



VERSÃO TRADUZIDA DAS REGRAS NCAA – IFAF

REGRA 1 - O JOGO, CAMPO, JOGADORES E EQUIPAMENTOS

SEÇÃO 1. Provisões Gerais

O Jogo

ARTIGO 01

- a. O jogo deve ser jogado entre dois times de não mais que 11 jogadores cada, em um campo retangular e com uma bola inflada em forma de esferóide prolato.
- b. Um time pode jogar legalmente com menos de 11 jogadores mas será penalizado se os seguintes não forem cumpridos
 1. Pelo menos quatro jogadores do Time A de cada lado do kicker quando for acontecer um free-kick (Regra 6-1-2-c).
 2. No snap, pelo menos sete jogadores na linha de scrimmage e não menos que cinco numerados de 50 a 79 (Regras 2-21-2, 2-27-4 e 7-1-3-b-1) (Exceção: Regra 1-4-2-b) (A.R. 1-4-2-I-V).

Linhas de Gol

ARTIGO 02

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

Time Vencedor e Placar Final

ARTIGO 03

- a. Os times devem receber pontos de acordo com as regras e, a menos que um time desista da partida, o time com o maior placar no fim do jogo, incluindo períodos extras, será o vencedor.
- b. O jogo termina e o placar é final quando o referee assim declarar.

Supervisão

ARTIGO 04

- a. O jogo deve ser jogado sob a supervisão de quatro, cinco, seis ou sete árbitros: um referee, um umpire, um linesman, um line judge, um back judge, um field judge e um side judge. O uso do back judge, field judge e side judge é opcional.
- b. Equipes de arbitragem serão designadas pela mesma organização arbitral.



Capitães de Times

ARTIGO 05

- a. Cada time deve designar para o referee não mais do que quatro jogadores como capitães, e um jogador deve falar por seu time sempre que for lidar com os árbitros. Não deve haver mais do que quatro capitães de cada time no cara-ou-coroa.
- b. A decisão de um capitão em campo sobre qualquer opção oferecida a seu time é irrevogável.
- c. Qualquer jogador pode pedir um timeout de time.

Pessoas Sujeitas às Regras

ARTIGO 06

Todos os jogadores, substitutos, jogadores substituídos, técnicos, treinadores, cheerleaders uniformizadas, banda uniformizada, mascotes em uniformes, mascotes comerciais, narradores de estádio, operadores dos sistemas de audio e vídeo e qualquer pessoal afiliado aos times ou instituições estão sujeitos às regras e são governados pelas decisões dos árbitros. Pessoal afiliado são as pessoas autorizadas às áreas de time.

Instituições Membro Sujeitas às Regras

ARTIGO 07

- a. Instituições membro da NCAA e organizações arbitrais afiliadas devem conduzir todas as partidas sob as regras oficiais de football da Associação.
- b. Organizações arbitrais afiliadas à NCAA devem usar o Manual de Arbitragem Oficial publicado sob a jurisdição da Collegiate Commissioners Association.
- c. Instituições membro da NCAA e organizações arbitrais afiliadas que não estiverem de acordo com alguma regra de football da NCAA que não tenha uma penalidade designada estão sujeitas à sanções da NCAA.

SEÇÃO 2. O Campo

Dimensões

ARTIGO 01

O campo deve ser uma área retangular com dimensões, linhas, zonas, gols e pylons conforme indicado e nomeado no diagrama das páginas FR-18-19.

- a. Todas as linhas do campo deve ser feitas com 4 polegadas de largura, de um material branco, não-tóxico, que não lesione os olhos ou pele (Exceções: Linhas laterais e de fundo podem ser mais largas do que 4 polegadas, linhas de gol podem ter 4 ou 8 polegadas de largura e Regra 1-2-1-g).



- b. Linhas curtas de vinte e quatro polegadas, quatro jardas dentro de campo e nas linhas de meio, são obrigatórias; e todas as linhas de jarda devem estar a 4 polegadas das laterais (Regra 2-11-4).
- c. Uma área branca sólida entre as linhas laterais e as linhas dos técnicos é obrigatória.
- d. Marcadores brancos ou contrastantes de decoração (ex. logos, nomes de time, emblemas, eventos, etc) são permitidos nas endzones mas não devem estar a menos de quatro pés de qualquer linha.
- e. Cores contrastantes nas endzones podem tocar qualquer linha.
- f. Marcadores decorativos em cores contrastantes são permitidos dentro do campo de jogo mas não devem sobrepor as linhas de jarda, linhas de gol ou laterais.
- g. Linhas de gol podem ser de uma cor contrastante às linhas brancas.
- h. Propaganda é proibida no campo [Exceções: (1) Permitido em qualquer jogo da temporada quando o patrocinador está ligado ao nome do jogo, (2) logo da NCAA e, (3) Se uma entidade comercial estiver pagando por direitos do nome do estádio, esse nome pode ser pintado no campo no entanto, o logo comercial não pode estar no campo].
- i. Números de jardas brancos, no campo, de até 6 pés de altura e 4 pés de largura, com o topo dos números a 9 jardas das laterais, são recomendados.
- j. Setas direcionais brancas, ao lado dos números de campo (exceto no 50) indicando a direção da linha de gol mais próxima são recomendadas. A seta é um triângulo com base de 18 polegadas e dois lados de 36 polegadas cada.
- k. As duas linhas de meio (hash marks) estão a 60 pés das laterais. Linhas de meio e linhas curtas de jarda devem ter 24 polegadas de comprimento.
- l. Marcas de nove-jardas, com 12 polegadas de comprimento, a cada 10 jardas, devem ser colocadas a 9 jardas das laterais. Elas não são necessárias se o campo for numerado de acordo com a Regra 1-2-1-i

Nota: Os campos podem ser reduzidos em, no máximo, 10 jardas. A redução deve ser feita do meio do campo.

Marcação das Áreas Delimitadores

ARTIGO 02

As medições devem ser feitas a partir das partes internas das marcações delimitadores. A largura total de cada linha de gol deve estar dentro das endzones.

Linhas Limitadores

ARTIGO 03

- a. Linhas limitadores devem ser maradas com linhas de 12 polegadas em intervalos de 24 polegadas, 12 pés pra fora das linhas laterais e de fundo, exceto em estádios onde a superfície total de campo não permite. Nesses estádios, as linhas limitadores não devem estar a menos de 6 pés pra fora das linhas laterais e de fundo. Linhas limitadores devem ter 4 polegadas de largura e podem ser amarelas. As linhas limitadores que designam as áreas de time devem ser linhas sólidas. Ninguém fora das áreas de time devem estar dentro das linhas limitadores.



- b. As áreas de time são limitadas aos membros dos times uniformizados e, no máximo, 60 outras pessoas diretamente envolvidas com o jogo. “Uniformizado” significa estar equipado de acordo com as Regras e Interpretações de Football da NCAA, e prontos para jogar. OS 60 indivíduos não uniformizados devem usar credenciais especiais numeradas de 1 a 60. Nenhuma outra credencial é válida para a área de time.
- c. Técnicos são autorizados às áreas entre as linhas limitadores e as linhas de técnicos, entre as jardas-25. Essa área é a coaching box.
- d. Marcar as áreas entre das jardas-25 é uma necessidade para controle de jogo.
- e. Nenhum pessoal de imprensa, incluindo jornalistas, pessoal de rádio e televisão ou seus equipamentos deve estar na área de time ou na coaching box, e nenhum pessoal de imprensa pode se comunicar com pessoas dentro da área de time ou coaching box. Em estádios onde a área de time se estende até as arquibancadas, uma área de passagem deve ser criada para a imprensa se movimentar de uma ponta do campo à outra nas duas laterais.
- f. O controle do jogo deve retirar as pessoas não autorizadas pela regra.
- g. Redes de treino de chute não são permitidas fora da área de time (Exceção: Em estádios onde a área de time é limitada pelas dimensões do estádio, reder, kickers e holders são permitidos fora da área de time e das linhas limitadores) (Regra 9-2-1-b-1).

Gols

ARTIGO 05

- a. Cada gol deve ter duas traves verticais brancas ou amarelas se estendendo a, pelo menos, 30 pés acima do chão com uma trave horizontal branca ou amarela unindo as duas, cujo topo deve estar a 10 pés do chão. A parte interna das traves verticais devem estar no mesmo plano vertical da parte interna da linha de fundo.
- b. Além da trave horizontal, as traves verticais devem ser brancas ou amarelas, e suas partes internas estarem a 18 pés de distância uma da outra.
- c. As traves verticais não devem ter qualquer material decorativo (Exceção: Fitas, para indicar a direção do vento, laranjas ou vermelhas de 4-por-42 polegadas são permitidas).
- d. A altura da trave horizontal deve ser medida do topo de cada ponta da trave até o chão imediatamente abaixo.
- e. Os gols devem ser acolchoados com material flexível do chão até uma altura de, pelo menos, seis pés.
- f. O seguinte procedimento é recomendado quando um ou ambos os gols originais tiverem sido retirados e não estiverem disponíveis para um try ou field goal:

Um time tem direito a chutar em um try e não pode ser obrigado a tentar uma jogada de dois pontos se os gols não estiverem em posição ou de acordo com as dimensões exigidas pela regra 1-2-5. Um time também tem direito a um field goal sob as mesmas circunstâncias.

Chutes de try ou tentativas de field goal devem ser feitas na direção do gol que o time estava atacando quando decidiu tentar o chute.



O time da casa é responsável por disponibilizar um gol portátil se o gol original não estiver no lugar durante o jogo por qualquer razão. O gol portátil deve ser erguido ou segurado em posição para os chutes

Pylons

ARTIGO 06

Pylons flexíveis de 4 lados 4x4 polegadas com altura total de 18 polegadas, que pode incluir um espaço de 2 polegadas entre a parte de baixo do pylon e o campo, são obrigatórios. Eles devem ser vermelhos ou laranjas e posicionados na parte de dentro das oito interseções das linhas laterais com as linhas de gol e de fundo. Os pylons que marcam as interseções entre as linhas de fundo e as extensões das linhas de meio devem ser posicionados a três pés das linhas de fundo.

Linha Necessária e Indicadores de Down

ARTIGO 07

A Linha Necessária e Indicador de Down oficiais devem ser operados a, aproximadamente, seis pés além das laterais, na lateral oposta à cabine de imprensa, exceto em estádios onde a área total de campo não permitir.

- a. Se uma corrente de jardagem for usada, ela deve unir dois bastões de, pelo menos, 5 pés de altura. As partes internas dos bastões devem estar a exatamente 10 jardas de distância quando a corrente estiver completamente esticada. Qualquer outro indicador de linha necessária que medir corretamente a linha necessária é permitido além da linha lateral oposta à cabine de imprensa, em acordo com os dois times. Antes do jogo, o linesman deve testar e aprovar todos os indicadores de linha necessária para garantir sua precisão e segurança.
- b. O indicador de down deve ser montado em um bastão de, pelo menos, 5 pés de altura, operado aproximadamente seis pés além da linha lateral oposta à cabine de imprensa.
- c. Indicadores de linha necessária e de down extras e não oficiais, operados a seis pés além da lateral oposta são recomendados.
- d. Marcadores de linha necessária não oficiais, vermelhos ou laranjas não derrapantes, posicionais fora das laterais em ambos os lados, são recomendados. Os marcadores devem ser retangulares, pesados, de 10x32 polegadas. Um triângulo de altura de 5 polegadas é preso aos retângulos na ponta virada pra lateral.
- e. Todos os bastões dos indicadores de linha necessária e down devem ter pontas cegas.
- f. Propaganda é proibida nos indicadores de down e linha necessária. Uma marca ou logo do fabricante dos material é permitida em cada indicador.

Marcadores e Obstáculos

ARTIGO 08

- a. Todos os marcadores e obstruções dentro da superfície do campo devem ser posicionados ou montados de maneira a evitar qualquer possibilidade de ferir jogadores. Isso inclui qualquer coisa perigosa pra qualquer pessoa nas linhas

- limitadores. O referee deve mandar remover qualquer obstrução ou marcadores perigosos localizados dentro das linhas limitadoras.
- b. Qualquer marcador ou obstrução dentro da superfície do campo mas fora das linhas limitadoras que oferecerem qualquer perigo devem ser reportados ao controle do jogo pelo referee. A determinação final e ações corretivas devem ser responsabilidade do controle de jogo.

Áreas do Campo

ARTIGO 09

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

PENALIDADE – Falta em bola viva. 5 jardas do ponto anterior [S27].

- b. O referee deve pedir qualquer melhora no campo necessárias para uma administração apropriada e segura do jogo.

SEÇÃO 3. A Bola

Especificações

ARTIGO 01

A comissão de Torneio decidirá que bolas devem ser usadas tanto nas eliminatórias para o WJC quanto no WJT. A decisão deve ser feita 30 dias antes do início do evento.

A bola deve seguir as seguintes especificações:

- a. Nova ou semi-nova. (Uma bola semi-nova é uma bola que não se alterou e mantém as propriedades e qualidades de uma bola nova).
- b. Cobertura feita de quatro painéis de couro áspero sem dobras que não as costuras.

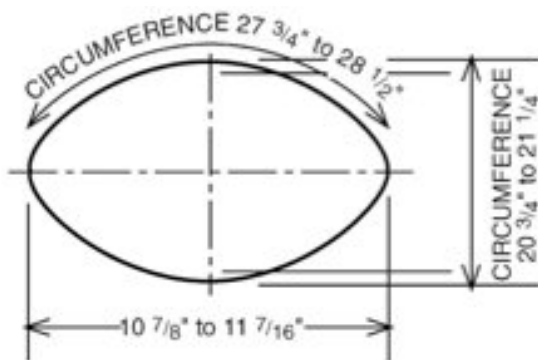


Diagrama mostrando os eixos longitudinal de uma bola padrão. Dimensões máxima e mínima são usadas. Este diagrama está impresso para garantir uniformidade na fabricação.



- c. Um costura principal de oito laçadas.
- d. Cor natural marrom.
- e. Duas listras brancas de 1 polegada a 3 ou 3 ¼ polegadas das pontas da bola, localizadas apenas nos dois painéis adjacentes aos laços.
- f. Em conformidade com os tamanhos máximo e mínimo indicados no diagrama.
- g. Infladas à pressão de 12 1/3 a 13 1/3 psi (pounds por polegada²).
- h. Peso de 14 a 15 ounces (396,89g a 425,24g).
- i. A bola não pode ser alterada. Isso inclui qualquer substância de secagem da bola. Aparelhos de secagem mecânica não são permitidos próximos às laterais ou às áreas de time.
- j. Logos de football profissional são proibidos
- k. Propaganda é proibida na bola [Exceções: (1) Nome e logo do fabricante da bola, e (2) AFCA].

Administração e Aplicação

ARTIGO 02

- a. Os árbitros da partida devem testar e são os únicos juízes de não mais do que seis bolas oferecidas para jogo por cada time antes e durante o jogo. OS árbitros da partida devem aprovar bolas adicionais se as condições garantirem (A.R. 1-3-2-l).
- b. A administração da casa deve disponibilizar uma bomba e um medidor de pressão.
- c. O time da casa é responsável por disponibilizar bolas legais e deve avisar aos adversários de que bola será usada.
- d. Durante a partida inteira, qualquer time pode usar uma bola nova ou semi-nova de sua escolha quando em posição, contanto que a bola encontre as especificações exigidas e foram medidas e testadas de acordo com a regra.
- e. O time visitante é responsável por disponibilizar bolas legais que deseje usar enquanto em posse da bola, se as bolas disponibilizadas pelo time da casa não forem aceitáveis.
- f. Todas as bola devem ser entregues ao referee para teste 60 minutos antes do início da partida.
- g. Quando uma bola se torna morta mais próxima a uma lateral do que uma linha de meio, estiver fora de condições de jogo, estiver sujeita medição numa zona lateral ou inacessível, ela deve ser substituída por um boleiro (A.R. 1-3-2-l).
- h. O referee ou umpire deve determinar a legalidade de cada bola antes de coloca-la em jogo.
- i. O seguinte procedimento deve ser adotado para medição de uma bola:
 - 1. Todas as medições devem ser feitas depois da bola legalmente inflada.
 - 2. A circunferência longa deve ser medida em volta das pontas da bola mas não sobre o laço.
 - 3. O diâmetro longo deve ser medido com um compasso de calibre de uma ponta à outra mas não da depressão da ponta.



4. A circunferência curta deve ser medida em volta da bola, sobre a válvula e sobre o laço.

Marcando as Bolas

ARTIGO 03

Marcar uma bola indicando a preferência de qualquer jogador ou qualquer situação é proibido.

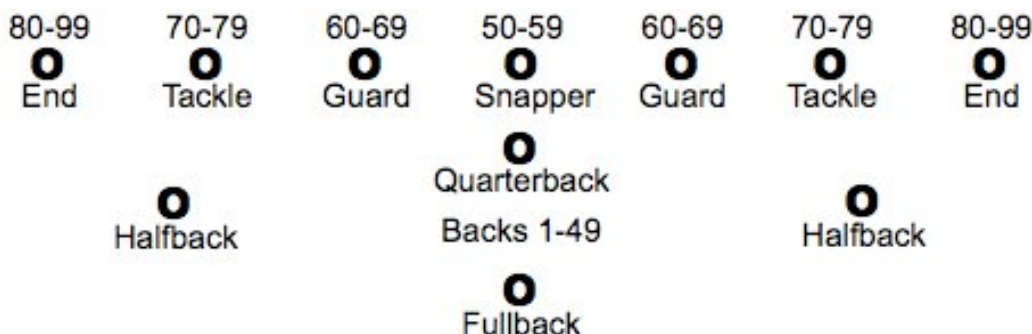
PENALIDADE – Falta em bola viva. 15 jardas do ponto anterior [S27].

SEÇÃO 4. JOGADORES E EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Numeração Recomendada

ARTIGO 1

É altamente recomendável que jogadores de ataque sejam numerados de acordo com o seguinte diagrama que mostra uma das muitas formações de ataque (Regra 1-4-2-b):



Numeração de Jogadores

ARTIGO 02

- Todos os jogadores devem ser numerados de 1 a 99. Qualquer número precedido de zero (0) é ilegal [S23].
- Num down da scrimmage, pelo menos cinco jogadores de ataque na linha de scrimmage devem ser numerados entre 50 e 79 [Exceção: Em um down com formação de chute de scrimmage, um jogador cuja posição inicial o torne inelegível, é uma exceção à regra da numeração de 50-79, e permanece inelegível até que um passe legal pra frente toque um jogador do Time B ou um árbitro. Ele deve estar posicionado na linha de scrimmage, entre os dois jogadores de ponta na linha de scrimmage. Os jogadores inelegíveis (interior da linha) são identificados quando o snapper assume sua posição e toca ou finge (mãos nos ou abaixo dos joelhos) tocar a bola. Um jogador permanece inelegível, e é uma exceção à numeração obrigatória de 50-79, até que o down termine, um timeout seja pedido por um time ou pelo referee, ou um período termine.] (A.R. 1-4-2-I, IV e V) [S19].
- Dois jogadores de um mesmo time não podem participar de um mesmo down usando números idênticos (A.R. 1-4-2-II) [S23].
- Marcar as proximidades dos números é proibido (A.R. 1-4-2-III) [S23].

PENALIDADE – Falta em bola viva. 05 jardas do ponto anterior [S19 ou S23].



- e. É proibido mudar de número durante uma partida para enganar os adversários [S27].

PENALIDADE – Falta em bola viva. 15 jardas do ponto anterior [S27]. Infratores em flagrante devem ser desclassificados [S47].

Cores Contrastantes

ARTIGO 03

- a. Jogadores de times adversários devem usar uniformes de cores contrastantes, e o time visitante deve usar camisas brancas. O time da casa pode usar camisas brancas, desde que os times tenham entrado em acordo antes da temporada.
- b. Uma camisa branca é aquela que tem apenas cores contrastantes nos números do jogador, nome do jogador, nome do time, logo de football da NCAA, insígnia do time, insígnia da conferência, mascote, insígnia do jogo, insígnia memorial ou a bandeira do país anexada. Uma insígnia não pode ter mais do que 16 polegadas² de área (retângulo, quadrado ou paralelograma), incluindo qualquer material adicional. Listras podem ser colocadas nas mangas da camisa. Uma borda com até 1 polegada de largura em volta da gola e mangas é permitida, assim como listras de até 4 polegadas ao longo das costuras laterais (começando embaixo dos braços e indo até o topo das calças).
- c. Se uma camisa de cor tiver a cor branca, ela somente pode estar presente nos números ou nas bordas dos números, listras nas mangas, em uma borda com até 1 polegada de largura em volta da gola e mangas, em listras de até 4 polegadas ao longo das costuras laterais (começando embaixo dos braços e indo até o topo das calças), ou como parte de uma insígnia legal (Regra 1-4-3-b).
- d. Se usadas, luvas devem ser de cor cinza. As tonalidades recomendadas de cinza são Pantone Cool Gray 8C, Cool Gray 9C, 423C e 430C.

Equipamento Obrigatório

ARTIGO 04

Todos os jogadores devem usar os seguintes equipamentos obrigatórios, que devem ser profissionalmente fabricados e inalterados a fim de diminuir a proteção:

- a. Proteção macia de joelhos de pelo menos ½ polegada de grossura que deve cobrir os joelhos e ser coberta pelas calças. Nenhum equipamento de proteção deve ser usado por fora das calças. Jogadores de um time devem usar calças da mesma cor e desenho.
- b. Capacete com uma máscara e um protetor de queixo de quatro ou seis pontos de segurança. Não prender o protetor de queixo é uma violação. Os árbitros devem informar os jogadores que tiverem protetores de queixo soltos, sem cobrar um timeout, a menos que o jogador ignore o aviso. Jogadores de um time devem usar capacetes da mesma cor e desenho, e máscaras da mesma cor.
- c. Proteção de ombros, cintura e cóccix e de coxas.
- d. Um protetor bucal intraoral de cor rapidamente visível (não branco ou transparente) com materiais aprovados que cubram os dentes superiores. É recomendável que os protetores bucais sejam propriamente medidos.
- e. Uma camisa com mangas que cubra completamente os protetores de ombro, não alteradas ou desenhadas para rasgar, e em acordo com a Regra 1-4-4-f. A camisa



deve ser comprida e usada dentro da calça. Coletes ou camisas secundárias usadas em conjunto com a camisa do time são proibidas durante a partida.

- f. Algarismos árabicos totalmente visíveis nas camisas de 8 polegadas na frente e 10 polegadas de altura atrás, de cor(es) em contraste com as da camisa. Todos os jogadores de um time devem ter o mesmo estilo e cor de números na frente e atrás.
- g. Números em qualquer outra parte do uniforme devem estar de acordo com os números obrigatórios da frente e trás das camisas. Em caso de morte ou lesão catastrófica ou doença, uma pessoa pode ser homenageada por uma insígnia de até 1 ½ polegada de diâmetro que exiba o número, nome ou iniciais da pessoa homenageada no uniforme ou capacete.
- h. Todos os membros de um time deve usar meias altas ou coberturas de pernas visíveis que sejam de cores, desenho e comprimento idênticos (Exceções: Protetores de joelho inalterados, fitas para proteger ou evitar lesões e kickers descalços) (A.R. 1-4-4-1-I).

Nota: Se um jogador não estiver usando o equipamento obrigatório de acordo com todos os itens da Regra 1-4-4, deve ser cobrado um tim-out do time e o jogador não deve voltar a jogar até que cumpra os itens. VIOLAÇÃO – Regras 3-3-6 e 3-4-2-b-2 [S23, S3 ou S21].

NOCASE (National Operating Committee os Standards for Athletic Equipment): Todos os jogadores devem usar capacetes que carreguem um selo de aviso sobre os riscos de lesão e um certificado do fabricante indicando estar de acordo com testes dos padrões da NOCSAE.

Equipamento Ilegal

ARTIGO 05

Nenhum jogador usando equipamento ilegal deve ter permissão para jogar. Qualquer dúvida quanto à legalidade do equipamento de um jogador deve ser decidida pelo umpire. Equipamentos ilegais incluem o seguinte (A.R. 1-4-5-I):

- a. Equipamento usado por um jogador, incluindo membros artificiais, que ofereçam perigo aos outros jogadores. Um membro artificial não pode dar nenhuma vantagem competitiva a seu usuário. Se necessário, um membro artificial deve ser acolchoado para ter as características de contato de um membro natural.
- b. Substâncias rígidas, abrasivas nas mãos, pulsos, antebraços ou cotovelos de qualquer jogador, a menos que coberta por espuma (tipo closed-cell, slow-recovery) de pelo menos ½ polegada de espessura, ou um material alternativo da mesma espessura e de propriedades físicas similares. Superfícies rígidas somente são permitidas, se cobertas, para proteger lesões. Protetores de mãos e braços (gesso coberto ou talas) são permitidos apenas para proteger fraturas ou luxações.
- c. Protetores de coxas de substâncias rígidas, a menos que tenha todas as superfícies cobertas por material similar a espuma (tipo closed-cell vinyl) que tenha pelo menos ¼ de polegada de espessura na superfície externa e 1/8 de polegada de espessura na superfície interna e nas bordas; Caneleiras sem cobertura de espuma (tipo closed-cell, slow-recovery) de pelo menos ½ polegada de espessura ou material alternativo com a mesma espessura e propriedades



- físicas similares, dos dois lados e bordas; joelheiras terapêuticas ou preventoras, a menos que usadas por baixo da calça e totalmente cobertas.
- d. Metal ou qualquer substância rígida se projetando pra fora das roupas de um jogador.
 - e. Travas removíveis de chuteiras (Regra 9-2-2-d):
 - 1. Maiores do que $\frac{1}{2}$ polegadas (medidas da ponta da trava até a sola).
 - 2. Feitas de material quebradiço ou frágil.
 - 3. Sem um sistema de travamento eficiente.
 - 4. Com superfícies abrasivas ou cortantes.
 - 5. Feitas de material metálico.
 - f. Chuteiras de travas fixas (Regra 9-2-2-d):
 - 1. Maiores do que $\frac{1}{2}$ polegadas (medidas da ponta da trava até a sola).
 - 2. Feitas de material quebradiço ou frágil.
 - 3. Com superfícies abrasivas ou cortantes.
 - 4. Feitas de material metálico.
 - g. Fita ou bandagem nas mãos, pulsos, antebraços ou cotovelos, a menos que usadas pra proteger uma lesão e especificamente sancionada pelo umpire.
 - h. Capacetes, camisas ou acessórios que tendem a esconder a bola por uma cor semelhante.
 - i. Material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outro material derrapante aplicado ao equipamento ou corpo de um jogador, roupas ou acessórios que afetem a bola ou adversários (Exceção: Sombra de olhos). Camisas ou o exterior de proteções que melhorem o contato com a bola ou adversário.
 - j. Qualquer máscara que não as feitas de material inquebrável com pontas curvas, coberta de material resistente para evitar quebras ou abrasões que coloquem os jogadores em risco.
 - k. Qualquer coisa no uniforme que não seja o número do jogador, seu nome, logo da NCAA, insígnia memorial, bandeira do país ou identificação da conferência, instituição ou jogo. Nenhuma outra palavra, número ou símbolo são permitidos nos jogadores ou fitas (Exceção: Informações do jogo nos pulsos ou braços do jogador). Uniformes e qualquer outro item de equipamento podem ter somente a logo de seu fabricante ou a marca normal de seu distribuidor e o tamanho não pode exceder $2 \frac{1}{4}$ polegadas² de área, incluindo qualquer material adicional em volta da marca ou logo.
 - l. Luvas ou protetores de mãos que não forem cinzas, de acordo com a Regra 1-4-5-b. Luvas devem cobrir toda a mão e devem cobrir total e separadamente os dedos.
 - m. Camisas fitadas ou amarradas de qualquer maneira.
 - n. Acessórios aos uniformes [Exceções (1) Toalhas de 4x12 polegadas; (2) Aquecedores de mãos em jogos no frio].
 - o. Protetores de cintura, ombros e costas parcialmente cobertos.
 - p. Bandanas visíveis em campo de jogo ou endzones (A.R. 1-4-5-II).
 - q. Viseiras não transparentes.



Nota: Nenhum jogador usando equipamentos ilegais tem permissão para jogar. Se o equipamento ilegal for descoberto por um árbitro, deve ser cobrado um timeout do time. VIOLAÇÃO – Regras 3-3-6 e 3-4-2-b-2 [S23, S3 ou S21].

Exceção: Se o equipamento na Regra 1-4-5 se tornar ilegal devido ao jogo, o jogador deve sair da partida até que seu equipamento seja corrigido mas o time não perderá um timeout.

Equipamento Obrigatório e Aplicação

ARTIGO 06

Falha em usar o equipamento obrigatório ou uso de equipamento ilegal é aplicado de acordo com o seguinte:

- a. Cada uma das três primeiras infrações por falha em usar equipamento obrigatório ou equipamento ilegal deve tirar um timeout do time. A quarta infração no mesmo quarto significa uma penalidade de 5 jardas. A penalidade por delay no quarto timeout pode ser a primeira violação das regras do equipamento. Os primeiros três timeouts podem ter sido pedidos pelo time antes da violação.
 1. O timeout é garantido.
 2. Não há offset para as três primeiras violações se o time adversário tiver cometido uma falta.
 3. Quando os timeouts estiverem terminados, a próxima violação é falta dem bola morta e a penalidade por delay é aplicada no próximo ponto.
 4. Um timeout é pedido, o time infrator é indicado pelo referee e o capitão e técnicos são avisados pelos árbitros das laterais.
- b. Os árbitros devem ter certeza da violação antes da bola estar pronta pra jogo. O relógio do jogo somente deve ser interrompido em emergências. Exemplos: Jogador(es) sem protetor bucal ou capacete (A.R. 1-4-6-l). O time perderá um timeout ou receberá uma penalidade por delay se não tiver mais timeouts. VIOLAÇÃO – Regras 3-3-6 e 3-4-2-b-2 [S23, S3 ou S21].
- c. Não é permitido trocar de camisa no campo de jogo e tais trocas devem ser feitas nas áreas de time do time fazendo a troca. Quando for determinado que uma camisa não cumpre a Regra 1-4-4-e e/ou f, o time perderá um timeout no próximo ponto. Se o time tiver usado seus três timeouts, uma penalidade por delay será aplicada sob a Rera 3-4-2-b-2. Jogadores podem trocar camisas rasgadas e voltar ao jogo durante uma penalidade por delay apenas se o jogo não for atrasado ainda mais por essa troca.
- d. As luvas não podem ser cobertas total ou parcialmente por fitas. Fitas podem ser usadas somente para prender os pulsos das luvas.

Certificação de Técnicos

ARTIGO 07

O técnico principal ou seu representante designado deve certificar o umpire de que seus jogadores:

- a. Foram informados de que o equipamento é obrigatório por regra e o que constitui equipamento ilegal.
- b. Receberam o equipamento obrigatório pela regra.



- c. Foram instruídos a usar e como usar o equipamento obrigatório durante o jogo.
- d. Foram instruídos a avisar à equipe técnica quando o equipamento se tornar ilegal por causa do jogo.

Aparelhos de Sinais Proibidos

ARTIGO 08

É proibido equipar jogadores com qualquer aparelho eletrônico, mecânico ou outro aparelho de sinal com objetivo de comunicação com qualquer fonte (Exceção: aparelho auditivo recomendado medicamente do tipo amplificador de som para jogadores com deficiência auditiva).

PENALIDADE – 15 jardas e desclassificação do jogador. Penalizado como falta em bola morta no próximo ponto [S7, S27 e S47].

Equipamento de Campo Proibido

ARTIGO 09

Fones dos Técnicos

ARTIGO 10

Os fones dos técnicos não estão sujeitos às regras antes ou durante o jogo.

Uso de Tabaco

ARTIGO 11

Jogadores, membros da equipe ou pessoal de jogo (técnicos, administradores e árbitros) são proibidos de usarem produtos de tabaco do momento em que os árbitros assumem suas jurisdições até o referee declarar o fim do jogo.

PENALIDADE – Desclassificação. Violações em campo serão penalizadas como falta em bola morta, no próximo ponto. [S47].

Equipamento Novo

ARTIGO 12



REGRA 2 - DEFINIÇÕES

SEÇÃO 1. Approved Rulings e Sinais dos Árbitros

ARTIGO 01

- a. Uma Approved Ruling (A.R.) é uma decisão oficial sobre certa afirmação ou fato. Serve para ilustrar o espírito e aplicação das regras. A relação entre as regras e as A.R. é análoga à Leis estatutárias e decisões do Supremo Tribunal. Se houver conflito entre uma regra e uma A.R., a regra assume precedência.
- b. Um sinal do árbitro [S] é referente aos Sinais dos Árbitros de Football 1 a 47.

SEÇÃO 2. A Bola: Viva, Morta, Solta

Bola Viva

ARTIGO 01

Uma bola viva é uma bola em jogo. Um passe, chute ou fumble que ainda não foram tocados é uma bola viva em voo.

Bola Morta

ARTIGO 02

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

Bola Solta

ARTIGO 03

- a. Uma bola solta é uma bola viva que não está em posse de um jogador durante:
 1. Uma jogada de corrida.
 2. Um chute de scrimmage ou free-kick antes da posse ser garantida ou recuperada, ou a bola ser morta pela regra.
 3. O intervalo depois de um passe pra frente legal ser tocado e antes de se tornar completo, incompleto ou interceptado. (Nota: Esse intervalo é durante um passe pra frente, e a bola pode ser tocada em qualquer direção por um jogador elegível a fazê-lo.)
- b. Todos o jogadores são elegíveis para tocar, receber ou recuperar uma bola que esteja solta em um fumble (Exceções: Regras 7-2-2-a-2, 7-2-2-b-2 e 8-3-2-d-5) ou passe pra trás, mas a elegibilidade de tocar a bola solta de vinda de um chute é governada pela regra de chute (Regra 6) e a elegibilidade de tocar um passe pra frente é governada pela regra de passe (Regra 7).

Quando A Bola Está Pronta Pra Jogo

ARTIGO 04

Uma bola está pronta pra jogo quando:



- a. Com o relógio de jogada de 40 segundos rodando, um árbitro posiciona a bola numa marca de meio ou entre as marcas de meio e se afasta para sua posição.
- b. Com o relógio de jogada pronto em 25 segundos, o referee soa seu apito e sinaliza o início do relógio de jogo [S2] ou sinaliza que a bola está pronta pra jogo [S1]. (A.R. 4-1-4-I e II)

Em Posse

ARTIGO 05

“Em posse” é uma abreviação que significa estar segurando ou controlando uma bola viva ou uma bola a ser chutada num free-kick.

- a. Um jogador ganha “posse” quando ele segura firmemente ou controla a bola enquanto em contato com o chão dentro de campo.
- b. Um time está “em posse” quando um de seus jogadores tem “posse” ou tenta um punt, drop kick ou place kick; enquanto um passe pra frente lançado por um de seus jogadores está em voo; ou quando um de seus jogadores foi o último a ter posse durante uma bola solta.

Pertence A

ARTIGO 06

“Pertence a” ao contrário de “em posse”, denota custódia temporária de uma bola morta. A legalidade de tal custódia é imaterial porque a bola deve ser posta em jogo a seguir, em acordo com as regras governantes de tal situação.

Recepção, Interceptação, Recuperação

ARTIGO 07

Uma recepção é o ato de firmemente estabelecer a posse de uma bola viva em voo.

- a. Uma recepção de um fumble ou passe adversário é uma interceptação.
- b. Garantir a posse de uma bola viva depois dela tocar o chão é “recupera-la”.
- c. Para receber, interceptar ou recuperar uma bola, um jogador que deixe o chão para fazer uma recepção, interceptação ou recuperação, deve ter a bola firmemente em posse quando ele retornar ao chão dentro de campo com qualquer parte de seu corpo, ou ser segurado de tal forma a criar uma bola morta pela Regra 4-1-3-p (A.R. 2-2-7-I e A.R 7-3-6-IV).
 1. Se um pé tocar o chão dentro de campo e o recebedor tiver posse e controle da bola, isso é uma recepção ou interceptação, mesmo que o próximo passe leve o recebedor pra fora de campo.
 2. Perda da bola ao mesmo tempo em que toca o chão não é um passe, interceptação ou recuperação.
- d. Uma recepção feita por um jogador ajoelhado ou deitado é uma recepção completa ou interceptação (Regras 7-3-1 e 2 e 7-3-6 e 7).
- e. Quando em dúvida, a recepção, interceptação ou recuperação são incompletos.



Recepção ou Recuperação Simultânea

ARTIGO 08

Uma recepção ou recuperação simultânea é um recepção ou recuperação na qual há uma posse conjunta de uma bola viva por jogadores adversários dentro de campo (A.R. 7-3-6-II e III).

SEÇÃO 3. Bloqueio

Bloqueio

ARTIGO 01

- a. Bloquear é obstruir um adversário fazendo contato com ele com qualquer parte do corpo do bloqueador.
- b. Empurrar é bloquear um adversário com mão abertas.

Abaixo da Cintura

ARTIGO 02

- a. Bloqueio abaixo da cintura é aquele cujo contato foi iniciado com qualquer parte do corpo do bloqueador, abaixo da cintura do adversário, com exceção do corredor. Quando em dúvida, o contato foi abaixo da cintura (Regra 9-1-2-e).
- b. Bloqueio abaixo da cintura se aplica ao contato inicial de um bloqueador em um adversário que tenha os dois pés no chão. Um bloqueador que faz contato acima da cintura e escorrega para baixo dela não bloqueou abaixo da cintura. Se o bloqueador fizer contato inicial com as mãos do adversário na cintura ou acima dela, isso é um bloqueio legal acima da cintura (Regra 9-1-2-e).

Chop Block

ARTIGO 03

Um chop block é um bloqueio alto-baixo ou baixo-alto feito por dois jogadores contra um adversário (que não um corredor) em qualquer parte do campo, com ou sem atraso entre os contatos; o “baixo” do bloqueio é nas coxas do adversário ou abaixo delas (A.R. 2-3-3-III e IV).

Bloqueio Pelas Costas

ARTIGO 04

- a. Um bloqueio pelas costas é um contato contra um adversário que acontece quando a força do contato inicial é por trás e acima da cintura (Exceção: Contra um corredor). Quando em dúvida, o contato é pelas costas (Regra 9-3-3-c) (A.R. 9-1-2-XX e XXI, A.R. 9-3-3-VII e A.R. 10-2-2-XXXIV).
- b. A posição da cabeça ou pés do bloqueador não indica necessariamente o ponto do contato inicial.



Moldura (do Corpo)

ARTIGO 05

A moldura do corpo de um jogador vai dos ombros pra baixo, mas não por trás [Regra 9-3-3-a-1-(c) Exceção].

SEÇÃO 4. Clipping

ARTIGO 01

- a. Clipping é um bloqueio contra um adversário no qual a força do contato inicial é por trás e ocorre na ou abaixo da cintura (Exceção: Contra um corredor) (Regra 9-1-2-d).
- b. A posição da cabeça ou pés do bloqueador não indica necessariamente o ponto do contato inicial.

SEÇÃO 5. Avanço Deliberado de Bola Morta

ARTIGO 01

Avançar deliberadamente uma bola morta em tentativa de avançar a a bola depois de qualquer parte da pessoa, fora mãos ou pés, tocarem o chão depois da bola ser declarada morta pela regra (Exceção: Regra 4-1-3-b Exceção).

SEÇÃO 6. Down e Entre Downs

ARTIGO 01

Um down é a unidade do jogo que começa com um snap legal ou free kick, depois da bola estar pronta pra jogo, e termina quando a bola se torna morta. Entre downs é o intervalo durante o qual a bola está morta. [Exceção: O try é um down de scrimmage que começa quando o referee declara a bola pronta pra jogo (Regra 8-3-2-b)].

SEÇÃO 7. Fair Catch

Fair Catch

ARTIGO 01

- a. Um fair catch de um chute de scrimmage é uma recepção além da zona neutra feita por um jogador do Time B que fez um sinal válido durante o chute de scrimmage que não foi tocado além da zona neutra.
- b. Um fair catch de um free kick é uma recepção de um jogador do Time B que fez um sinal válido durante um free kick não tocado.
- c. Um sinal válido ou inválido de fair catch tira a oportunidade de avançar a bola do time de retornadores, e a bola é declarada morta no ponto da recepção ou recuperação, ou no ponto do sinal se a recepção preceder o sinal (Regra 6-5-1-a Exceção).
- d. Se um recebedor cobre os olhos por causa do sol, a bola continua viva e pode ser avançada.



Sinal Válido

ARTIGO 02

Um sinal válido é um que for feito por um jogador do Time B, tendo obviamente declarado sua intenção de estender uma mão apenas, claramente acima de sua cabeça, e balançá-la de um lado pro outro mais de uma vez.

Sinal Inválido

ARTIGO 03

Um sinal inválido é qualquer sinal de um jogador do Time B que não cumpra as exigências de um sinal válido (Regra 6-5-3).

SEÇÃO 8. Pra Frente, Além e Maior Avanço

Pra Frente, Além

ARTIGO 01

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

Maior Avanço

ARTIGO 02

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 (Regras 4-1-3-a, b e p; Regras 4-2-1 e 4; Regra 5-1-3-a Exceção) (A.R. 5-1-3-I-VI e A.R. 8-2-1-I-IV) (Exceção: Regra 8-5-1-a, A/R/ 8-5-1-I).

SEÇÃO 9. Falta e Violação

ARTIGO 01

- a. Uma falta é uma infração da regra para a qual há uma penalidade prescrita. Falta pessoal flagrante é uma infração da regra tão extrema ou deliberada que coloca o adversário em risco de lesão catastrófica.
- b. Uma violação é uma infração da regra para a qual não há penalidade prescrita; ela não anula uma falta.

SEÇÃO 10. Fumblin, Muffing, Batting, Tocar ou Bloquear um Chute

Fumble

ARTIGO 01

Um fumble é qualquer ato, que não o de um passe, chute ou entrega, que resulte na perda da posse de um jogador (A.R. 2-19-2-I, A.R. 4-1-3-I e A.R. 7-2-2-I).



Muff

ARTIGO 02

Muff é uma tentativa sem sucesso de receber ou recuperar uma bola, e toca-la nessa tentativa.

Batting

ARTIGO 03

Batting é bater intencionalmente ou mudar a direção da bola intencionalmente com mãos ou braços.

Tocar

ARTIGO 04

Tocar uma bola que não está em posse denota qualquer contato com a bola (Exceções: Regras 6-1-4-a e b e 6-3-4-a e b). O toque pode ser intencional ou não, e sempre precede posse e controle. Toque intencional é deliberadamente tocar a bola. Quando em dúvida, uma bola não foi tocada em chute ou passe pra frente.

Bloqueio de um Chute da Scrimmage

ARTIGO 05

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

SEÇÃO 11. Linhas

Linhas de Gol

ARTIGO 01

Cada linha de gol é parte de um plano vertical separando a endzone do campo de jogo quando a bola é tocada ou está em posse de um jogador. O plano se estende além das laterais (Exceção: Regra 4-2-4-e). A linha de gol de um time é a que ele está defendendo (A.R. 2-11-1-I).

Linhas Restritivas

ARTIGO 02

Uma linha restritiva é parte de um plano vertical quando a bola é tocada ou está em posse. O plano se estende além das laterais (A.R. 2-11-2-I).

Linhas de Jarda



ARTIGO 03

Uma linha de jarda é qualquer linha no campo de jogo, paralela às linhas de fundo. As linhas de jardas de um time, marcadas ou não, são numeradas consecutivamente, a partir de sua linha de gol até a linha da jarda-50.

Linhas de Meio (Hash Marks)

ARTIGO 04

As duas linhas de meio ficam a 60 pés das laterais. Linhas de meio e extensões curtas de linhas de jardas devem medir 24 polegadas de comprimento.

Linhas de Fora

ARTIGO 05

A área delimitada pelas linhas laterais e de fundo são “dentro” e as áreas que cercam as laterais e linhas de fundo são “fora”.

Marcadores de Nove-Jardas

ARTIGO 06

Marcadores de nove-jardas, de 12 polegadas de comprimento, a cada 10 jardas, devem ser colocados a 9 jardas das laterais. Eles não são necessários se o campo for numerado de acordo com a Regra 1-2-1-i.

SEÇÃO 12. Entregando a Bola

ARTIGO 01

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

SEÇÃO 13. Huddle

ARTIGO 01

Um huddle é o agrupamento de dois ou mais jogadores antes da bola estar pronta para jogo, antes do snap ou free kick.



SEÇÃO 14. Hurdling (Saltar obstáculo)

ARTIGO 01

- a. Hurdling é uma tentativa de um jogador de saltar com um ou ambos os pés ou joelhos por sobre um adversário que esteja de pé (Exceção: O corredor)(Regra 9-1-2-i).
- b. “De pé” significa que nenhuma parte do corpo do adversário está fazendo contato com o chão, a não ser seu(s) pé(s)
- c. Hurdling um jogador de ataque antes do snap é falta em bola morta. Isso inclui jogadores do ataque em posição de três ou quatro apoios.

SEÇÃO 15. Chutes

Chutes Legais e Ilegais

ARTIGO 01

Chutar a bola é intencionalmente bater na bola com o joelho, canela ou pé. Quando em dúvida, a bola foi tocada acidentalmente ao invés de intencionalmente chutada.

- a. 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 da troca de posse. Chutar a bola de qualquer outra maneira é ilegal (A.R. 6-1-2-I).
- b. Qualquer free kick ou scrimmage kick continua a ser um chute até que seja recebido ou recuperado por um jogador, ou se torne bola morta.

Punt

ARTIGO 02

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

Drop Kick

ARTIGO 03

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

Place Kick

ARTIGO 04

- a. Um place kick de field goal é um chute feito por um jogador de um time com posse, enquanto a bola é controlada no chão por um companheiro.
- b. Um place kick de free kick é um chute feito por um jogador de um time com posse, enquanto a bola está posicionada num tee 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 aparelho que eleva a bola do chão para chutes. Ele não pode elevar a ponta de baixo da bola além de uma polegada acima do chão (A.R. 2-15-4-I).



Free Kick

ARTIGO 05

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

Kickoff

ARTIGO 06

Um kickoff é um free kick que começa cada Tempo e segue cada try ou field goal (Exceção: Períodos Extras). Ele pode ser um place kick ou drop kick.

Scrimmage Kick (Chute de Scrimmage)

ARTIGO 07

Um scrimmage kick feito na ou atrás da zona neutra é um chute legal do Time A durante um down da scrimmage, antes da troca de posse de times. Um scrimmage kick cruzou a zona neutra quando ele toca o chão, um jogador, um árbitro ou qualquer coisa além da zona neutra (Exceção: Regra 6-3-1-b) (A.R. 6-3-1-I-V).

Chute de Retorno

ARTIGO 08

Um chute de retorno é um chute feito pelo time em posse, depois de troca de posse, durante um down, e é um chute ilegal. É uma falta em bola viva, e a bola se torna morta.

Tentativa de Field Goal

ARTIGO 09

Uma tentativa de field goal é um scrimmage kick. O chute pode ser place kick ou drop kick.

Formação de Scrimmage Kick

ARTIGO 10

- a. Uma formação de scrimmage kick é uma formação que tenha pelo menos um jogador a sete jardas ou mais atrás da zona neutra, nenhum jogador em posição de receber um snap de mão em mão por baixo das pernas do snapper, e está claro que um chute será tentado (A.R. 1-4-2-I e A.R. 9-1-2-XXII-XXIV).
- b. Se o Time A está em formação de scrimmage kick no snap, qualquer ação do Time A durante o down é considerada feita num down de scrimmage kick.



SEÇÃO 16. Perda de Down

ARTIGO 01

“Perda de down” é uma abreviação que significa “perda do direito de repetir um down”.

SEÇÃO 17. A Zona Neutra

ARTIGO 01. A zona neutra é o espaço entre as duas linhas de scrimmage se estendendo até as laterais, do tamanho do comprimento da bola. A zona neutra é estabelecida quando a bola está pronta pra jogo e está parada no chão, com seu eixo longo em ângulo reto com as linhas de scrimmage e paralelo às laterais.

SEÇÃO 18. Encroachment e Offsides

Encroachment

ARTIGO 01

Depois da bola pronta pra jogo, encroachment ocorre quando um jogador de ataque está na ou além da zona neutra depois do snapper tocar ou fingir [mão(s) na ou abaixo dos joelhos] tocar a bola antes do snap (Exceção: Quando a bola é posta em jogo, o snapper não está em encroachment quando ele está na zona neutra).

Offside

ARTIGO 02

- a. Depois da bola pronta pra jogo, offside acontece quando um jogador de defesa está na ou além da zona neutra quando a bola é legalmente snapeada; faz contato com um adversário além da zona neutra antes da bola ser snapeada; toca a bola antes dela ser snapeada; ameaça um jogador de linha de ataque (que reage imediatamente) antes da bola ser snapeada; ou não está atrás de sua linha restritiva quando a bola é legalmente chutada num free kick (Regra 7-1-5-a-2) (A.R. 7-1-3-VIII Nota).
- b. Offside acontece quando jogadores do time de chute não estão atrás de sua linha restritiva quando a bola é legalmente chutada num free kick (Exceção: O kicker e o holder não estão em offsite quando estão além da linha restritiva).

SEÇÃO 19. Passes

Passe

ARTIGO 01

Passar a bola é lançar a mesma. Um passe continua a ser um passe até ser recebido ou interceptado por um jogador, ou a bola se tornar morta.

Passe Pra Frente e Pra Trás

ARTIGO 02



- a. Um passe pra frente é determinado pelo ponto onde a bola toca o chão, um jogador ou um árbitro, ou qualquer coisa além do ponto do passe. Todos os outros passes são pra trás. Quando em dúvida, o passe é pra frente quando lançado na ou de trás da zona neutra.
- b. Quando um jogador do Time A está segurando a bola para passá-la pra frente em direção a zona neutra, qualquer movimento de sua mão ou braço intencional pra frente inicia um passe pra frente. Se um jogador do Time B fizer contato com o passador ou a bola, depois do movimento ter iniciado e a bola deixar a mão do passador, é considerado um passe pra frente independente onde a bola toque o chão ou um jogador (A.R. 2-19-2-I).
- c. Quando em dúvida, a bola foi passada e não foi fumble durante uma tentativa de passe pra frente.
- d. O snap se torna um passe pra trás quando o snapper larga a bola (A.R. 2-23-1-I).

Cruza a Zona Neutra

ARTIGO 03

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

Passe Alcançável

ARTIGO 04

Um passe pra frente alcançável é um passe legal pra frente, não tocado, que cruza a zona neutra para um jogador elegível que tenha possibilidade razoável de receber a bola. Quando em dúvida, um passe pra frente é alcançável (A.R. 2-19-4-I e II e A.R. 7-3-8-XVIII).

SEÇÃO 20. Penalidade

ARTIGO 01

Uma penalidade é o resultado imposto por regra contra um time que tenha cometido uma falta e pode incluir um ou mais do seguinte: perda de jarda, perda de down, first down automático ou desclassificação.

SEÇÃO 21. Scrimmage

Scrimmage

ARTIGO 01

Uma jogada de scrimmage é a ação entre dois times durante um down que começa com um snap legal.



Linha de Scrimmage

ARTIGO 02

A linha de scrimmage pra cada time, quando a bola está pronta pra jogo, é a linha de jarda e seu plano vertical que passe pelo ponto da bola mais próximo à sua própria linha de gol e se estende até as laterais.

SEÇÃO 22. Shift

ARTIGO 01

Um shift é a mudança de posição simultânea de dois ou mais jogadores de ataque depois da bola estar pronta pra jogo em um down da scrimmage e antes do próximo snap. (A.R. 7-1-3-II e III e A.R.7-1-4-I-IV).

SEÇÃO 23. Snapeando a Bola

ARTIGO 01

- a. Snapear legalmente a bola (um snap) é entregar ou passar a bola pra 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 (Regra 4-1-4).
- b. O snap começa quando a bola é movida legalmente e termina quando a bola deixa a mão do snapper (A.R. 7-1-5-I-II).
- c. Se, durante qualquer movimento pra trás de um snap legal, a bola escorregar da mão do snapper, isso se torna um passe pra trás e está em jogo (Regra 4-1-1).
- d. Enquanto em descanso no chão antes do snap, o eixo longo da bola deve estar em ângulo reto com a linha de scrimmage (Regra 7-1-3-a-1).
- e. A menos que movida pra trás, o movimento da bola não inicia um snap legal. Não é um snap legal se a bola é movida inicialmente pra frente ou sevantada.
- f. Se a bola é tocada pelo Time B durante um snap legal, a bola permanece morta e o Time B é penalizado. Se a bola for tocada pelo Time B durante um snap ilegal, a bola permanece morta e o Time A é penalizado (A.R. 7-1-5-I-II).
- g. O snap não precisa ser dado por entre as pernas do snapper; mas para ser legal, ele deve ser um movimento rápido e contínuo pra trás.
- h. A bola deve ser Snapeada na ou entre as linhas de meio.
- i. A posição da bola no snap (Regra 9-1-2-e) é referente à linha imaginária que cruza a bola paralela às laterais de uma linha de fundo a outra (A.R. 9-1-2-IV-XI).

SEÇÃO 24. Spearing

ARTIGO 01

Spearing é usar o capacete (incluindo facemask) em tentativa de punir um adversário.



SEÇÃO 25. Pontos

Pontos de Aplicação

ARTIGO 01

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

Ponto Anterior

ARTIGO 02

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

Próximo Ponto

ARTIGO 03

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

Ponto de Bola Morta

ARTIGO 04

Ponto de bola morta é o ponto no qual uma bola se tornou morta.

Ponto da Falta

ARTIGO 05

O ponto da falta é o ponto onde uma falta ocorreu. Se for fora de campo entre as linhas de gol, o ponto deve ser a interseção entre a linha de meio mais próxima e a linha de jarda que se estende até o ponto da falta. Se for fora de campo entre a linha de gol e a linha de fundo, a falta é na endzone.

Ponto Fora de Campo

ARTIGO 06

O ponto fora de campo é o ponto onde, de acordo com a regra, a bola se torna morta por ter saído de campo ou ser declarada como fora de campo.

Ponto Dentro de Campo

ARTIGO 07

O ponto dentro de campo é a interseção entre a linha de meio mais próxima e a linha de jarda que passa pelo ponto de bola morta, ou o ponto onde a bola é colocada, entre uma linha de meio e a lateral, por uma penalidade.



Ponto De Fim De Corrida

ARTIGO 08

O ponto de fim de corrida é o ponto:

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

Ponto De Fim De Chute

ARTIGO 09

Um chute de scrimmage que cruza a zona neutra termina no ponto onde a posse é ganha, recuperada ou a bola é declarada morta pela regra.

Exceções:

1. Quando um chute termina dentro da endzone do Time B, o ponto de fim de chute pós-scrimmage é a linha da jarda-20 do Time B.
2. Em uma tentativa frustrada de field goal que tenha cruzado a zona neutra e não foi tocada pelo Time B depois de cruzar a zona neutra e é declarada morta além da zona neutra, o ponto de fim de chute pós-scrimmage é o ponto anterior. Se o ponto anterior for entre a linha de jarda-20 do Time B e a linha de gol, e a tentativa frustrada de field goal cruzou a zona neutra, não foi tocada pelo Time B após cruzar a zona neutra e foi declarada morta além da zona neutra, o ponto de fim de chute é a linha de jarda-20 (A.R. 10-2-2-XXV).
3. Quando Regra 6-3-11 está em efeito, o ponto de fim de chute pós-scrimmage é a linha de jarda-20.

Ponto Básico

ARTIGO 10

Quando o “ponto básico” é citado em uma penalidade, faltas durante uma jogada de corrida, um passe legal ou um chute legal devem ser penalizadas do “ponto básico”. Faltas do time de ataque atrás do “ponto básico” são aplicadas do ponto da falta.

Os seguintes são pontos básicos de aplicação em jogadas de corrida, passes pra frente e chutes legais:

- a. O ponto básico em jogadas de corrida quando a corrida termina além da zona neutra é o ponto onde a corrida relativa terminou, e faltas do time de ataque atrás do ponto básico são faltas do ponto (Regras 2-30-4 e 10-2-2-c-1) (Exceções: Facemask de ataque, uso ilegal das mãos, holding, bloqueio ilegal e faltas pessoais, atrás da zona neutra, são aplicadas do ponto anterior. É safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A).



- b. O ponto básico em jogadas de corrida quando a corrida termina atrás da zona neutra é o ponto anterior, e faltas do time de ataque atrás do ponto básico são faltas do ponto (Regras 2-30-4 e 10-2-2-c-2) (Exceções: Facemask de ataque, uso ilegal das mãos, holding, bloqueio ilegal e faltas pessoais, atrás da zona neutra, são aplicadas do ponto anterior. É safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A).
- c. O ponto básico em jogadas de corrida que ocorram quando não há zona neutra (retornos de interceptações, chute, fumbles, etc) é o ponto onde tal corrida termina, e faltas do time de ataque atrás do ponto básico são faltas do ponto (Regras 2-30-4 e 10-2-2-c-3) (Exceções: Regra 8-5-1 Exceções).
- d. O ponto básico em jogadas de passe legal pra frente é o ponto anterior, e faltas do time de ataque atrás do ponto básico são faltas do ponto (Regra 2-30-1 e 10-2-2-d).

Exceções:

- 1. Interferência de passe de defesa pode ser uma falta de ponto.
- 2. Aplicar violência ao passador em um passe pra frente completo a partir do final da última jogada de corrida quando ela termina além da zona neutra e não há troca de posse de times durante o down (A.R. 2-30-4-I e II).
- 3. Aplicar faltas por illegal-touching do ponto anterior.
- 4. Aplicar facemask de ataque, uso ilegal das mãos, holding, bloqueio ilegal e faltas pessoais, atrás da zona neutra, do ponto anterior (Exceções: Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A).
- e. O ponto básico em jogadas de chute legal antes da troca de posse é o ponto anterior, e faltas do time de ataque atrás do ponto básico são faltas do ponto (Exceções: Facemask de ataque, uso ilegal das mãos, holding, bloqueio ilegal e faltas pessoais, atrás da zona neutra, são aplicadas do ponto anterior. É safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A) (Regras 2-30-2 e 3 e 10-2-2-e) (Regra 9-1-4-b em chutes de scrimmage).

Ponto Pós-scrimmage de Chute

ARTIGO 11

O ponto pós-scrimmage de chute, relacionado à certas faltas do Time B, é o ponto onde o chute termina. O Time B mantém a posse da bola depois da penalidade aplicada. Penalidades por faltas do Time B são aplicadas do ponto pós-scrimmage de chute ou, se a falta for atrás desse ponto, do ponto da falta.

SEÇÃO 26. Tackle

ARTIGO 01

Tackle é agarrar ou abraçar um adversário com mão(s) ou braço(s).

SEÇÃO 27. Designações de Time e Jogador

Times A e B

ARTIGO 01



Time A é a designação do time que coloca a bola em jogo, e ele mantém essa designação até que a bola esteja pronta pra jogar novamente. Time B é a designação de seu adversário.

Times de Ataque e Defesa

ARTIGO 02

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

Kicker e Holder

ARTIGO 03

- a. O kicker (chutador) é qualquer jogador que dê um punt, drop kick ou place kick de acordo com a regra. Ele continua sendo o kicker até que tenha tido tempo suficiente para recuperar seu equilíbrio.
- b. Holder é o jogador que controla a bola no chão em um kicking tee. Durante uma jogada de chute de scrimmage, ele continua sendo o holder até que nenhum não haver nenhum jogador em posição de chutar a bola ou, se a bola tiver sido chutada, até que o kicker tenha tido tempo suficiente para recuperar seu equilíbrio.

Jogador de Linha e Back

ARTIGO 04

- a. Qualquer jogador do Time A em uma das seguintes posições, é um jogador de linha:
 1. Um jogador de linha é qualquer jogador do Time A que esteja legalmente na linha de scrimmage quando a bola é snapeada. Um jogador de interior de linha é qualquer jogador do Time A que esteja legalmente na linha de scrimmage e posicionado entre os jogadores das pontas do Time A que também estão na linha de scrimmage no snap. Um receptor inelegível de passe do Time A está “em sua linha de scrimmage” no snap quando ele está de frente pra linha de gol adversária com a linha de seus ombros paralelas à linha de gol adversária e quebrando o plano da linha que passa pela cintura do snapper.
 2. Um receptor elegível de passe do Time A está “na linha de scrimmage” no snap quando ele está de frente pra linha de gol adversária com a linha de seus ombros aproximadamente paralelas à linha de gol adversária e sua cabeça quebrando o plano da linha que passa pela cintura do snapper.
 3. Um jogador do Time A também é de linha quando, depois da bola pronta pra jogo e o snapper tocar ou fingir [mão(s) nos ou abaixo dos joelhos] tocar a bola, sua cabeça quebra o plano da linha que passa pela cintura do snapper.
- b. Um back é qualquer jogador do Time A cuja cabeça ou corpo não quebram o plano da linha que passa pelo ponto mais traseiro, que não as pernas ou pés, do mais próximo jogador do Time A (exceto o snapper) na linha de scrimmage quando a bola é snapeada. Um jogador de linha se torna um back antes do snap quando ele se move para uma posição de back e para (A.R. 2-27-4-I).



Passador

ARTIGO 05

O passador é o jogador que lança um passe pra frente legal. Ele é o passador do momento em que lança a bola até o passe ser completo, incompleto ou interceptado, ou ele se movimenta para participar da jogada (A.R. 10-2-2-XXXIII).

Jogador

ARTIGO 06

- a. Um jogador é qualquer participante do jogo que não seja um substituto ou substituído, e está sujeito às regras quando dentro ou fora de campo.
- b. Um jogador no ar é um jogador que não faz contato com o chão.
- c. Um jogador saindo é um jogador deixando o campo, tendo sido substituído por um substituto.

Corredor e Carregador de Bola

ARTIGO 07

- a. O corredor é o jogador com posse de uma bola viva ou simulando a posse de uma bola viva.
- b. Carregador de bola é um corredor com posse de uma bola viva.

Snapper

ARTIGO 08

O snapper é o jogador que faz o snap da bola. Ele se torna o snapper quando ele assume posição e toca ou finge [mão(s) nos ou abaixo dos joelhos] tocar a bola (Regra 7-1-3-a-1).

Substituto

ARTIGO 09

- a. Um substituto legal é alguém que entra em campo na vaga de um jogador, no intervalo entre downs.
- b. Um substituto iminente legal se torna um jogador quando ele entra o campo de jogo ou as endzones e se comunica com um companheiro ou árbitro, entra o huddle, está posicionado numa formação de ataque ou defesa, ou participa de uma jogada.

Jogador Substituído

ARTIGO 10



Um jogador substituído é aquele que participou do down anterior, foi substituído por um substituto e deixou o campo de jogo ou as endzones.

Vaga de Jogador

ARTIGO 11

A vaga de jogador acontece quando um time tem menos de 11 jogadores no jogo.

Jogador Desclassificado

ARTIGO 12

Um jogador desclassificado é um que tenha sido declarado inelegível de continuar participando da partida.

Um jogador desclassificado de uma partida está suspenso da próxima partida inteira.

Membro do Time

ARTIGO 13

Um membro do time é parte de um grupo de jogadores em potencial, em uniforme, organizados para participarem num próximo jogo de football ou jogada de football.

SEÇÃO 28. Tripping (Rasteira)

ARTIGO 01

Tripping é usar intencionalmente a parte da perna abaixo do joelho ou pés para obstruir um adversário (exceto o corredor) abaixo dos joelhos.

SEÇÃO 29. Medidores de Tempo

Relógio do Jogo

ARTIGO 01

O relógio do jogo é qualquer aparelho sob direção do árbitro apropriado, usado para marcar os 60 minutos do jogo.

Relógio de Jogada

ARTIGO 02

Cada estádio deve ter um relógio de jogada visível em cada ponta da superfície de jogo. O relógio de jogada deve ser capaz de contar regressivamente tanto de 40 segundos quanto de 25 segundos. Ele deve ser padronizado para rodar 40 segundos imediatamente assim que for ressetado pelo operador quando qualquer árbitro sinalizar a bola morta após uma jogada.



SEÇÃO 30. Classificação de Jogada

Jogada de Passe Pra Frente

ARTIGO 01

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

Jogada de Free Kick

ARTIGO 02

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.

Jogada de Chute de Scrimmage

ARTIGO 03

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

Jogada de Corrida

ARTIGO 04

- a. Uma jogada de corrida é qualquer ação de bola viva que não seja uma jogada de free kick, de scrimmage kick ou de passe pra frente legal.
- b. Uma corrida é um segmento de uma jogada de corrida durante a qual, o carregador da bola tem posse.
- c. Se um carregador de bola perde a posse num fumble, passe pra trás ou passe ilegal pra frente, a jogada de corrida inclui o ponto onde a corrida terminou e o intervalo no qual a bola esteve solta até que um jogador garanta sua posse ou a bola seja declarada morta pela regra (A.R. 2-30-4-I e II).
- d. Uma nova jogada de corrida começa quando um jogador ganha ou recupera a posse.

SEÇÃO 31. Áreas Do Campo

O Campo

ARTIGO 01

O campo é a área entre as linhas limitadoras e inclui as linhas limitadoras e áreas de time, e o espaço acima disso (Exceção: Teto do campo).



Campo de Jogo

ARTIGO 02

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

Endzones

ARTIGO 03

As endzones são áreas de 10 jardas nas duas pontas do campo entre as linhas de fundo e as linhas de gol. A linha de gol e os pylons da linha de gol estão dentro da endzone, e a endzone de um time é a que ele defende (A.R. 8-5-1-X e A.R. 8-6-1-I).

Superfície de Jogo

ARTIGO 04

A superfície de jogo é o material ou substância dentro do campo de jogo, incluindo as endzones.

Área de jogo

ARTIGO 05

A área de jogo é a área delimitada pelo estádio, suas arquibancadas, cercas ou outras estruturas (Exceção: Placares não são considerados como dentro da área de jogo).

SEÇÃO 32. Briga

ARTIGO 01

Briga é a tentativa de qualquer jogador, técnico ou membro do time uniformizado de bater em um adversário de maneira combativa não relacionada ao football. Tal ato inclui, mas não se limita a:

- a. Tentativa de bater em um adversário com braço(s), mão(s), perna(s) ou pé(s), acontecendo ou não o contato.
- b. Um ato antiesportivo contra um adversário que provoque qualquer adversário a retaliar brigando (Regras 9-2-1-a e 9-5-1-a-c).



REGRA 3 – PERÍODOS (QUARTOS), FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES

SEÇÃO 1. Início de Cada Período (Quarto)

Primeiro E Terceiro Períodos

ARTIGO 01

Cada Half (Tempo) começa com um kickoff. 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 até quatro capitães de cada time e outro árbitro, apontando primeiro para o capitão do time visitante para que ele faça sua escolha. Antes do segundo half, os capitães encontrarão o referee para fazer suas escolhas pro segundo Tempo.

Durante o cara ou coroa, cada time deve permanecer na área entre a marca de nove-jardas e as laterais ou área de time. O cara ou coroa começa quando os capitães deixam as zonas laterais e termina quando eles retornam à elas.

PENALIDADE – 5 jardas do próximo ponto [S19].

- a. O vencedor do cara ou coroa deve escolher uma das seguintes opções para o primeiro ou segundo half no início do half escolhido:
 1. Que time fará o kickoff.
 2. Que linha de gol seu time defenderá.
- b. O perdedor deve escolher uma das opções acima para o half que o vencedor não escolheu.
- c. O time que não tiver a escolha de opção em um quarto deve aceitar a opção não escolhida pelo adversário.
- d. Se o vencedor do cara ou coroa escolher a opção para o segundo half, o referee deve usar [S10].

Segundo e Quarto Períodos

ARTIGO 02

Entre o primeiro e o segundo períodos e também entre o terceiro e o quarto períodos, os times devem trocar de campo.

- a. A bola deve ser reposicionada no ponto correspondente, em relação exata às linhas de gol e lateral, à sua localização no período anterior.
- b. Posse da bola, número do down e distância a ser ganha permanecem inalteradas.

Períodos Extras

ARTIGO 03

O sistema de desempate da NCAA deve ser usado quando um jogo está empatado ao fim de quatro períodos. As regras de football da NCAA se aplicam com as seguintes exceções:



- a. Imediatamente ao fim do quarto período, os árbitros devem instruir ambos os times a se dirigirem às suas áreas de time. Os árbitros se reunirão no meio de campo para reverem os procedimentos de desempate.
- b. Os árbitros devem levar os capitães (Regra 3-1-1) ao centro do campo para o cara ou coroa. O referee deve jogar o cara ou coroa no meio do campo na presença de até quatro capitães de cada time e outro árbitro, apontando primeiro para o capitão do time visitante para que ele faça sua escolha. O vencedor deve escolher uma das seguintes opções:
 1. Ataque ou defesa, com o ataque iniciando sua primeira série na jarda-25 adversária.
 2. Que ponta do campo deve ser usada para ambas as séries do período de overtime.

Nota: O vencedor do cara ou coroa não pode adiar sua escolha.

- c. O perdedor do cara ou coroa aceitará a opção restante para o primeiro período extra, e deve ter a primeira opção para períodos extras pares (2º, 4º, etc).
- d. Períodos extras: Um período extra consiste de duas séries nas quais cada time coloca a bola em jogo por um snap na ou entre as linhas de meio na jarda-25 designada, que é a jarda-25 adversária. O snap deve ser do meio entre as linhas de meio na jarda-25, a menos que uma posição diferente, na ou entre as linhas de meio, seja escolhida antes do sinal de pronto pra jogo. Depois do sinal de pronto pra jogo, a bola só pode ser reposicionada depois de retirado um timeout do time, a menos que precedido de falta pelo Time A ou faltas que se anulam.
- e. Série de time: Cada time mantém a bola durante uma série até que pontue ou não consiga conquistar um first down (primeira descida). A bola permanece viva depois de uma troca de posse de times até que seja declarada morta. No entanto, o Time A não pode ter primeira pra 10 depois de recuperar a posse em troca de posse de times.

As definições de Time A e Time B são as mesmas da Regra 2-27-1.

EXEMPLOS:

1. Depois dos dois times terem colocado a bola em jogo por um snap iniciando suas séries, o placar está empatado ou não houve alteração. REGRA: Iniciar o segundo período extra com o perdedor do cara ou coroa tendo direito de escolha das duas opções.
2. A menos que em um try, Time B intercepta um passe ou recupera um fumble ou um passe pra trás e marca um touchdown de retorno. REGRA: O período extra termina e o Time B é o vencedor.
3. A menos que em um try, Time B intercepta um passe ou recupera um fumble ou um passe pra trás e não marca um touchdown de retorno. REGRA: A série do Time A está encerrada e o Time B, que se torna Time A, inicia sua série do período extra.
4. Durante a primeira série de um período, Time A tenta um field goal e o chute é bloqueado. O Time A recupera o chute, que não cruzou a zona neutra, e corre para touchdown. REGRA: Seis pontos para Time A, e o Time B inicia sua série depois do try.
5. Time A tenta um field goal e o chute é bloqueado. O Time A recupera o chute, que não cruzou a zona neutra, e corre para first down. REGRA: Bola do Time A, primeira pra 10.



6. Time A tenta um field goal no primeiro, segundo ou terceiro down e o chute é bloqueado. O Time A recupera o chute, que não cruzou a zona neutra, e não ganha um first down. REGRA: Bola do Time A, próximo down.
 7. Time A tenta um field goal e o chute é bloqueado. Time B recupera o chute e corre pra endzone do Time A. REGRA: Touchdown, fim de jogo.
 8. Durante a primeira série de um período, Time B – depois de ganhar posse – perde a posse para o Time A, que marca um Touchdown. REGRA: Os pontos contam e o Time B inicia sua série depois do try.
 9. Durante a primeira série de um período, Time B – depois de ganhar posse – perde a posse pro Time A, que não consegue marcar um touchdown. REGRA: A série do Time A termina e o Time B inicia sua série do período.
 10. Durante a primeira série de um período, Time A faz um fumble na endzone do Time B no segundo down da série. O Time B recupera o fumble e termina a jogada na endzone. REGRA: A série do Time A termina e o Time B inicia sua série do período.
 11. Durante a primeira série de um período, B10 intercepta um passe pra frente em sua jarda-3 e termina a jogada na endzone (não tendo sido carregado pra dentro da endzone por seu momentum inicial). REGRA: Dois pontos pro Time A. A série do Time A termina e o Time B inicia sua série do período.
 12. Uma tentativa de field goal do Time A está intocada além da zona neutra até que B17 muff a bola na jarda-5. A75 recupera na jarda-3. REGRA: First down pro Time A na jarda-3.
- f. Pontuação: O time que marcar o maior número de pontos durante o tempo regulamentar e os períodos extras será declarado vencedor. Deve haver um número igual de séries, como definido em (e) acima, em cada período, a menos que o Time B pontue durante um período que não durante um try. A partir do terceiro período extra, o time que marcar um touchdown é obrigado a um try de dois pontos. Um try de um ponto do Time A (apesar de legal) não contará pontos.

EXEMPLOS:

1. Na primeira posse de um período, Time A marca um touchdown. O try, Time B intercepta a bola e retorna para um touchdown de dois pontos. REGRA: Time B tem a bola na jarda-25 para começar sua série com o placar do período de overtime em 6x2.
 2. Se um touchdown marcado determinar o vencedor em um período extra, o try é cancelado.
- g. Faltas depois de troca de posse:
1. Penalidade de distância contra qualquer time é declinada por regra em períodos extras (Exceções: Penalidades por faltas pessoais flagrantes, faltas em bola morta ou viva tratadas como faltas em bola morta são aplicadas na jogada seguinte).
 2. Uma pontuação de um time que comete uma falta durante o down é cancelada.
 3. Se ambos os times cometerem falta durante um down em o Time B não tiver feito falta antes da troca de posse, as faltas se anulam e o down não é repetido.



EXEMPLOS:

1. Depois do fim da primeira série de um período do Time A, o Time B comete uma falta em bola morta. REGRA: Time B inicia sua série na linha de jarda-40, primeira pra 10.
 2. Durante a primeira série de um período, Time A faz um passe e um back do Time A estava ilegalmente em motion durante o down. O passe é interceptado e o Time B comete uma falta antes de marcar um touchdown. REGRA: A pontuação é cancelada. A série termina e o Time B inicia sua série na jarda-25.
 3. Durante a segunda série de um período, Time B intercepta um passe e corre pra touchdown. Durante a corrida, Time B faz um clipping no meio do campo. REGRA: Anula-se a pontuação, e se o placar estiver empatado, o próximo período inicia com primeira pra 10 na jarda-25.
 4. Durante a primeira série de um período extra, B37 intercepta um passe pra frente e tem caminho claramente livre pra linha de gol quando ele faz um gesto obsceno contra um adversário próximo. REGRA: A pontuação de B é cancelada e o Time B inicia sua série na jarda-40, primeira pra 10 (Regras 3-1-3 e 3-1-3-g-1, 2).
- h. 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 pode ser carregado para o próximo período extra. Timeouts entre períodos devem ser retirados do período seguinte.

Timeouts de televisão e rádio são permitidos apenas entre períodos (primeiro e segundo, segundo e terceiro, etc). Timeouts de times não podem ser estendidos para televisão ou rádio. O(s) período(s) extra(s) começa(m) quando a bola é snapeada.

SEÇÃO 2. Tempo de Jogo e Intervalos

Duração dos Períodos e Intervalos

ARTIGO 01

O tempo total de um jogo da IFAF é de 48, divididos em quatro períodos de 12 minutos cada, com intervalos de um minuto entre o primeiro e segundo períodos, e entre o terceiro e quarto períodos (Exceção: O intervalo de um minuto entre o primeiro e segundo períodos, e entre o terceiro e quarto períodos podem ser estendidos para timeout de rádio e televisão).

- a. Nenhum período pode terminar antes da bola estar morta e o referee declarar o fim do período [S14].
- b. Os intervalos entre Tempos (halves) deve ser de 20 minutos, a menos que alterado antes do jogo por acordo mútuo dos administradores de ambas escolas. Imediatamente após o fim do segundo período, o referee deve iniciar o intervalo sinalizando o início do relógio [S1].

Ajustes de Tempo

ARTIGO 02

Antes do início do jogo, o tempo de jogo e intervalos pode ser diminuído pelo referee se ele for da opinião de que a escuridão pode interferir com o jogo. Os quatro períodos devem ser de igual duração se o jogo for reduzido antes de seu início.



- a. A qualquer momento durante o jogo, o tempo de jogo dos períodos restantes e intervalos entre halves pode ser diminuído por acordo mútuo entre os técnicos adversários e o referee.
- b. Erros de marcação de tempo no relógio do jogo podem ser corrigidos mas devem ser corrigidos apenas no período em que ocorreram os erros.
- c. Se o referee tiver certeza do tempo gasto, ele deve reiniciar e, propriamente iniciar o relógio do jogo.
- d. Erros de marcação de tempo no relógio de jogada podem ser corrigidos pelo referee. O relógio de jogada deve reiniciar (Regra 2-29-2).
- e. Quando a contagem do relógio de jogada for interrompida por circunstâncias além do controle dos times (sem conhecimento absoluto do tempo gasto no relógio do jogo), uma nova contagem deve ser iniciada e o relógio do jogo deve iniciar pela Regra 3-2-4-b.
- f. Os relógios de 40/25 segundos não rodam se o relógio de jogo estiver rodando com menos de 40 ou 25 segundos, respectivamente, em um período.
- g. O relógio do jogo não deve ser parado se o relógio de jogada for iniciado em conflito com a Regra 3-2-2-f.

Extensão de Períodos

ARTIGO 03

Um período pode ser estendido até que um down sem tempo (que não seja um try), seja jogado livre de faltas de bola viva, não penalizado por faltas de bola morta quando:

- a. Uma penalidade é aceita por falta(s) de bola viva, não penalizado por falta de bola morta que ocorra durante um down no qual o tempo termine (Exceção: Regra 10-2-2-g-1) (A.R. 3-2-3-I-VIII).
- b. Faltas que se anulam durante um down no qual o tempo termine.
- c. Apito inadvertido ou um árbitro dê o sinal para bola morta durante um down no qual o tempo termine.

Aparelhos de Marcação de Tempo

ARTIGO 04

- a. *Relógio do Jogo.* O tempo de jogo deve ser marcado por um relógio do jogo que pode ser um cronômetro operado pelo line judge, back judge, field judge ou side judge, ou um operador de relógio sob a direção do árbitro apropriado. O tipo de relógio do jogo deve ser determinado pela administração da partida.

b. Relógio de 40 segundos.

1. Quando um árbitro sinaliza que a bola está morta, o relógio de jogada inicia a contagem dos 40 segundos.
2. Se a contagem dos 40 segundos for interrompida por razões além do controle dos árbitros ou do operador do relógio (ex. relógio quebrado), o referee deve parar o relógio do jogo e sinalizar (ambas as mãos abertas acima da cabeça num movimento de empurrar para cima) que o relógio de jogada deve ser reprogramado em 40 segundos e iniciado imediatamente.



3. No caso do relógio de 40 segundos estar rodando e a bola não estar pronta pra jogo depois de 20 segundos rodados, o referee deve declarar um timeout e sinalizar que o relógio de jogada seja programado em 25 segundos. Quando o jogo puder ser reiniciado, o referee deve dar o sinal de pronto pra jogo [S1] e o relógio de jogada deve iniciar a contagem dos 25 segundos. O relógio do jogo deve iniciar no snap a menos que estivesse rodando quando o referee declarou um timeout; neste caso, ele deve rodar no sinal do referee (Regra 3-2-5-b).
- c. *Relógio de 25 segundos.* Se os árbitros sinalizarem que o relógio do jogo deve ser parado por qualquer das seguintes razões, o referee deve sinalizar (uma mão aberta acima da cabeça num movimento de empurrar para cima) que o relógio de jogada deve ser programado em 25 segundos:
1. Aplicação de penalidade.
 2. Timeout pedido por um time.
 3. Timeout de imprensa.
 4. Timeout por lesão.
 5. Medição.
 6. Troca de posse.
 7. Depois de um down de chute.
 8. Pontuação.
 9. Início de cada período.
 10. Início de uma séria de um time em período extra.
 11. Revisão de replay.
 12. Outras paralizações administrativas.
- Quando o jogo puder ser reiniciado, o referee sinalizará a bola pronta pra jogo [S1] e o relógio de jogada deve iniciar a contagem de 25 segundos.
- d. *Mal funcionamento do Relógio.* Se um relógio visual de 40/25 segundos se deixar de funcionar, ambos os técnicos devem ser avisados pelo referee imediatamente e ambos os relógios devem ser desligados.

Quando o Relógio Inicia

ARTIGO 05

Quando a bola é chutada num free kick, o relógio do jogo deve iniciar assim que a bola for legalmente tocada no campo de jogo ou; depois de cruzar a linha de gol linha de gol depois de ter sido tocada legalmente pelo Time B em sua endzone e, em seguida, parado quando a bola for declarada morta pela regra. Em um down de scrimmage, o relógio do jogo deve iniciar quando a bola for snapeada legalmente ou em a um sinal anterior do referee. O relógio do jogo não deve rodar durante um try, durante uma estenção de período ou durante um período extra (A.R. 3-2-5-I-IV).

- a. Quando o relógio tiver sido parado por qualquer dos seguintes acontecimentos, ele deve ser reiniciado ao sinal do referee [S2] (A.R. 7-3-2-I e A.R. 7-3-7-II):
 1. Quando o Time A consegue um first down por penalidade ou como resultado de uma jogada (Exceção: depois do fim de um down de chute legal).



2. Por um timeout de referee para jogador ou árbitro lesionado, ou quando o capacete do corredor sair completamente, ou por um timeout extenso de rádio ou televisão.
3. Por ordem do referee (Regras 3-2-2-c e 3-4-3) (A.R. 3-3-2-II-IV).
4. Para aplicar uma penalidade (Exceção: Depois de uma falta de delay do Time A enquanto em formação de chute de scrimmage).
5. Por apito inadvertido (Exceção: Durante um chute legal).
6. Por conferência de um técnico com o referee ou desafio.
7. Por aviso de lateral.
8. Por passe ilegal para economizar tempo (A.R. 7-3-2-II-VIII).
9. Para medição.
10. Por uma bola viva em posse de um árbitro.
11. Por um fumble pra fora de campo além do ponto do fumble em qualquer momento durante o jogo (Regra 3-2-5-a).
12. Quando o carregador de bola, fumble ou passe pra trás sai de campo (Exceção: Dentro dos dois últimos minutos de cada half, o relógio reinicia no snap, a menos que algo de 8 a 11 tenha acontecido) (A.R. 3-2-5-V).
13. Quando referee interrompe a contagem dos 40/25 segundos.
 - b. Se o relógio tiver sido parado por incidentes que não estes de 1 a 13 acima, ele deve ser reiniciado no snap.
 - c. Se algo de 1 a 13 ocorrer junto com qualquer outra situação que inicie o relógio no snap, o relógio deve ser reiniciado no snap.
 - d. O relógio para no fim de um down de chute legal e inicia no snap (Exceção: Quando a próxima jogada é um free kick ou try).
 - e. Quando o Time B ganha first down e será o próximo time a dar o snap, o relógio deve ser parado e reiniciado no snap.

Quando o Relógio Para

ARTIGO 06

O relógio do jogo deve ser pausado quando cada período terminar. Um árbitro deve sinalizar um timeout quando as regras ditam uma pausa do relógio ou quando um timeout for retirado de um time ou para timeout de referee (Exceção: Regra 3-3-2-b). Outros árbitros devem repetir os sinais de timeout (A.R. 3-2-6-I).

SEÇÃO 3. Timeouts

Como Aplicar

ARTIGO 01

- a. O referee deve declarar timeout quando ele suspender o jogo por qualquer razão. Cada timeout deve ser retirado de um dos times ou apontado como timeout de referee.
- b. Quando os timeouts de um time estiverem terminado e este time pedir um timeout, o árbitro não deve considerar o pedido.



- c. Durante um timeout, os jogadores não podem praticar com a bola no campo de jogo ou endzones (Exceção: Durante intervalos de half-time).

Timeout

ARTIGO 02

- a. Um árbitro deve declarar timeout de referee quando:
1. Ocorrer um touchdown, field goal, touchback ou safety.
 2. Quando um timeout por lesão for permitido por mais de um jogadores ou um árbitro lesionados (A.R. 3-3-2-I e A.R. 3-3-5-I-V).
 3. Quando o relógio for parado para aplicação de penalidade.
 4. Quando uma bola viva sair de campo ou for declarada fora de campo.
 5. Quando um passe pra frente se torna incompleto.
 6. Quando Time A ou Time B conseguem um first down.
 7. Quando um apito inadvertido acontece.
 8. Quando existe a possibilidade de medição para first down.
 9. Quando um delay (atraso) acontece por ambos os times (A.R. 3-3-2-II e IV).
 10. Quando um timeout de time é aplicado (A.R. 3-3-4-I-IV).
 11. Quando houver infração na lateral.
 12. Quando uma bola se torna ilegal.
 13. Quando a bola está em posse de um árbitro.
 14. Quando houver uma violação de equipamento obrigatório (Regra 1-4-4) ou equipamento ilegal (Regra 1-4-5).
 15. Quando um down de chute legal termina.
 16. Quando um chute de retorno acontece.
 17. Quando um chute de scrimmage é feito além da zona neutra.
 18. Quando a contagem de 40/25 segundos é interrompida por circunstâncias além do controle de qualquer time.
 19. Quando o carregador da bola perde seu capacete totalmente.
- b. O referee somente deve declarar timeout:
1. Quando um técnico exige uma conferência.
 2. Quando é pedido um timeout por barulho injusto (Regra 9-2-1-b-5).
 3. Quando um timeout de rádio ou televisão é permitido.
 4. Quando um timeout por outra razão é declarado.

Timeout de Referee

ARTIGO 03

- a. O referee pode suspender o jogo temporariamente quando as condições da partida garantirem tal ação. O referee pode declarar um timeout dele próprio por qualquer situação não prevista pelas regras (A.R. 3-3-3-I e II).



- b. Quando o jogo é paralizado por ações de pessoas não sujeitas às regras ou por qualquer outras razões não descritas nas regras, e não puder ser continuado, o referee deve:
 - 1. Suspender a partida e dirigir os jogadores às suas áreas de time.
 - 2. Descrever o problema às autoridades responsáveis pela administração do jogo.
 - 3. Reiniciar a partida quando determinar que as condições são satisfatórias.
- c. Se um jogo for suspenso sob as Regras 3-3-3-a e b antes do final do quarto período e não puder ser reiniciado, a política da conferência deve determinar se o jogo deve ser reiniciado em outra data, finalizado ou cancelado (e o placar final). Se nenhuma política de conferência puder ser aplicada a ambos os times, os diretores atléticos das instituições participantes ou seus apontados, em conjunto com os técnicos, devem determinar se o jogo deve ser reiniciado em outra data, finalizado ou cancelado (e o placar final se o jogo for finalizado) (Regra 8-1-2).
- d. Se um jogo for suspenso sob as Regras 3-3-3-a e b depois de jogador quatro períodos e não puder ser reiniciado, o jogo deve ser terminado com um empate. O placar final deve ser o placar do fim do último período realizado por completo (Nota: Se for necessário indicar um vencedor num jogo de playoff, a política da conferência determinará quando e onde o jogo será reiniciado).
- e. Um jogo suspenso, se reiniciado, deve começar do mesmo ponto onde foi suspenso, com o mesmo tempo restante, condições idênticas de down, distância, posição de campo e elegibilidade de jogadores.
- f. O timeout de referee também se aplica nas seguintes situações:
 - 1. Quando houver atraso da arbitragem em posicionar a bola para o próximo snap (A.R. 3-3-3-I).
 - 2. Quando houver necessidade de conversa com os capitães.
 - 3. Quando as condições garantirem uma interrupção temporária.

Timeout de Time

ARTIGO 04

Quando ainda houver timeouts, um árbitro deve garantir um timeout de time quando pedido por qualquer jogador ou pelo técnico principal (head coach) quando a bola estiver morta (A.R. 3-3-4-I e II).

- a. Cada time tem direito a três timeouts de time durante cada half.
- b. Depois da bola declarada morta e antes do snap, um substituto legal pode pedir um timeout se ele estiver entre as marcas de nove-jardas (A.R. 3-3-4-III e IV).
- c. Um jogador que tenha participado do down anterior pode pedir um timeout entre o tempo em que a bola está morta e o snap sem estar entre as marcas de nove-jardas (A.R. 3-3-4-I e II).
- d. O técnico principal que estiver na ou próximo à sua área de time ou coaching box pode pedir um timeout entre o momento da bola morta e o próximo snap .
- e. Um jogador, substituto iminente ou técnico principal podem pedir uma conferência do head coach com o referee, se o técnico acredita que uma regra tenha sido aplicada incorretamente. Se a aplicação da regra não for alterada, o time do técnico perderá um timeout ou receberá uma penalidade por delay se não tiver mais timeouts.



1. Apenas o referee pode parar o relógio para uma conferência com o técnico principal.
2. Um pedido de conferência ou desafio pode ser feito antes do snap ou free kick da próxima jogada e antes do fim do segundo ou quarto períodos (Regras 5-2-10 e 11-1-1).
3. Depois da conferência ou desafio, o timeout do time, retirado pelo referee, deve ser realizado.

Timeout de lesão

ARTIGO 05

- a. No caso de jogador(es) lesionado(s):
 1. O referee pode realizar um timeout de referee contanto que o(s) jogador(es) para quem o timeout foi realizado seja(m) retirado(s) do jogo por pelo menos um down.
 2. O(s) jogador(es) pode permanecer no jogo se seu time perder um timeout no intervalo entre os downs ou fim de período.
 3. Quando não houver timeout de time, o jogador lesionado deve sair de campo por um down.
 4. Sempre que um participante sofrer uma lesão com ferida que sangre, o jogador ou árbitro deve ser levado à uma área de time para ser tratado adequadamente. Ele não deve retornar ao jogo sem aprovação médica (A.R. 3-3-5-I e VII).
- b. Qualquer árbitro pode parar o relógio por um jogador lesionado. Quando em dúvida, o relógio deve ser parado por jogador lesionado.
- c. Para evitar uma possível vantagem de ganho de tempo por jogadores fingindo lesões, a atenção deve ser totalmente direcionada à declaração do Código de Football sobre jogadores fingindo lesões.
- d. Um timeout de lesão pode vir logo depois de um timeout de time.
- e. O referee deve pedir um timeout de referee por um árbitro lesionado.

Timeout de Violação

ARTIGO 06

Por não cumprimento das Regras 1-4-4, 1-4-5 ou 9-2-2-d durante um down, ou não cumprimento das Regras 1-4-5-r, 1-4-6-b ou 3-3-4-e enquanto a bola está morta, um timeout deve ser retirado do time no próximo ponto (Regra 3-4-2-b).

Duração dos Timeouts

ARTIGO 07

- a. Um timeout de time pedido por qualquer jogador ou técnico principal não deve ser maior do que um minuto e 30 segundos (Exceção: Regra 3-3-4-e-3).
- b. Em jogos televisionados ao vivo apenas, um timeout de time deve ser de 30 segundos mais o relógio de jogada de 25 segundos.
- c. Qualquer timeout de time deve ser de apenas 30 segundos de duração se, depois de pedir o timeout, o técnico principal sinalizar que assim o deseja, batendo as



- mãos sobre seus ombros. Este sinal deve ser realizado logo depois do timeout pedido.
- d. Outros timeouts não devem ser mais longos do que o referee julgar necessário para cumprir o objetivo da paralização, incluindo timeout de rádio ou televisão, mas qualquer timeout pode ser estendido pelo referee para benefício de um jogador lesionado (Apêndice A para o Guia para Árbitros a ser usado durante lesões sérias em campo).
 - e. Se um time que pediu e recebeu um timeout de 1 minuto e 30 segundos desejar reiniciar o jogo antes de um minuto de timeout e o time adversário estiver pronto, o referee deve declarar a bola pronta pra jogo.
 - f. A duração do timeout de referee depende das circunstâncias de cada timeout.
 - g. O capitão em campo deve exercer sua opção sobre penalidades antes dele ou um companheiro conversarem com o técnico na lateral durante um timeout.
 - h. O intervalo após um safety ou try ou field goal convertido deve ser de, no máximo, um minuto. Ele pode ser estendido para rádio ou televisão.

Aviso do Referee

ARTIGO 08

O referee deve avisar aos dois times 30 segundos antes do fim de um timeout de time e cinco segundos depois deve declarar a bola pronta pra jogo (relógio de jogada de 25 segundos).

Um timeout de time de 30 segundos (Regra 3-3-7-b, c) não deve ser maior do que um minuto. O referee deve avisar aos dois times o fim dos 30 segundos, e cinco segundos depois declarar a bola pronta pra jogo.

- a. Quando um terceiro timeout for garantido ou retirado de um time em qualquer half, o referee deve avisar ao capitão em campo e ao técnico daquele time que seus timeouts terminaram naquele half.
- b. A menos que haja um relógio do jogo visível e oficial, o referee também deve informar a todos os capitães em campo e ao técnico dos times quando o tempo estiver se aproximando dos últimos dois minutos de cada half. Ele pode pedir que o relógio pare para dar este aviso.
 - 1. O relógio de jogada não é interrompido.
 - 2. O relógio reinicia no snap depois do aviso de dois minutos.
- c. Se o relógio do jogo visível não for o marcador oficial do tempo durante os dois últimos minutos de cada half, o referee ou um representante deve avisar a cada capitão e técnico do tempo restante a cada vez que o relógio for parado por regra. Além disso, um representante pode deixar a área de time nos limites da linha para passar informações de tempo sob estas condições.

SEÇÃO 4. Delays (atrasos)

Atraso do Início de um Half

ARTIGO 01

- a. Cada time deve ter seus jogadores em campo para a jogada de abertura no horário marcado para o início de cada half. Quando ambos os times se recusam a



ser o primeiro time entrar em campo para o início de qualquer half, o time da casa deve ser o primeiro a entrar.

PENALIDADE – 15 jardas do próximo ponto [S7 e S21].

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

PENALIDADE – 10 jardas do próximo ponto [S7 e S21].

Exceção: O referee pode retirar a penalidade por circunstâncias além do controle da administração da casa.

Atraso Ilegal do Jogo

ARTIGO 02

- a. Os árbitros devem colocar a bola pronta pra jogo consistentemente durante a partida. Gastar mais do que 40 segundos ou 25 segundos para colocar a bola em jogo (Regra 3-2-4) depois dela ter sido marcada pronta pra jogo é atraso ilegal.
- b. Atraso ilegal também inclui:
 - 1. Avançar a bola deliberadamente depois dela morta.
 - 2. Quando um time já usou seus três timeouts e comete uma infração das Regras 1-4-4, 1-4-5, 1-4-6-b, 3-3-4-e ou 9-2-2-d.
 - 3. Quando um time não está pronto pra jogar depois de um intervalo entre períodos (que não o half), depois de uma pontuação, depois de um timeout de rádio, televisão ou time ou a qualquer momento em que o referee exigir o início de uma jogada (A.R. 3-4-2-I).
 - 4. Táticas verbais de defesa que confundam os sinais do ataque (Regra 7-1-5-a-3).
 - 5. Ações da defesa com o objetivo de causar um false start (Regra 7-1-5-a-4).
 - 6. Colocar a bola em jogo antes dela estar pronta pra jogo (Regra 4-1-4).
 - 7. Interferência de lateral (Regra 9-1-6).

PENALIDADE – Falta em bola morta. 5 jardas do próximo ponto [S7 e S21].

Táticas Injustas de Relógio

ARTIGO 03

O referee deve exigir que o relógio de jogo inicie ou pare quando qualquer time conservar ou consumir tempo de jogo usando táticas obviamente injustas. Isso inclui iniciar o relógio no snap caso a falta seja do time que esteja à frente no placar. O relógio deve iniciar no sinal de pronto pra jogo depois do Time A lançar um passe ilegal pra frente ou pra trás pra conservar tempo (Regra 3-2-5-a-8) (A.R. 3-4-3-I-IV).



SEÇÃO 5. Substituições

Procedimentos de Substituição

ARTIGO 01

Qualquer número de substitutos legais de qualquer time pode entrar no jogo entre períodos, depois de uma pontuação ou try, ou durante o intervalo entre downs, mas somente com o objetivo de substituir jogador(es) ou preencher vaga de jogador(es).

Substituições Legais

ARTIGO 02

Um substituto legal pode tomar o lugar de outro jogador ou uma vaga de um jogador contanto que nenhuma das restrições a seguir sejam violadas:

- a. Nenhum substituto deve entrar o campo de jogo ou endzones enquanto a bola está em jogo (falta em bola viva) [S22].
- b. Nenhum jogador, além dos 11, deve deixar o campo de jogo ou endzone enquanto a bola está em jogo (A.R. 3-5-2-I) (falta em bola viva) [S22].
- c. Um substituto legal deve entrar o campo de jogo vindo diretamente de sua área de time, e um jogador substituído deve sair pela lateral mais próxima à sua área de time e seguir para ela. Um jogador substituído deve sair do campo de jogo imediatamente, incluindo endzones. Um jogador substituído que saia do huddle ou sua posição dentro de três segundos depois da entrada de um substituto é considerado como tendo saído imediatamente. Time A não pode quebrar o huddle com 12 jogadores ou mais (A.R. 3-5-2-II-VIII, A.R. 9-1-5-VI-VIII e A.R. 9-2-2-IV) (falta em bola morta) [S7 e S22].
- d. Substitutos que se tornam jogadores devem permanecer no jogo por uma jogada e jogadores substituídos devem permanecer fora do jogo por uma jogada, exceto durante o intervalo entre períodos, depois de pontuação, ou quando um timeout é retirado de um time ou um timeout de referee, com exceção de uma bola viva fora de campo ou um passe pra frente incompleto (A.R. 3-5-2-VI) (falta em bola viva) [S22].

PENALIDADE – Se em bola morta: 5 jardas do próximo ponto [S7 e S22]; senão, 5 jardas do ponto anterior [S22].

- e. Durante o processo de substituição ou simulação de substituição, Time A não pode acelerar sua ida para a linha de scrimmage com a intenção óbvia de criar desvantagem pra defesa. Se a bola estiver pronta pra jogo, os árbitros não devem permitir que ela seja posta em jogo até que o Time B tenha colocado seus substitutos em posição e os substituídos tenham saído de campo. Time B deve reagir imediatamente com suas substituições.

PENALIDADE – Em bola morta. Delay of game do Time B por não completar suas substituições rapidamente, ou delay of game do Time A por causar o fim do tempo. 5 jardas do próximo ponto [S7 e S21]. O referee deve avisar ao técnico principal de que qualquer tática similar resultará em conduta antiesportiva.

PENALIDADE – Falta em bola morta. Um árbitro deve soar seu apito imediatamente. 15 jardas do próximo ponto [S7 e S27].



REGRA 04 – BOLA EM JOGO, BOLA MORTA, FORA DE CAMPO

SEÇÃO 1. Bola em Jogo – Bola Morta

Bola Morta Se Torna Viva

ARTIGO 01

Depois da bola morta estar pronta pra jogo, ela se torna viva quando é posta em jogo legalmente por um snap ou free kick. Uma bola snapeada ou chutada em free kick antes de estar pronta pra jogo, permanece morta (A.R. 2-15-4-I, A.R. 3-2-6-I, A.R. 4-1-4-I e II, A.R. 7-1-3-VI e A.R. 7-1-5-I e II).

Bola Viva Se Torna Morta

ARTIGO 02

- a. Uma bola viva se torna morta conforme as regras ou quando um árbitro soa seu apito (mesmo que inadvertidamente) ou sinalize de outra forma a bola morta (Regra 3-2-2-i) (A.R. 4-2-1-II e A.R. 4-2-4-I).
- b. Se um árbitro soa seu apito inadvertidamente ou sinaliza de outra forma uma bola morta durante um down (Regras 4-1-3-k e m):
 1. Quando a bola estiver em posse de um jogador, o time em posse pode escolher colocar a bola em jogo no ponto onde ela foi declarada morta ou repetir o down do ponto anterior.
 2. Quando a bola estiver solta em um fumble, passe pra trás ou passe ilegal pra frente, o time em posse pode escolher entre colocar a bola em jogo do ponto onde a posse foi perdida ou repetir o down do ponto anterior.
 3. Durante um passe pra frente legal ou chute de scrimmage, a bola volta ao ponto anterior e o down é repetido.
 4. Depois do Time B ganhar posse em um try ou durante um período extra, o try termina ou a série do período extra termina.
- c. Se uma falta ocorrer durante qualquer das situações acima, a penalidade deve ser aplicada como em qualquer outra situação de jogo se não estiver em conflito com outras regras (A.R. 4-1-2-I e II).

Bola Declarada Morta

ARTIGO 03

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

- a. Quando ela sai de campo, a menos que num chute que pontue um field goal depois de tocar as traves, quando um carregador da bola sai de campo, ou quando um carregador da bola é segurado de forma a parar seu avanço. Quando em dúvida, a bola está morta (A.r. 4-2-1-II).
- b. Quando qualquer parte do corpo de um carregador da bola, com exceção das mãos e pés, toca o chão, ou quando o carregador da bola toma um tackle ou caia e perca a posse da bola no momento em que faz contato com o chão com qualquer parte de seu corpo, que não mãos e pés. (Exceção: a bola permanece viva quando um jogador de ataque simula um chute ou está em posição de chutar



- uma bola segurada para um place kick. A bola pode ser chutada, passada ou avançada conforme a regra) (A.R. 4-1-3-I).
- c. Quando um touchdown, touchback, safety, field goal ou try com sucesso acontece; quando Time A completa um passe ilegal dentro da endzone do Time B; quando Time A completa um passe pra frente para um jogador inelegível dentro da endzone do time B; ou quando um field goal sem sucesso que tenha cruzado a zona neutra e então é tocado pelo Time B, cai dentro da endzone do Time B ou sai de campo (A.R. 6-3-9-I).
 - d. Quando, durante um try, uma regra de bola morta se aplica (Regra 8-3-2-d-5).
 - e. Quando um jogador do time de chute recebe ou recupera um free kick ou um chute de scrimmage que tenha cruzado a zona neutra (A.R. 4-1-3-II).
 - f. Quando um free kick, scrimmage kick ou qualquer bola solta chega ao repouso e nenhum jogador tenta garantir sua posse.
 - g. Quando um free kick ou scrimmage kick (além da zona neutra) é recebido ou recuperado por qualquer jogador depois de um sinal válido ou não de fair catch; ou quando um sinal de fair catch inválido é feito depois da uma recepção ou recuperação pelo Time B (Regras 2-7-1, 2-7-2 e 2-7-3).
 - h. Quando um chute de retorno ou chute de scrimmage é realizado além da zona neutra.
 - i. Quando um passe pra frente toca o chão.
 - j. Quando, em quarto down, antes da troca de posse, um fumble do Time A é recebido ou recuperado por um jogador do Time A que não o que sofreu o fumble (Regras 7-2-2-a e b).
 - k. Quando uma bola viva que não esteja em posse de um jogador toca qualquer coisa dentro de campo que não um jogador ou equipamento de um jogador, árbitro, equipamento de um árbitro ou o chão (opções de apito inadvertido se aplicam).
 - l. Quando ocorre uma recepção ou recuperação simultânea de uma bola viva.
 - m. Quando a bola se torna ilegal enquanto em jogo (opções de apito inadvertido se aplicam).
 - n. Quando a bola viva está em posse de um árbitro.
 - o. Quando o carregador da bola simula tocar o joelho no chão.
 - p. Quando um recebedor de qualquer time, enquanto no ar, é segurado e, em seguida, carregado de forma a impedir seu retorno imediato ao chão (A.R. 7-3-6-IV).
 - q. Quando o capacete de um carregador da bola sai completamente. A bola pertence ao time do carregador da bola naquele ponto.

Bola Pronta Pra Jogo

ARTIGO 04

Nenhum jogador deve colocar a bola em jogo antes dela ser declarada pronta pra jogo (A.R. 4-1-4-I e II).

PENALIDADE – Falta em bola morta por delay of game. 5 jardas do próximo ponto [S7 e S21].



Contagem do Relógio de Jogada

ARTIGO 05

A bola deve ser posta em jogo dentro de **40 ou 25 segundos** depois de ser declarada pronta pra jogo (Regra 3-2-4), a menos que, durante este intervalo, o jogo seja suspenso. Se o jogo for suspenso, a contagem do relógio de jogada deve recomeçar.

PENALIDADE – Falta em bola morta por delay of game. 5 jardas do próximo ponto [S7 e S21].

SEÇÃO 2. Fora de Campo

Jogador Fora de Campo

ARTIGO 1

- a. Um jogador ou um jogador no ar está fora de campo quando qualquer parte de seu corpo toca qualquer coisa, que não outro jogador ou árbitro, na ou fora da linha delimitadora (A.R. 4-2-1-I e II).
- b. Um jogador ou jogador no ar que toca um pylon está fora de campo.

Bola Presa Fora de Campo

ARTIGO 02

Uma bola em posse de um jogador está fora de campo quando a bola ou qualquer parte do corredor toca o chão ou qualquer coisa que esteja fora das linhas delimitadoras, exceto outro jogador ou árbitro.

Bola Fora de Campo

ARTIGO 03

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

Fora de Campo no Ponto de Maior Avanço

ARTIGO 04

- a. Se uma bola viva for declarada fora de campo e a bola não cruzar uma linha delimitadora, ela está fora de campo no ponto de maior avanço da bola quando foi declarada morta (A.R. 4-2-4-I) (Exceção: Regra 8-5-1-a, A.R. 8-5-1-I).
- b. Um touchdown pode ser pontuado se a bola estiver dentro de campo e cruzar o plano da linha de gol antes ou ao mesmo tempo em que o corredor sai de campo.
- c. Um recebedor que esteja na endzone adversária em contato com o chão recebe um passe completo se ele alcança e recebe, além da linha lateral ou de fundo, um passe legal.



- d. O ponto mais a frente da bola quando declarada fora de campo entre as linhas de fundo é o ponto de maior avanço (A.R. 8-2-1-II e A.R. 8-5-1-X).
- e. Quando um corredor mergulha ou pula em direção a lateral e está no ar quando cruza a linha lateral, o ponto de maior avanço é determinado pela posição da bola no momento em que ela cruza a lateral (A.R. 8-2-1-III e IV).



REGRA 5 – SÉRIE DE DOWNS, LINHA NECESSÁRIA

SEÇÃO 1. Uma Série: Iniciada, Quebrada, Renovada

Quando Dar Uma Série

ARTIGO 01

- a. Uma série de quatro downs de scrimmage consecutivos deve ser dada ao time que deve colocar a bola em jogo a seguir, por um snap, depois de um free kick, touchback ou troca de posse de time, ou para o time de ataque na prorrogação.
- b. Uma nova série deve ser dada ao Time A se ele tem posse legal da bola na ou além da linha necessária quando a bola é declarada morta.
- c. Uma nova série deve ser dada ao Time B se, depois do quarto down, o Time A não conseguiu conquistar um first down (A.R. 5-1-1-I e A.R. 10-1-5-III).
- d. Uma nova série deve ser dada ao Time B se o chute de scrimmage do Time A sai de campo ou entra em repouso e nenhum jogador tenta recuperá-la (Exceção: Regra 8-5-1-a) (A.R. 8-5-1-II).
- e. Uma nova série deve ser dada ao time com posse legal da bola:
 1. Se ocorre uma troca de posse de time durante um down.
 2. Se um jogador do Time B é o primeiro a tocar um chute de scrimmage que tenha cruzado a zona neutra (Exceção: Quando o down é repetido).
 3. Se uma penalidade aceita dá a bola ao time ofendido.
 4. Se uma penalidade aceita carrega um first down.
- f. Uma nova série deve ser dada ao Time B sempre que o Time B, depois de um chute de scrimmage, decidir ter a bola no ponto de toque ilegal (Exceção: Quando o down é repetido) (Regras 6-3-2-a e b).

Linha Necessária

ARTIGO 02

A linha necessária pra uma série deve ser estabelecida 10 jardas além do ponto mais a frente da bola; mas se a linha estiver na endzone adversária, a linha de gol se torna a linha necessária.

Maior Avanço

ARTIGO 03

- a. O ponto mais a frente da bola quando declarada morta entre as linhas de fundo deve ser o ponto determinante na medição da distância ganha ou perdida por qualquer time durante qualquer down. A bola deve sempre ser posicionada com seu eixo longo paralelo às laterais antes da medição (A.R. 8-2-1-I-IV) (Exceção: Quando um recebedor de passe de qualquer time, enquanto no ar, completa um passe dentro de campo depois do adversário tê-lo carregado para trás e a bola é declarada morta no ponto da recepção, o maior avanço é o ponto onde o recebedor recebeu a bola) (Regra 4-1-3-p) (A.R. 5-1-3-I, III, IV e VI e A.R. 7-3-6-VI).



- b. Distâncias questionáveis para um first down devem ser medidas sem que haja um pedido. Medições desnecessárias para determinar first down não devem ser feitas.
- c. Nenhum pedido de medição deve ser atendido depois da bola estar pronta pra jogo.

Continuidade de Downs Quebrada

ARTIGO 04

A continuidade de uma série de downs de scrimmage é quebrada quando:

- a. A bola troca de posse de time durante um down.
- b. Um chute de scrimmage cruza a zona neutra.
- c. Um chute sai de campo.
- d. Um chute entra em repouso e nenhum jogador tenta recupera-lo.
- e. No fim de um down, Time A conquistou um first down.
- f. Depois do quarto down, Time A não conseguiu conquistar um first down (A.R. 8-7-2-VIII e IX e A.R. 10-1-6-II).
- g. Uma penalidade aceita carrega um first down.
- h. Uma pontuação ocorre.
- i. Um touchback é dado pra qualquer time.
- j. O segundo período termina.
- k. O quarto período termina.

SEÇÃO 2. Down e Posse Depois de Penalidade

Falta Durante Down de Free Kick

ARTIGO 01

Quando um down de scrimmage for acontecer depois de uma penalidade cometida durante um free kick, o down e a distância estabelecidos pela penalidade deve ser primeiro down com uma nova linha necessária.

Penalidades Resultando em First Down

ARTIGO 02

É primeiro down com uma nova linha necessária:

- a. Depois de uma penalidade deixar a bola, em posse do Time A, além da linha necessária.
- b. Quando a penalidade carrega um first down (A.R. 5-2-2-I).

Falta Antes de Troca de Posse de Times

ARTIGO 03

Depois de uma penalidade de distância aplicada entre as linhas de gol durante um down de scrimmage e antes de uma mudança de posse durante este down, a bola



pertence ao Time A e o down deve ser repetido, a menos que a penalidade também envolva perda de down, carregue um first down ou posicione a bola na ou além da linha necessária (Exceções: Regras 8-3-3-b-1, 10-2-2-e Exceção 3, 10-2-2-e Exceção 6 e 10-2-2-g-1-a).

Se a penalidade envolver perda de down, o down deve contar como um dos quatro da série (A.R. 5-2-3-I e II, A.R. 10-1-6-IV e A.R. 10-2-2-IX).

Falta Depois de Troca de Posse de Times

ARTIGO 04

Se uma penalidade de distância for aceita durante um down depois de troca de posse, a bola pertence ao time que tinha a posse quando a falta ocorreu. O down e a distância estabelecidos por qualquer distância de uma penalidade ocorrida depois da troca de posse durante este down deve ser primeiro down com uma nova linha necessária (Exceção: Regra 10-2-2-g-1-a) (A.R. 5-2-4-I).

Penalidade Declinada

ARTIGO 05

Se uma penalidade for declinada, o número do próximo down deve ser o número que seria se a falta não tivesse ocorrido.

Falta Entre Downs

ARTIGO 06

Depois de uma penalidade de distância ocorrida entre downs, o número do próximo down deve ser o mesmo estabelecido antes da falta ocorrer, a menos que a aplicação da falta pelo Time B posicione a bola na ou além da linha necessária, ou a penalidade carregue um first down (Regras 9-1-1 e 9-1-2) (A.R. 5-2-6-I e II e A.R. 10-1-5-I-VI).

Falta Entre Séries

ARTIGO 07

A penalidade por qualquer bola morta (incluindo faltas em bolas vivas penalizadas como faltas em bola morta e faltas depois de um free kick down) ocorridas depois do fim de uma série e antes da bola estar pronta pra jogo deve ser aplicada antes da linha necessária ser estabelecida. A penalidade por qualquer bola morta ocorrida antes da bola estar pronta pra jogo deve ser aplicada depois da linha necessária ser estabelecida (A.R. 5-2-7-I-VI).

Faltas de Dois Times

ARTIGO 08

Se faltas que se anulam ocorrerem durante um down, o down deve ser repetido (Regra 10-1-4-Exceções) (A.R. 10-1-4-II-X).



Faltas Durante Bola Solta

ARTIGO 09

Faltas em bola viva que não forem penalizadas como faltas em bola morta quando a bola estiver solta devem ser penalizadas do ponto básico ou ponto anterior (Exceção: Regra 10-2-2-g-1) (Regras 10-2-2-c-f) (A.R. 10-2-2-IV-IX).

Decisão Final

ARTIGO 10

Nenhuma decisão pode ser alterada depois da bola ser legalmente snapeada, chutada em free kick ou o segundo ou quarto períodos terminarem (Regras 3-2-1-a, 3-3-4-e-2 e 11-1-1).



REGRA 6 - CHUTES

SEÇÃO 1. Free Kicks

Linhas Limite

ARTIGO 01

Em qualquer formação de free kick, a linha limite do time de chute deve ser a linha que cruza o ponto mais a frente de onde a bola deve ser chutada, e a linha limite do time de recebedores deve ser a linha 10 jardas além deste ponto. A menos que reposicionada por uma penalidade, a linha limite do time de chute em kickoffs deve ser a linha de 30-jardas, e para free kick após safety, a linha de 20-jardas do time de chute.

Formação de Free Kick

ARTIGO 02

Em formação de free kick, uma bola deve ser chutada legalmente de algum ponto da linha limite do Time A e entre as linhas de meio. O referee deve declarar a bola pronta pra jogo quando os árbitros estiverem em posição depois do chutador ter recebido a bola. Depois da bola pronta pra jogo, se a bola cair do tee por qualquer razão, Time A não deve chutar e o árbitro deve soar seu apito imediatamente. Quando a bola é chutada (A.R. 6-1-2-I-IV):

- a. Cada jogador do Time A, exceto o holder e o chutador, devem estar atrás da bola (A.R. 6-1-2-V e VI) [S18].
- b. Todos os jogadores do Time A devem estar dentro de campo [S18].
- c. Pelo menos quatro jogadores do Time A devem estar de cada lado do kicker [S19].
- d. Depois de um safety, quando um punt ou drop kick for usado, a bola pode ser chutada legalmente de trás da linha limite. Se uma penalidade de jardas por falta em bola viva for aplicada do próximo ponto, a aplicação é da jarda-20, a menos que a linha limite do time de chute tenha sido reposicionada por uma penalidade anterior [S18 ou sinal apropriado].
- e. Todos os jogadores do Time A devem estar entre as marcas de nove-jardas depois do sinal de pronto pra jogo [S19].
- f. Um jogador do Time A que saia de campo durante um free kick não pode retornar pra dentro de campo durante o down (Exceção: Isso não se aplica a um jogador do Time A que seja bloqueado pra fora de campo e tente retornar imediatamente)[S19].
- g. Nenhum jogador do Time A pode bloquear um adversário até que o Time A seja elegível para tocar uma bola chutada em free kick [S19].

PENALIDADE – Falta em bola viva. 5 jardas do ponto anterior, ou 5 jardas do ponto onde a bola morta a seguir pertença ao Time B, ou 5 jardas do ponto onde a bola é posicionada após um touchback [S18](A.R. 6-1-2-VII).

- h. Todos os jogadores do Time B devem estar dentro de campo [S19].
- i. Todos os jogadores do Time B devem estar atrás de sua linha limite [S18].



PENALIDADE – Falta em bola viva. 5 jardas do ponto anterior [S18 ou S19].

Toque e Recuperação de Free Kick

ARTIGO 03

- a. Nenhum jogador do Time A pode tocar uma bola chutada em free kick até que:
 1. A bola toque um jogador do Time B (Exceção: Regras 6-1-4 e 6-5-1-b);
 2. A bola quebre o plano e permaneça além da linha limite do Time B (Exceção: Regra 6-4-1) (A.R. 2-11-2-I); ou
 3. A bola toque qualquer jogador, o chão, um árbitro ou qualquer coisa além da linha limite do Time B.

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

- b. Qualquer outro toque do Time A é toque ilegal, uma violação que, quando a bola se torna morta, dá ao time de recebedores o privilégio de colocar a bola no ponto da violação.
- c. Se uma penalidade de qualquer time ocorrer antes da bola se tornar morta for aplicada, ou se houver faltas que se anulam, o privilégio do toque ilegal é cancelado (A.R. 6-1-3-I).
- d. Toque ilegal dentro da endzone do Time A é ignorado.

Toque Forçado Desconsiderado

ARTIGO 04

- a. Um jogador bloqueado por um adversário para cima de uma bola chutada em free kick tem seu toque na bola, enquanto dentro de campo, desconsiderado.
- b. Um jogador dentro de campo tocado por uma bola batida por um adversário tem seu toque na bola desconsiderado.

Free Kick em Repouso

ARTIGO 05

Se um free kick entra em repouso e nenhum jogador tenta recuperá-lo, a bola se torna morta e pertence ao time de recebedores no ponto onde ela morreu.

Free Kick Recebido ou Recuperado

ARTIGO 06

- a. Se um free kick é recebido ou recuperado pelo time de recebedores, a bola continua em jogo (Exceções: Regras 4-1-3-g e 6-5-1 e 2). Se recebida ou recuperada por um jogador do time de chute, a bola se torna morta (A.R. 4-1-3-II e A.R. 6-1-6-I).
- b. Quando jogadores adversários, ambos elegíveis para tocar a bola, recuperam simultaneamente um chute no chão ou recebem um free kick, a posse



simultânea torna a bola morta. O chute é declarado morto em posse conjunta e é dado ao time de recebedores.

Tocando o Chão Na ou Além da Linha de Gol

ARTIGO 07

A bola se torna morta e pertence ao time de recebedores quando um free kick não é tocado pelo Time B antes de tocar o chão na ou além da linha de gol do Time B.

Faltas Do Time de Chute

ARTIGO 08

Penalidades por todas as faltas do time de chute que não interferência de recepção (Regra 6-4) durante um free kick podem ser aplicadas do ponto anterior ou do ponto onde a bola se tornou morta e pertence ao Time B.

SEÇÃO 2. Free Kick Fora de Campo

Time de Chute

ARTIGO 01

Um free kick fora de campo entre as linhas de gol não tocado por nenhum jogador dentro de campo do Time B é uma falta (A.R. 6-2-1-I-IV).

PENALIDADE – Falta em bola viva. 5 jardas do ponto anterior; ou 5 jardas do ponto onde a bola se tornou morta e pertence ao Time B; ou o time de recebedores pode colocar a bola em jogo 30 jardas além da linha limite do Time A no ponto dentro de campo [S19].

Time de Recebedores

ARTIGO 02

Quando um free kick sai de campo entre as linhas de gol, a bola pertence ao time de recebedores no ponto dentro de campo. Quando um free kick sai de campo atrás da linha de gol, a bola pertence ao time defendendo aquela linha de gol (A.R. 6-2-2-I-IV).

SEÇÃO 3. Chutes de Scrimmage

Atrás da Zona Neutra

ARTIGO 01

- a. Um chute de scrimmage que não cruze a zona neutra continua em jogo. Todos os jogadores podem receber ou recuperar a bola atrás da zona neutra e avançá-la (A.R. 6-3-1-I-III).
- b. O bloqueio de um chute de scrimmage feito por um adversário do time de chute que esteja a menos de três jardas além da zona neutra é considerado como tendo ocorrido dentro ou atrás da zona neutra (Regra 2-10-5).



Além da Zona Neutra

ARTIGO 02

- a. Nenhum jogador dentro de campo do time de chute pode tocar um chute de scrimmage que tenha cruzado a zona neutra antes da bola tocar um adversário. Tal toque ilegal é uma violação que, quando a bola se torna morta, dá ao time de recebedores a opção de colocar a bola no ponto da violação (Exceção: Regra 6-3-4) (A.R. 2-11-1-I e A.R. 6-3-2-I).
- b. Se uma penalidade de qualquer time antes da bola se tornar morta é aplicada ou se houver faltas que se anulam, o privilégio do toque ilegal é cancelado (Exceções: Regra 6-3-11 e 8-4-2-b) (A.R. 6-3-2-I-VI, A.R. 6-3-11-I e A.R. 10-1-4-VIII).
- c. Toque ilegal dentro da endzone do Time A é ignorado.

Todos se Tornam Elegíveis

ARTIGO 03

Quando um chute de scrimmage que cruze a zona neutra toca um jogador do time de recebedores que esteja dentro de campo, qualquer jogador pode receber ou recuperar a bola (Regra 6-3-1-b) (Exceção: Regra 6-3-4).

Toque Forçado Desconsiderado

ARTIGO 04

- a. Um jogador bloqueado por um adversário para cima de uma bola num chute de scrimmage que tenha cruzado a zona neutra, tem seu toque na bola, enquanto dentro de campo, desconsiderado (A.R. 6-3-4-I, II e IV).
- b. Um jogador dentro de campo tocado por uma bola batida por um adversário tem seu toque na bola desconsiderado (A.R. 6-3-4-III).

Recepção ou Recuperação do Time de Recebedores

ARTIGO 05

Se um chute de scrimmage é recebido ou recuperado por um jogador do time de recebedores, a bola continua em jogo (Exceção: Regras 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1 e 2) (A.R. 8-4-2-IX).

Recepção ou Recuperação do Time de Chute

ARTIGO 06

- a. Se um jogador do time de chute recupera um chute de scrimmage que tenha cruzado a zona neutra, a bola se torna morta (A.R. 6-3-1-V).
- b. Quando jogadores adversários, ambos elegíveis a tocarem a bola, simultaneamente recuperam um chute no chão ou recebem um chute de



scrimmage, a posse simultânea torna a bola morta. O chute é declarado em posse conjunta e a posse é dada ao time de recebedores (Regras 2-2-8 e 4-1-3-I).

Fora de Campo Entre as Linhas de Gol ou Em Repouso Dentro de Campo

ARTIGO 07

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

Fora de Campo Atrás da Linha de Gol

ARTIGO 08

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

Tocando o Chão Na ou Atrás da Linha de Gol

ARTIGO 09

A bola se torna morta e pertence ao time de recebedores quando um chute de scrimmage que tenha cruzado a zona neutra segue conseqüentemente intocado pelo Time B antes de tocar o chão na ou atrás da linha de gol do Time B (Regra 8-4-2-b) (A.R. 6-3-9-I-III e A.R. 8-4-2-IV).

Chute Legal e Ilegal

ARTIGO 10

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

PENALIDADE – Por chute de retorno (falta em bola viva): 5 jardas do ponto da falta [S31].

- c. Um chute de scrimmage feito além da zona neutra é um chute ilegal e falta em bola viva que transforma a bola em bola morta.

PENALIDADE – For chute ilegal além da zona neutra (falta em bola viva): 5 jardas do ponto anterior e perda de down [S31 e S9].

- d. Qualquer aparelho ou material usado para marcar o ponto de um place kick de scrimmage ou elevar a bola transforma o chute em ilegal.

PENALIDADE – Por chute ilegal (falta em bola viva): 5 jardas do ponto anterior [S31].

Solta Atrás da Linha de Gol



ARTIGO 11

Se um jogador do Time A bate em um chute de scrimmage dentro da endzone de B que não tinha sido tocado anteriormente pelo Time B depois de cruzar a zona neutra, isso é uma violação. Time B deve receber o touchback quando a bola se tornar morta (A.R. 6-3-11-I).

VIOLAÇÃO – Touchback [S16 e S7] (Exceção: Regra 8-4-2-b) (A.R. 2-11-1-I).

Jogador Fora de Campo

ARTIGO 12

Nenhum jogador do Time A que saia de campo durante um chute de scrimmage pode retornar ao campo durante o down (Exceção: Isso não se aplica ao jogador do Time A que for bloqueado pra fora de campo e tentar retornar imediatamente).

PENALIDADE – Falta em bola viva. 5 jardas do ponto anterior ou 5 jardas do ponto onde a bola se tornar morta para o Time B [S19].

Faltas do Time de Chute

ARTIGO 13

Penalidades por qualquer falta do time de chute que não interferência de recepção (Regra 6-4) durante um chute de scrimmage (exceto tentativas de field goal) podem ser aplicadas do ponto anterior ou do ponto onde a bola se tornar morta e pertencer ao Time B.

SEÇÃO 4. Oportunidade de Receber Um Chute

Interferência Na Oportunidade

ARTIGO 01

Um jogador do time de recebedores, dentro das linhas delimitadores, tentando receber um chute, posicionado de forma a ter possibilidade de receber um free kick ou chute de scrimmage além da zona neutra, deve ter uma oportunidade limpa de receber o chute (A.R. 6-3-1-III, A.R. 6-4-1-V e A.R. 6-4-1-X).

- a. Essa proteção termina quando o chute toca o chão, quando qualquer jogador do Time B toca um chute de scrimmage além da zona neutra, ou quando qualquer jogador do Time B toca um free kick no campo de jogo ou na endzone (Regra 6-5-1-a) (A.R. 6-4-1-IV).
- b. Se a interferência contra um recebedor potencial for o resultado de um jogador ser bloqueado por um adversário, isso não é falta.
- c. É interferência se o time de chute faz contato com um recebedor potencial antes ou ao mesmo tempo em que ele toca a bola pela primeira vez (A.R. 6-4-1-II, III, VII e IX). Quando em dúvida, a falta por interferência existe.

PENALIDADE – Por falta entre as linhas de gol: Bola to time de recebedores, primeira pra 10, 15 jardas além do ponto da falta por interferencia [S33]. Por falta atrás da linha de gol: Touchback para o Time B e 15 jardas do próximo ponto. Ofensores flagrantes devem ser desclassificados [S47].



SEÇÃO 5. Fair Catch

Morta Quando Recebida

ARTIGO 01

- a. Quando um jogador do Time B faz um fair catch, a bola se torna morta onde ele a recebeu e pertence ao Time B naquele ponto.
- b. Quando um sinal válido de fair catch é feito, a oportunidade limpa de receber o free kick ou chute de scrimmage se estende de forma que um jogador que toque a bola ainda tenha a mesma oportunidade limpa de completar a recepção. Essa proteção termina quando o chute toca o chão. Se o jogador depois disso recuperar o chute, a bola é posicionada no ponto do primeiro toque (A.R. 6-5-1-I-IV).
- c. Regras sobre o fair catch se aplicam somente quando um chute de scrimmage cruza a zona neutra ou durante free kicks.
- d. A proposta do fair catch é proteger o recebedor que, pelo sinal de fair catch, concorda que ele ou um companheiro não avançarão a bola (A.R. 6-5-5-III).
- e. A bola deve ser posta em jogo por um snap pelo time de recebedores no ponto da recepção se a bola for recebida (Exceções: Regras 6-5-1-a Exceção, 7-1-2 e 8-6-1-b).

Sem Avanço

ARTIGO 02

Nenhum jogador do Time B deve carregar uma bola recebida por mais do que dois passos em qualquer direção depois de um sinal válido ou inválido de fair catch por qualquer jogador do Time B (A.R. 6-5-2-I-IV e A.R. 10-1-5-II).

PENALIDADE – Falta em bola morta. 5 jardas do próximo ponto [S7 e S21].

Sinais Inválidos

ARTIGO 03

- a. Durante um down no qual um chute é feito, nenhum jogador do Time B pode fazer qualquer sinal inválido de fair catch durante um free kick ou além da zona neutra durante um chute de scrimmage. Qualquer sinal é inválido depois de um chute de scrimmage ser recebido além da zona neutra, tocar o chão ou tocar outro jogador além da zona neutra. Um sinal de fair catch é inválido depois de um free kick ser recebido, tocar o chão ou tocar outro jogador (A.R. 6-5-3-IV-VI).
- b. Uma recepção depois de um sinal inválido de fair catch não é um fair catch e a bola está morta onde for recebida. Se o sinal for depois da recepção, a bola é morta onde o sinal foi dado inicialmente (A.R. 6-5-1-II).
- c. Um sinal inválido além da zona neutra é possível apenas quando a bola cruzar a zona neutra (Regra 2-15-7)(A.R. 6-5-3-I).



Bloqueio ou Contato Ilegal

ARTIGO 04

Um jogador do Time B que tiver feito um sinal válido ou inválido de fair catch e não toca a bola não pode bloquear ou fazer falta em um adversário durante aquele down (A.R. 6-5-4-I e II).

PENALIDADE – Free Kick: Bola do time de recebedores, 15 jardas do ponto da falta (Regra 10-2-2-e)[S40]. Chute de Scrimmage: 15 jardas com aplicação pós-chute de scrimmage ou do ponto básico (Regra 10-2-2-e)[S40].

Sem Tackle

ARTIGO 05

Nenhum jogador do time de chute pode dar tackle ou bloquear um adversário que tenha completado um fair catch. Apenas o jogador que fizer o sinal de fair catch tem essa proteção (A.R. 6-5-5-I e III).

PENALIDADE – Falta em bola morta. Bola dos recebedores, 15 jardas do próximo ponto [S7 e S38].



REGRA 07 – SNAP E PASSE DA BOLA

SEÇÃO 1. A Scrimmage

Começando com um Snap

ARTIGO 01

A bola deve ser posta em jogo por um snap legal, a menos que a regra exija um free kick legal (A.R. 4-1-4-I e II).

PENALIDADE – Falta em bola morta. 5 jardas do próximo ponto [S7 e S19]

Fora de uma Linha de Meio

ARTIGO 02

A bola não pode ser snapeada entre uma linha de meio e a lateral mais próxima. Se o ponto de início da scrimmage for entre uma linha de meio e a lateral mais próxima, ele deve ser transferido para um ponto na linha de meio.

Exigências para o Time de Ataque

ARTIGO 03

As exigências para time de ataque são”

- a. Depois da bola estar pronta pra jogo e antes do snap:
 1. (a) O snapper, depois de assumir sua posição para o próximo snap e tocar ou simular [mão(s) no ou abaixo dos joelhos] o toque na bola, não pode se mexer para uma posição diferente.
(b) O snapper não pode levantar a bola, move-la para além da zona neutra ou simular o início da jogada.
(c) O snapper pode tirar sua mão da bola, contanto que isso não simule o início da jogada.
(d) Penalidades por infrações de (a), (b) e (c) devem ser aplicadas tenha o snap acontecido ou não, e um offside da defesa que tenha acontecido como resultado disso deve ser descartado [S7 e S19] (A.R. 7-1-3-V e VI).
 2. (a) Cada substituto do Time A deve estar entre as marcas de nove-jardas. Jogadores do Time A que participaram do down anterior não precisam estar entre as marcas de nove-jardas depois do down anterior e antes do próximo snap (A.R. 3-3-4-III e IV) [S19].
(b) Todos os jogadores do Time A devem estar entre as marcas de nove-jardas depois de um timeout de um time, timeout por lesão, radio ou televisão, ou o fim de um período [S19].
 3. Nenhum jogador do time de ataque deve estar na ou além da zona neutra depois do snap tocar ou simular [mão(s) no ou abaixo dos joelhos] o toque na bola [Exceções: (1) Substitutos e jogadores substituídos; e (2) jogadores de ataque em formação de chute de scrimmage que, depois do snapper tocar a



bola, apontem para adversários e quebrem a zona neutra com suas mãos][S7 e S19].

4. Nenhum jogador do ataque deve fazer contato com um adversário ou um false start, que inclui (A.R. 7-1-3-IV)[S7 e S19]:

- (a) fingir um avanço.

- (b) Uma movimentação que simule o início da jogada. Isso inclui o snapper que, depois de assumir posição para o próximo snap e tocar ou simular [mão(s) no ou abaixo dos joelhos] o toque na bola, se move para outra posição.

- (c) Jogador de linha entre o snapper e o jogador na ponta da linha, depois de ter colocado sua(s) mão(s) no ou próximo ao chão (abaixo dos joelhos), mover as mãos ou fazer qualquer movimento rápido; ou jogador de linha que não o snapper, usando número entre 50 e 79, depois de ter colocado sua(s) mão(s) no ou perto do chão (abaixo dos joelhos), mover suas mãos ou fazer qualquer movimento rápido (A.R. 7-1-3-VII, VIII, X e XI).

Exceção: Não é false start se um jogador na linha de scrimmage imediatamente reagir quando ameaçado por um jogador do Time B dentro da zona neutra (Regra 7-1-5-a-2)(A.R. 7-1-3-VIII e IX).

- (d) Um jogador do ataque entre o snapper e o jogador da ponta da linha, legalmente posicionado no backfield ou ilegalmente na linha de scrimmage, depois de ver colocado sua(s) mão(s) no ou próximo ao chão (abaixo dos joelhos), mexer suas mãos ou fazer qualquer movimento rápido.

5. Um árbitro deve soar seu apito quando (A.R. 4-1-4-I):

- (a) Houver um false start (A.R. 3-2-6-I e A.R. 7-1-3-VII-IX).

- (b) Um jogador do ataque estiver na ou além da zona neutra depois do snapper tocar ou simular [mão(s) no ou abaixo dos joelhos] o toque na bola. A penalidade por infração desta regra deve ser aplicada seja a bola posta em jogo ou não, e a falta por qualquer offside de defesa, resultado dessa infração, deve ser desconsiderada [S7 e S19].

b. Quando o snap inicia: O time de ataque deve estar numa formação que cumpra as seguintes exigências:

1. Pelo menos sete jogadores legalmente na linha de scrimmage, não menos de cinco dos quais, numerados entre 50 e 79. Os outros jogadores devem estar ou na linha de scrimmage ou legalmente posicionados como backs (A.R. 2-27-4-I)[S19].

Exceções:

1. Regra 1-4-2-b (A.R. 1-4-2-I).
 2. Um jogador pode estar entre a linha de scrimmage e os backs se ele estiver em posição de receber um snap de mão em mão por baixo das pernas do snapper. Quando em tal posição, este jogador pode receber o snap ele mesmo ou o snap pode ir diretamente para um jogador posicionado legalmente como um back [S19].
2. O jogadores imediatamente de cada lado do snapper podem cruzar as pernas com as do snapper, mas qualquer outro jogador de linha deve estar com



ambos os pés para fora dos pés dos jogadores ao seu lado quando o snap acontecer [S19].

3. Todos os jogadores devem estar dentro de campo, e apenas o snapper pode estar invadindo a zona neutra; mas nenhuma parte de seu corpo pode estar além da zona neutra. e seus pés devem estar parados atrás da bola [S19].
4. Um jogador pode estar em movimento, mas não em direção à linha de gol adversária. Nenhum jogador de linha pode estar em movimento no snap. Outros jogadores devem estar parados em suas posições, sem movimento dos pés, corpo, cabeça ou braços [S20](A.R. 7-1-3-I, III e XII-XIV).

PENALIDADE – Por faltas em bola morta: 5 jardas do próximo ponto.

Por faltas em bola viva: 5 jardas do ponto anterior [S7, S19 ou S20]

PENALIDADE – Por faltas em bola viva ocorridas quando ou depois do snap começar, durante chutes de scrimmage: 5 jardas do ponto anterior ou 5 jardas do ponto onde a próxima bola morta pertence ao Time B (Exceção: jogadas de Field Goal)[S18, S19, S22].

Shifts e False Start

ARTIGO 04

- a. Se um snap vier depois de um huddle ou shift, todos os jogadores do time de ataque devem chegar a uma pausa total, e permanecerem parados em suas posições, sem movimento dos pés, corpo, cabeça ou braços, por pelo menos um segundo completo, antes do snap (A.R. 7-1-4-I)[S20].
- b. A Regra 7-1-4-a não tem intenção de proibir movimentos leves ou shifts ritmados se executados propriamente. Um shift leve ou movimento lento não é uma infração. No entanto, é responsabilidade do jogador do ataque que se mexe antes do snap, fazê-lo de forma a não simular o início da jogada. Depois da bola pronta pra jogo e todos os jogadores em formação na scrimmage, nenhum jogador do ataque deve fazer um movimento rápido ou brusco antes do snap, incluindo, mas não se limitando a (A.R. 7-1-4-II-IV):
 1. Jogador de linha mexendo seus pés, ombros, braços, corpo ou cabeça rapida ou bruscamente em qualquer direção [S19].
 2. O snapper movendo a bola ou movendo seus dedos, dobrando os cotovelos, balançando a cabeça ou abaixando os ombros ou tronco [S19].
 3. O quarterback puxando suas mãos debaixo do snapper, flexionando os cotovelos ou balançando sua cabeça, ou abaixando os ombros rapidamente antes do snap [S19].
 4. Um jogador, antes do snap, simulando receber a bola fazendo movimento com as mãos em direção ao snapper ou quarterback, ou fazendo qualquer movimento rápido ou brusco que simule o início da jogada [S19].

PENALIDADE – Para faltas antes do snap: 5 jardas do próximo ponto. Para faltas no momento do snap: 5 jardas do ponto anterior [S7, S19 ou S20].

PENALIDADE – Para faltas em bola viva ocorridas quando o snap inicia durante chutes de scrimmage: 5 jardas do ponto anterior ou 5 jardas do ponto onde a bola se torna morta e pertence ao Time B (Exceção: jogadas de field goal)[S20].



Exigências para o Time de Defesa

ARTIGO 05

As exigências para o time de defesa são as seguintes:

- a. Depois da bola pronta pra jogo e antes do snap:
 1. Nenhum jogador pode tocar a bola exceto quando movida ilegalmente como na Regra 7-1-3-a-1, nem nenhum jogador pode fazer contato com um adversário ou interferir em suas ações de qualquer forma. Um árbitro deve soar seu apito imediatamente (A.R. 7-1-5-I-III)[S7 e S18].
 2. Nenhum jogador pode entrar na zona neutra causando a reação imediata de um jogador de linha do ataque. Um árbitro deve soar seu apito imediatamente [Regras 2-18-2-a e 7-1-3-a-4-(c) Exceção](A.R. 7-1-3-VIII e IX)[S7 e S18].
 3. Nenhum jogador pode usar palavras ou sinais que desconcentrem adversários quando estes estão se preparando para colocar a bola em jogo. Nenhum jogador pode fazer sinais de defesa que simulem o som ou cadência (ou interferir neles) dos sinais de início do ataque. Um árbitro deve soar seu apito imediatamente [S7 e S21].
 4. Jogador(es) alinhado(s) em posição estacionária a uma jarda da scrimmage não podem fazer movimentos rápidos ou bruscos que não sejam parte dos movimentos normais da defesa em tentativa óbvia de causar um jogador do ataque a fazer um false start. Um árbitro deve soar seu apito imediatamente [S7 e S21].

PENALIDADE – Falta em bola morta. 5 jardas do próximo ponto [S7, S18 ou S21].

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

PENALIDADE – Falta em bola viva. 5 jardas do ponto anterior [S18].

Entregando a Bola Pra Frente

ARTIGO 06

Nenhum jogador pode entregar a bola pra frente exceto durante downs de scrimmage de acordo com o seguinte:

- a. Um jogador do Time A que esteja atrás da sua linha de scrimmage pode entregar a bola pra frente pra um companheiro de backfield que também esteja atrás dessa linha.
- b. Um jogador do Time A que esteja atrás de sua linha de scrimmage pode entregar a bola pra frente para um companheiro que esteja em sua linha de scrimmage no momento do snap, contanto que este companheiro tenha deixado sua posição na linha com um movimento de ambos os pés e esteja de frente para sua própria linha de fundo e pelo menos duas jardas atrás de sua linha de scrimmage quando receber a bola (A.R. 7-1-6-I).

PENALIDADE – 5 jardas do ponto da falta; também perda de down se a falta do Time A for antes de uma troca de posse de time durante um down de scrimmage [S35 e S9].



Bola Solta com Intenção

ARTIGO 07

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

PENALIDADE – 5 jardas do ponto anterior e perda de down [S19 e S9].

SEÇÃO 2. Passe Pra Trás e Fumble

Durante Bola Viva

ARTIGO 01

Um corredor pode entregar ou passar a bola pra trás a qualquer momento, a menos que seja jogar a bola pra trás, pra fora de campo, para economizar tempo.

PENALIDADE – 5 jardas do ponto da falta; também perda de down se a falta do Time A for antes de uma troca de posse de time durante um down de scrimmage (A.R. 3-4-3-III)[S35 e S9].

Recebida ou Recuperada

ARTIGO 02

Um passe pra trás ou fumble pode ser recebido ou recuperado por qualquer jogador dentro de campo.

- a. Se recebido, a bola continua em jogo (A.R. 7-2-2-I e II).

Exceções:

1. Regra 8-3-2-d-5.
2. Quando em quarto down, antes de troca de posse de time, um fumble do Time A é recebido a frente do ponto onde o fumble aconteceu, por qualquer jogador do Time A que não quem sofreu o fumble, a bola é morta e retorna ao ponto do fumble. Se o fumble é recebido atrás do ponto onde o fumble aconteceu, por qualquer jogador do Time A que não quem sofreu o fumble, a bola é morta naquele ponto.
- b. Se recuperado pelo time que sofreu o fumble ou fez o passe, a bola continua em jogo (A.R. 2-23-1-I).

Exceções:

1. Regra 8-3-2-d-5.
2. Quando em quarto down, antes de troca de posse de time, um fumble do Time A é recuperado a frente do ponto onde o fumble ocorreu, por qualquer jogador do Time A que não quem sofreu o fumble, a bola é morta e retorna ao ponto do fumble. Se o fumble é recuperado atrás do ponto onde o fumble ocorreu, por qualquer jogador do Time A que não quem sofreu o fumble, a bola é morta naquele ponto.
- c. Se recuperado por um adversário do time que sofreu o fumble, a bola continua em jogo.



- d. Se recuperado por um adversário do time que fez o passe, a bola continua em jogo.
- e. Se um passe pra trás ou fumble é recebido ou recuperado simultaneamente por jogadores adversários, a bola se torna morta e pertence ao time que teve posse por último (Exceções: Regra 7-2-2-a Exceção 2, 7-2-2-b Exceção 2 e 8-3-2-d-5).

Depois da Bola ser Snapeada

ARTIGO 03

Nenhum jogador da linha do ataque pode receber um snap de mão em mão.

PENALIDADE – Falta em bola viva. 5 jardas do ponto anterior [S19].

Fora de Campo

ARTIGO 04

- a. Quando um passe pra trás sai de campo entre as linhas de gol, a bola pertence ao time de passe no ponto em que saiu de campo; se sair de campo atrás de uma linha de gol, é um touchback ou safety.
- b. Quando um fumble sai de campo a frente do ponto onde ocorreu o fumble, a bola retorna para o time que perdeu a bola, no ponto do fumble (Regra 3-2-5-a-11). Fumbles fora de campo atrás do ponto onde ocorreu o fumble pertencem ao time que perdeu a bola no ponto onde ela saiu de campo. Se um fumble sair de campo atrás da linha de gol, é touchback ou safety (Regras 8-5-1 e 8-6-1)(A.R. 7-2-4-I, A.R. 8-6-1-I e A.R. 8-7-2-VIII-IX).

Em Repouso

ARTIGO 05

Quando um passe pra trás ou fumble entra em repouso dentro de campo e nenhum jogador tenta recuperá-lo, a bola se torna morta e pertence ao time que fez o passe ou sofreu o fumble no ponto da bola morta.

SEÇÃO 3. Passe Pra Frente

Passe pra Frente Legal

ARTIGO 01

O Time A pode fazer um passe pra frente durante cada down de scrimmage antes de troca de posse de times, contanto que o passe seja feito de um ponto na ou atrás da zona neutra.

Passe pra Frente Ilegal

ARTIGO 02

Um passe pra frente é ilegal:

- a. Se feito por um jogador do Time A que tenha seu corpo todo além da zona neutra quando ele solta a bola [S35 e S9].



- b. Se feito por um jogador do Time B ou por um jogador do Time A depois da posse de times ter sido trocada durante o down [S35].
- c. Se for o segundo passe pra frente do Time A durante um mesmo down [S35 e S9].
- d. Se, para economizar tempo, o passe não é feito imediatamente assim que a bola é controlada além do snap, ou é feito depois da bola tocar o chão. Se, para economizar tempo, o passe é feito onde nenhum jogador elegível do Time A tenha possibilidade razoável de recebê-lo (A.R. 7-3-2-II-VIII)[S35 e S9].
- e. Se feito da ou de trás da zona neutra depois de um corredor com posse da bola ter ido além da zona neutra [S35 e S9].

PENALIDADE – 5 jardas do ponto da falta; também perda de down se a falta do Time A for antes de uma troca de posse de time durante um down de scrimmage (A.R. 3-4-3-IV e A.R. 7-3-2-II) [S35 e S9].

- f. Se, para evitar perde de jardas, um passe pra frente é feito onde nenhum jogador elegível do Time A tenha possibilidade razoável de recebê-lo. Quando em dúvida, um jogado do Time A tem uma possibilidade razoável de receber o passe (A.R. 7-3-2-I)[S36 e S9].

Exceção: Não é falta quando o passador, que esteja ou tenha estado fora da moldura do corpo do tackle de ataque em sua posição normal em direção a lateral, lance a bola de forma que ela cruze a zona neutra ou zona neutra estendida (Regra 2-19-3)(A.R. 7-3-2-IX).

Elegibilidade de Tocar um Passe Legal

ARTIGO 03

As regras de elegibilidade se aplicam durante um down no qual um passe pra frente é feito. Todos os jogadores do Time B são elegíveis para tocar ou receber um passe pra frente. Quando a bola é snapeada, os seguintes jogadores do Time A são elegíveis:

- a. Cada jogador que esteja posicionado na ponta da linha de scrimmage e esteja usando um número que não seja entre 50 e 79 (A.R. 7-3-3-I).
- b. Cada jogador que esteja legalmente posicionado como um back, usando um número que não seja entre 50 e 79.
- c. Um jogador usando um número que não seja entre 50 e 79 em posição de receber um snap de mão em mão por debaixo das pernas do snapper.

Elegibilidade Perdida por Sair de Campo

ARTIGO 04

Nenhum jogador elegível de ataque que saia de campo durante um down pode tocar um passe legal pra frente dentro do campo de jogo ou endzones, ou enquanto no ar, até que o passe seja tocado por um adversário ou árbitro (A.R. 7-3-4-I-III).

Exceção: Isso não se aplica a um jogador elegível que tenha sido bloqueado por um adversário para fora de campo e tente retornar imediatamente para dentro de campo (A.R. 7-3-4-IV).

PENALIDADE – Perda de down no ponto anterior [S16 e S9].



Elegibilidade Ganha ou Recuperada

ARTIGO 05

Quando um jogador do Time B ou um árbitro toca um passe legal pra frente, todos os jogadores se tornam elegíveis (A.R. 7-3-5-I).

Passe Completo

ARTIGO 06

Qualquer passe pra frente é completo quando recebido por um jogador do time de passe que esteja dentro de campo, e a bola continua em jogo a menos que completa dentro da endzone adversária ou o passe seja recebido simultaneamente por jogadores adversários. Se um passe pra frente for recebido simultaneamente por jogadores adversários dentro de campo, a bola se torna morta e pertence ao time de passe (Regra 2-2-7)(A.R. 2-2-7-III e A.R. 7-3-6-I-IX).

Passe Incompleto

ARTIGO 07

- a. Qualquer passe pra 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 cai inicialmente na ou fora de uma linha delimitadora, a menos que seu avanço tenha sido impedido dentro do campo de jogo ou endzone (Regra -4-1-3-p)(A.R. 2-2-7-III e A.R. 7-3-7-I).
- b. Quando um passe legal pra frente é incompleto, a bola pertence ao time de passe no ponto anterior.
- c. Quando um passe ilegal pra 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)(A.R. 7-3-7-II-VI).

Contato Ilegal e Interferência de Passe

ARTIGO 08

- a. Durante um down no qual um passe pra frente legal cruza a zona neutra, contato ilegal de jogadores dos Time A e Time B é proibido do momento do snap até a bola ser tocada por qualquer jogador ou árbitro (A.R. 7-3-8-II e III).
- b. Interferência de passe do ataque por um jogador do Time A além da zona neutra durante uma jogada de passe pra frente legal na qual o passe cruze a zona neutra, é um contato que interfira com um jogador do Time B elegível. É responsabilidade do jogador do ataque evitar os adversários. Não é interferência de passe de ataque (A.R. 7-3-8-VI, VII, XIII, VXIII e XIX):
 1. Quando, depois do snap, um jogador inelegível do Time A imediatamente avance e faça contato com um adversário em um ponto a, até uma jarda além da zona neutra, e não continue o contato além de três jardas além da zona neutra.



2. Quando dois ou mais jogadores elegíveis tentam simultaneamente alcançar, receber ou bater um passe. Jogadores elegíveis dos dois times têm direitos iguais com relação à bola (A.R. 7-3-8-XII).
 3. Quando o passe está no ar e dois ou mais elegíveis na área onde podem receber ou interceptar o passe, e o jogador de ataque nessa área interfere no adversário, e o passe é inalcançável.
- c. Interferência de passe de defesa é o contato além da zona neutra por um jogador do Time B cuja intenção de impedir um elegível adversário seja óbvia e ele possa evitar que o adversário tenha oportunidade de receber um passe pra frente alcançável. Quando em dúvida, um passe pra frente legal é alcançável. Interferência de passe de defesa ocorre apenas depois de um passe pra frente legal ser lançado. Não é interferência de passe de defesa (A.R. 7-3-8-I, IV, V, IX, XI, XIV e XV):
1. Quando, depois do snap, jogadores adversários imediatamente avançam e estabelecem contato um com o outro em um ponto dentro de uma jarda além da zona neutra.
 2. Quando dois ou mais jogadores elegíveis tentam simultaneamente alcançar, receber ou bater um passe. Jogadores elegíveis dos dois times têm direitos iguais com relação à bola (A.R. 7-3-8-XII).
 3. Quando um jogador do Time B faz contato legal com um adversário antes do passe ser lançado (A.R. 7-3-8-XIII).
 4. Quando um possível kicker do Time A, em formação de chute de scrimmage, simula um chute de scrimmage lançando a bola alto e fundo, e um contato por um jogador do Time B acontece.

PENALIDADE – Interferência de passe do Time A: 15 jardas do ponto anterior [S33].

Interferência de passe do Time B: Bola do Time A no ponto da falta, first down, se a falta ocorrer a menos de 15 jardas do ponto anterior. Se a falta ocorrer a mais de 15 jardas do ponto anterior, bola do Time A, first down, 15 jardas do ponto anterior [S33].

Quando o snap acontece entra a jarda-17 do Time B e a jarda-2 do Time B e o ponto da falta é além da jarda-2, a penalidade do ponto anterior deve colocar a bola na jarda-2, first down (A.R. 7-3-8-XVII).

Nenhuma aplicação de penalidade de fora da jarda-2 pode colocar a bola dentro da jarda-2 (Exceção: Regra 10-2-2-g-2).

Se o ponto anterior for na ou dentro da jarda-2, first down na metade da distância entre o ponto anterior e a linha de gol (Regra 10-2-3 Exceção).



Interferência por Contato

ARTIGO 09

- a. Qualquer jogador do Time A ou Time B pode interferir em adversários legalmente atrás da zona neutra.
- b. Jogadores de qualquer time podem interferir em adversários legalmente além da zona neutra depois do passe ter sido tocado (A.R. 7-3-9-II).
- c. Jogadores de defesa podem fazer contato legal com adversários que tenham cruzado a zona neutra se os adversários não estiverem em posição de receber um passe pra frente alcançável.
 1. Estas infrações que ocorrem durante um down no qual um passe pra frente cruza a zona neutra são interferência de passe apenas se o recebedor tiver oportunidade de receber um passe pra frente alcançável.
 2. Estas infrações que ocorrem durante um down no qual um passe pra frente não cruza a zona neutra são infrações da Regra 9-3-4 e penalizadas do ponto anterior.
- d. Regras de interferência de passe se aplicam somente durante um down no qual um passe pra frente legal cruza a zona neutra (Regras 2-19-3 e 7-3-8-a e c)(A.R. 10-2-2-XXXVII).
- e. Contato do Time B com um recebedor elegível envolvendo uma falta pessoa que interfira na recepção de um passe alcançável deve ser penalizado como interferência de passe ou como falta pessoal de 15 jardas, aplicada do ponto anterior. Regra 7-3-8 é específica sobre contatos durante um passe. No entanto, se a interferência envolve um ato que normalmente resultaria em desclassificação, o jogador que fez a falta deve deixar o jogo.
- f. Contato físico é necessário para estabelecer interferência
- g. Cada jogador tem direitos territoriais, e contato acidental é considerado “tentativa de alcançar... o passe” na Regra 7-3-8. Se os adversários estiverem além da linha e colidirem enquanto se movendo em direção ao passe, a falta por um dos ou ambos os jogadores é indicada apenas se houver intenção óbvia de impedir o adversário. É interferência de passe apenas quando um passe pra frente alcançável está envolvido (A.R. 7-3-9-I).
- h. Regras de interferência de passe não se aplicam depois do passe ter sido tocado em qualquer lugar dentro de campo por qualquer jogador dentro de campo, ou um árbitro. Se um adversário sofre falta, a falta não é por interferência de passe (A.R. 7-3-9-II).
- i. Depois do passe ter sido tocado, qualquer jogador pode executar um bloqueio legal durante o resto do voo do passe.
- j. Dar tackle ou segurar um recebedor ou qualquer outro contato intencional antes dele tocar um passe é evidência de que o adversário está desconsiderando a bola e, portanto, é ilegal.
- k. Dar tackle ou atropelar um recebedor quando um passe pra frente é claramente curto ou longo demais é desconsiderar a bola e é ilegal. Isso não é interferência de passe mas uma violação da Regra 9-1-2-f e é penalizado em 15 jardas do ponto anterior, mais um first down. Ofensores em flagrante devem ser desclassificados.



Inelegível Além da Zona Neutra

ARTIGO 10

Nenhum jogador originalmente inelegível pode estar ou ter estado além da zona neutra até que um passe pra frente legal que cruze a zona neutra seja lançado (A.R. 7-3-10-I e II).

Exceções:

1. Quando, depois do snap, um inelegível do Time A imediatamente avança e faz contato com um adversário a um ponto dentro de uma jarda além da zona neutra e não continue o contato além de três jardas da zona neutra.
2. Quando o contato que levou um adversário a não mais de três jardas além da zona neutra é perdido por um jogador que era inelegível no momento do snap. Ele deve permanecer estacionário naquele ponto até que o passe seja lançado.

PENALIDADE – 5 jardas do ponto anterior [S37].

Toque Ilegal

ARTIGO 11

Nenhum jogador originalmente inelegível pode, enquanto dentro de campo, tocar intencionalmente um passe legal pra frente até que ele seja tocado por um adversário ou árbitro (A.R. 5-2-3-I e A.R. 7-3-11-I-III).

PENALIDADE – 5 jardas do ponto anterior [S16].



REGRA 08 - PLACAR

SEÇÃO 1. Valores dos Placares

Jogadas de Pontuação

ARTIGO 01

O valor dos placares em jogadas de pontuação são:

Touchdown – 6 Pontos

Field Goal – 3 Pontos

Safety (pontos dados ao adversário) – 2 Pontos

Try Convertido:

Touchdown – 2 Pontos

Field Goal ou Safety – 1 Ponto

Jogos Abandonados

ARTIGO 02

O placar de um jogo abandonado ou suspenso, que seja declarado abandonado depois, deve ser: Time Ofendido 1, Adversário 0. Se o time ofendido estiver a frente no momento do abandono, o placar se mantém (Regras 3-3-3-a e b, Regras 9-2-3-a e b).

SEÇÃO 2. Touchdown

Como Marcar

ARTIGO 01

Um touchdown deve ser marcado quando:

- a. Um corredor vindo do campo de jogo em posse legal de uma bola viva, cruza o plano na linha de gol adversária (Exceção: Regra 4-2-4-e)(A.R. 2-23-1-I e A.R. 8-2-1-I-IV).
- b. Um recebedor elegível recebe um passe legal pra frente dentro da endzone adversária (A.R. 5-1-3-I e II).
- c. Um fumble ou passe pra trás é recuperado, recebido, interceptado ou dado dentro da endzone adversária (Exceções: Regras 7-2-2-a Exceção 2, 7-2-2-b Exceção 2 e 8-3-2-d-5)(A.R. 7-2-4-I).
- d. Um free kick é legalmente recebido ou recuperado dentro da endzone adversária.
- e. Um chute de scrimmage é legalmente recebido ou recuperado dentro da endzone adversária (A.R. 6-3-9-VI).
- f. O referee dá um touchdown sob as previsões da Regra 9-1-5 Penalidade ou Regra 9-2-3 Penalidade.



SEÇÃO 3. Down de Try

Como Marcar

ARTIGO 01

O ponto ou pontos devem ser marcados de acordo com os valores de pontuação na Regra 8-1-1 se o try resultar no que seria um touchdown, safety (Exceção: Regra 8-3-4-a) ou field goal, sob as regras governando as jogadas em outros momentos (A.R. 8-3-1-I-III; A.R. 8-3-2-I-III, V e VIII; e A.R. 10-1-7-XII-XXI).

Oportunidade de Pontuar

ARTIGO 02

Um try é uma oportunidade de ambos os times de pontuar um ou dois pontos enquanto o relógio do jogo está parado e é um intervalo especial no jogo que, para fins de aplicação de penalidade apenas, inclui o down e o sinal de bola pronta pra jogo que o precede.

- a. A bola deve ser posta em jogo pelo time que marcou um touchdown de 6 pontos. Se o touchdown for marcado durante um down no qual o tempo do quarto período terminar, o try não deve ser tentado a menos que o(s) ponto(s) afete(m) o resultado final do jogo.
- b. O try, que é um down de scrimmage, começa quando a bola está pronta pra jogo.
- c. O snap deve ser no meio das linhas de meio e na jarda-3 do adversário ou de qualquer ponto entre as linhas de meio na ou atrás da jarda-3 adversária, se a posição da bola for escolhida pelo time que vai colocá-la em jogo, antes do sinal de pronta pra jogo. A bola deve ser reposicionada depois de um timeout cobrado de qualquer time, a menos que precedido por uma falta do Time A ou faltas que se anulam (Regras 8-3-3-a e 8-3-3-c-1).
- d. O try termina quando:
 1. Qualquer time pontua.
 2. A bola é morta pela regra (A.R. 8-3-2-IV e VI),
 3. Uma penalidade aceita resulta em pontuação.
 4. Uma penalidade de perda de down do Time A é aceita (Regra 8-3-3-c-2).
 5. Antes de troca de posse de times, um jogador do Time A perde um fumble e a bola é recebida ou recuperada por qualquer jogador do Time A, que não o que perdeu a bola. Não há pontuação do Time A (A.R. 8-3-2-IX-XI).

Faltas Durante um Try Antes de Troca de Posse de Times

ARTIGO 03

- a. *Faltas que se anulam (Offset)*: Se ambos os times cometem falta durante um down e a falta do Time B é antes de uma troca de posse, as faltas se anulam e o down é repetido, mesmo que faltas adicionais ocorram antes da troca de posse. Qualquer repetição de down depois de faltas que se anulam deve ser feita do ponto anterior (A.R. 8-3-3-II e A.R. 10-1-7-XVI).
- b. *Faltas do Time B em um try*:
 1. O Time A deve ter a opção de declinar a pontuação e repetir o try depois da aplicação, ou declinar a(s) penalidade(s) e aceitar a pontuação. Time A deve



aceitar a pontuação com penalidades de falta pessoal aplicadas do próximo kickoff ou do próximo ponto em períodos extras (A.R. 3-2-3-VII; A.R. 8-3-2-II; A.R. 8-3-3-I e A.R. 10-1-7-XIV, XV e XVII).

2. Uma repetição do down depois de penalidade contra o Time B pode ser de qualquer ponto nas ou entre as linhas de meio, na ou atrás da linha onde a penalidade deixa a bola.
- c. *Faltas do Time A em um try:*
1. Depois de uma falta do Time A num try convertido, a bola deve ser colocada no ponto onde a penalidade a deixa (A.R. 8-3-3-I e III).
 2. Se o Time A comete uma falta cuja penalidade inclua perda de down, o try é terminado, e a pontuação cancelada, e nenhuma jarda de penalidade é aplicada ao kickoff.
 3. Se, antes de uma troca de posse de time, o Time A comete uma falta que não se anule, durante um down no qual nenhuma outra troca de posse de time ocorra, nem pontuação, a penalidade é anulada por regra.
- d. *Aplica de bola morta:*
1. Penalidades por faltas ocorridas depois da bola estar pronta pra jogo e antes do snap são aplicadas antes do snap.
 2. Penalidades por faltas em bola viva tratadas como faltas em bola morta que ocorram num try, são aplicadas no próximo kickoff ou do próximo ponto em períodos extras. Se o try for repetido, estas penalidades são aplicadas na repetição (Regra 10-1-6)(A.R. 3-2-3-VIII).
- e. Violência ou Running into kicker ou holder: Violência ou running into kicker ou holder são faltas em bola viva.
- f. Interferência de recepção de chute: A penalidade por interferência em uma recepção de chute é anulada por regra. Qualquer pontuação do Time A é cancelada.

Faltas Durante um Try Depois de Troca de Posse de Times

ARTIGO 04

- a. Penalidades de distância contra qualquer time são anuladas por regra (Exceção: Penalidades por falta pessoal flagrante, falta em bola morta e falta em bola viva tratada como falta em bola morta, são aplicadas do próximo kickoff ou próximo ponto em períodos extras)(A.R. 8-3-4-I e II).
- b. Uma pontuação por um time que cometeu uma falta durante o down é cancelada (A.R. 8-3-2-VII).
- c. Se ambos os times cometem falta durante um down e o Time B não fez falta antes da troca de posse, as faltas se anulam, o down não é repetido e o try termina.

Faltas Depois do Try

ARTIGO 05

Penalidades por faltas ocorridas depois do try são aplicadas no próximo kickoff ou próximo ponto em períodos extras. No entanto, se o try for repetido, estas penalidades são aplicadas antes da repetição (Regra 10-1-6)(A.R. 10-1-7-VII, XIX e XX).



Próxima Jogada

ARTIGO 06

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

SEÇÃO 4. Field Goal

Como Marcar

ARTIGO 01

- a. 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 recebedores, antes de tocar um jogador do time de chute ou o chão. O chute deve ser de scrimmage mas não pode ser free kick.
- b. Se uma tentativa de field goal legal passa sobre a trave horizontal e entre as traves verticais e está morta além da linha de fundo, ou é trazida de volta pra campo mas não passa sobre a trave horizontal e está morta em qualquer lugar, ela deve pontuar um field goal. As traves são tratadas como linha, não como plano, para determinar o avanço da bola.

Próxima Jogada

ARTIGO 02

- a. Depois de um field goal pontuado, a bola deve ser posta em jogo por um kickoff ou no próximo ponto em períodos extras. O time que pontuou o field goal deve chutar o kickoff.
- b. Depois de uma tentativa não convertida de field goal que tenha cruzado a zona neutra, a bola, que não foi tocada pelo Time B além da zona neutra, será posta em jogo no ponto anterior, ou as regras de período extra se aplicam. Se o ponto anterior for entre a linha de 20-jardas do Time B e a linha de gol do Time B, a bola deve ser posta em jogo na linha de 20-jardas do Time B, nas ou entre as linhas de meio, por um snap, ou as regras de período extra se aplicam. O snap deve ser feito do meio do campo entre as linhas de meio na jarda-20, a menos que uma posição diferente, nas ou entre as linhas de meio, seja escolhida pelo Time B antes do sinal da bola pronta pra jogo. Depois do sinal da bola pronta pra jogo, a bola pode ser reposicionada depois de um timeout de time, a menos que precedido por uma falta do Time A ou faltas que se anulam. Do contrário, todas as regras de chute de scrimmage se aplicam (A.R. 6-3-4-III, A.R. 8-4-2-I-X e A.R. 10-2-2-XXV).

SEÇÃO 5. Safety

Como Marcar

ARTIGO 01

É um safety quando:

- a. A bola se torna morta fora de campo atrás da linha de gol, exceto por um passe incompleto pra frente, ou se torna morta em posse de um jogador na, sobre ou atrás da sua própria linha de gol, ou se torna morta pela regra, e o time que



defende essa linha de gol é responsável pela bola estar lá (A.R. 6-3-1-IV e V; A.R. 7-2-4-I; A.R. 8-5-1-I-II, VIII e XI; A.R. 8-7-2-V e A.R. 9-4-1-IX). Quando em dúvida, é um touchback, não um safety.

- b. Uma penalidade aceita por uma falta deixa a bola na ou atrás da linha de gol do time que cometeu a falta (Exceção: Regras 3-1-3-g-3 e 8-3-4-a)(A.R. 8-5-1-IV e A.R. 10-2-2-XIII e XIV).

Exceções:

1. Quando um jogador do Time B intercepta um passe pra frente, fumble ou passe pra trás ou recebe um chute de scrimmage ou free kick entre sua jarda-5 e sua linha de gol, e o momentum original do corredor o carregue pra dentro da endzone, onde a bola é declarada morta na posse do Time B, a bola pertence ao Time B no ponto onde o passe ou fumble foi interceptado ou o chute recebido (A.R. 8-5-1-V-VII).
2. Quando um jogador do Time B recupera um fumble adversário, passe pra trás, um chute de scrimmage ou free kick entre sua jarda-5 e sua linha de gol, e o momentum original do corredor o carregue pra dentro da endzone, onde a bola é declarada morta na posse do Time B, a bola pertence ao Time B no ponto onde o fumble, passe pra trás ou o chute foi recuperado (A.R. 8-5-1-V).
3. Quando, depois de troca de posse de time, um jogador do Time A intercepta um passe ilegal pra frente, ou intercepta ou recupera um fumble ou passe pra trás adversário entre a linha de 5-jardas do Time A e a linha de gol do Time A, e seu momentum original carrega o corredor pra dentro da endzone onde a bola é declarada morta na posse do Time A, a bola pertence ao Time A no ponto onde o passe ilegal pra frente, fumble ou passe pra trás foi interceptado ou recuperado.

Chute Depois de Safety

ARTIGO 02

Depois de um safety pontuado, a bola pertence ao time que defendia a endzone onde o safety ocorreu, em sua própria jarda-20, e este time deve colocar a bola em jogo nas ou entre as linhas de meio por um free kick que pode ser um punt, drop kick ou place kick (Exceção: Regras de período extra a try).

SEÇÃO 6. Touchback

Quando é Declarado

ARTIGO 01

É um touchback quando:

- a. A bola se torna morta fora de campo atrás da linha de gol, exceto por passe incompleto pra 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 essa linha de gol é responsável pela bola estar lá (Regras 7-2-4-a e b)(A.R. 6-3-9-IV, A.R. 7-2-4-I e II e A.R. 10-2-2-XXXIX).
- b. Um chute se torna morto por regra atrás da linha de gol da defesa e o o time de ataque é responsável pela bola estar lá (Exceção: Regra 8-4-2-b)(A.R. 6-3-4-IV).
- c. Uma violação do time de chute ocorre dentro da endzone do time de recebedores.



Snap Depois do Touchback

ARTIGO 02

Depois de um touchback ser declarado, a bola pertence ao time que defendia a endzone onde o touchback aconteceu, em sua jarda-20, e este time deve colocar a bola em jogo nas ou entre as linhas de meio por um snap (Exceção: Regras de períodos extras). O snap deve ser feito do meio do campo entre as linhas de meio na jarda-20, a menos que uma posição diferente, nas ou entre as linhas de meio, seja escolhida pelo Time B antes do sinal da bola pronta pra jogo. Depois do sinal da bola pronta pra jogo, a bola pode ser reposicionada depois de um timeout de time, a menos que precedido por uma falta do Time A ou faltas que se anulam.

SEÇÃO 7. Responsabilidade e Ímpeto

Responsabilidade

ARTIGO 01

O time responsável pela bola sair de campo atrás da linha de gol ou ser morta em posse de um jogador na, sobre ou atrás da linha de gol é o time cujo jogador carrega a bola ou tem o ímpeto que a força para, sobre além da linha de gol, ou é responsável por uma bola solta estar na, sobre ou atrás da linha de gol (A.R. 6-3-4-I).

Ímpeto Inicial

ARTIGO 02

- a. O ímpeto dado por um jogador que chuta, passe, dá o snap ou fumble da bola deve ser considerado responsável pelo avanço da bola em qualquer direção, mesmo que seu curso seja desviado ou invertido depois de tocar o chão ou um árbitro ou um jogador de qualquer time (A.R. 6-3-4-IV; A.R. 8-5-1-II, III, VIII, IX e XI e A.R. 8-7-2-I-IX).
- b. O ímpeto inicial é considerado como terminado e a responsabilidade do avanço da bola é atribuída a um jogador:
 1. Se ele chuta uma bola que não esteja em posse de um jogador, ou bate uma bola solta depois dela ter tocado o chão (Exceção: O ímpeto original não muda quando uma bola solta é batida ou chutada dentro da endzone)(A.R. 8-7-2-V).
 2. Se a bola chega ao repouso e ele dá novo ímpeto fazendo contato com ela.

Exceções:

1. Regra 6-1-4-a e 6-3-4-a (A.R. 6-3-4-I-IV).
 2. O ímpeto original não muda quando a bola, em repouso na endzone, é movida quando tocada por um árbitro ou jogador.
- c. Uma bola solta mantém seu estatus original quando há um novo ímpeto.



REGRA 9 – CONDUTA DOS JOGADORES E OUTROS SUJEITOS ÀS REGRAS

SEÇÃO 1. Faltas de Contato e Interferência

Faltas Flagrantes

ARTIGO 01

Antes do jogo, durante o jogo e entre períodos, todas as faltas flagrantes exigem desclassificação. Faltas pessoais com desclassificação do Time B exigem first down se não estiver em conflito com outra regras.

Pessoas Sujeitas às Restrições da Regra

ARTIGO 02

Ninguém sujeito às regras deve cometer falta pessoal antes do jogo, durante o jogo ou entre períodos. Qualquer ato proibido abaixo ou qualquer ato de violência desnecessária é falta pessoal:

- a. Ninguém sujeito às regras pode bater em um adversário com o joelho; bater no capacete de um adversário (incluindo facemask), pescoço, rosto ou qualquer outra parte do corpo com o braço esticado, cotovelo, punhos (mãos fechadas), palmas das mãos, calcanhar ou a parte de trás da mão aberta; ou **“gouge”** um adversário (A.R. 9-1-2-I II).
- b. Ninguém sujeito às regras pode bater em um adversário com seu pé ou qualquer parte da perna abaixo do joelho.
- c. Não deve haver tripping (rasteira) (Exceção: Contra o corredor).
- d. Não deve haver clipping (A.R. 9-1-2-III).

Exceções:

1. Quando jogadores de ataque estão na linha de scrimmage no snap dentro de uma área retangular centrada no jogador do meio da linha da formação do ataque e se estendendo 5 jardas lateralmente e 3 jardas longitudinalmente em cada direção, eles podem clipar legalmente dentro desta área retangular.
 - (a) Um jogador dentro da área retangular não pode bloquear um adversário com a força do contato inicial por trás e na ou abaixo dos joelhos (Exceção: Contra o corredor).
 - (b) Um jogador na linha de scrimmage dentro da área retangular não pode deixar a área retangular, voltar para ela e fazer clipping legal.
 - (c) A área retangular exista até que a bola seja tocada fora da área ou a bola esteja fora da área depois de um fumble, passe pra trás ou muff vindo de dentro dessa área.
2. Quando um jogador vira as costas para um possível bloqueador que esteja comprometido com essa intenção e direção ou movimento.
3. Quando um jogador tenta alcançar um corredor ou tenta legalmente recuperar ou receber um fumble, muff ou passe pra trás, um chute ou passe pra frente tocado, ele pode empurrar adversários abaixo da cintura na altura das nádegas (Regra 9-3-3-c, Exceção 3)(A.R. 6-3-1-III).



4. Quando um jogador elegível além da zona neutra empurra um adversário abaixo da cintura na altura das nádegas para chegar a um passe pra frente (Regra 9-3-3-c, Exceção 5).
- e. Bloquear abaixo da cintura é permitido exceto nos seguintes casos (A.R. 9-1-2-IV-XI):
1. Jogadores de linha de ataque, posicionados a mais de 7 jardas de distância do jogador do meio da linha são proibidos de bloquear abaixo da cintura em direção à posição original da bola, na ou atrás da zona neutra e dentro de 10 jardas além da zona neutra.
 2. Backs posicionados, no snap, com sua moldura de corpo totalmente pra fora da moldura de corpo do tackle normal (segundo jogador desde o snapper) em qualquer direção às laterais ou em movimento no snap, são proibidos de bloquear abaixo da cintura em direção à posição original da bola, na ou atrás da zona neutra e dentro de 10 jardas além da zona neutra. A moldura do corpo não inclui braços ou pernas esticados para os lados (A.R. 9-1-2-XXVI).
 3. Durante um down de scrimmage, jogadores de defesa são proibidos de bloquear jogadores elegíveis do Time A abaixo da cintura além da zona neutra, a menos que tentando chegar à bola ou corredor. Recebedores do Time A permanecem elegíveis até que um passe pra frente não seja mais possível por regra.
 4. Durante um down no qual há free kick ou chute de scrimmage de formação de chute de scrimmage, todos os jogadores são proibidos de bloquear abaixo da cintura, exceto contra o corredor.
 5. Depois de qualquer troca de posse de times, todos os jogadores são proibidos de bloquear abaixo da cintura, exceto contra o corredor.
 6. Jogador do Time A atrás da zona neutra e em posição de receber um passe pra trás não pode ser bloqueado abaixo da cintura ou receber contato em forma de falta pessoal (A.R. 9-1-2-XXV).
 - f. Nenhum jogador deve dar tackle ou atropelar um recebedor quando um passe pra frente para ele é obviamente inalcançável. Isso é falta pessoal e não é interferência de passe.
 - g. Não deve haver empilhamento, cair sobre ou jogar o corpo sobre um adversário depois da bola se tornar morta (A.R. 9-1-2-XII).
 - h. Nenhum adversário deve dar tackle ou bloquear o corredor quando ele está claramente fora de campo; ou joga-lo no chão depois da bola se tornar morta (A.R. 9-1-2-XIII).
 - i. Não deve haver hurdling (Exceção: O corredor pode saltar sobre um adversário).
 - j. Nenhum jogador deve atropelar ou se jogar contra um adversário obviamente fora da jogada tanto antes quanto depois da bola morta (A.R. 9-1-2-XIX e XX).
 - k. Nenhum jogador deve fazer contato contínuo com o capacete de um adversário (incluindo facemask) com mão(s) ou braço(s) (Exceção: Pelo ou contra o corredor).
 - l. Nenhum jogador de defesa deve se jogar em um passador ou jogá-lo no chão quando é óbvio que a bola foi lançada. Isso é violência ao passado e a penalidade é aplicada ao fim da última corrida quando ela termina além da zona neutra e não há troca de posse de times durante o down (Exceção: Um jogador de defesa que é bloqueado por jogador(es) do Time A com força tal que ele não consiga evitar contato com o passador. No entanto, isso não alivia



o defensor da responsabilidade por faltas pessoais descritas na Regra 9-1-2-a)(A.R. 2-30-4-I e II; A.R. 9-1-2-XIV, XXVII e XXVIII; e A.R. 10-2-2-XXXIII, XXXV e XXXVI).

- m. Não deve haver chop block.
- n. Nenhum jogador de defesa, em tentativa de ganhar vantagem, pode pisar, pular ou subir em um adversário. Nenhum jogador de defesa que corra pra frente vindo da zona neutra e pule até além da zona neutra em tentativa óbvia de bloquear um field goal ou try pode aterrissar sobre qualquer jogador(es). Não é falta se o jogador que salta estiver alinhado, em posição estacionária, dentro de uma jarda da linha de scrimmage quando o snap aconteceu.
- o. Quando um time está em formação de chute de scrimmage, um jogador de defesa não pode iniciar contato com o snapper até ter se passado um segundo desde o snap (A.R. 9-1-2-XXIIpXXIV).
- p. Todos os jogadores são proibidos de segurar a parte de dentro de trás da gola do protetor de ombro ou camisa, ou a parte de dentro dos lados do protetor de ombro ou camisa, e imediatamente puxar o corredor para baixo. Isso não se aplica ao corredor que está dentro da tackle box ou a um quarterback que esteja no pocket.
- q. Nenhum jogador deve torcer, virar ou puxar a facemask ou qualquer abertura do capacete de um adversário. Não é falta se a facemask ou abertura do capacete não for torcida, virada ou puxada. Quando em dúvida, é falta (A.R. 9-1-2-XV).

PENALIDADE – (a-q) 15 jardas do ponto básico, ou 15 jardas do próximo ponto para faltas em bola morta. First down automático por faltas do Time B se o first down não for contra outras regras (Exceção: Penalidades por faltas pessoais de time de ataque atrás da zona neutra são aplicadas do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A)[S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41 ou S46]. Faltas flagrantes devem desclassificar o jogador [S47].

Para faltas do Time A durante jogadas de chute de scrimmage (menos field goals): Aplicação pode ser do ponto anterior ou do ponto onde a bola se torna morta e pertence ao Time B (Regra 6-1-8 e 6-3-13).

Contato Inicial / Mirar um Adversário

ARTIGO 3

- a. Nenhum jogador deve iniciar contato e mirar um adversário com o topo de seu capacete. Quando em dúvida, é falta.
- b. Nenhum jogador deve iniciar contato e mirar um adversário indefeso acima dos ombros. Quando em dúvida, é falta (Ver “Pontos de Ênfase” para descrição de “Jogador Indefeso”).

PENALIDADE – (a-b) – Falta pessoa. 15 jardas do ponto básico, ou 15 jardas do próximo ponto para faltas em bola morta. Também, first down automático para faltas do Time B que não estiverem em conflito com outras regras. (Exceção: Penalidades por faltas pessoais de time de ataque atrás da zona neutra são aplicadas do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol



do Time A)[S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41 ou S46].
Faltas flagrantes devem desclassificar o jogador [S47].

Para faltas do Time A durante jogadas de chute de scrimmage (menos field goals): Aplicação pode ser do ponto anterior ou do ponto onde a bola se torna morta e pertence ao Time B (Regra 6-1-8 e 6-3-13).

Violência ou Running Into Kicker ou Holder

ARTIGO 04

- a. Quando for óbvio que um chute de scrimmage vai acontecer, nenhum adversário deve atropelar ou fazer violência ao kicker ou holder de um place kick (A.R. 5-2-2-I e A.R. 9-1-4-I, III e VI).
1. Violência é uma falta pessoal que põe em risco o kicker ou o holder.
 2. Running into kicker ou holder é uma falta que ocorre quando o kicker ou holder é deslocado de suas posições de kicker ou holder mas não sofrer violência (A.R. 9-1-4-II).
 3. Contato acidental com o kicker ou holder não é falta.
 4. O kicker e o holder devem ser protegidos de lesões, mas contato que ocorra quando ou depois de um chute de scrimmage ser tocado não é violência nem running into kicker ou holder.
 5. O kicker de um chute de scrimmage perde a proteção de kicker quando ele tem tempo razoável para restabelecer seu equilíbrio (A.R. 9-1-4-IV).
 6. Um jogador de defesa que seja legalmente bloqueado para cima de um kicker ou holder por um membro do time de chute não é liberado de faltas por violência ou running into kicker ou holder. Um jogador de defesa que seja ilegalmente bloqueado para cima de um kicker ou holder por um membro do time de chute é liberado de faltas por violência ou running into kicker ou holder.
 7. Quando um jogador, que não um que bloqueia um chute de scrimmage, run into ou faz violência ao kicker ou holder, isso é falta.
 8. Quando em dúvida entre falta por "running into" ou "violência", a falta é por "violência".

PENALIDADE – 5 jardas do ponto anterior por running into kicker ou holder [S30]. 15 jardas do ponto anterior e first down por violência ao kicker ou holder, se o first down não for contra outras regras [S38 e S30]. Ofensores em flagrante devem ser desclassificados [S47].

- b. Um kicker ou holder simulando receber violência ou run into por um jogador de defesa comete conduta antiesportiva (A.R. 9-1-4-V).

PENALIDADE – 15 jardas do ponto anterior [S27].

- c. O kicker de um free kick não pode ser bloqueado até que ele tenha avançado 5 jardas além de sua linha restritiva ou o chute tenha tocado um jogador, árbitro ou o chão.

PENALIDADE – 15 jardas do ponto anterior [S40].



Interferência Ilegal

ARTIGO 05

- a. Nenhum substituto, técnico, espectador autorizado ou qualquer pessoa sujeita às regras, que não um árbitro, pode interferir de qualquer forma na bola, jogador ou árbitro enquanto a bola está em jogo.

PENALIDADE – 15 jardas do ponto básico. O referee deve aplicar a penalidade que considerar justa, incluindo uma pontuação [S27].

- b. Participação de 12 ou mais jogadores é participação ilegal (A.R. 9-1-5-I-VIII).

PENALIDADE – 15 jardas do ponto anterior [S28].

- c. Nenhuma pessoa sujeita às regras deve interferir de qualquer forma com a bola ou jogador enquanto a bola está em jogo.
- d. Quando qualquer coisa, que não pessoas sujeitas às regras ou não sujeitas às regras, interferem de qualquer forma com um jogador ou a bola em jogo, é interferência ilegal.

PENALIDADE – O referee pode repetir o down ou tomar qualquer medida que ache justa, incluindo dar uma pontuação [S27].

Interferência da Administração da Partida

ARTIGO 06

Enquanto a bola estiver em jogo, técnicos, substitutos e espectadores autorizados na área de time não podem estar entre as laterais e a linha dos técnicos, ou no campo de jogo.

PENALIDADE – Administrada como falta em bola morta.

Primeira e Segunda infrações: Delay of game por interferência da lateral, 5 jardas do próximo ponto [S21 e S29].

Terceira e seguintes infrações: Conduta antiesportiva por interferência da lateral, 15 jardas do próximo ponto [S27 e S29].

SEÇÃO 2. Faltas Sem Contato

Atos Antiesportivos

ARTIGO 01

Não deve haver conduta antiesportiva ou ato que interfira com a administração ordenada da partida da parte dos jogadores, substitutos, técnicos, espectadores autorizados ou qualquer pessoa sujeita às regras, antes do jogo, durante o jogo ou entre períodos.

- a. Atos e condutas especificamente proibidas incluem:
1. Nenhum jogador, substituto, técnico ou qualquer pessoa sujeita às regras pode usar de linguagem ou gestos abusivos, ameaçadores ou obscenos, ou atitudes que provoquem má vontade ou diminuam adversários, árbitros ou a imagem do jogo, incluindo mas não se limitando a:
 - (a) Apontar dedo(s), mão(s), braço(s) ou bola na direção de adversários ou imitar o gesto de cortar a garganta.



- (b) Provocar ou ridicularizar um adversário verbalmente.
- (c) Incitar adversários ou espectadores de qualquer outra forma, tal como simular o disparo de uma arma ou colocar a mão na orelha como pedindo por reconhecimento.
- (d) Qualquer ato atrasado, excessivo, prolongado ou coreografado de um jogador (ou jogadores) em tentativa de chamar a atenção para si.
- (e) Um corredor alterar obviamente as passadas quando se aproximando sozinho da endzone adversária, ou mergulhar na endzone quando sozinho.
- (f) Retirar o capacete antes do jogador estar na área de time (Exceção: Timeout de time, imprensa ou lesão; ajustes de equipamento; durante uma jogada; entre períodos; e durante uma medição para first down).
- (g) Bater em seu próprio peito ou gestos similares enquanto parado sobre um jogador caído.
- (h) Ir para a arquibancada para interagir com espectadores, ou se curvar depois de uma boa jogada, como em agradecimento.

Essas faltas devem ser tratadas como falta em bola morta, mesmo que cometida durante uma bola viva.

- 2. Depois de uma pontuação por qualquer jogador, o jogador em posse deve devolver a bola a um árbitro ou deixá-la próxima ao ponto da bola morta. Isso proíbe:
 - (a) Chutar, arremessar, girar ou carregar (incluindo pra fora de campo) a bola por qualquer distância que exija que um árbitro vá recuperá-la.
 - (b) Jogar a bola no chão (spike)[Exceção: Um passe pra frente pra economizar tempo (Regra 7-3-2-d)].
 - (c) Jogar a bola pra cima.
 - (d) Qualquer outro ato antiesportivo que atrase a partida.

PENALIDADE – Falta em bola morta ou faltas tratadas como faltas em bola morta. 15 jardas [S7 e S27] do próximo ponto. Ofensores flagrantes, jogadores ou substitutos, devem ser desclassificados [S47]. Se um jogador ou membro identificado de um time, uniformizado, cometer duas condutas antiesportivas num mesmo jogo, ele deve ser desclassificado.

b. Outros atos proibidos incluem:

- 1. Durante o jogo, técnicos, substitutos e espectadores autorizados dentro da área de time não devem estar no campo além das linhas de 25-jardas sem permissão do referee, a menos que legalmente entrando ou saindo do campo (Exceções: Regra 1-2-4-g e 3-3-8-c)
- 2. Pessoal da área de time estar fora da área de time e se envolver ou ter impacto sobre uma jogada de bola viva está sujeito à penalidade sob a Regra 9-1-5-a.
- 3. Nenhum pessoal desclassificado deve entrar no campo de jogo ou endzones.
- 4. Nenhum pessoal ou mascote sujeito às regras, exceto jogadores, árbitros e substitutos legal, devem estar no campo de jogo ou endzones durante qualquer período sem permissão do referee. Se um jogador estiver lesionado, espectadores podem entrar em campo para assisti-lo, mas devem obter autorização de um árbitro.



5. Nenhum substituto pode entrar em campo de jogo ou endzones para outro objetivo que não seja substituir um jogador ou preencher uma vaga em seu time. Isso inclui comemorações depois de jogadas (A.R. 9-2-1-I).
6. Pessoas sujeitas às regras, incluindo bandas, não devem fazer barulho que impeça um time de ouvir seus sinais (Regra 1-1-6).

PENALIDADE – Falta em bola morta. 15 jardas [S7 e S27] do próximo ponto. Ofensores em flagrante, se jogadores ou substitutos, devem ser desclassificados [S47].

Atos Injustos

ARTIGO 02

Os seguintes são atos injustos:

- a. Se um time se recusa a jogar dentro de dois minutos depois de ordenado a fazê-lo pelo referee.
- b. Se um time comete faltas repetidamente que podem ser penalizadas apenas com metade da distância pra linha de gol.
- c. Se um ato injusto óbvio não especificamente coberto pelas regras ocorrer durante um jogo (A.R. 4-2-I-II).

PENALIDADE – O referee pode tomar a decisão que achar justa, incluindo aplicação de penalidade, pontuação, suspensão ou término do jogo.

Contato Com Um Árbitro

ARTIGO 04

Contato físico intencional com um árbitro de jogo durante a partida por pessoas sujeitas às regras é falta.

PENALIDADE – Falta em Bola Morta. 15 jardas do próximo ponto e desclassificação [S7, S27 e S47].

SEÇÃO 3. Bloqueio, Uso das Mãos ou Braços

Quem Pode Bloquear

ARTIGO 01

Jogadores de qualquer time podem bloquear adversários, contanto que não seja interferência de passe pra frente, interferência com oportunidade de receber um chute ou falta pessoal (Exceção: Regra 6-1-2-g).

Interferência Por Ou Ajuda Ao Corredor ou Passador

ARTIGO 02

- a. O corredor ou passador pode usar suas mãos ou braços para deslocar ou empurrar adversários.



- b. O corredor não pode segurar um companheiro de time; e nenhum outro jogador de seu time pode segurar, puxar, levantar ou empurrar o corredor para ajudá-lo em seu avanço.
- c. Companheiros do time do corredor ou passador podem interferir por ele bloqueando mas não agarrando ou abraçando uns aos outros de qualquer forma enquanto fazem contato com um adversário.

PENALIDADE – 5 jardas do ponto básico [S44].

Uso Das Mãos ou Braços Pelo Ataque

ARTIGO 03

- a. Um companheiro de time de um corredor ou passador pode bloquear legalmente com seus ombros, mãos ou superfície externa de seus braços ou qualquer outra parte de seu corpo sob as seguintes provisões:
 - 1. A(s) mão(s) deve(m) estar:
 - (a) a frente dos cotovelos.
 - (b) dentro da moldura do corpo do adversário (Exceção: Quando o adversário vira as costas para o bloqueador)(A.R. 9-3-3-VI e VII).
 - (c) No ou abaixo do ombro(s) do bloqueador e adversário (Exceção: Quando o adversário agacha, abaixa ou mergulha).
 - (d) Separadas.
 - 2. As mãos devem estar com as palmas abertas em direção à moldura do adversário ou fechadas ou como conchas, sem que as palmas estejam viradas pro adversário (A.R. 9-3-3-I-IV e VI-VIII).

PENALIDADE – 10 jardas do ponto básico (Exceção: Penalidades por uso ilegal das mãos atrás da zona neutra são aplicadas do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A)[S42].

- b. Holding ou obstrução ilegal de um companheiro do corredor ou passador se aplicam à Regra 9-3-3-a:
 - 1. As mãos ou braços não devem ser usados para agarrar, puxar ou abraçar de qualquer forma que impeça ou obstrua um adversário ilegalmente.
 - 2. As mãos ou braços não devem ser usados para enganchar ou prender ou impedir ou obstruir um adversário ilegalmente (A.R. 9-3-3-I).

PENALIDADE – 10 jardas do ponto básico (Exceção: Penalidades por holding do ataque atrás da zona neutra se aplicam do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A)[S42].

- c. Um bloqueio pelas costas é ilegal (A.R. 9-1-2-XXi, A.R. 9-3-3-VII, A.R. 9-3-4-III e A.R. 10-2-2-XXXIV).

Exceções:

- 1. Quando jogadores do ataque que estão na linha de scrimmage no snap dentro de uma área retangular centrada no jogador de linha do meio da formação, se estendendo cinco jardas lateralmente e três longitudinalmente em cada



direção, eles podem bloquear legalmente pelas costas, dentro da área retangular.

- (a) Um jogador na linha de scrimmage dentro dessa zona de bloqueio não pode deixar a zona e retornar a ela, e bloquear legalmente pelas costas.
 - (b) A zona de bloqueio existe até que a bola seja tocada fora da zona ou a bola esteja fora da zona depois de um fumble ou muff ocorrido dentro da zona.
2. Quando um jogador vira as costas para um possível bloqueador que esteja comprometido com a intenção de bloquear e direção ou movimento.
 3. Quando um jogador tenta alcançar um corredor ou legalmente tenta recuperar uma recepção ou fumble, um muff ou passe pra trás, chute ou passe pra frente tocado, ele pode empurrar um adversário pelas costas acima da cintura (Regra 9-1-2-d Exceção 3)(A.R. 6-3-1-III).
 4. Quando um adversário vira as costas para um bloqueador sob a Regra 9-3-3-a-1-(b).
 5. Quando um jogador elegível atrás da zona neutra empurra um adversário pelas costas para alcançar um passe pra frente (Regra 9-1-2-d Exceção 4).

PENALIDADE – 10 jardas do ponto básico (Exceção: Penalidades por bloqueio ilegal pelas costas do ataque atrás da zona neutra se aplicam do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A)[S42].

- d. Os seguintes atos de um companheiro de um corredor ou passador são ilegais:
 1. O punho ou braço não devem ser usados para bater (Regra 9-1-2-a)(A.R. 9-3-3-IV).
 2. Contato contínuo com o capacete de um adversário (incluindo facemask) com mãos ou braços (Regra 9-1-2-k).

PENALIDADE – 15 jardas do ponto básico (Exceção: Penalidades por falta pessoal do ataque atrás da zona neutra se aplicam do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A)[S38]. Desclassificação se flagrante.

Por faltas do Time A durante um free kick ou chute de scrimmage (menos field goals): Aplicação pode ser do ponto anterior ou do ponto onde a próxima bola morta pertence ao Time B.

- e. Um jogador do time de chute pode:
 1. Durante chute de scrimmage, usar suas mãos e/ou braços para desviar um adversário em tentativa de bloqueá-lo quando ele está além da zona neutra.
 2. Durante um free kick, usar suas mãos e/ou braços para desviar de um adversário que está tentando bloqueá-lo.
 3. Durante um chute de scrimmage ou free kick, quando ele é elegível a tocar a bola, legalmente usar suas mãos e/ou braços para empurrar um adversário em tentativa de chegar a uma bola solta.
- f. Um jogador elegível do time de passe pode legalmente usar suas mãos e/ou braços para desviar ou empurrar um adversário em tentativa de alcançar uma bola solta depois de um passe pra frente legal ser tocado por qualquer jogador ou árbitro (Regras 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9 e 7-3-11).



Uso das Mãos ou Braços Pela Defesa

ARTIGO 04

- a. Jogadores de defesa podem usar suas mãos e braços para empurrar, puxar, desviar ou levantar jogadores de ataque, quando tentando alcançar o corredor.
- b. Jogadores de defesa não podem usar mãos e braços para dar tackle, segurar ou ilegalmente obstruir um adversário que não o corredor.

PENALIDADE – 10 jardas do ponto básico [S42].

- c. Jogadores de defesa podem usar suas mãos ou braços para puxar, empurrar ou levantar jogadores do ataque que estejam em óbvia tentativa de bloqueá-los. Jogadores de defesa podem desviar ou legalmente bloquear um recebedor de passe elegível até que este jogador ocupe a mesma linha de jarda que o defensor, ou até que o adversário não possa bloqueá-lo. Contato contínuo é ilegal (A.R. 9-3-4-I, II e IV).

PENALIDADE – 10 ou 15 jardas do ponto básico [S38, S42, S43 ou S45].

- d. Quando não há tentativa de chegar à bola ou ao corredor, jogadores de defesa devem cumprir as Regras 9-3-3-a, b, c e d.

PENALIDADE – 10 ou 15 jardas do ponto básico [S38, S42, S43 ou S45].

- e. Quando um passe legal pra frente cruza a zona neutra durante uma jogada de passe pra frente, e uma falta de contato, que não seja interferência, é cometida além da zona neutra, a aplicação é do ponto anterior. Isso inclui Regra 9-3-4-c (A.R. 7-3-9-II e A.R. 9-3-4-I e II).

PENALIDADE – 10 ou 15 jardas do ponto anterior, mais first down se a falta ocorrer contra um recebedor elegível antes do passe ser tocado [S38, S42, S43 ou S45].

- f. Um jogador de defesa pode usar suas mãos ou braços para legalmente desviar ou bloquear um adversário em tentativa de alcançar uma bola solta (Regra 9-1-2-d, Exceções 3 e 4 e Regra 9-3-3-c, Exceções 3 e 5):
 1. Durante um passe pra trás, fumble ou chute para o qual ele seja elegível.
 2. Durante qualquer passe pra frente que cruze a zona neutra e seja tocado por qualquer jogador ou árbitro.
- g. Um jogador de defesa não pode fazer contato contínuo com o capacete (incluindo facemask) de um adversário com suas mãos ou braços (Exceção: Contra o corredor).

PENALIDADE – 15 jardas do ponto básico e first down para o Time B se o first down não for contra outras regras [S38].

Restrições de Jogadores

ARTIGO 05

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

PENALIDADE – Falta em bola morta. 15 jardas do próximo ponto [S27].

- b. Nenhum jogador de defesa, em tentativa de bloquear, bater ou receber um chute, pode:



1. Pisar, pular ou ficar sobre um companheiro (Regra 9-1-2-n).
2. Colocar as mãos em um companheiro para se alavancar e saltar mais alto.
3. Ser levantado por um companheiro, ou elevado ou empurrado.

PENALIDADE – 15 jardas do ponto anterior [S27].

Quando a Bola Está Solta

ARTIGO 06

Quando a bola está solta, nenhum jogador pode segurar um adversário; bloquear ilegalmente pelas costas, torcer ou puxar a facemask ou qualquer abertura do capacete de um adversário; ou usar ilegalmente suas mãos ou cometer uma falta pessoal (A.R. 7-3-9-II).

PENALIDADE – 10 ou 15 jardas do ponto básico (Exceção: Penalidades por essas faltas do ataque atrás da zona neutra se aplicam do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A)(Regras 10-2-2-c, d, e e f)[S42].

SEÇÃO 4. Bater e Chutar

Bater uma Bola Solta

ARTIGO 01

- a. Enquanto um passe está em voo, qualquer jogador elegível a tocar a bola pode bater nela em qualquer direção (Exceção: Regra 9-4-2).
- b. Qualquer jogador pode bloquear um chute de scrimmage no campo de jogo ou endzone.
- c. Nenhum jogador deve bater outras bolas soltas pra frente no campo de jogo ou em qualquer direção se a bola estiver na endzone (Regra 2-2-3-a)(Exceção: Regra 6-3-11)(A.R. 6-3-11-I, A.R. 9-4-1-I-XI e A.R. 10-2-2-IV).

PENALIDADE – 15 jardas do ponto básico e perda de down se ela não for contra outras regras [S31 e S9][Exceção: Não há perda de down se a falta ocorrer quando um chute de scrimmage legal está além da zona neutra (Regras 10-2-2-c, d e f)].

Bater um Passe Pra Trás

ARTIGO 02

Um passe pra trás em voo não pode ser batido pra frente pelo time de passe em tentativa de ganhar jarda.

PENALIDADE – 15 jardas do ponto básico (Regra 10-2-2-c)[S31].

Bater Bola em Posse

ARTIGO 03

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



PENALIDADE – 15 jardas do ponto básico (Regra 10-2-2-c)[S31].

Chutar Ilegal a Bola

ARTIGO 04

Um jogador não pode chutar uma bola solta, um passe pra frente ou bola sendo segurada para um place kick do adversário. Estes atos ilegais não mudam o status da bola morta ou passe pra frente; mas se o jogador segurando a bola para um place kick perde a posse durante um down de scrimmage, é um fumble e a bola está solta; se for durante um free kick, a bola permanece morta (A.R. 8-7-2-VII).

PENALIDADE – 15 jardas do ponto básico e perda de down se ela não for contra outras regras (Regras 10-2-2-c, d, e e f)[S31 e S9](Exceção: Não há perda de down se a falta ocorrer quando um chute de scrimmage legal está além da zona neutra).

SEÇÃO 5. Briga

ARTIGO 01

- a. Antes do jogo, membros de times uniformizados ou técnicos não podem participar de uma briga (Regra 2-32-1). Durante o primeiro half, jogadores não devem participar de uma briga.

PENALIDADE – 15 jardas do ponto básico ou próximo ponto, first down para o Time B se isso não for contra outras regras, e desclassificação pelo resto do jogo [S7, S27 ou S38, e S47].

- b. Durante o intervalo de halftime, membros de times uniformizados ou técnicos não devem participar de uma briga. Durante o segundo half, jogadores não devem participar de uma briga.

PENALIDADE - 15 jardas do ponto básico ou próximo ponto, first down para o Time B se isso não for contra outras regras, e desclassificação pelo resto do jogo, e primeiro half do próximo jogo [S7, S27 ou S38, e S47]. Para brigas que ocorram no último jogo da temporada, membros de times em uniforme, técnicos e jogadores com elegibilidade devem servir as suspensões relacionadas à brigas durante o primeiro jogo da próxima temporada que jogarem.

- c. Durante qualquer half, técnicos ou substitutos não devem deixar suas áreas de time para participar em uma briga, nem devem participar de brigas em suas áreas de time.

PENALIDADE - 15 jardas do próximo ponto, first down para o Time B se isso não for contra outras regras, e desclassificação pelo resto do jogo e pelo próximo jogo [S7, S27 ou S38, e S47]. Para brigas que ocorram no último jogo da temporada, técnicos e substitutos com elegibilidade devem servir as suspensões relacionadas à brigas durante o primeiro jogo da próxima temporada que jogarem.



ARTIGO 02

- a. Se um membro de time, técnico ou jogador for desclassificado por briga uma segunda vez durante a mesma temporada, ele deve ser desclassificado da partida e suspenso pelo resto da temporada.
- b. Se uma suspensão por segunda falta ocorrer no último jogo de uma temporada, ele deve ser suspenso do primeiro jogo da próxima temporada que jogar. A suspensão passa a ser a primeira por briga naquela próxima temporada.

ARTIGO 3

O referee deve notificar (por escrito) à Associação, todas as desclassificações por brigas. A Associação se torna responsável por aplicar a penalidade.



REGRA 10 – APLICAÇÃO DE PENALIDADE

SEÇÃO 1. Penalidades Completas

Como e Quando é Completa

ARTIGO 01

- a. Uma penalidade é completa 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 desclassificado deve deixar o jogo.
- c. Quando uma falta é cometida, a penalidade deve ser completada antes da bola ser declarada pronta pra jogo pro próximo down.
- d. Penalidades, conforme escrito, não são aplicadas se estiverem em conflito com outras regras (A.R. 9-4-1-XI e A.R. 10-1-1-I).

Simultânea ao Snap

ARTIGO 02

Uma falta que ocorra simultaneamente ao snap ou free kick é considerada como falta durante aquele down (Exceção: Regra 3-5-2-e).

Faltas em Bola Viva Pelo Mesmo Time

ARTIGO 03

Quando duas ou mais faltas em bola viva de um mesmo time são reportadas ao referee, o referee deve explicar as penalidades alternativas ao capitão em campo do time ofendido, que deve escolher uma dessas penalidades [Exceção: Quando falta(s) por conduta antiesportiva (faltas sem contato) ocorre(rem), a(s) penalidade(s) são administradas do próximo ponto conforme estabelecido pela aceitação ou declinação da penalidade por qualquer outra falta](A.R. 10-1-3-I).

Faltas Que Se Anulam

ARTIGO 04

Se faltas em bola viva de ambos os times são reportadas ao referee, as faltas se anulam e o down é repetido (A.R. 10-1-4-II, IX e X).

Exceções:

1. Quando há troca de posse de time durante um down, e o último time com posse da bola não fez a falta antes de ganhar a posse, ele pode declinar as faltas que se anulam e manter a posse após ser completa a falta de seu time. (A.R. 10-1-4-I-VIII).
2. Quando a falta do Time B pede aplicação pós-chute de scrimmage, o Time B pode declinar as faltas que se anulam e aceitar a aplicação pós-chute de scrimmage.



3. Quando uma falta em bola viva é administrada como falta em bola morta, as faltas não se anulam e são aplicadas em ordem de ocorrência.
4. Regras 8-3-4-c e 3-1-3-g-3 (durante um try ou período extra depois da posse do Time B).

Faltas em Bola Morta

ARTIGO 05

Penalidades por falta em bola morta são administradas separadamente e em ordem de ocorrência (A.R. 10-1-5-I-VIII)[Exceção: Quando conduta antiesportiva 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 down estabelecido antes da falta ocorrer é inalterado. As penalidades são canceladas, exceto pela desclassificação de um jogador, que deve sair do jogo (Regra 5-2-6 e 10-2-2-a)].

Faltas em Bola Viva – Bola Morta

ARTIGO 06

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 pelo mesmo time, as penalidades são administradas separadamente e em ordem de ocorrência (A.R. 10-1-6-I-VII).

Faltas em Intervalo

ARTIGO 07

Penalidades por faltas ocorridas entre o fim do quarto período e o início do período extra para desempate são aplicadas da jarda-25, o ponto da primeira série (Exceção: Regra 10-2-2-g)(A.R. 10-1-7-I e IV-XVIII).

SEÇÃO 2. Procedimentos de Aplicação

Pontos

ARTIGO 01

Os pontos de aplicação são: ponto anterior, ponto da falta, próximo ponto e ponto onde a corrida ou chute de scrimmage terminam.

Procedimentos

ARTIGO 02

Os seguintes procedimentos se aplicam:

- a. *Bola Morta*. O ponto de aplicação para falta cometida quando a bola está morta é o próximo ponto (A.R. 10-2-2-XI, XV, XVII e XXVI).



- b. *Snap*. O ponto de aplicação para falta comedida simultaneamente ao snap é o ponto anterior. No entanto, ver Regra 6-3-13. (Regras 7-1-3-b e 7-1-4-b)(A.R. 10-2-2-I).
- c. *Jogadas de Corrida*. O ponto básico para faltas cometidas durante jogadas de corrida no campo de jogo ou endzone são conforme o seguinte (A.R. 10-2-2-V-VII e XXXIV):
1. Quando a corrida termina além da zona neutra, o ponto básico é o fim da corrida na qual ocorreu a falta (Exceções: Penalidades por facemask, uso ilegal das mãos, holding, bloqueio ilegal e falta pessoal do ataque, cometidas atrás da zona neutra, são aplicadas do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A)(Regras 2-25-10-a e 2-30-4)(A.R. 10-2-2-XVI, XXVIII, XXIX, XXXI e XXXII).
 2. Quando uma corrida termina atrás da zona neutra antes de troca de posse de time, o ponto básico é o ponto anterior (Exceção: Penalidades por facemask, uso ilegal das mãos, holding, bloqueio ilegal e falta pessoal do ataque, cometidas atrás da zona neutra, são aplicadas do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A)(Regras 2-25-10-a e 2-30-4)(A.R. 10-2-2-XXVII).
 3. Quando não há zona neutra, o ponto básico é o fim da corrida na qual ocorreu a falta (Exceção: Regra 8-5-1, Exceções)(Regras 2-25-10-c e 2-30-2, 3 e 4)(A.R. 10-2-2-X, XII e XXXVI).
- d. *Jogadas de Passe*. O ponto básico para faltas cometidas durante uma jogada de passe pra frente é o ponto anterior (Regras 2-25-10-d e 2-30-1).

Exceções:

1. Faltas por interferência de passe do Time B que são de ponto de falta.
 2. Violência ao passador, em passes pra frente completo, é aplicado do fim da última corrida quando ela termina além da zona neutra e não há troca de posse de time durante o down (A.R. 10-2-2-XXXIII e XXXV).
 3. Toque ilegal.
 4. Aplicação de penalidades por facemask, uso ilegal das mãos, holding, bloqueio ilegal e falta pessoal do ataque, cometidas atrás da zona neutra, são aplicadas do ponto anterior. (Exceção: Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A).
- e. *Jogadas de Chute*. O ponto básico para faltas cometidas durante um free kick legal ou chute de scrimmage, antes da posse ser ganha ou recuperada ou da bola declarada morta por regra, é o ponto anterior (Regras 2-25-10-e e 2-30-2 e 3)(A.R. 6-1-2-V e VI, A.R. 8-7-2-VII e A.R. 10-2-2-II, III, VIII, XIII, XIV e XIX-XXI).

Exceções:

1. Interferência com a oportunidade de receber um chute – ponto da falta (Regra 6-4-1).
2. Bloqueio ou falta depois de um sinal válido ou não de fair catch por um jogador do Time B que tenha feito o sinal durante um free kick e não tenha tocado a bola – ponto da falta (Regra 6-5-4).
3. Aplicação pós-chute de scrimmage: O ponto pós-chute de scrimmage é o ponto onde o chute termina quando a falta do Time B ocorre (Regra 2-25-11):
 - (a) Durante jogadas de chute de scrimmage que não sejam um try ou field goal convertido, e durante períodos extras.



- (b) Durante uma jogada de chute de scrimmage na qual a bola cruza a zona neutra.
- (c) Três jardas ou mais além da zona neutra.
- (d) Antes do fim de um chute (A.R. 10-2-2-IX, XXII e XXV).
- (e) Quando o Time A não tem posse da bola quando o down termina.

Faltas do Time B atrás do ponto pós-chute de scrimmage são do ponto da falta.

- 4. Penalidades por facemask, uso ilegal das mãos, holding, bloqueio ilegal e falta pessoal do ataque, cometidas atrás da zona neutra, são aplicadas do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A.
- 5. Penalidades por todas as faltas do time de chute que não interferência com a oportunidade de receber um chute (Regra 6-4) durante uma jogada de free kick ou scrimmage kick (menos field goals) podem ser aplicadas do ponto anterior ou do ponto onde a próxima bola morta pertence ao Time B (Regras 6-1-8 e 6-3-13).

f. Atrás da Linha de Gol.

- 1. O ponto de aplicação é a linha de gol para faltas do adversário do time em posse da bola depois de uma troca de posse de time (que não um try) no campo de jogo quando a corrida termina atrás da linha de gol (Exceção: Regra 8-5-1, Exceções).
- 2. O ponto básico de aplicação é a jarda-20 para faltas que ocorram depois de troca de posse de times (que não um try) dentro da endzone e a bola permanece na endzone quando declarada morta (A.R. 10-2-2-XXXVIII-XL).
- 3. O ponto de aplicação é a linha de gol para faltas do adversário do time em posse da bola depois de troca de posse de times dentro da endzone (que não um try) quando a corrida termina atrás da linha de gol e qualquer bola solta subsequente é recuperada dentro do campo de jogo (A.R. 10-2-2-XLI).

g. Faltas durante ou depois de um touchdown, field goal ou try.

- 1. Faltas do time que não pontuou durante um down que termina em touchdown.
 - (a) Penalidades por falta pessoal são aplicadas no try ou no próximo kickoff, à escolha do time que pontuou. Se não houver kickoff, a penalidade aceita é aplicada no try.
 - (b) Penalidades por todas as outras faltas não são aplicadas no try ou no próximo kickoff. Tais penalidades são declinadas pela regra a menos que a aplicação seja feita possível por toque ilegal de um chute durante o down (A.R. 6-3-2-V e VII).
- 2. Penalidades por interferência de passe de defesa em um try da linha de 3-jardas são aplicadas como metade da distância pra linha de gol ou, se o try for convertido, a penalidade é declinada
- 3. Quando uma falta(s) ocorre depois de um touchdown e antes da bola estar pronta pra jogo no try, ou houver falta em bola viva tratada como falta em bola morta em jogada de touchdown, a aplicação é no try ou no próximo kickoff, à escolha do time ofendido (A.R. 3-2-3-VI).
- 4. Penalidades por faltas em bola viva durante jogada de field goal são administradas conforme a regra. Para aceitar pontos em um field goal convertido, o Time A deve declinar das penalidades por falta em bola viva do Time B. Aceitando a penalidade por falta em bola viva do Time B, o Time A escolhe cancelar a pontuação e tem a penalidade aplicada do ponto anterior. Penalidades por faltas em bola viva tratadas como faltas em bola morta e por



faltas em bola morta depois de um down de field goal, são aplicadas no próximo ponto (A.R. 10-2-2-XXIV).

5. Penalidades por faltas durante e depois de um try são administradas conforme as Regras 8-3-3, 8-3-4 e 8-3-5 (A.R. 3-2-3-VII-VIII).
- h. Penalidades de distância por faltas de qualquer time não podem estender as linhas restritivas de um time em free kick além de sua jarda-5. Penalidades que, de outra forma, colocariam a linha restritiva atrás da linha da jarda-5 de um time são aplicadas do próximo ponto.

Procedimento de Aplicação de Metade da Distância

ARTIGO 03

Nenhuma penalidade de distância, incluindo try da jarda-3 ou menos, pode exceder a metade da distância do ponto de aplicação até a linha de gol do time ofendido [Exceções: (1) Downs de scrimmage, que não try, sob a Regra 7-3-8; Penalidade por interferência do Time B e; (2) Em try, interferência de passe de defesa quando a bola é snapeada de fora da jarda-3].



REGRA 11 – OS ARBITROS: JURISDIÇÃO E DEVERES

SEÇÃO 1. Deveres Gerais

Jurisdição dos Árbitros

ARTIGO 01

A jurisdição dos árbitros começa 60 minutos antes do horário do kickoff e termina quando o referee declara o placar final [S14].

Número de Árbitros

ARTIGO 02

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

- a. Uma equipe de quatro homens consiste de um referee, um umpire, um linesman e um juiz de linha.
- b. Uma equipe de cinco homens consiste de um referee, um umpire, um linesman, um juiz de linha e um back judge.
- c. Uma equipe de seis homens consiste de um referee, um umpire, um linesman, um juiz de linha, um field judge e um side judge.
- d. Uma equipe de sete homens consiste de um referee, um umpire, um linesman, um juiz de linha, um field judge, um side judge e um back judge.

Responsabilidades

ARTIGO 03

- a. Cada árbitro é responsável por saber a linha necessária e o número do down, garantir timeouts, declarar a bola morta, rodar o relógio em free kicks, determinar pontuações, usar sinais apropriados e saber as regras de jogo da NCAA. Os árbitros devem usar o Manual de Mecânica de Arbitragem atual.
- b. Árbitros selecionados devem reportar a posição ou número do jogador que cometeu falta a seu técnico.
- c. Todos os árbitros são responsáveis por decisões envolvendo aplicação de uma regra e sua interpretação.
- d. Membros de equipes de arbitragem devem se encontrar em seu vestiário pelo menos uma hora e 45 minutos antes do horário da partida para uma reunião sobre regras e mecânicas.
- e. Cada árbitro deve lançar um marcador e anotar cada falta que observe.
- f. Cada árbitro tem deveres específicos mas têm jurisdição igual em questões de julgamento.

Equipamento

ARTIGO 04



Árbitros devem usar um uniforme prescrito pelo Manual de Mecânica atual. O uniforme prescrito também inclui: um apito, um marcador para faltas (flag amarela), um marcador de posição de campo (beam bag), um cartão de jogo para anotar faltas, e um marcador de downs.

SEÇÃO 2. Referee

Responsabilidades Básicas

ARTIGO 01

- a. O referee tem visão geral e controle do jogo e deve conduzir uma reunião pré-jogo completa com sua equipe.
- b. O referee é a única autoridade para pontuações, e suas decisões sobre a regra e assuntos pertinentes ao jogo são finais.
- c. O referee deve indicar que a bola está pronta para jogo depois de determinar que os árbitros estão prontos, e deve indicar se o relógio roda em seu sinal ou no snap. O referee deve marcar o tempo de 40/25 segundos quando isso não for responsabilidade de outro árbitro ou de um operador de relógio de jogada. Além disso, ele deve contar o número de jogadores do ataque.
- d. O referee deve administrar penalidades, se certificando de que os capitães entenderam o procedimento e resultado. Ele deve checar a aplicação da penalidade feita pelo umpire. O referee, se equipado com um microfone, deve anunciar o número do jogador que cometeu a falta. *(Nota: Microfones para referees serão obrigatórios em 2010).*
- e. O referee deve inspecionar a área de jogo e reportar irregularidades ao administrador do jogo, técnicos e outros árbitros.
- f. O referee deve notificar ambos os técnicos principais se o relógio visual do campo deixar de funcionar, e sobre qualquer desclassificação.
- g. O referee deve observar a posição relativa da bola e da linha necessária e determinar se uma nova série de downs deve ser iniciada.
- h. O referee é responsável pelo número de timeouts de cada time gastos, e deve avisar ao capitão em campo e ao técnico principal quando aquele time tiver usado seu último timeout de um half ou período extra.

Posição

ARTIGO 02

- a. A posição inicial do referee em jogadas de scrimmage é atrás da linha, do lado do backfield do ataque, de onde observa shifts, legalidade de bloqueios e jogada atrás da zona neutra envolvendo a bola. O referee é responsável pela cobertura do quarterback e do kicker e holder em jogadas de chute de scrimmage.
- b. A posição do referee em free kicks é na área de fundo do campo dos recebedores.



SEÇÃO 3. Umpire

Responsabilidades Básicas

ARTIGO 01

- a. O umpire tem jurisdição sobre o equipamento dos jogadores
- b. O umpire é responsável pelo jogo na linha, dos dois lados da zona neutra, legalidade de jogadores de linha além da scrumage, sinais da defesa, e se passes e chutes cruzaram a zona neutra. Ele também é responsável pela legalidade do snap, contagem dos jogadores do ataque, e aplicação correta de penalidades.
- c. O umpire deve lembrar o referee do tempo restante em cada período.

Posição

ARTIGO 02

- a. A posição inicial do umpire em jogadas de scrumage é cinco a sete jardas além da zona neutra, onde ele ajustará sua posição para evitar interferir na movimentação de jogadores da defesa.
- b. A posição do umpire em free kicks é junto ao kicker. Se membro de uma equipe de quatro homens, ele se posicionará na lateral da cabine, na linha restritiva dos chutadores.

SEÇÃO 4. Linesman

Responsabilidades Básicas

ARTIGO 01

- a. O linesman é responsável pela operação do indicador de linha necessária e do indicador de down. Ele instrui a equipe que consiste de um mínimo de dois assistentes e uma terceira pessoa para operar os indicadores de linha necessária e down, pra fora da linha lateral oposta à cabine. O indicador de down marca a posição da bola.
- b. O linesman tem jurisdição sobre a zona neutra e infrações da formação de scrumage.
- c. O linesman indica o maior avanço para o referee e o umpire e deve contar o down.
- d. Quando a bola cruza a zona neutra de seu lado do campo, o linesman determina a legalidade da jogada ao redor da bola.

Posição

ARTIGO 02

- a. Em jogadas de scrumage, a posição inicial do linesman é na zona neutra, na lateral oposta à cabine.
- b. A posição inicial do linesman em kickoffs em uma equipe de seis ou sete homens, é na linha de gol dos recebedores, na lateral oposta à cabine. Se membro de uma



equipe de quatro ou cinco homens, a posição do linesman é na linha restritiva dos recebedores, na lateral oposta à cabine.

SEÇÃO 5. Line Judge

Responsabilidades Básicas

ARTIGO 01

- a. O line judge tem jurisdição sobre a zona neutra e infrações da formação de scrum.
- b. Se membro de uma equipe de quatro ou cinco homens, o line judge é responsável por cronometrar o jogo, supervisionar o operador do relógio do jogo e os boleiros, e contar os jogadores da defesa.
- c. O line judge indica o maior avanço para o referee e o umpire.
- d. Quando a bola cruza a zona neutra de seu lado do campo, o line judge determina a legalidade da jogada ao redor da bola.

Posição

ARTIGO 02

- a. Em jogadas de scrum, a posição inicial do line judge é na zona neutra, na lateral da cabine.
- b. Se membro de uma equipe de quatro ou cinco homens, o line judge deve assumir posição inicial de 15 a 20 jardas no campo de defesa durante jogadas de chute de scrum.
- c. A posição inicial do line judge em kickoffs em equipes de quatro, seis ou sete homens, é na linha de gol do time de recebedores, na lateral da cabine. Se membro de uma equipe de cinco homens, o line judge deve se posicionar na linha restritiva do time de chute.

SEÇÃO 6. Field Judge

Responsabilidades Básicas

ARTIGO 01

- a. O field judge é responsável por observar recebedores elegíveis, chutes e passes de seu lado do campo.
- b. O field judge é responsável por ajudar o back judge em contar os jogadores de defesa e definir o status da bola em sua área.
- c. O field judge é responsável pelos boleiros em seu lado do campo em uma equipe de seis ou sete homens.

Posição

ARTIGO 02

- a. Durante jogadas de scrum, se membro de uma equipe de seis ou sete homens, o field judge se posiciona a aproximadamente 20 jardas além da zona neutra no campo de defesa, na lateral da cabine.
- b. Em free kicks em equipes de seis ou sete homens, o field judge se posiciona na lateral, na linha restritiva do time de recebedores.



SEÇÃO 7. Side Judge

Responsabilidades Básicas

ARTIGO 01

- a. O side judge é responsável por marcar o tempo do jogo e observar os recebedores elegíveis, chutes e passes de seu lado do campo.
- b. O side judge deve definir o status da bola em sua área.
- c. O side judge é responsável pelos boleiros de seu lado do campo em equipes de seis ou sete homens.

Posição

ARTIGO 02

- a. Em jogadas de scrimmage, o side judge, em equipes de seis ou sete homens, se posiciona a aproximadamente 20 jardas além da zona neutra no campo de defesa, na lateral oposta à cabine.
- b. Em free kicks, o side judge em equipes de sete homens, deve estar na linha restritiva do time de recebedores, na lateral do linesman. Em equipe de seis homens, o side judge se posiciona na linha restritiva do time de chutadores.
- c. Em downs de try e field goals, o side judge em equipes de sete homens, deve ajudar o umpire servindo como um umpire “dobrado”.

SEÇÃO 8. Back Judge

Responsabilidades Básicas

ARTIGO 01

- a. As responsabilidades do back judge incluem contar os jogadores da defesa, marcar o tempo de 40/25 segundos, arbitrar sobre passes longos e chutes, e o status da bola em sua área.
- b. O back judge observa os recebedores elegíveis deixando a zona neutra.
- c. O back judge tem a responsabilidade sobre boleiros em equipes de cinco homens.

Posição

ARTIGO 02

- a. Em jogadas de scrimmage, o back judge em equipes de cinco ou sete homens, deve se posicionar de 20 a 25 jardas além da zona neutra, dentro do campo de defesa. A posição lateral é determinada pelo uso de um field judge e side judge.
- b. Em free kicks, o back judge, em equipes de sete homens, se posiciona na lateral da cabine, na linha restritiva do time de chute. Se membro de equipe de cinco homens, ele se posiciona na linha de 10-jardas na lateral da cabine.



APÊNDICE B – GUIA PARA ÁRBITROS E ADMINISTRAÇÃO DE JOGO PARA USO EM TEMPESTADE DE RAIOS












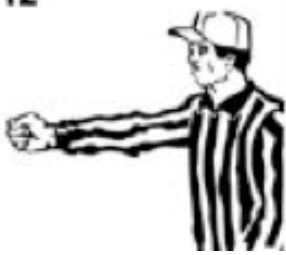
O objetivo desse apêndice é fornecer informação aos responsáveis por tomar decisões sobre suspender e reiniciar partidas baseado na presença de raios.










1. O National Severe Storms Laboratory (NSSL) recomenda fortemente que todos os indivíduos devem deixar o local de jogo e encontrar abrigo no momento em que a pessoa monitorando as condições de tempo tenha uma contagem de 30 segundos (equivalente ao raio estar a 9 km de distância) entre a luz e o som (raio e trovão). Essa recomendação foi desenvolvida como uma forma prática de julgar situações nas quais outros recursos tecnológicos não estão disponíveis.










Além disso, um risco menos mas real existe quando da presença de raios a distâncias maiores. Infelizmente, a ciência atual não consegue prever onde o próximo raio cairá.













2. A ocorrência de um céu azul e ausência de chuva não são proteção contra raios. Raios podem, e caem a até 16 km de distância de nuvens de chuva. Não é necessário chover para caírem raios.
3. Quando considerar o resumo de uma partida, a NSSL recomenda que todos aguardem pelo menos 30 minutos desde a última luz de um raio ou som de um trovão antes de retomar as atividades em campo.
4. Se disponíveis, aparelhos eletrônicos de detecção podem ser usados como ferramentas adicionais para determinar as condições do tempo. No entanto, tais aparelhos não devem ser usados como única fonte, quando considerar a suspensão de uma partida.




SINAIS OFICIAIS DE ARBITRAGEM DE FOOTBALL

<p>1</p>  <p>Bola pronta pra jogo *Timeout sem tempo</p>	<p>2</p>  <p>Rodar o relógio</p>	<p>3</p>  <p>Timeout Timeout de referee ou por lesão (seguido das mãos batendo no peito)</p>
<p>4</p>  <p>Timeout de TV ou Radio</p>	<p>5</p>  <p>Touchdown Field Goal Ponto(s) depois de touchdown</p>	<p>6</p>  <p>Safety</p>
<p>7</p>  <p>Falta em bola morta Touchback (mão de um lado pro outro)</p>	<p>8</p>  <p>First Down</p>	<p>9</p>  <p>Perda de Down</p>
<p>10</p>  <p>Passe pra frente incompleto Penalidade declinada</p>	<p>11</p>  <p>Toque legal de passe pra</p>	<p>12</p>  <p>Apito inadvertido</p>

<p>Sem jogada, sem pontuação Opção do cara-ou-coroa adiada</p>	<p>frente ou chute de scrimmage</p>	
<p>13</p>  <p>Flag desconsiderada</p>	<p>14</p>  <p>Fim de período</p>	<p>15</p>  <p>Aviso de lateral</p>
<p>16</p>  <p>Toque ilegal</p>	<p>17</p>  <p>Uncatchable forward pass</p> <p>Passes pra frente inalcançável</p>	<p>18</p>  <p>Encroachment, offside de defesa ou time de chute de free kick</p>
<p>19</p>  <p>False start Formação ilegal Encroachment de ataque</p>	<p>20</p>  <p>Illegal shift – 2 mãos Illegal motion – 1 mão</p>	<p>21</p>  <p>Delay of game</p>

<p>22</p>  <p>Infração de substituição</p>	<p>23</p>  <p>Falha em usar o equipamento obrigatório</p>	<p>24</p>  <p>Contato ilegal com o capacete</p>
<p>27</p>  <p>Conduta antiesportiva Falta sem contato</p>	<p>28</p>  <p>Participação ilegal</p>	<p>29</p>  <p>Interferência de lateral (de frente pra cabine)</p>
<p>30</p>  <p>Running into ou Violência ao chutador ou holder</p>	<p>31</p>  <p>Bater ou chutar ilegalmente a bola (apontar para o pé quando for chutar)</p>	<p>32</p>  <p>Sinal de fair catch ilegal</p>

<p>33</p>  <p>Interferência de passe pra frente Interferência com oportunidade de receber um chute</p>	<p>34</p>  <p>Violência ao passador</p>	<p>35</p>  <p>Passe ilegal pra frente (de frente pra cabine)</p>
<p>36</p>  <p>Intentional grounding</p>	<p>37</p>  <p>Jogador inelegível além da scrimmage em passe</p>	<p>38</p>  <p>Falta pessoal</p>
<p>39</p>  <p>Clipping</p>	<p>40</p>  <p>Bloqueio ilegal abaixo da cintura</p>	<p>41</p>  <p>Chop Block</p>
<p>42</p>  <p>Holding Uso ilegal das mãos</p>	<p>43</p>  <p>Bloqueio ilegal pelas costas</p>	<p>44</p>  <p>Helping the runner</p>

<p>45</p>  <p>Segurar a facemask ou abertura do capacete</p>	<p>46</p>  <p>Tripping</p>	<p>47</p>  <p>Desclassificação</p>
---	---	---

Nota: Os sinais 25 e 26 são para expansão futura