ter uma oportunidade limpa de receber o chute.

PENALIDADE – Por falta entre as linhas de gol: Bola do time de retorno, primeira descida, 15 metros além do ponto da falta por interferência. Por falta atrás da linha de gol: Conceder touchback para o de retorno e penalizar 15 metros do próximo ponto.

SEÇÃO 6.4 PROXIMA JOGADA

6.4.1 Free kick, safety punt ou chute de scrimmage

- a) Se um jogador, em uma tentativa de recuperar o chute, toca a bola, mas não consegue a posse e ela toca o chão, a próxima jogada se iniciará no ponto em que a bola tocou o chão. Sendo dentro da endzone, então será considerado touchback;
- b) Se um jogador conquista a posse dentro da própria endzone e lá tem sua flag retirada, então será considerado touchback;

- c) Se o jogador dá uma batida na bola, ou seja, deliberadamente tenta direcionar a bola, então a próxima jogada se iniciará no ponto mais atrás do campo, entre o local onde foi batida e o local de bola morta;
- d) Se a bola toca o chão fora da endzone e, ainda sem ser tocada, rola até a endzone, então será considerado touchback;
- e) Se a bola for recuperada e legalmente retornada, a próxima jogada se inicia no ponto de bola morta.

REGRA 7 DINÂMICA DE JOGO

SEÇÃO 7.1 LINHA DE SCRIMMAGE

7.1.1 PRONTO PARA JOGAR

- a) Nenhum jogador deve colocar a bola em jogo antes de ela estar pronta para jogar.
- b) A bola deve ser colocada em jogo dentro dos 30 segundos (ou 15 segundos, conforme descrito em 3.2.5) após o árbitro ter declarado a bola pronta para jogar.

PENALIDADE [a-b]– 5 metros da LS anterior.

7.1.2 COMEÇANDO COM UM SNAP

- a) Após o snapper tocar a bola, ele não pode levantá-la, movê-la para frente ou simular o snap.
- b) Antes do snap, o eixo longo da bola deve ser perpendicular à linha de scrimmage.
- c) Fazer um snap legal da bola (um snap) é entregar ou passar a bola para trás de sua posição inicial no chão, com um movimento rápido e contínuo das mãos ou mão, fazendo a bola realmente deixar as mãos ou mão nesse movimento. O snap não precisa ser entre as pernas do snapper.

PENALIDADE [a-c]– 5 metros da LS anterior.

7.1.3 REQUISITOS OFENSIVOS

- a) Quando o snapper toca a bola e antes de ser jogada por ele, até 8 jogadores (e não mais) devem estar dentro de campo e atrás da linha de scrimmage.
- b) Cada substituto da equipe atacante deve ter estado dentro de campo e ter ultrapassado a marcação de números de metros (Ver Regra 1.2.2). Jogadores que participaram da descida anterior devem ter estado após essa marca ao final da descida anterior e antes do snap seguinte, mesmo após um timeout.
- c) Todos os jogadores da equipe atacante devem parar e permanecer nessa posição por pelo menos 2 segundos antes da bola ser colocada em jogo.

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

PENALIDADE [a-d]– Falta em bola morta: 5 metros da LS.

- e) Formação. No momento do snap o ataque deve ter obrigatoriamente 5 jogadores alinhados na scrimmage.
- f) Quando a snap acontece, 1 (um) back pode estar em movimento, mas não em direção à linha de meta do seu oponente.
- g) Um jogador em movimento no momento do snap deve cumprir a regra de um segundo – ou seja, ele não pode começar sua movimentação antes de qualquer shift ter terminado.

PENALIDADE [e-g] – Falta em bola viva: 5 metros do próximo ponto.

7.1.4 REQUISITOS DEFENSIVOS

- a) Quando o snapper toca a bola e antes de ser jogada por ele, até 8 jogadores (e não mais) devem estar dentro de campo e atrás da linha de scrimmage.

PENALIDADE – Falta em bola viva: 5 metros do próximo ponto.

- b) Nenhum jogador pode entrar na zona neutra causando a reação imediata de um jogador de linha do ataque ou cometer qualquer outra falta de offside em bola morta.
- c) Nenhum jogador pode usar palavras ou sinais que confundam os adversários quando estes estão se preparando para colocar a bola em jogo. Nenhum jogador pode emitir sinais de defesa que simulem o som ou cadência dos (ou de outra forma interferir com os) sinais de início do ataque.
- d) Jogador(es) alinhado(s) em posição estacionária a um metro da scrimmage não podem fazer movimentos rápidos, bruscos ou ações exageradas que não sejam parte dos movimentos normais de um jogador da defesa.
- e) Nenhum jogador pode cruzar a zona neutra e, sem fazer contato, continuar sua investida contra qualquer back.

PENALIDADE [b-e]– Falta em bola morta: 5 metros da LS.

SEÇÃO 7.2 JOGADAS

7.2.1 É permitido a qualquer jogador defensivo avançar no quarterback com o objetivo de retirar sua flag ou desviar um passe.

7.2.2 Bloqueios podem ser feitos:

- a) Na zona neutra.
- b) Antes de o passe ser lançado, em jogadores que não estejam em posição de receber um passe.
- c) Após um passe ter sido tocado.
- d) Depois que um jogador em posse da bola ultrapassa a linha de scrimmage.

7.2.3 Jogadores que estão em posição de receber um passe não podem ser bloqueados nem bloquear (Referência SEÇÃO 7.7).

7.2.4 O jogador em posse da bola não pode receber contato.

PENALIDADE – 10 metros do ponto básico.

7.2.5 O carregador da bola não pode iniciar contato com jogadores adversários. É sua responsabilidade evitar o contato.

PENALIDADE – 5 metros do ponto básico.

7.2.6 Nenhum jogador pode atacar uma bola em posse ou tentar tirá-la do corredor.

PENALIDADE – 5 metros do ponto básico.

7.2.7 PROTEÇÃO DE FLAG E DIVING

- a) Nenhum corredor deve proteger sua flag, seja utilizando a bola, as mãos, cotovelos ou projetando seu corpo para frente.
[Exceção: Não é considerado diving quando um jogador pula sobre outro que está no chão a fim de evitar contato físico e preservar a integridade física dos jogadores envolvidos.]
- b) Nenhum jogador pode pular em direção a endzone que está atacando ou mergulhar com o objetivo de conquistar mais território.
- c) Nenhuma parte do uniforme do jogador que tem a posse de bola pode estar cobrindo o cinto e/ou as flags.
- d) Nenhum anexo pode estar para fora do uniforme do jogador que tem a posse de bola.

PENALIDADE – 5 metros do local da falta e perda de descida.

7.2.8 Nenhum jogador deve puxar a flag de um adversário que não seja o que está com a posse da bola ou que finge que está com a mesma. Se o jogador retira uma das flags do adversário antes de a bola ter sido tocada, para parar a jogada será necessário retirar a outra flag e será aplicada falta por retirada ilegal de flag. Se as duas flags tiverem sido retiradas será necessário tocar o adversário para tacklea-lo. Se o contato for violento, será aplicada falta por atitude antidesportiva.

PENALIDADE – Retirada ilegal de flag: 5 metros do ponto final de corrida. Se houver contato violento, 15 metros do ponto final de corrida.

7.2.9 Se um jogador toca a bola e, ainda sem conseguir a posse, tem sua flag retirada, será considerado tackleado no local em que completou a posse.

7.2.10 Se um jogador estiver sem flag não por ação de um adversário e estabelecer posse de uma bola será considerado tackleado.

SEÇÃO 7.3 PASSES E FUMBLE

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

PENALIDADE – Cinco metros do ponto da falta; também perda de descida se a falta for da equipe atacante e antes de uma troca de posse de time durante uma descida da scrimmage.

7.3.2 FORA DE CAMPO

- a) *Passe para trás*. Quando um passe para trás sai de campo entre as linhas de gol, a bola pertence ao time de passe no ponto em que saiu de campo.
- b) *Fumble*. Quando um fumble sai de campo entre as linhas de gol:
 - i. A frente do ponto onde ocorreu a posse foi perdida, a bola pertence ao time que perdeu a bola, no ponto onde o fumble aconteceu.
 - ii. Atrás do ponto onde ocorreu o fumble, a bola pertence ao time que perdeu a bola no ponto onde ela saiu de campo.
- c) *Atrás ou Além da Linha de Gol*. Quando um fumble ou passe para trás sai de campo atrás ou além da linha de gol, é um safety se a responsabilidade for do ataque ou touchback se a bola for batida intencionalmente pelo time de chute ou de defesa em direção à endzone.

SEÇÃO 7.4 PASSE PARA FRENTE

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

7.4.2 PASSE PARA FRENTE ILEGAL

Um passe para frente é ilegal se:

- a) Lançado por um jogador do ataque que tenha todo seu corpo além da zona neutra quando ele solta a bola.
- b) Lançado por um jogador do Time B.

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

PENALIDADE [a-e] – Cinco metros do ponto da falta; também perda de descida se a falta for do ataque e antes de uma troca de posse de time durante uma descida da scrimmage.

- f) O passador, para conservar tempo ou não perder território, lança a bola diretamente ao chão ou para a frente numa área onde não haja recebedor elegível da equipe atacante.
[Exceção: Se o passador está ou esteve fora da tackle box ele pode lançar a bola de forma que ela cruze ou aterrisse além da zona neutra ou zona neutra estendida (Referência 2-19-3). Isso se aplica somente ao jogador que recebeu o snap ou o passe pra trás resultante do snap.]

PENALIDADE [f-h] – 5 metros e perda de descida no ponto da falta.

SEÇÃO 7.5 ELEGIBILIDADE

7.5.1 As regras de elegibilidade se aplicam durante uma descida na qual um passe para frente legal seja lançado.

7.5.2 Todos os jogadores da defesa são elegíveis para tocar ou receber um passe. No caso de interceptação a bola pode ser avançada e a próxima série de descidas será iniciada no local de bola morta (exceto em casos em que ocorre falta. Regra 5.1.10).

7.5.3 Quando há um snap da bola, são elegíveis os jogadores que estejam posicionados na ponta da linha de scrimmage e os backs.

7.5.4 Nenhum jogador elegível de ataque que saia de campo e retorne pra dentro de campo durante uma descida pode tocar um passe legal para frente dentro do campo de jogo ou nas endzones ou enquanto no ar até que o passe seja tocado por um adversário ou árbitro.

[Exceção: Isso não se aplica a um jogador originalmente elegível que retorne imediatamente pra dentro de campo depois de ter sido forçado pra fora de campo por contato de um adversário.]

Se ele tocar um passe antes de retornar pra dentro de campo, é um passe incompleto (Referência 7.6.2) e não é falta por toque ilegal.

PENALIDADE – Perda de descida no ponto anterior.

7.5.5 Nenhum jogador originalmente inelegível pode estar ou ter estado mais de três metros além da zona neutra até que um passe para frente legal que cruze a zona neutra tenha sido lançado.

PENALIDADE – Cinco metros do ponto anterior.

SEÇÃO 7.6 PASSE COMPLETO, INCOMPLETO

7.6.1 Qualquer passe para frente é completo quando um jogador conquista posse com pelo menos um dos pés dentro de campo e não simultaneamente fora de campo. A bola continua em jogo a menos que o passe seja completado dentro da endzone adversária ou o passe seja recebido simultaneamente por jogadores adversários. Se um passe para frente for recebido simultaneamente por jogadores adversários dentro de campo, a bola se torna morta e pertence ao time de passe.

7.6.2 Qualquer passe para frente é incompleto se a bola estiver fora de campo pela regra ou tocar o chão quando não estiver firmemente controlada por um jogador. Também é incompleto quando um jogador sai do chão e recebe o passe, mas aterrissa inicialmente na ou fora de uma linha delimitadora.

7.6.3 Quando um passe legal para frente é incompleto, a bola pertence ao time de passe no ponto anterior.

7.6.4 Quando um passe ilegal para frente é incompleto, a bola pertence ao time de passe no ponto do passe (Exceção: Se o time ofendido declinar a penalidade por passe ilegal lançado da endzone, a bola deve ser posta em jogo no ponto anterior).

SEÇÃO 7.7 INTERFERÊNCIA DE PASSE

7.7.1 Não pode haver nenhuma interferência de passe para frente lançado antes da linha de scrimmage. A restrição para o time que está passando começa no snap. A restrição para o time de defesa começa quando a bola deixa as mãos do lançador. Ambas as restrições terminam quando a bola é tocada por alguém. Não constitui interferência de passe:

- a) Contato acidental pelas mãos, braços ou corpo do defensor quando ambos os jogadores estão competindo pela bola, ou nenhum dos jogadores estão olhando para a bola. Se houver qualquer dúvida se o contato foi acidental, a regra é não haver interferência.
- b) Toque inadvertido dos pés quando ambos os jogadores estão “na bola” ou nenhum jogador está “na bola”.
- c) Contato que normalmente seria considerado interferência de passe, mas o passe está claramente sem condições de ser recebido pelos jogadores envolvidos.
- d) Colocar a mão no recebedor desde que não restrinja o recebedor na tentativa de receber a bola na jogada.

7.7.2 Interferência de passe de ataque por um jogador de ataque além da zona neutra durante uma jogada de passe para frente legal na qual o passe para frente cruza a zona neutra, é um contato que interfere com um jogador elegível do defensor. É responsabilidade do jogador do ataque evitar os adversários. Ações que constituem interferência de passe ofensiva incluem, mas não se limitam a:

- a) O jogador ofensivo bloquear em uma rota de passe antes de a bola ser tocada.
- b) Iniciar o contato com o defensor empurrando-o, para criar uma separação na tentativa de receber o passe.

- c) Ir para cima do defensor que está estabelecendo uma posição no campo.

Não é interferência de passe de ataque:

- d) Quando, após o snap, um jogador inelegível do ataque imediatamente avança e faz contato com um adversário em um ponto não mais que um metro além da zona neutra e não continue o contato a mais de três metros além da zona neutra.
- e) Quando dois ou mais jogadores elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e legítima de alcançar, receber ou bater o passe. Jogadores elegíveis dos dois times têm direitos iguais à bola.
- f) Quando o passe está em voo e dois ou mais jogadores elegíveis estão na área onde podem receber ou interceptar o passe e um jogador de ataque nessa área impede um adversário, e o passe não é recepcionável.

PENALIDADE – 15 metros do ponto anterior.

7.7.3 Interferência de passe de defesa é o contato além da zona neutra por um jogador defensor cuja intenção de impedir um elegível adversário seja óbvia e ela pode evitar que o adversário tenha oportunidade de receber um passe para frente recepcionável. Quando em dúvida, um passe para frente legal é recepcionável. Interferência de passe de defesa ocorre apenas após um passe para frente legal ser lançado. Ações que não constituem interferência de passe ofensiva incluem, mas não se limitam a:

- a) Contato por um defensor que não está “na bola” e este contato restringe a oportunidade do recebedor receber a bola.
- b) Se jogar pelas costas do recebedor na tentativa de pegar a bola.
- c) Segurar a(s) mão(s) do recebedor de maneira a restringir sua oportunidade de receber a bola.
- d) Estender um braço através do corpo do recebedor, restringindo assim sua habilidade de receber um passe, independente do defensor estiver “na bola”.
- e) Atrapalhar a rota do recebedor fazendo contato com ele sem estar com a bola.

- f) Se enroscar no recebedor em uma tentativa de pegar a bola de maneira que o corpo do recebedor gire antes da bola chegar

Não é interferência de passe de defesa:

- g) Quando, após o snap, jogadores adversários imediatamente avançam e estabelecem contato um com o outro em um ponto dentro de um metro além da zona neutra.
- h) Quando dois ou mais jogadores elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e legítima de alcançar, receber ou bater o passe. Jogadores elegíveis dos dois times têm direitos iguais à bola.
- i) Quando um jogador do defensor faz contato legal com um adversário antes de o passe ser lançado.
- j) Quando um possível chutador do ataque, em formação de chute da scrimmage, simula um punt lançando a bola num passe alto e distante, e um contato por um jogador defensor acontece.

PENALIDADE – Bola do ataque no ponto da falta, primeira descida, se a falta ocorrer a menos de 15 metros do ponto anterior. Se a falta ocorrer a 15 metros ou mais do ponto anterior, bola do ataque, primeira descida, 15 metros do ponto anterior. [Exceção Regra 9.3.2]

REGRA 8 PONTUAÇÃO

SEÇÃO 8.1 VALORES DAS PONTUAÇÕES

8.1.1 O valor de jogadas deve ser:

- a) Touchdown (TD) – 6 pontos.
- b) Field Goal (FG) – 3 pontos.
- c) Safety (pontos atribuídos ao adversário) – 2 pontos.
- d) Try convertido:
 - i. Touchdown (de ataque ou defesa) – 2 pontos.
 - ii. Field Goal ou Safety – 1 ponto.

SEÇÃO 8.2 TOUCHDOWN

8.2.1 Um touchdown deve ser marcado quando:

- a) Um carregador da bola, vindo do campo de jogo, tem posse legal de uma bola viva quando ultrapassa com as suas duas flags o plano da linha de gol adversária.
- b) Um jogador recebe um passe legal para frente dentro da endzone adversária.
- c) Um passe para trás é recuperado, recebido, interceptado ou concedido dentro da endzone adversária.

SEÇÃO 8.3 DESCIDA DE TRY

8.3.1 Um try é uma oportunidade para ambos os times pontuarem um ou dois pontos após um touchdown.

8.3.2 A bola deve ser posta em jogo pelo time que marcou um touchdown de seis pontos a partir da linha de 3 metros. Se o touchdown for marcado durante uma descida no qual o tempo do período terminar, o try deve ser tentado.

8.3.3 O try termina quando:

- a) Qualquer time pontua.
- b) A bola está morta pela regra.
- c) Uma penalidade de perda de descida do ataque é aceita.

SEÇÃO 8.4 FALTAS DURANTE O TRY

8.4.1 Faltas que se anulam: se ambos os times cometem falta durante a descida e a falta da defesa for antes de uma troca de posse, as faltas se anulam e a descida é repetida, mesmo que faltas adicionais ocorreram após a troca de posse. Qualquer repetição de descida após faltas que se anulam deve ser do ponto anterior.

8.4.2 Faltas do time de defesa em um try: quando um try é bem sucedido, o ataque deve ter a opção de declinar a pontuação e repetir o try após a aplicação, ou declinar a(s) penalidade(s) e aceitar a pontuação. O ataque pode aceitar a pontuação com penalidades de falta pessoal e conduta antidesportiva aplicadas no próximo kickoff ou do próximo ponto em períodos extras.

8.4.3 Faltas do ataque em um try:

- a) Após uma falta do ataque num try convertido, a bola deve ser colocada no ponto onde a penalidade a deixar.
- b) Se o ataque cometer uma falta para a qual a penalidade inclua perda de descida, o try é terminado, e a pontuação cancelada, e nenhuma penalidade de metros é aplicada no kickoff seguinte.
- c) Se, antes de uma troca de posse de time, o ataque cometer uma falta que não seja anulada, e durante a descida não houver nenhuma outra troca de posse de time, nem pontuação, a penalidade é declinada pela regra.

8.4.4 Aplicação de bola morta:

- a) Penalidades por faltas ocorridas após a bola estar pronta para jogo e antes do snap são aplicadas antes do próximo snap.
- b) Penalidades por faltas em bola viva tratadas como faltas em bola morta ocorridas durante uma descida de try, são aplicadas no kickoff seguinte ou do próximo ponto em períodos extras. Se o try for repetido, estas penalidades são aplicadas na repetição.

8.4.5 Faltas durante um try após troca de posse de times

- a) Penalidades contra qualquer time são anuladas pela regra (Exceção: Penalidades por faltas pessoais ostensivas, faltas em bola morta e faltas em bola viva tratada como faltas em bola morta, são aplicadas no kickoff seguinte ou do próximo ponto em períodos extras.
- b) Uma pontuação por um time que cometeu uma falta durante a descida é cancelada.
- c) Se ambos os times cometem falta durante a descida e o Time B não cometeu falta antes da troca de posse, as faltas se cancelam, a descida não é repetida e o try termina.

SEÇÃO 8.5 FIELD GOAL

8.5.1 Um field goal deve ser marcado para o time de chute se um drop kick ou place kick passar por sobre a trave horizontal e entre as traves verticais do gol do time de retorno, antes de tocar um jogador do time de chute ou o chão. O chute deve ser da scrimmage, mas não pode ser free kick.

8.5.2 Próxima jogada:

Field goal convertido. Após um field goal ser pontuado, a bola deve ser posta em jogo por um kickoff ou no próximo ponto em períodos extras. O time que pontuou o field goal deve chutar o kickoff.

SEÇÃO 8.6 Field goal não convertido

Quando a bola for declarada morta sem ser tocada pelo time de defesa, além da zona neutra, ela pertence à defesa. Exceto num período extra, o time que estava defendendo fará o snap seguinte no ponto anterior a menos que o ponto anterior seja entre a linha de 20 metros do defensor e a linha de gol. Neste caso o snap seguinte será na sua linha de 20 metros.

- i. Se a bola não cruzar a zona neutra ou se o de defesa tocar a bola além da zona neutra, todas as regras relativas a chutes da scrimmage se aplicam.
- ii. Se a bola cruza a zona neutra, não é tocada pelo time de defesa além da zona neutra, e é declarada morta

atrás da zona neutra, todas as regras de chute da scrimmage se aplicam.

SEÇÃO 8.7 SAFETY

8.7.1 É safety quando a bola se torna morta fora de campo atrás da linha de gol, exceto por um passe para frente incompleto; ou se torna morta em posse de um jogador na, acima ou atrás da sua própria linha de gol; ou se torna morta pela regra, e o time que defende aquela linha de gol é responsável pela bola estar lá ou uma penalidade aceita por uma falta deixa a bola na ou atrás da linha de gol do time que cometeu a falta.

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

Exceções:

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

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

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

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

SEÇÃO 8.8 TOUCHBACK

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

8.8.2 Um chute torna-se morto pela regra atrás da linha de gol do time de defesa e o time de ataque é responsável pela bola estar lá.

REGRA 9 CONDUTA DOS JOGADORES

SEÇÃO 9.1 FALTAS POR CONTATO

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

PENALIDADE – 10 metros. Penalidades para faltas do atacante atrás da zona neutra são aplicadas do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do ataque.

9.1.2 Time de Chute. Um jogador do time de chute pode:

- a) Durante uma jogada de chute da scrimmage, usar suas mãos e/ou braços para evitar um adversário em tentativa de bloqueá-lo quando ele está além da zona neutra.
- b) Durante uma jogada de free kick, usar suas mãos e/ou braços para evitar um adversário em tentativa de bloqueá-lo.

9.1.3 Jogadores de defesa podem usar suas mãos e braços para empurrar, evitar jogadores de ataque:

- a) Quando tentando alcançar o corredor.
- b) Que estejam obviamente tentando bloqueá-los.

9.1.4 Jogadores não podem usar mãos e braços para dar agarrar, segurar ou de outra forma ilegalmente obstruir um adversário.

PENALIDADE – 10 metros.

9.1.5 Durante uma jogada de passe legal para frente, na qual a bola cruze a zona neutra, se antes do passe ser tocado houver falta por contato da equipe defensora além da zona neutra contra um recebedor elegível (que não seja interferência de passe).

PENALIDADE – 10 metros e primeira descida automática.

9.1.6 Um bloqueio pelas costas é ilegal. Exceção: quando um jogador gira, virando as costas para um possível bloqueador que esteja comprometido com intenção e direção ou movimento.

PENALIDADE – 10 metros. Penalidades para faltas da equipe atacante atrás da zona neutra se aplicam do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do ataque.

SEÇÃO 9.2 FALTAS PESSOAIS

Todas as faltas nessa seção (a menos que registrado) e quaisquer outros atos de violência desnecessária são faltas pessoais.

PENALIDADE – 15 metros. Falta pessoal. Para faltas em bola morta, 15 metros do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas do Time B se não estiver em conflito com outras regras. Penalidades para faltas em bola viva do Time A atrás da zona neutra são aplicadas do ponto anterior. Safety se a falta em bola viva ocorrer atrás da linha de gol do Time A. Para faltas do Time A durante jogadas de free kick ou chute da scrimmage: Aplicação pode ser ou do ponto anterior ou do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B (jogadas de field-goal são isentas) (Referências 6-1-8 e 6-3-13). Para faltas do Time B durante uma jogada de passe pra frente legal (Referência 7-3-12 e 10-2-2-c): Aplicação do fim da última corrida quando ela terminar além da zona neutra e não houver troca de posse de time durante a descida. Se o passe for incompleto ou interceptado, ou se houver troca de posse de time durante a descida, a aplicação é do ponto anterior.

9.2.1 FALTA DE BATIDA E TRIPPING

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

- b) Ninguém sujeito às regras deve atingir um adversário com seu pé ou qualquer parte da perna abaixo do joelho.
- c) Não deve haver tripping.

9.2.2 *Late hit, ação fora de campo.* É ilegal para qualquer jogador estar claramente fora de campo quando ele inicia um bloqueio contra um adversário que esteja fora de campo. O ponto da falta é o ponto onde o bloqueador cruzar a linha lateral saindo de campo.

9.2.3 *Violência ao passador.* Nenhum jogador de defesa deve investir contra um passador entrar em contato com ele é óbvio que a bola foi lançada. (Exceção: Um jogador de defesa que é bloqueado por jogador[es] da equipe atacante com força tal que ele não consiga evitar contato com o passador).

Para os parágrafos a e b, a penalidade é aplicada do fim da última corrida quando ela terminar além da zona neutra e não houver troca de posse de time durante a descida.

9.2.4 ALAVANCAGEM, SALTO E ATERRISSAGEM

- a) Nenhum jogador de defesa, numa tentativa de ganhar vantagem, pode pisar, pular ou subir em um adversário.
- b) Nenhum jogador de defesa que corra para frente vindo de além da zona neutra e pule de além da zona neutra numa tentativa óbvia de bloquear um field goal ou try pode aterrissar sobre qualquer jogador(es).
 - i. Não é falta se o jogador que salta estiver alinhado em posição estacionária dentro de um metro da linha de scrimmage quando o snap aconteceu.
 - ii. Não é falta se o jogador salta de dentro ou de trás da zona neutra.
 - iii. Não é falta se um jogador do ataque inicia contato com o jogador que salta.
- c) Nenhum jogador de defesa que esteja dentro da tackle box pode tentar bloquear um punt saltando na direção de um adversário.
 - i. Não é falta se o jogador tenta bloquear o punt pulando reto para cima sem tentar pular sobre o adversário.

- ii. Não é falta se o jogador tentar saltar no gap entre os jogadores.
- d) Nenhum jogador de defesa, em uma tentativa de bloquear, bater ou receber um chute, pode:
- i. Pisar, pular ou ficar sobre um companheiro de time
 - ii. Colocar a(s) mão(s) em um companheiro de time para se alavancar e conseguir maior altura.
 - iii. Ser levantado por um companheiro de time, jogado ou empurrado para cima.

PENALIDADE – [a-d] 15 metros do ponto anterior e primeira descida automática.

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

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

Primeira descida automática para faltas do Time B se não estiver em conflito com outras regras.

9.2.5 Contato com o Snapper. Quando um time está em formação de chute da scrimmage, um jogador de defesa não pode iniciar contato com o snapper até ter se passado um segundo após o snap.

9.2.6 VIOLÊNCIA OU INVESTIDA CONTRA O CHUTADOR OU HOLDER

- a) Quando for óbvio que um chute da scrimmage será realizado, nenhum adversário deve investir ou fazer violência contra o chutador ou holder de um place kick.
- i. Violência é uma falta pessoal em bola viva que põe em risco o chutador ou o holder.
 - ii. Investida contra o chutador ou holder é uma falta em bola viva que ocorre quando o chutador ou holder é deslocado de sua posição de chutador ou holder, mas não sofre violência.
 - iii. A proteção do chutador sob esta regra termina: (a) Quando ele tiver tido tempo razoável para restabelecer seu equilíbrio; ou (b) Quando ele carrega a bola para fora da tackle box (Referência SEÇÃO 2.2) antes de chutar.

- iv. Quando o contato de um defensor contra chutador ou holder for causado por um bloqueio de um adversário (legal ou ilegal), não há falta por violência ou investida contra o chutador.
 - v. Um jogador que faz contato com o chutador ou holder após tocar o chute não comete falta de violência ou investida contra o chutador.
 - vi. Quando um jogador que não seja aquele que bloqueia um chute da scrimmage comete investida ou violência contra o chutador ou holder, é uma falta.
 - vii. Quando em dúvida se a falta foi investida ou violência, a falta é violência.
- b) Um chutador ou holder simulando sofrer violência ou investida por um jogador de defesa comete conduta antidesportiva.

PENALIDADE [a-b] – 15 metros do ponto anterior e primeira descida automática.

SEÇÃO 9.3 FALTAS POR CONDUTA ANTIDESPORATIVA

Não deve haver conduta antidesportiva ou qualquer ato que interfira com a administração ordenada da partida da parte dos jogadores, substitutos, técnicos, assistentes autorizados ou qualquer outra pessoa sujeita às regras, antes do jogo, durante o jogo ou entre períodos. Infrações destes atos por jogadores são administrados como faltas ou em bola viva ou bola morta, dependendo de quando ocorrerem (Referência SEÇÃO 10.2).

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

PENALIDADE – Faltas em bola viva cometidas por jogadores: 15 metros. Faltas em bola viva cometidas por não-jogadores e todas as faltas em bola morta: 15 metros do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas do Time B se não estiver em conflito com outras regras. Jogadores, substitutos, técnicos,

assistentes ou qualquer pessoa sujeita às regras, em caso de reincidência neste tipo de falta, serão desqualificados.

9.3.1 Táticas Injustas

- a) Nenhum jogador deve ocultar a bola dentro ou por baixo de sua roupa ou equipamento.
- b) Substituições ou substitutos simulados não podem ser usados para confundir oponentes. Nenhuma tática associada a substitutos ou ao processo de substituição pode ser usada para confundir adversários.
- c) Nenhum equipamento pode ser usado para confundir adversários (Referência SEÇÃO 1.7).
- d) Nenhum jogador deve manter sua flag enrolada ou dobrada de maneira a encurtá-la ou dificultar sua retirada.

PENALIDADE [a-c] – Falta em bola viva. 15 metros do ponto anterior. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo defensor se não estiver em conflito com outras regras.

9.3.2 Empurrar para fora de campo o adversário que está no ar fazendo uma recepção, fazendo-o cair fora de campo será tratado como atitude antidesportiva.

PENALIDADE – Falta da defesa: bola do ataque no ponto da falta, primeira descida, se a falta ocorrer a menos de 15 metros do ponto anterior. Se a falta ocorrer a 15 metros ou mais do ponto anterior, bola do ataque, primeira descida, 15 metros do ponto anterior. Se a falta ocorrer dentro da endzone, primeira descida automática na linha de 2 metros. Falta do ataque: 15 metros do ponto anterior.

REGRA 10 APLICAÇÃO DE PENALIDADES

SEÇÃO 10.1 PENALIDADES COMPLETADAS

10.1.1 COMO E QUANDO COMPLETADA

- a) Uma penalidade é completada quando ela é aceita, declinada ou cancelada de acordo com a regra, ou quando a escolha é óbvia para o referee.
- b) Qualquer penalidade pode ser declinada, mas um jogador desqualificado deve deixar o jogo, sendo a penalidade aceita ou não.
- c) Quando uma falta é cometida, a penalidade deve ser completada antes de a bola ser declarada pronta para jogo para a descida seguinte.

10.1.2 Uma falta que ocorra simultaneamente ao snap ou free kick é considerada como falta durante aquela descida.

10.1.3 Quando duas ou mais faltas em bola viva de um mesmo time são reportadas ao referee, o time ofendido pode escolher apenas uma dessas penalidades.

10.1.4 Se faltas em bola viva de ambos os times são reportadas ao referee, as faltas se anulam e a descida é repetida.

Exceções:

1. Quando houver troca de posse de time durante uma descida, e o último time a conseguir posse da bola não cometeu falta antes de ganhar a última posse, ele pode declinar a anulação das faltas e, dessa forma, manter a posse após ser completada a penalidade pela falta do seu time.
2. Quando todas as faltas do time de recebedores são aplicadas segundo as regras de pós-chute da scrimmage, podendo declinar a anulação das faltas e aceitar a aplicação PSK.
3. Regras 8.4.3 e c)3.5.7 (durante um try ou período extra após a posse do Time B).

10.1.5 Penalidades para falta em bola morta são administradas separadamente e em ordem de ocorrência. [Exceção: Quando faltas por conduta antidesportiva em bola morta ou faltas pessoais em bola morta de ambos os times são reportadas ao referee e antes de qualquer penalidade ser completada, as faltas se anulam, e o número ou tipo de descida estabelecida antes das faltas ocorrerem é inalterada, e as penalidades são canceladas, exceto pela desqualificação de um jogador, que deve sair do jogo (Referência 10.2.2).

10.1.6 Faltas em Bola Viva – Bola Morta

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

SEÇÃO 10.2 PROCEDIMENTOS DE APLICAÇÃO

10.2.1 Pontos de Aplicação

- a) Para muitas faltas, o ponto de aplicação está especificado na descrição da penalidade. Quando o ponto de aplicação não estiver especificado na descrição da penalidade, o ponto de aplicação será determinado pelo Princípio Três-e-Um (Referências 10.2.2).
- b) São possíveis pontos de aplicação: o ponto anterior, o ponto da falta, o próximo ponto, o ponto onde a corrida termina, e – somente para chutes da scrimmage – o ponto de pós-chute da scrimmage (PSK).

10.2.2 Determinando o Ponto de Aplicação

- a) Faltas em bola morta. O ponto de aplicação para uma falta cometida quando a bola está morta é o próximo ponto.
- b) Faltas do time de ataque atrás da zona neutra. Para as seguintes faltas cometidas pelo time de ataque atrás da zona neutra, a penalidade é aplicada no ponto anterior: uso ilegal das mãos, holding, bloqueio ilegal e faltas pessoais (Exceção:

Se a falta ocorrer na endzone do time de ataque a penalidade é um safety.).

- c) O Princípio Três-e-Um é o seguinte:
- i. Quando o time com posse comete uma falta atrás do ponto básico, a penalidade é aplicada no ponto da falta.
 - ii. Quando o time com posse comete uma falta além do ponto básico, a penalidade é aplicada no ponto básico.
 - iii. Quando o time sem posse comete uma falta tanto atrás ou além do ponto básico, a penalidade é aplicada no ponto básico.
- d) Pontos básicos para as várias categorias de jogadas são os seguintes:
- i. Jogadas de Corrida.
 1. Ponto anterior, quando a referida corrida terminar atrás da zona neutra.
 2. Final da referida corrida, quando a referida corrida terminar além da zona neutra.
 3. Final da referida corrida, em jogadas de corrida que não têm zona neutra.
 - ii. Jogadas de corrida quando a corrida terminar na endzone após troca de posse de time (exceto num try).
 1. Linha de 20 metros, quando uma falta ocorrer após uma troca de posse de time na endzone e o resultado da jogada for um touchback.
 2. Linha de gol, quando uma falta ocorrer após uma troca de posse de time no campo de jogo e a referida corrida terminar na endzone.
 3. Linha de gol, quando uma falta ocorrer após uma troca de posse de time na endzone, a referida corrida terminar na endzone, e o resultado da jogada não for um touchback.
 - iii. Jogadas de passe. Ponto anterior, em jogadas de passe para frente legal.
 - iv. Jogadas de Chute.

1. Ponto anterior, em jogadas de chute legal, a menos que a falta seja regida pelas regras de pós-chute da scrimmage.
 2. Ponto de pós-chute da scrimmage, se a falta for regida pelas regras de pós-chute da scrimmage.
- e) Para faltas da defesa durante uma jogada de passe legal pra frente:
- i. A aplicação de penalidades por falta pessoal da defesa é do fim da última corrida quando ela terminar além da zona neutra, e não houver troca de posse de time durante a descida.
 - ii. Se um passe cruza a zona neutra, e o Time B comete uma falta de contato contra um recebedor elegível além da zona neutra antes da bola ser tocada, a penalidade inclui primeira descida automática.

10.2.3 Aplicação Pós-chute da Scrimmage (PSK)

- a) Segundo as regras de aplicação de pós-chute da scrimmage, faltas do time de recebedores que satisfaçam as condições do parágrafo b (abaixo) são tratadas como se os recebedores estivessem em posse no momento em que a falta foi cometida, mesmo que a posse de bola não tivesse mudado.
- b) Aplicação pós-chute da scrimmage aplica-se somente em faltas de recebedores durante um chute da scrimmage e apenas sob as seguintes condições:
 - i. O chute não seja executado durante um try, um field goal convertido, ou durante um período extra.
 - ii. A bola cruze a zona neutra.
 - iii. A falta tenha sido cometida antes do fim do chute.
 - iv. O Time B seja o próximo a colocar a bola em jogo.

Se todas essas condições forem cumpridas, a penalidade é aplicada de acordo com o Princípio Três-e-Um. Trata-se a equipe defensora como o time com posse da bola com o ponto de pós-chute da scrimmage como ponto básico (Referência 10.2.2).

10.2.4 Penalidades para todas as faltas entre as linhas de gol do time de chute, exceto interferência com a oportunidade de receber um chute, durante uma jogada de free kick ou de chute da scrimmage na qual a bola cruza a zona neutra (exceto tentativas de field goal) são aplicadas no ponto anterior ou no ponto onde a subsequente bola morta pertence à equipe defensora, a sua escolha.

10.2.5 Faltas Durante ou Após um Touchdown, Field Goal ou Try:

- a) Faltas do time que não pontuou durante uma descida que termina em um touchdown (exceto no try).
 - i. Penalidades por faltas pessoais e por faltas por conduta antidesportiva são aplicadas no try ou no kickoff seguinte, à escolha do time que pontuou. Se não houver kickoff, a penalidade aceita é aplicada no try.
 - ii. Penalidades por todas as outras faltas não são aplicadas no try ou no kickoff seguinte. Tais penalidades são declinadas pela regra a menos que a aplicação seja feita possível por toque ilegal de um chute durante a descida.
- b) Penalidades por interferência de passe de defesa em um try da linha de 3 metros são aplicadas como metade da distância para a linha de gol. Se o try for convertido, a penalidade é declinada pela regra.
- c) Quando uma falta ocorre após um touchdown e antes da bola estar pronta para jogo no try, ou houver uma falta em bola viva tratada como falta em bola morta na jogada do touchdown, a aplicação é no try ou no kickoff seguinte, à escolha do time ofendido.
- d) Penalidades para faltas em bola viva durante jogadas de field goal são administradas conforme a regra. Para aceitar pontos em um field goal convertido, o Time A deve declinar as penalidades por falta em bola viva do Time B. Ao aceitar a penalidade para uma falta em bola viva do Time B, o Time A escolhe cancelar a pontuação e tem a penalidade aplicada no ponto anterior. Penalidades para faltas em bola viva tratadas como faltas em bola

morta e por faltas em bola morta após uma descida de field goal, são aplicadas no próximo ponto.

- e) Penalidades de distância para faltas de qualquer time não podem estender a linha restritiva de um time em free kick além de sua linha de 5 metros. Penalidades que, de outra forma, colocariam a linha restritiva atrás da linha da 5 metros de um time são aplicadas do próximo ponto.

10.2.6 Nenhuma penalidade de distância, incluindo try da linha de 3 metros ou menos, pode exceder a metade da distância do ponto de aplicação até a linha de gol do time que cometeu a falta [Exceções: (1) Interferência de passe de defesa em descidas da scrimmage, que não try (Referências SEÇÃO 7.7 e 10.2.5) e; (2) No try, interferência de passe de defesa quando a bola é posta em jogo através de um snap de fora da linha de 3 metros].

SUMÁRIO DE PENALIDADES

PERDA DE UMA DESCIDA	S	Regra
Chute ilegal	31	2.12.7-c)
Lançar um passe intencionalmente para trás [também 5 metros]	35	7.3.1
Passe ilegal pra frente [também 5 metros]	35	7.4.2
Passe tocado ilegalmente por jogador fora de campo	16	7.5.4
Intentional grounding [também 5 metros]	36	f)
Proteção de flag ou diving [também 5 metros]	52	7.2.7
PERDA DE CINCO METROS	S	Regra
Atraso de jogo ilegal	21	7.1.1
Atrapalhar os sinais do time de ataque	21	7.1.4
Mais de 8 jogadores em campo	22	7.1.3
Colocar a bola em jogo sem ela estar pronta	21	7.1.2
Snap ilegal	19	7.1.2
Infração de zona neutra	19	7.1.3
False start	19	7.1.3 7.1.3
Motion ilegal	20	7.1.3
Formação ilegal	19	7.1.3
Shift ilegal	20	7.1.3
Offside	18	7.1.3
Jogador de defesa investindo contra um back antes do snap	19	7.1.4
Lançar um passe intencionalmente para trás [também perda de descida]	35	7.3.1
Passe ilegal pra frente [também perda de descida]	35	7.4.2
Intentional grounding [também perda de descida]	36	7.4.2
Proteção de flag [também perda de descida]	52	7.2.7
Targeting	38	7.2.5
Atacar bola em posse	38	7.2.6
PERDA DE 10 METROS	S	Regra
Holding	42	9.1.1
Uso ilegal de mãos	42	9.1.1
Bloqueio ilegal pelas costas	43	9.1.6

PERDA DE 15 METROS	S	Regra
Tripping	38	9.2.1
Atitudes antidesportivas	27	SEÇÃO 9.3
Interferência de passe de ataque	33	7.7.2
Interferência de passe de defesa [primeira descida]	33	7.7.3
Ação fora de campo	38	9.2.2
Violência ao passador [primeira descida]	34	9.2.3 9.2.6
Violência ao chutador ou holder [primeira descida]	30	9.2.6
Alavancagem	38	9.2.4
PERDA DE METADE DA DISTÂNCIA	S	Regra
Se a penalidade de distância exceder metade da distância (exceto em interferência de passe de defesa)	-	10.2.6
BOLA DO TIME OFENDIDO NO PONTO DA FALTA	S	Regra
Interferência de passe de defesa (se a penalidade for menor que 15 metros) [primeira descida]	33	7.7.3
TIMEOUT COBRADO POR VIOLAÇÃO	S	Regra
Não usar equipamento obrigatório	23	3.4.2
Usar equipamento ilegal	23	3.4.2
Desafio	21	3.3.7
PRIMEIRA DE DESCIDA AUTOMÁTICA (FALTAS DA DEFESA)	S	Regra
Interferência de passe	33	7.7.3
Agressão, tripping	46	9.2.1
Violência ao passador	34	9.2.3 9.2.6
Violência ao chutador ou holder	30	9.2.6
Ação fora de campo / Late hit	38	9.2.2
Contato ilegal com o snapper	38	9.2.5
Conduta antidesportiva	27	SEÇÃO 9.3
REGRAS PARA QUANDO-EM-DÚVIDA	S	Regra
Recepção ou recuperação não completada	-	SEÇÃO 2.11
Bloqueio pelas costas	-	9.1.6 2.12.1
Bola acidentalmente chutada	-	2.12.1

SINAIS DE ARBITRAGEM

<p>S1</p>  <p>BOLA PRONTA</p>	<p>S3</p>  <p>PARAR O RELÓGIO (TIMEOUT)</p>	<p>S5</p>  <p>TOUCHDOWN</p>	<p>S6</p>  <p>SAFETY</p>	<p>S8</p>  <p>PRIMEIRA DESCIDA</p>
<p>S9</p>  <p>PERDA DE DESCIDA</p>	<p>S10</p>  <p>PASSE INCOMPLETO</p>	<p>S16</p>  <p>TOQUE ILEGAL</p>	<p>S17</p>  <p>PASSE INALCANÇÁVEL</p>	<p>S18</p>  <p>OFFSIDE</p>
<p>S19</p>  <p>FALSE START PROCEDIMENTO ILEGAL</p>	<p>S20</p>  <p>MOTION ILEGAL (1 MÃO) SHIFT ILEGAL (2 MÃOS)</p>	<p>S21</p>  <p>ATRASO DE JOGO</p>	<p>S22</p>  <p>SUBSTITUIÇÃO ILEGAL</p>	<p>S23</p>  <p>INFRAÇÃO DE EQUIPAMENTO</p>
<p>S27</p>  <p>CONDUCTA ANTIDESPORATIVA</p>	<p>S30</p>  <p>INVESTIDA AO CHUTADOR</p>	<p>S31</p>  <p>BATIDA OU CHUTE ILEGAL</p>	<p>S33</p>  <p>INTERFERÊNCIA DE PASSE</p>	<p>S34</p>  <p>VIOLÊNCIA AO PASSADOR</p>
<p>S35</p>  <p>PASSE ILEGAL</p>	<p>S36</p>  <p>INTENTIONAL GROUNDING</p>	<p>S37</p>  <p>INELEGÍVEL ALÉM DA SCRIMMAGE</p>	<p>S38</p>  <p>FALTA PESSOAL</p>	<p>S42</p>  <p>HOLDING</p>
<p>S43</p>  <p>BLOQUEIO PELAS COSTAS</p>	<p>S46</p>  <p>TRIPPING</p>	<p>S47</p>  <p>DESCLASSIFICAÇÃO</p>	<p>S51</p>  <p>PULO</p>	<p>S52</p>  <p>PROTEÇÃO DE FLAG</p>