

**REGRAS E
INTERPRETAÇÕES DO
FUTEBOL AMERICANO
IFAF 2026**

Prefácio

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

- ser seguras para as participantes;
- ser aplicáveis em todos os níveis do esporte;
- ser treináveis para as jogadoras;
- ser administráveis pelas árbitras;
- manter um equilíbrio entre ataque e defesa;
- ser interessantes para o público;
- não ter um impacto econômico proibitivo; e
- manter alguma afinidade com as regras adotadas pela NCAA nos EUA.

O estatuto da IFAF exige que todas as federações membro joguem pelas regras da IFAF, exceto nos seguintes:

1. federações nacionais podem adaptar a Regra 1 para se ajustar às necessidades e circunstâncias locais, contanto que nenhuma adaptação diminua a segurança das jogadoras ou outras participantes;
2. competições podem ajustar as regras de acordo com (a) a faixa etária das participantes e (b) o gênero das participantes;
3. autoridades competitivas têm o direito de modificar certas regras específicas (listadas na página 14);
4. federações nacionais podem restringir os pontos acima pra que a mesma regulamentação se aplique a todas as competições sob sua jurisdição.

Essas regras se aplicam a todas as competições organizadas pela IFAF e passam a valer a partir de 1º de março de 2026. Federações nacionais podem adota-las antes para suas competições domésticas.

Com intuito de simplificar, artigos femininos são usados extensivamente nesse livro, mas as regras se aplicam igualmente para participantes do sexo feminino e masculino.

Prefácio - Brasil

O trabalho de tradução e organização deste livro é longo e bastante cansativo. Por conta disso, sempre existe a possibilidade da tradução não ser perfeita, de erros de digitação etc. Conto com a ajuda de todas vocês para apontarem erros desse tipo mandando email para danielvasquesarbitragem@gmail.com, para que eu possa corrigir e atualizar o documento.

Gostaria de agradecer a quem já me ajudou apontando erros e sugerindo correções e traduções, e um agradecimento especial a Fábio Toledo e Matheus Sasso, que traduziram os textos das imagens, coisa que sou absolutamente incapaz de fazer.

Em 2018 tomamos a decisão de nos aproximarmos à IFAF unificando o livro. No entanto, há diferenças mínimas que foram mantidas porque se adequam melhor à nossa realidade. Você vai encontrar textos destacados com cores diferentes para diferentes situações. Os textos destacados em cor azul são mudanças de regras feitas pela IFAF para o livro de 2025. Textos na cor verde são as alterações feitas para 2024. Os trechos destacados em vermelho, são textos que diferem nossa regra da IFAF. São regras adequadas às nossas realidades, diferentes das consideradas pela Internacional.

Em 2022, a IFAF decidiu não usar o gênero masculino ou feminino para o livro, mas na minha opinião isso causa muita confusão. Como a neutralidade de gênero no português é muito difícil de ser alcançada, tomei a decisão (nunca sozinho) de usar extensivamente o gênero feminino no livro. É importante lembrarmos que as mulheres participam do nosso esporte, e acredito que não seja um problema usarmos termos femininos no livro para facilitar o entendimento. Essa decisão foi mantida para o livro de 2025.

Todo esse trabalho foi feito com a intenção de ajudar a melhoria do futebol americano no Brasil, tanto na qualidade técnica do jogo, quanto na qualidade técnica da arbitragem. Meu desejo é fazer com que o futebol americano cresça ainda mais, mas de forma estruturada e organizada pra que seja um crescimento concreto, profundo e sustentável. Mais importante do que ser o esporte que mais cresce é ser o que cresce de forma mais consistente e sustentável. E é pra isso que trabalho desde sempre.

Nesse espírito, não deixe pra estudar esse livro na véspera do seu primeiro jogo. Mantenha seus estudos sempre em dia para que possamos ter uma excelente temporada de 2025. Conto com sua ajuda e me disponho a ajudar quem precise.

Daniel Vasques
Editor Nacional de Regras
danielvasquesarbitragem@gmail.com

Índice

Alterações de Regras	5
Pontos de Ênfase	9
O Código de Futebol Americano	13
Regras e Interpretações	16
REGRA 1 – O Jogo, Campo, Jogadoras e Equipamento	18
REGRA 2 – Definições	38
REGRA 3 – Períodos, Fatores de Tempo e Substituições	61
REGRA 4 – Bola em Jogo, Bola Morta, Fora de Campo	89
REGRA 5 – Séries de Descidas, Linha Necessária	96
REGRA 6 – Chutes	101
REGRA 7 – Fazer Snap e Passar a Bola	118
REGRA 8 – Pontuando	137
REGRA 9 – Conduta de Jogadoras e Outras Sujeitas às Regras	147
REGRA 10 – Aplicação de Penalidade	174
REGRA 11 – As Árbitras: Jurisdição e Deveres	184
REGRA 12 – Revisão de Vídeo	185
Sumário de Penalidades	192
Sinais de Arbitragem de Futebol Americano	205
Apêndice A – Guia da Arbitragem Para Uso Durante Lesões Graves de Jogadoras em Campo	209
Apêndice B – Guia de Arbitragem e Administração do Jogo Para Uso em Tempestade de Raios	210
Apêndice C – Concussões	212
Apêndice D – Diagramas do Campo	214
Apêndice E – Equipamento: Detalhes Adicionais	222
APLICAÇÃO DE REGRAS	228

Alterações de Regras

PRINCIPAIS MUDANÇAS

A lista abaixo mostra o número da regra, seção e artigo, e a descrição da alteração. Mudanças principais para 2026 estão realçadas em azul. Textos modificados para 2026 estão coloridos de azul. Mudanças feitas em 2025 estão em verde.

- | | |
|------------------|---|
| 2-8-3-b | Sinal de "T" definido como sinal inválido de fair catch |
| 2-16-10-a | Formação de chute de scrimmage redefinida |
| 3-1-3-h | Timeouts de períodos extras modificados |
| 3-3-6-a-1 | Ajuste a timeout por lesão por fingir lesões |
| 3-5-3-Penalidade | Penalidade por substituição de defesa depois do aviso de 2 minutos |
| 6-3-14-a | Ajuste para jogadoras de linha de defesa em jogadas de chute de scrimmage |
| 7-1-5-a-4 | Melhor definição de movimentos de defesa pré-snap |
| 7-1-5-a-5 | Identifica sinais protegidos para ataque e defesa |
| 9-1-9-a | Violência à passadora estendida à jogadora em postura de passe |
| 9-1-14 | Modifica a proteção à snapper em jogadas de chute de scrimmage |
| 10-2-2-b | Conduta antidesportiva atrás da zona neutra aplicada do ponto anterior |

ARBITRAGENS REFERÊNCIA NOVAS/MODIFICADAS

- | | | | | |
|---------------|---------------|--------------|--------------|--------------|
| AR 3-2-4-VI | AR 3-3-4-III | AR 3-3-4-IV | AR 3-3-6-X | AR 3-3-6-XI |
| AR 3-3-6-XII | AR 3-3-6-XIII | AR 3-3-6-XIV | AR 3-3-6-XV | AR 3-3-6-XVI |
| AR 3-5-3-VIII | AR 3-5-3-IX | AR 3-5-3-X | AR 6-5-3-VII | AR 9-1-15-II |

MUDANÇAS EDITORIAIS

A lista a seguir mostra as regras que sofreram edição (ex. cortes, erros, esclarecimentos por interpretação e itens revistos pra melhor leitura). A lista também inclui as Arbitragens Referência alteradas pra se adaptarem às mudanças de regra. Os textos novos ou editados estão marcados com **texto em azul**. Um **X** significa que havia texto que foi apagado.

1-2-3-d	1-2-3-e	1-2-3-f
1-2-3-g	1-2-4-f	1-4-12
1-4-14-a-2	2-7-1	AR 2-8-3-II
2-25-11-c	2-27-14-k	3-2-2-g
3-2-4-c	3-2-4-c-5	3-3-6-b
3-3-6-e	3-3-6-f	AR 3-3-6-XVII
3-3-10-a	3-3-10-b-1	3-3-10-b-2
AR 3-5-2-V	4-1-2-b-2-Exceção 3	4-1-2-c
4-1-2-d	4-1-3-b	7-1-6
AR 7-3-11-I	9-1-18	9-2-1-a-1-c
AR 9-2-3-I	9-2-5-b	AR 9-2-5-I
AR 9-2-5-II	AR 9-2-5-III	AR 9-3-3-I
AR 10-2-5-XI	11-2-2-c	12-2-2-a-12
Apêndice C		

Uma tabela de “Conversão de métrica” foi adicionada ao Apêndice D.

Uma nova sessão Aplicação de Regraa foi criada (ApReg).

ÍNDICE DE DIFERENÇAS ENTRE REGRAS NCAA E IFAF

Regra NCAA	Diferença IFAF
1-2-5-f	Procedimento para falta de gols
1-4-8-d	Timeout se jogadora não responde à aplicação do equipamento
1-4-11	Drones proibidos.
2-3-6-a	A zona de bloqueio livre é centralizada na snapper, não na jogadora do meio da linha
2-11-3	Definição de 'bater' inclui a cabeça.
2-16-10-a	Punter só precisa estar 7 jardas atrás; kicker/holder só precisa estar 5 jardas atrás para ser formação de chute de scrimmage.
2-27-12	Suspensão de jogadore por desclassificação é uma questão da autoridade disciplinar. Não existe diferença entre desclassificada e ejetada - todas as jogadoras nessa categoria devem deixar a área do campo.
3-1-1	Durante o cara-ou-coroa, times nas áreas de times.
3-2-3	Período pode ser estendido por falta em field goal ou por violação de toque ilegal.
3-2-4	Reiniciar o relógio de jogada só se ele passar de 20 segundos.
3-3-2	Relógio corrido (mercy rule).
3-3-2-e-1	Relógio para em todas as primeiras descidas, não somente nos últimos dois minutos do tempo.
3-3-5	Aviso de 2 minutos dura apenas o tempo de notificar os dois times. Não é um timeout completo
3-3-8	Aviso de 2 minutos não pode ser dado antes de faltarem 2:00 para o fim.
4-1-2-b	Bola pode pertencer ao time que recuperou depois de um apito inadvertido. Bola pode pertencer ao Time B após apito inadvertido em chute de scrimmage. Ignorar apito inadvertido se a bola fosse se tornar morta de qualquer jeito durante a ação imediatamente continuada.
4-1-3	Bola está morta se as jogadoras próximas acreditam que ela está. Tanto fumbles quando passes pra trás fora de campo ou em repouso são decididos de acordo com os princípios de fumble pra frente. Na NCAA isso não aplica a passes pra trás que saiam de campo à frente do ponto do passe.
7-2-5	Sem suspensão pelo primeiro tempo do próximo jogo.
9-1-3 / 9-1-4 / 9-5-1	Ponto da falta para bloqueio fora de campo é o ponto mais perto da lateral.
9-1-7-c	

Regra NCAA	Diferença IFAF
9-2-2	Mais táticas ilegais.
9-2-2-e	Travas de chuteira ilegais não desclassificam *
9-2-2-f	Não pode haver número repetido em um time
9-2-7	Referee pode exigir que pessoas sejam retiradas do recinto.
9-6	Faltas pessoais ostensivas podem ser revistas para punições adicionais.
10-2-7-a	Faltas pessoais não-ostensivas podem ser carregadas.
12	Regra de revisão de replay.

Essa lista ignora diferenças relacionadas à limitações de campos, estrutura de competição da NCAA ou restrição de equipamentos. Também ignora mudanças editoriais menores que não têm efeito significativo na forma como o jogo é jogado.

Pontos de Ênfase

Para 2026, o Comitê de Regras deseja que técnicas, jogadoras e árbitras prestem atenção especial aos seguintes pontos.

Controle de lateral

As técnicas que precisem conversar com as árbitras sobre decisões específicas durante a partida, devem fazê-lo da Área de Time. Recomendamos que técnicas não entrem no campo de jogo ou saiam da área de time para debater decisões de arbitragem, e que as que fizerem isso terão automaticamente cometido falta por conduta antidesportiva.

É permitido que as técnicas dêem apenas um passo na lateral para passar sinais de ataque e defesa após todas as ações da jogada terem terminado. Esse espaço de trabalho (a borda branca de 2m) é para permitir que a arbitragem exerça suas funções adequadamente; para proteger as árbitras, jogadoras e técnicas; e para permitir que os times exibam boa esportividade dentro das áreas de time. Desde de 2025, se qualquer jogadora, técnica ou pessoal de time se aproximar da arbitragem com um aparelho para rever ou ver vídeo durante o jogo, isso resultará em falta por conduta antidesportiva automática (Regra 9-2-1-a-1-m).

Atenção especial deve ser dada à regra que diz que se técnicas receberem duas penalidades por conduta antidesportiva em um único jogo, estão desclassificadas.

O Comitê de Regras instruiu as árbitras a serem mais rígidas em suas observações dessas ações e elas foram instruídas a lançar flag por violações da regra quando ela ocorrer numa área em que estiverem observando. Espera-se que as técnicas dêem um exemplo apropriado e profissional às suas jogadoras, torcedoras e outras que estejam assistindo o jogo, e que intervenham quando virem membros do seu time exibindo comportamento que não seja aceitável sob o guia de esportividade do Código de Futebol Americano.

Proteção de jogadoras indefesas

O comitê de regras continua a abraçar a regra de mirar, visando promover a segurança das jogadoras, reduzir o contato na cabeça e eliminar do jogo ações específicas de mirar. O texto de 9-1-3 e 9-1-4 estipula que nenhuma jogadora deve fazer contato violento com a área da cabeça ou pescoço de uma jogadora indefesa ou contato usando o topo de seu capacete. A definição de “topo do capacete”, [aprovada desde a temporada de 2023](#), foca a atenção ao topo do capacete. O termo “contato violento” substituiu a palavra “iniciar” para garantir que a intenção da regra fique clara.

Essas ações agora estão em duas regras: Mirar e Fazer Contato Violento usando o Topo do Capacete (Regra 9-1-3) e Mirar e Fazer Contato Violento na Área do Pescoço ou Cabeça de Jogadora Indefesa (Regra 9-1-4). Uso do capacete como uma arma e contato intencional (mirado) com a área da cabeça ou pescoço são sérias preocupações de segurança. A penalidade para essas faltas sob 9-1-3 e 9-1-4 inclui desclassificação automática. Continuamos a enfatizar que técnicas e árbitras devem ser diligentes em garantir que as jogadoras entendam e sigam essas regras.

A Regra 2-27-14 define e lista as características de jogadora indefesa.

Contato ilegal contra uma quarterback/passadora

Por causa da posição em que joga, a passadora frequentemente está em posição vulnerável, com pouca ou nenhuma oportunidade de se proteger ou se preparar para receber contato violento. Em reconhecimento a isso, há uma regra específica (Regra 9-1-9) que aborda essa situação específica: “Nenhuma jogadora de defesa deve usar violência desnecessária contra uma passadora (pra frente) quando é óbvio que a bola foi lançada.”

A regra lista vários atos específicos que são ilegais quando acontecem contra a passadora ou potencial passadora. Com o tempo, o comitê de regras deu opções à quarterback para se proteger, como o slide com os pés pra frente e se livrar da bola legalmente fora da tackle box. A definição de jogadora indefesa foi ampliada para incluir uma jogadora de ataque em postura de passadora com foco no fundo do campo [mesmo que um passe não seja feito](#). Por causa de situações de vulnerabilidade extrema que a posição de quarterback apresenta, é importante que todas as árbitras, a referee e center judge em especial, sejam presentes e reconheçam quando a passadora está ameaçada ou em uma posição indefesa. A equipe deve priorizar dar à quarterback todas as possibilidades de proteção que a regra oferece.

Fingir uma lesão

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

Espera-se que técnicas criem uma cultura no seu time que garanta que esse tipo de atitude desonesta não seja tolerada. Fingir lesão não é ético e é completamente contra o espírito de competição. E dá uma péssima imagem ao nosso grande jogo. [Para a temporada de 2026, uma nova regra foi aprovada para lidar com essa tática. Se uma jogadora apresenta uma lesão depois da bola ser posicionada pela arbitragem, o time terá um timeout cobrado ou penalidade por atraso de jogo caso não tenha mais timeouts.](#)

Atenção especial deve ser dada à declaração pesadamente escrita do Código de Futebol Americano (Ética de treinamento, parágrafo g).

Concussões

Técnicas e equipe médica devem tomar cuidado no tratamento de uma atleta que exiba sinais de concussão. Quando em dúvida, a arbitragem deve declarar timeout de lesão para qualquer jogadora que exiba sinais de concussão. Veja o Apêndice C para informação detalhada.

Ações pré-snap do ataque e defesa / sinais desconcertantes / alinhamento do ataque

O objetivo das regras pré-snap é definir e governar sobre o que é permitido pelo ataque e defesa. O ataque, por definição, tem a vantagem de saber o sinal, cadência ou som de início da jogada, e a defesa tem a vantagem de não ter limites de movimentação de jogadoras antes do snap. Para desmotivar táticas na linha de scrimmage criadas para causar falta adversária ou

dar a qualquer time uma vantagem não merecida, a arbitragem deve estar muito alerta a qualquer tipo de ação pré-snap ilegal de qualquer time. Além disso, técnicas não devem ensinar ações pré-snap ilegais criadas para forçar uma falta adversária.

A linguagem atualizada da Regra 7 esclarece para o Time A que qualquer movimento que simule ação no snap é falta. Isso inclui troca de posição abrupta de jogadora ou jogadoras que simule o início da jogada. Time B vai cumprir com o mesmo nível de exigência para não simular ações no snap, assim como o Time A. Movimento coordenado do Time B, incluindo lateral ou pra trás, que simule ação no snap é falta. Além disso, a defesa não pode usar palavras ou sinais que simulem os sons ou cadências, ou que interfiram com os sinais de início do ataque. Incluindo bater palma no lado da defesa, que pode desconcertar o ataque. **X** Além disso, para a temporada atual, atenção especial ao alinhamento do ataque é um ponto de ênfase. Guias foram emitidos para garantir consistência nacional ao lidar com jogadoras de linha restritas que não estejam na linha de scrimmage. Ademais, queremos garantir que o Time A esteja alinhado corretamente no snap, especialmente quando houver uma jogadora coberta com número de elegível. Esse tipo de formação será avaliada como “trick plays” e o ataque deve estar com seu alinhamento perfeito ou será penalizado.

Conduta antidesportiva / provação

O comitê de regras está satisfeito com o julgamento coerente que as árbitras têm demonstrado ao avaliar questões de comemorações, e esse foco vai continuar. Para a temporada atual, é ponto de ênfase para a arbitragem penalizar qualquer atitude de provação dirigida a uma adversária. Essas ações dão uma imagem ruim ao jogo, podem levar a confrontos desnecessários entre times e devem ser eliminadas. **Além disso, qualquer ação simulando armas, incluindo estar segurando uma arma, é conduta antidesportiva e será penalizada.**

As regras do aquecimento pré-jogo foram desenhadas para garantir esportividade antes das partidas. Arbitragem deve estar atenta durante o pré-jogo sempre que as jogadoras estiverem em campo. Atos antidesportivos antes da partida vão contra o esporte, deve ser monitorados e violações devem ser penalizadas pela arbitragem da partida. Atos pós jogo são de jurisdição da autoridade disciplinar. Técnicas e jogadoras devem estar cientes de que suas ações não podem ser antidesportivas para não mancharem o trabalho positivo da partida. Regulamentos disciplinares vão determinar qualquer impacto pós jogo em jogadores participantes, técnicas e instituições.

Andamento da partida, substituições e duração do jogo

Desde a implementação do relógio de jogada de 40 segundos, temos visto um crescente uso de ataque rápido (up-tempo). Esse estilo de jogo é normalmente usado pra evitar que a defesa monte seu time evitando as substituições, o que pode criar vantagem para o ataque. As regras e mecânicas de arbitragem bem executadas funcionam bem para evitar que o ataque ganhe uma vantagem não intencional, permitindo que a defesa faça substituições após uma substituição do ataque.

Igualmente importante são as jogadas nas quais o ataque não substitui. Nessas situações, a arbitragem foi instruída a não acelerar o andamento usado para posicionar a bola pronta pra jogo. Fazer isso colocaria o time de defesa numa clara desvantagem não intencional. É importante que um andamento constante seja mantido no posicionamento da bola e em torná-la pronta pra jogo em todas as partidas. Isso vai permitir que coordenadoras de defesa tenham

capacidade de reconhecer quanto tempo há disponível antes da bola pronta pra jogo, e se há tempo de fazer ajustes de pessoal em campo.

A implementação correta desses guias vai garantir que a mecânica da arbitragem não afetará o equilíbrio entre ataque e defesa e que nenhum time terá uma vantagem indesejada pelas regras, independentemente do estilo de jogo.

Esportividade

Após rever muitas jogadas envolvendo conduta antidesportiva, o comitê está convicto em seu apoio às regras de conduta antidesportiva como estão escritas e são aplicadas. Muitas dessas faltas são de jogadores que provocam suas adversárias ou chamam atenção indevida para elas mesmas de forma premeditada, excessiva ou prolongada. Jogadoras devem evitar conduta antidesportiva em campo antes de jogos que possa levar a confronto entre os times. Tal ação pode ser penalizada e aplicada no kickoff de abertura, possivelmente incluindo desclassificação de jogadoras. A repetição de tal comportamento antidesportivo por um time pode resultar em punição pela autoridade disciplinar contra a técnica principal e sua instituição.

Técnicas e jogadoras devem lembrar de suas responsabilidades em demonstrar classe e esportividade em todas as atividades pós jogo. Ações pós jogo que forem antidesportivas também podem resultar em atitudes da parte da autoridade disciplinar contra time ou jogadora.

O Código de Futebol Americano

Futebol americano é um esporte de contato físico agressivo e duro. Espera-se nada menos do que os maiores padrões de espírito esportivo e conduta das jogadoras, técnicas e outras associadas ao jogo. Não há lugar para táticas injustas, conduta antidesportiva ou manobras deliberadamente desenvolvidas para infligir lesão.

A IFAF acredita que:

- a. O código de futebol americano deve ser parte integral deste código de ética e deve ser cuidadosamente lido e observado.
- b. Ganhar vantagem através de tentativa de driblar a regra ou por desrespeito à mesma, torna a técnica ou jogadora impróprias à associação com o futebol americano.

Através dos anos, o comitê de regras se esforça, através das regras e penalidades apropriadas, para proibir qualquer forma de violência desnecessária, táticas injustas e conduta antidesportiva. Mas regras sozinhas não conseguem alcançar essa meta. Somente os melhores esforços contínuos de técnicas, jogadoras, árbitras e amigas do jogo podem preservar os altos padrões éticos que o público tem direito a esperar no futebol americano. Dessa forma, como um guia para jogadoras, técnicas, árbitras e outras responsáveis pelo bem-estar do jogo, publicamos o seguinte código:

Ética de Treinamento

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

As seguintes são práticas antiéticas:

- a. Trocar números durante um jogo para enganar o time adversário.
- b. Usar o capacete de futebol americano como uma arma. O capacete é para proteção da jogadora.
- c. Mirar e Fazer Contato Violento. Jogadoras, técnicas e árbitras devem enfatizar a eliminação de mirar e fazer contato violento contra uma adversária indefesa e/ou com o topo do capacete.
- d. Usar drogas não-terapêuticas no jogo de futebol americano. Isto não está em consonância com os objetivos do esporte amador e é proibido.
- e. “Antecipar a jogada” através de uso injusto de um sinal de início. Isso não é nada menos que deliberadamente roubar uma vantagem do adversário. Um sinal de início é necessário, mas um sinal que tem por objetivo iniciar o time uma fração de segundo antes da bola ser posta em jogo, na esperança de que isso não seja detectado pela arbitragem, é ilegal. É o mesmo que se uma corredora numa disputa de 100 m tivesse um acordo secreto com a

pessoa responsável pela largada para dar um aviso um décimo de segundo antes de disparar a pistola.

- f. Mudar de posição de maneira que simule o início de uma jogada ou empregar qualquer outra tática injusta com o propósito de atrair a adversária a offside. Isso pode ser interpretado unicamente como uma tentativa deliberada de ganhar vantagem desmecida.
- g. Simular uma lesão por qualquer motivo é antiético. A uma jogadora lesionada deve ser dada total proteção sob as regras, mas simular lesão é desonesto, antidesportivo e contrário ao espírito das regras. Tais táticas não podem ser toleradas entre desportistas íntegras.

A IFAF também acredita que:

1. Em seu relacionamento com as jogadoras sob seus cuidados, a técnica deve estar sempre ciente de sua grande influência para o bem ou para o mal. A técnica nunca deve colocar o valor de uma vitória acima dos ideais de caráter de suas jogadoras. A segurança e bem estar de suas jogadoras deve estar sempre em primeiro lugar em sua cabeça, e elas não devem ser sacrificadas em prol de qualquer prestígio ou conquista pessoal.
2. Ao ensinar o jogo de futebol americano, a técnica deve entender que certas regras existem e foram criadas para proteger as jogadoras e promover padrões para determinar uma vencedora e uma perdedora. Qualquer tentativa de burlar essas regras pra tirar vantagem de uma adversária, ou para ensinar conduta antidesportiva intencional não tem espaço no jogo de futebol americano, assim como nenhuma técnica culpada de tais ensinamentos pode ser chamada de técnica. A técnica deve dar o exemplo de vencer sem se gabar e perder sem rancor. Uma técnica que se comporta de acordo com esses princípios não precisa ter medo de falhar porque, em última análise, o sucesso de uma técnica pode ser medido pelo respeito que ela conquistou de suas jogadoras e adversárias.
3. O diagnóstico e tratamento de lesões é um problema médico, e não deve ser considerado parte das responsabilidades de uma técnica.
4. Sob nenhuma hipótese uma técnica deve autorizar o uso de drogas. Remédios, estimulantes ou drogas somente devem ser autorizados e supervisionados por uma médica. Técnicas devem estar cientes de que ignorar o abuso de drogas de suas jogadoras pode ser interpretado como concordância com tal atitude. Técnicas devem conhecer e estarem cientes da atual política anti-drogas da IFAF.

Conversar com uma Adversária

Conversar com uma adversária de maneira que seja degradante, vulgar, abusiva ou fútil ou com intenção de incitar uma resposta verbal ou verbalmente rebaixar uma adversária é ilegal. Técnicas devem conversar frequentemente sobre essa conduta e apoiar todas as ações das árbitras para controlá-la.

Conversar com Árbitras

Quando uma árbitra impõe uma penalidade ou toma uma decisão, ela só está cumprindo seu dever como acredita ser melhor. Ela está no campo para sustentar a integridade do jogo de futebol americano, e suas decisões são finais e conclusivas e devem ser aceitas por jogadoras e técnicas.

Nosso Código de Ética diz:

- a. Críticas oficiais e extra-oficiais de árbitras para jogadoras ou para o público serão consideradas antiéticas.
- b. Uma técnica direcionar, ou permitir qualquer pessoa no seu banco direcionar observações des corteses para uma árbitra durante o andamento de um jogo, ou cometer conduta que possa incitar jogadoras ou espectadores contra as árbitras, é uma violação das regras do jogo e deve igualmente ser considerada conduta indigna de um membro da profissão de técnica.

Holding

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

Esportividade

A jogadora ou técnica de futebol americano que intencionalmente violar uma regra é culpada de jogo injusto e conduta antidesportiva; e independentemente de escapar ou não de ser penalizada, ela traz descrédito ao bom nome do jogo, que é sua obrigação como uma jogadora ou técnica apoiar.

Comitê de Regras da IFAF

Regras e Interpretações

Regras

O Livro de Regras e Interpretações da IFAF traz regras administrativas e de conduta. Tipicamente, regras administrativas são aquelas que lidam com a preparação para o jogo. Regras de conduta são aquelas diretamente ligadas à disputa do jogo. Algumas regras administrativas (como indicadas) podem ser alteradas por acordo entre as instituições participantes. Outras (como indicadas) são inalteráveis. Nenhuma regra de conduta pode ser alterada por acordo. Todos os times devem conduzir suas partidas de acordo com essas regras.

Regras administrativas que podem ser alteradas por acordo entre os times incluem:

1-2-5-f-3 1-2-5-f-4 1-4-5-b-2 1-4-12-a 3-2-1-b 3-2-2-a

Algumas regras podem ser alteradas pela organização da partida sem acordo entre as adversárias. Elas estão contidas nas Regras:

1-2-1-f 1-2-1-g 1-2-1-h 1-2-1-i 1-2-1-j 1-2-1-k 1-2-4-f
1-2-5-c 1-2-7-c 1-2-7-d 1-2-7-f 3-2-4-a 3-2-4-b

Algumas regras podem ser alteradas pela organização da partida sem acordo, mas somente se não for possível cumprir a regra. Pede-se que os times se esforcem para cumprir as regras especificadas sempre que possível:

1-2-1-a 1-2-1-b 1-2-1-c 1-2-1-d 1-2-3-a 1-2-3-c 1-2-5-b
1-2-6 1-3-2-b 1-4-13-a 3-2-1-c 3-2-1-d

Algumas regras administrativas permitem que as competições estipulem em seus regulamentos, que atitudes tomar. Essas regras são:

3-1-3 3-2-1 3-3-2 3-3-3-c 3-3-3-d

Outras regras administrativas não podem ser alteradas. A referee deve fazer um relatório para a autoridade apropriada se essas regras não forem cumpridas:

1-4-11-d 1-4-11-e 1-4-11-g 1-4-12 3-2-1-d 3-2-1-e 11-1-1
11-2-1 11-2-2

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

Interpretações e aplicações das regras

Uma interpretação de regra de futebol americano, também conhecida como Arbitragem Referência (A.R.) é uma decisão oficial de um determinado conjunto de fatos. Ela serve para ilustrar o espírito e a aplicação da regra.

As responsabilidades e mecânicas de arbitragem estão especificadas na edição atual do Manual de Arbitragem de Futebol Americano, publicado pela IAFOA. [Seu capítulo 3 foi atualizado e está reproduzido aqui como Aplicações de Regras para enfatizar os padrões de arbitragem, que devem ser considerados parte dessas regras.](#)

O Código de Futebol Americano que aparece nesse Livro de Regras e Interpretações deve ser estudado cuidadosamente para que as condutas e práticas aceitas sejam entendidas por todas as pessoas envolvidas com o futebol americano.

Todas as arbitragens válidas que foram alteradas significativamente estão sombreadas para facilitar a referência.

REGRA 1 – O Jogo, Campo, Jogadoras e Equipamento

Federações nacionais podem adaptar a Regra 1 para atender à necessidades e circunstâncias locais, contanto que as adaptações não diminuam a segurança das jogadoras ou demais participantes. Adaptações devem ser aprovadas pelo Comitê de Regras da ANAFAB.

SEÇÃO 1. Provisões Gerais

O Jogo

ARTIGO 1.

- a. O jogo deve ser jogado entre dois times de não mais que 11 jogadoras 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 jogadoras, mas uma falta por formação ilegal ocorre se os seguintes requisitos não forem cumpridos:
 1. Pelo menos quatro jogadoras do Time A de cada lado da chutadora quando acontecer um free kick (Regra 6-1-2-c-3).
 2. No momento do snap, pelo menos cinco jogadoras numeradas entre 50 e 79 na linha de scrimmage do ataque, e não mais do que quatro jogadoras no backfield (Regras 2-21-2, 2-27-4 e 7-1-4-a) (*Exceção:* Regra 7-1-4-a-5) (A. R. 7-1-4-IV-VI).

Linhas de Gol

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

Time Vencedor e Placar Final

ARTIGO 3.

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

Árbitras de Futebol Americano

ARTIGO 4. O jogo deve ser jogado sob a supervisão das árbitras de futebol americano, conforme especificado na Regra 11.

Capitãs de Times

ARTIGO 5. Cada time deve indicar à referee não mais do que quatro jogadoras como capitãs em campo. Uma jogadora de cada vez deve falar por seu time sempre que for lidar com a arbitragem.

Pessoas Sujeitas às Regras

ARTIGO 6.

- a. Todas as pessoas sujeitas às regras são regidas pelas decisões da arbitragem.
- b. Essas pessoas sujeitas às regras são: todas na área de time, jogadoras, substitutas, jogadoras substituídas, técnicas, treinadoras, animadores de torcida uniformizados, banda, mascotes, narradoras do estádio, operadoras dos sistemas de áudio e vídeo, e qualquer pessoal afiliado aos times.

Entidades Sujeitas às Regras

ARTIGO 7.

- a. Essas regras se aplicam à todas as competições sancionadas pela IFAF e federações afiliadas à IFAF. Sujeito à aprovação da IFAF, as regras podem ser alteradas por uma autoridade competitiva, quando apropriado e necessário for para ajustar:
 - 1. Faixa etária de participantes.
 - 2. Gênero de participantes.
- b. Organizações oficiais afiliadas à IFAF devem usar o atual Manual de Mecânica de Arbitragem publicado sob a jurisdição da IAFOA.
- c. Times e/ou Competições e/ou Federações nacionais afiliadas à IFAF que não estiverem de acordo com as regras de jogo da IFAF, serão sujeitos à sanções.

SEÇÃO 2. O Campo

Dimensões

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

- a. Quando o tamanho do estádio não for suficiente para um campo padrão, o gerenciamento do jogo pode usar uma *jarda IFAF* como unidade de medida.
 - 1. Uma jarda IFAF normalmente tem 36 polegadas (91.44cm), mas pode ser encurtada até um mínimo de 34.12 polegadas (86.67cm) apenas se for necessário para marcar um campo de 100 jardas mais duas end zones de 10 jardas cada, dentro da superfície de jogo.
 - 2. Se o comprimento do campo for reduzido ao fator de uma jarda IFAF, todas as outras dimensões do campo e marcações descritas nessas regras devem ser reduzidas proporcionalmente (**Exceção:** O comprimento das linhas curtas e a largura das linhas). O comprimento da corrente de jardas (Regra 1-2-7) também deve ser reduzido para ficar de acordo com as marcações no campo.
- b. Todas as linhas do campo devem ser feitas com quatro polegadas (10 cm) (**Exceções:** Linhas laterais e de fundo podem ser mais largas do que quatro polegadas (10 cm), linhas de gol podem ter quatro ou oito polegadas (10, ou 20 cm) de largura, e Regra 1-2-1-h).
- c. Linhas curtas com 24 polegadas (61 cm) de comprimento, marcando cada jarda, a quatro polegadas (10 cm) pra dentro das linhas laterais e nas hash marks, são obrigatórias; e todas as linhas de jarda devem estar a quatro polegadas (10 cm) das linhas laterais (Regra 2-12-6).

- d. Uma área branca sólida entre as linhas laterais e as linhas das técnicas é obrigatória.
- e. Marcadores decorativos brancos ou contrastantes (ex. nomes de time) são permitidos nas end zones, mas não devem estar a menos de quatro pés (1,22 m) de qualquer linha.
- f. Cores contrastantes nas end zones podem tocar qualquer linha.
- g. Apenas esses marcadores decorativos em cores contrastantes – logo da competição, nome e logo do time – são permitidos entre as laterais e as linhas de gol sob as seguintes condições (Ver Apêndice D):
 - 1. A totalidade das linhas de jardas, linhas de gol e laterais deve estar completamente visíveis. Nenhum pedaço dessas linhas deve estar encoberto pelos marcadores decorativos.
 - 2. Nenhum marcador decorativo deve tocar ou englobar as hash marks, extensões de linhas de jardas ou números.
 - 3. São permitidos apenas um único marcador decorativo centralizado na linha do meio de campo e, no máximo, quatro marcadores menores nas áreas laterais.
- h. Linhas de gol podem ser de uma cor contrastante às linhas brancas.
- i. Propaganda é permitida no campo, contanto que cumpram com as exigências das Regras 1-2-1-e, 1-2-1-f e 1-2-1-g.
- j. Números de jardas brancos, no campo, de até seis pés (1,83 m) de altura e quatro pés (1,22 m) de largura, com o topo dos números a nove jardas (8,23 m) das linhas laterais, são recomendados.
- k. Setas direcionais brancas, ao lado dos números de campo (exceto no meio do campo) indicando a direção da linha de gol mais próxima são recomendadas. A seta é um triângulo com base de 18 polegadas (46 cm) e dois lados de 36 polegadas (91 cm) cada.
- l. As duas hash marks distam 60 pés (18,29 m) das linhas laterais. Hash marks e linhas curtas de jarda devem ter 24 polegadas (61 cm) de comprimento.
- m. Marcas de nove jardas, com 12 polegadas (30 cm) de comprimento, a cada 10 jardas, devem ser colocadas a nove jardas (8,23 m) das linhas laterais. Elas não são necessárias se o campo estiver numerado de acordo com a Regra 1-2-1-j.
- n. Em um estádio coberto, o teto não deve estar a menos do que 90 pés (27,43 m) acima do campo.
- o. Se a partida for jogada num estádio com teto retrátil, a organização da partida deve decidir, 90 minutos antes do kickoff, se o jogo terá o teto aberto ou fechado. O teto deve estar fechado se (de 90 minutos antes, até o fim do jogo) houver precipitação ou raios nas proximidades do estádio, a temperatura cair abaixo de 4°C, ou ventos de mais de 64 km/h. Uma vez fechado, o teto não poderá ser reaberto durante o jogo.
- p. O campo de jogo deve ter 100, 90 ou 80 jardas. As duas end zones devem ter 10, 9 ou 8 jardas. A medida de uma end zone deve ser igual à da outra. Desta forma, o menor campo possível de jogo é de 96 jardas, e o maior, 120 jardas totais.

Marcação das Áreas Delimitadoras

ARTIGO 2. As medições devem ser feitas a partir das partes internas das marcações delimitadoras. A largura total de cada linha de gol deve estar dentro das end zones.

Linhas Limitadoras

ARTIGO 3.

- a. Linhas limitadoras devem ser marcadas com linhas de 12 polegadas (30 cm) em intervalos de 24 polegadas (61 cm), 18 pés (5,48 m) para fora das linhas laterais e de fundo, exceto em estádios onde a superfície total de campo não permita. Nesses estádios, as linhas limitadoras devem estar o mais pra fora possível e não devem estar a menos de seis pés (1,83 m) para fora das linhas laterais e de fundo. Linhas limitadoras devem ter quatro polegadas (10 cm) de largura e podem ser amarelas.
- b. Ninguém fora das áreas de time deve estar dentro das linhas limitadoras. A equipe de organização do jogo tem a responsabilidade e a autoridade para aplicação dessa regra. (**Exceção:** câmeras de mão, sob supervisão de uma equipe de televisão autorizada, podem estar entre as linhas limitadoras por um breve tempo depois da bola morta e do relógio do jogo parado. Essa exceção não permite câmeras no campo de jogo ou nas end zones.)
- c. Linhas limitadoras também deverão ser marcadas a seis pés (1,83 m) da área de time, circulando as laterais e atrás da área de time, se o estádio permitir.
- d. A zona de segurança é uma área de dezoito pés (5,48 m) em volta da superfície de jogo (campo de jogo mais end zones), excluindo áreas delimitadas por uma cerca de segurança. Essa área se aplica mesmo que as linhas limitadoras estejam desenhadas mais perto da superfície de jogo.
- e. Com exceção do descrito na letra b acima e a exceção da cinegrafista de time (Regra 1-4-11-c-Exceção 5), Nenhuma espectadora, fotógrafa, cinegrafista ou outro pessoal de imprensa pode ficar dentro da zona de segurança durante o jogo. Exceção:
 1. Durante a cerimônia do cara-ou-coroa e dos períodos entre tempos.
 2. Operadoras de câmera de televisão enquanto a bola está morta e o relógio do jogo está parado (Regra 1-2-3-b-Exceção).
 3. Cinegrafistas de time (Regra 1-4-11-c-Exceção 5).
 4. Pessoal de mídias e outro pessoal autorizado a transitar objetivamente pela zona de segurança quando for seguro fazê-lo.
- f. Nenhum objeto (ex. móveis, equipamento) pode ser colocado no chão dentro da zona de segurança em qualquer momento durante o jogo, exceto nos períodos entre tempos (**Exceção:** Regras 1-2-5, 1-2-6, 1-2-7, 1-2-8-e).
- g. Qualquer pessoa com permissão de estar na zona de segurança (ex. técnicas, substitutas, pessoal de time, assistentes de arbitragem) deve estar o tempo todo de pé durante o jogo. Pessoas com dificuldade de locomoção não podem ficar na zona de segurança. Dificuldade de locomoção é qualquer coisa que impeçam que a pessoa se movimente rapidamente pra sair do caminho, caso uma participante se aproxime. (Pessoas sentadas, agachadas, ajoelhadas ou deitadas no chão, ou que precisem de auxílio pra andar, podem não ser capazes de sairem do caminho de uma jogadora se aproximando rapidamente).

Área de Time e Coaching Box

ARTIGO 4.

- a. Em cada lado do campo, atrás de uma linha sólida 12 pés (3,66 m) pra fora das laterais, e entre as linhas de jarda-20, deve ser marcada uma área de time para uso exclusivo das

substitutas, treinadoras e outras pessoas afiliadas ao time. A frente da coaching box deve ser marcada com uma linha sólida (coaching line), seis pés (1,83 m) atrás da linha lateral, fora do campo de jogo, entre as linhas de jarda-20. A área entre a coaching line e a linha dos 12 pés (3,66 m), entre as linhas de jarda-20, deve ser preenchida por linhas diagonais brancas ou ser marcada de forma distinta, para uso das técnicas (Regra 9-2-5). Uma marca de quatro por quatro polegadas (10 por 10 cm) é obrigatória em cada linha de cinco jardas estendida, entre as linhas de gol, como uma extensão da coaching line, como pontos de referência para a posição ideal da corrente e do indicador de downs (6 pés atrás das laterais).

- b. A área de time é limitada a membros do time uniformizados (Ver Apêndice D) e a, no máximo, 25 outras pessoas diretamente envolvidas com o jogo. Todas dentro da área de time estão sujeitas às regras e são regidas pelas decisões da arbitragem (Regra 1-1-6). As 25 pessoas não uniformizadas devem usar credenciais especiais de área de time. Nenhuma outra credencial é válida para a área de time. Equipe médica é extra além do limite das 25 credenciais e deve ter uma credencial distinta.
- c. Técnicas são autorizadas dentro da coaching box (ver Apêndice D), que é a área delimitada pela linha dos 12 pés (3,66 m), coaching line e as linhas de jarda-20.
- d. Nenhum pessoal de imprensa, incluindo jornalistas, pessoal de rádio e televisão ou seus equipamentos, deve estar dentro da área de time ou coaching box; e nenhum pessoal de imprensa pode se comunicar, de qualquer forma, 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 à outra do campo, nas duas laterais.
- e. A organização do jogo deve retirar as pessoas não autorizadas pela regra.
- f. Redes de treino de chute não são permitidas fora da área de time (**Exceção:** Em estádios onde a área total de campo é limitada em tamanho, redes, chutadoras e holders são permitidas fora da área de time e [da zona de segurança](#)) (Regra 9-2-1-b-1).

Gols

ARTIGO 5.

- a. Cada gol deve ter duas traves verticais brancas ou amarelas se estendendo a, pelo menos, 30 pés (9,14 m) acima do solo com uma trave horizontal branca ou amarela unindo as duas, cujo topo deve estar a 10 pés (3,05 m) do solo. As partes internas das traves verticais devem estar no mesmo plano vertical da parte interna da linha de fundo. Cada gol está fora de campo (Ver Apêndice D). (AR 1-2-5-I)
- b. Acima da trave horizontal, as traves verticais devem ser brancas ou amarelas, e suas partes internas devem estar a 18 pés e 6 polegadas (5,64 m) de distância uma da outra.
- c. As traves não devem ter qualquer material decorativo (**Exceção:** Fitas laranjas ou vermelhas com medidas de 4 por 42 polegadas [10 por 106 cm], para indicar a direção do vento, são permitidas no topo das traves verticais).
- d. A altura da trave horizontal deve ser medida do topo de cada ponta da trave até o solo diretamente abaixo.

- e. Os postes dos gols devem ser acolchoados com material flexível do solo até uma altura de, pelo menos, seis pés (1,83 m) (Exceção: Isso deixa de ser uma exigência se o poste do gol estiver a mais de (3,6m) além da linha de fundo, ou se houver uma barreira não perigosa entre a linha de fundo e o poste do gol que impeça jogadoras de atropelarem o poste do gol). É proibida propaganda nos gols. Uma logo de fabricante, marca ou propaganda é permitida no acolchoamento do gol. Logos de time ou competição são permitidos. Todo o acolchoamento está fora de campo.
- f. O seguinte procedimento deve ser adotado caso esteja faltando ou tenha sido retirado um ou ambos os gols, e eles não estejam disponíveis para um try ou tentativa de field goal:
 - 1. Se houver disponível um gol portátil, ele deve ser erguido em posição, ao pedido do Time A.
 - 2. Se não houver um gol portátil e apenas um gol estiver em posição:
 - (a) Em todas as descidas de scrimmage, o Time B deve defender a end zone onde o gol está posicionado.
 - (b) Em todas as descidas de free kick, o Time A deve defender a end zone onde o gol está posicionado.
 - (c) Depois de troca de posse de times, os times trocarão de campo, se necessário, para que o Time B defenda a end zone onde o gol está posicionado.
 - (d) Não haverá troca de campo ao fim do primeiro e terceiro períodos (apenas o timeout de um minuto). Capitãs não terão a opção de qual end zone defenderão no início de cada tempo ou início de um período extra.
 - (e) Outra opção, no caso de um gol estar (ou se tornar) inutilizável ou faltando, o jogo pode continuar sem uso dos gols, se ambas as técnicas concordarem. Nessas circunstâncias, nenhum field goal será mais pontuado. Uma vez concordada e verbalizada a decisão das técnicas de continuar a partida sem gols, essa decisão é irrevogável.
 - (f) Se não houver nenhum gol disponível, o jogo pode ser iniciado se ambas as técnicas concordarem. Nessas circunstâncias, nenhum field goal será pontuado. Se uma ou ambas as técnicas não desejarem jogar, a partida será abandonada. Uma vez concordada e verbalizada a decisão das técnicas de iniciar/continuar a partida, essa decisão é irrevogável.
 - 3. Se um dos gols não existir ou for (ou se tornar) inutilizável, o jogo pode acontecer (ou continuar) sem o uso do outro gol, se ambas as técnicas concordarem. Nesse caso, nenhum field goal será marcado. Uma vez que as técnicas tomem a decisão de seguir ou não o jogo sem os gols, ela será irrevogável.
 - 4. Se não existirem gols disponíveis, a partida pode ser jogada se ambas as técnicas concordarem. Nesse caso, nenhum field goal será pontuado. Se uma ou a ambas as técnicas decidir não jogar, a partida será abandonada. Uma vez que as técnicas tomem a decisão de ter ou não o jogo sem os gols, ela será irrevogável.

Arbitragem Referência 1-2-5

- I. Durante a inspeção do campo percebe-se que os gols têm o poste uma jarda pra fora da end zone e as traves uma jarda pra dentro da end zone. O plano do gol é uma jarda dentro da end zone.
ARBITRAGEM: Legal. As traves do gol são fora de campo.

Pylons

ARTIGO 6. São obrigatórios pylons macios, flexíveis, de quatro lados, cada um de quatro por quatro polegadas (10 por 10 cm), com altura total de 18 polegadas (46 cm), que pode incluir um espaço de 2 polegadas (5 cm) entre a parte de baixo do pylon e o campo. Eles devem ser vermelhos ou laranjas. Uma logo de fabricante é permitida em cada pylon. Logos de times, de competições e nome/logo do patrocinador da partida também são permitidos. Qualquer logo do tipo não pode ser maior do que 3 polegadas (7,6 cm) de qualquer lado. Os pylons são posicionados na parte interna das oito interseções das linhas laterais com as linhas de gol e de fundo. Os pylons que marcam as interseções entre as linhas de fundo e as extensões das hash marks devem ser posicionados três pés (91,44 m) atrás das linhas de fundo.

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

Corrente de Linha Necessária e Indicadores de Descida

ARTIGO 7. A corrente de linha necessária (corrente de jardagem) e indicador de descida oficiais devem ser operados a, aproximadamente, seis pés (1,83 m) atrás das laterais, exceto em estádios onde a área total de campo não permitir. Eles devem ser operados na lateral oposta à cabine de imprensa.

- a. A corrente de jardagem deve unir dois bastões, de pelo menos cinco pés (1,52 m) de altura. As partes internas dos bastões devem estar a exatamente 10 jardas (9,14 m) de distância quando a corrente estiver completamente esticada. A corrente deve ser feita de material não elástico, e que não quebre com o uso normal.
- b. O indicador de descida deve ser montado em um bastão de pelo menos cinco pés (1,52 m) de altura, operado aproximadamente seis pés (1,83 m) além da linha lateral oposta à cabine de imprensa.
- c. Outros indicadores de linha necessária e de descida, extras e não oficiais, operados a seis pés (1,83 m) além da lateral oposta são recomendados.
- d. Marcadores de linha necessária não oficiais, vermelhos ou laranjas, não derrapantes, posicionados fora das laterais, em ambos os lados, são recomendados. Os marcadores

devem ser retangulares de 10 por 32 polegadas (25 por 81 cm), com algum peso. Um triângulo com altura de cinco polegadas (12 cm) é preso aos retângulos na ponta virada para lateral.

- e. Todos os bastões dos indicadores de linha necessária e descida devem ter pontas cegas.
- f. Propaganda é proibida nos indicadores de descida e linha necessária. Uma logo ou marca de fabricante, institucional ou da competição é permitida em cada indicador.

Marcadores ou Obstruções

ARTIGO 8.

- a. Todos os marcadores e obstruções dentro do recinto do jogo devem ser posicionados ou montados de maneira a evitar qualquer possibilidade de ferir jogadoras. Isso inclui qualquer coisa perigosa para qualquer pessoa nas linhas limitadoras.
- b. Após a inspeção pré-jogo do recinto de jogo pela arbitragem, a referee deve mandar remover qualquer obstrução ou marcadores perigosos localizados dentro das linhas limitadoras.
- c. Referee deve reportar à equipe de organização da partida qualquer marcador ou obstrução dentro da superfície do campo, mas fora das linhas limitadoras que oferecerem qualquer perigo. A determinação final e ações corretivas devem ser responsabilidade do controle de jogo.
- d. Após a arbitragem ter completado a inspeção pré-jogo do recinto da partida, é responsabilidade da equipe de organização da partida assegurar que o recinto permaneça seguro por todo o jogo.
- e. Marcadores de linhas de jardas devem ser posicionados a pelo menos 12 pés (3,66m) pra fora da lateral, e devem ser desmontáveis e construídos de tal forma que evite qualquer possível lesão às jogadoras. Marcadores de linha de jardas na linha de gol devem ser posicionados a pelo menos 18 pés (5,5m) pra fora da lateral. Marcadores que não estiverem de acordo com esse padrão devem ser removidos. Propaganda nos marcadores de linhas de jardas é permitida.

Superfície do Campo

ARTIGO 9.

- a. Nenhum material ou aparelho deve ser usado para melhorar ou piorar a superfície de jogo ou outras condições, dando a uma jogadora ou time uma vantagem (*Exceções:* Regras 2-16-4-b; c).

PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior [S19: APS].

- b. Referee deve pedir qualquer melhora no campo necessária para uma administração apropriada e segura do jogo.

SEÇÃO 3. A Bola

Especificações

ARTIGO 1. A bola deve cumprir as seguintes especificações:

- a. Nova ou seminova. (Uma bola seminova 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 ou couro sintético rugoso sem dobras que não as costuras.
- c. Um costura principal de oito laçadas igualmente espaçadas.
- d. Cor natural marrom.
- e. Em conformidade com o tamanho e dimensão máximo e mínimo indicados no diagrama.
(Exceção: A autoridade competitiva pode autorizar o uso de uma bola menor para competições envolvendo mulheres ou jogadoras mais novos).

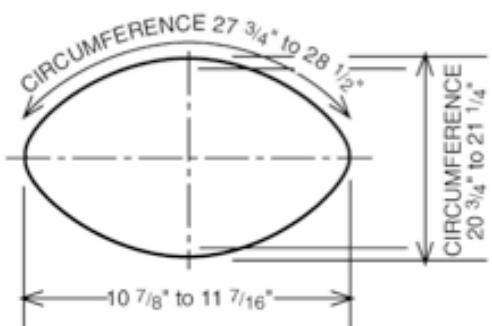


Diagrama mostrando o eixo longitudinal de uma bola padrão. Dimensão máxima e mínima são usadas. Este diagrama está impresso para garantir uniformidade na fabricação.

- f. Infladas à pressão entre 12-½ e 13-½ psi (libras por polegada quadrada).
- g. Peso de 14 a 15 onças (397 a 425 gramas).
- h. A bola não pode ser alterada. Isso inclui qualquer substância de secagem ou de aquecimento da bola. Aparelhos de secagem mecânica e aquecimento da bola não são permitidos próximos às laterais ou nas áreas de time.

Administração e Aplicação

ARTIGO 2.

- a. A arbitragem da partida deve testar e é a única a julgar não menos do que três e não mais do que seis bolas oferecidas para o jogo antes e durante o a partida. A arbitragem da partida deve aprovar bolas adicionais se necessário pelas condições.
- b. A administração da partida deve disponibilizar uma bomba e um medidor de pressão.
- c. A menos que fornecidas pela autoridade competitiva, o time da casa deve fornecer um mínimo de três bolas legais e deve avisar ao time adversário qual bola será usada. O time adversário pode fornecer uma ou mais bolas legais além das fornecidas pelo time da casa, se assim desejarem.
- d. Durante todo o jogo, ambos os times devem usar apenas bolas que cumpram as especificações exigidas e tenham sido medidas e testadas de acordo com a regra.

- e. Todas as bolas a serem usadas devem ser entregues à referee para teste 60 minutos antes do início da partida. Uma vez que os times tenham entregado as bolas de jogo à referee, elas permanecem sob supervisão geral da arbitragem durante todo o jogo.
1. A prioridade da referee deve ser ter três bolas legais. Se a autoridade da competição ou o time da casa não fornecerem pelo menos três bolas legais, a referee deve informar o time visitante e oferecer a eles a oportunidade de fornecer bolas legais. Se menos do que três bolas legais forem fornecidas, o jogo deve seguir com apenas as bolas legais sendo usadas. Se não houver bolas legais, a referee deve escolher até três bolas que, em seu julgamento, são as melhores disponíveis.
 2. Quando mais do que três bolas legais forem apresentadas, a referee deve selecionar as bolas em melhores condições para serem apresentadas por ambos os times.
- f. Quando uma bola se torna morta numa zona lateral, estiver fora de condições de jogo, estiver sujeita à medição numa zona lateral ou estiver inacessível, ela deve ser substituída por uma gandula (AR 1-3-2-I).
- g. Referee, center judge ou umpire devem determinar a legalidade de cada bola antes de colocá-la em jogo.
- h. O seguinte procedimento deve ser adotado para medição de uma bola:
1. Todas as medições devem ser feitas após a bola legalmente inflada.
 2. A circunferência longa deve ser medida em volta das pontas da bola, mas não sobre o laço.
 3. O diâmetro longo deve ser medido com um compasso de espessura de uma ponta à outra, mas não da depressão da ponta.
 4. A circunferência curta deve ser medida em volta da bola, sobre a válvula e sobre o laço, mas não sobre o laço transversal.

Arbitragem Referência 1-3-2

- I. Em quarta descida, a chutadora A1 entra em campo com uma bola de jogo aprovada e pede à referee para substituir a bola usada durante a descida anterior. **ARBITRAGEM:** Não é permitida substituição da bola. [Citado por 1-3-2-f]

Marcar Bolas

ARTIGO 3. Marcar uma bola indicando a preferência de qualquer jogadora ou situação é conduta antidesportiva.

NOTA: Se pessoa(s) sujeita(s) às regras que marcaram a bola e não puderem ser identificadas imediatamente, aplicar a falta na jogadora que ganharia mais vantagem (ex, chutadora ou passadora).

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

SEÇÃO 4. Jogadoras e Equipamento de Jogo

Numeração Recomendada

ARTIGO 1. É extremamente recomendável que jogadoras de ataque sejam numeradas de acordo com o seguinte diagrama, que mostra uma de muitas formações de ataque:



Numeração de Jogadoras

ARTIGO 2.

- Todas as jogadoras devem ser numeradas de 0 a 99. Qualquer número precedido pelo dígito zero, tal como 09, 07 ou 00 é ilegal.
- Não pode haver números repetidos no mesmo time.
- Marcas nas proximidades dos números são proibidas.

PENALIDADE [a, c] – Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior [S23:IPN].

- Quando uma jogadora entrar em campo depois de ter mudado o número de sua camisa ou com um número diferente da listagem do dia do jogo, ela deve se reportar à referee. A arbitragem deve informar a técnica adversária e a referee anuncia a mudança. Uma jogadora que entrar em campo sem se reportar à referee depois de ter mudado o número da sua camisa ou com um número diferente da listagem do dia do jogo, comete uma falta por conduta antidesportiva. (AR 1-4-2-I)

PENALIDADE – [d] Falta em bola viva. 15 jardas do ponto anterior [S27: UNS]. Infratoras ostensivas devem ser desclassificadas [S47:DQ].

Arbitragem Referência 1-4-2

- A jogadora do Time A que começou o jogo usando a camisa número 77 entra no jogo usando o número 88. **ARBITRAGEM:** A jogadora deve reportar à referee que então, sem parar o relógio do jogo ou da jogada, anuncia a mudança (usando seu microfone, se disponível), e a árbitra da lateral correspondente informa a técnica adversária. Se A88 não reportar, isso é falta por conduta antidesportiva. [Citado por 1-4-2-d]

Equipamento Obrigatório

ARTIGO 3. Todas as jogadoras devem usar os seguintes equipamentos obrigatórios:

- Capacete.
- Proteções de quadril.
- Camisa.
- Protetores de joelho.
- Protetor bucal.
- Calças.
- Protetores de ombros.
- Meias.
- Protetores de coxa.

Especificações: Equipamento Obrigatório

ARTIGO 4.

a. *Capacetes.*

1. O capacete deve ser montado com uma máscara e uma presilha de queixo de quatro ou seis pontos de segurança, cujos devem estar presos sempre que a bola estiver em jogo.

2. Jogadoras de um time devem usar capacetes da mesma cor e design.

b. *Protetores de quadril.* Protetores de quadril devem incluir um protetor de cóccix.

c. *Camisas.* Ver regra 1-4-5.

d. Protetores de joelho. Protetores de joelho devem ser de pelo menos 1/2 polegada (1 cm) de espessura e devem ser cobertos pelas calças. Mais além, as calças e protetores de joelho devem cobrir os joelhos. Nenhum equipamento de proteção pode ser usado fora das calças. (Ver Apêndice E)

e. *Protetor bucal.* O protetor bucal deve ser um equipamento intra-oral de cor rapidamente visível. Não deve ser branco ou transparente. Deve cobrir todos os dentes superiores mas é recomendável que cubra os dentes inferiores também. É recomendável que os protetores bucais sejam propriamente moldados.

f. *Calças.* Jogadoras de um time devem usar calças da mesma cor e design.

g. *Protetor de ombros.* Não há especificações para protetores de ombros. (Ver Apêndice E)

h. *Meias.* Jogadoras de um time devem usar meias ou coberturas de pernas que sejam idênticas em cor e design (*Exceções:* Joelheiras de proteção inalteradas, fitas ou bandagem para proteger ou prevenir lesões e chutadoras descalças). (AR 1-4-4-I)

i. *Protetores de coxa.* Não há especificações para protetores de coxa. (Ver Apêndice E)

Arbitragem Referência 1-4-4

I. Uma jogadora ou jogadoras de um time usa(m) calças legging que cobrem as pernas. **ARBITRAGEM:** Legal. Para as jogadoras que usarem leggin, elas devem ser da mesma cor e design.

Cor, Modelo de Camisa e Números

ARTIGO 5.

a. Design

1. A camisa deve ter mangas que cubram completamente os protetores de ombros. Ela não deve ser modificada ou feita para rasgar. A camisa deve ser comprida e estar pra dentro da calça, ou feita do comprimento da cintura. Nenhuma outra roupa (ex. blusa térmica) pode estar visível para baixo da linha de cintura. A camisa deve cobrir todos os pads usados na ou acima da cintura. Uma segunda camisa que cumpra com a Regra 1-4-5, usada por baixo, é permitida. Coletes e/ou camisas alteradas com zippers, velcro ou outra presilha são proibidos.

2. Além do número da jogadora, a camisa pode conter apenas:

- Nome da Jogadora em alfabeto latino;
- Nome do Time em alfabeto latino;
- Logo da competição disputada;
- Listras nas mangas;

- Logo do Time, mascote da competição, memorial do jogo;
 - Material de propaganda (patrocínio) autorizado;
 - Letra C para identificar uma capitã de time;
 - Bandeira brasileira;
 - Bandeira do estado.
3. Qualquer item do parágrafo 2 não pode exceder uma área de 16 polegadas quadradas (41 cm^2) (ex. retângulo, quadrado, paralelogramo), incluindo qualquer material adicional (ex. decalque).
 4. Uma borda em volta da gola e das bainhas das mangas de até 1 polegada (2,5 cm) de largura é permitida, assim como uma listra na costura lateral de até 4 polegadas (10 cm) de largura (da base da axila até a cintura da calça).
 5. Camisas não podem ser coladas ou amarradas de qualquer forma.

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

b. Cor

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

PENALIDADE – Administrar como falta em bola morta. 15 jardas do próximo ponto após o kickoff. Se o kickoff for retornado para touchdown, a penalidade é aplicada no try ou no kickoff seguinte, à opção do time ofendido [S27: UNS]. Além disso, a arbitragem deve cobrar um timeout no início de cada período em que as camisas ilegais estiverem sendo usadas, ou falta por delay of game se os timeouts tiverem se esgotado.

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

c. Números

1. A camisa deve ter, claro e visível, algarismos arábicos permanentes, medindo pelo menos 8 polegadas (20 cm) na parte da frente e pelo menos 10 polegadas (25 cm) na parte de trás da camisa. Além disso, recomenda-se que a camisa tenha números nas laterais dos ombros de pelo menos 3 polegadas (7,6 cm) de altura. O número deve ser de

uma cor que, por si só, seja clara e distintamente contrastante com a cor da camisa, independentemente de borda em volta do número. O número deve estar centralizado. Nenhuma logo pode estar a 1 polegada dos números.

2. Times usando camisas/números fora de acordo com esta regra serão requisitados a trocar para camisas dentro das regras antes do jogo e antes do início do segundo tempo. No kickoff do início de cada tempo, se um time usar camisa em violação das condições especificadas no parágrafo 1, é falta por conduta antidesportiva.

PENALIDADE – Administrar como falta em bola morta. 15 jardas do próximo ponto após o kickoff. Se o kickoff for retornado para touchdown, a penalidade é aplicada no try ou no kickoff seguinte, à opção do time da ofendido [S27: UNS]. Além disso, a arbitragem deve cobrar um timeout no início de cada período em que as camisas ilegais estiverem sendo usadas, ou falta por delay of game se os timeouts tiverem se esgotado. (AR 1-4-5-I)

3. Todas as jogadoras de um time devem ter a mesma cor e estilo de números na frente e atrás da camisa. Cada barra individual deve ter aproximadamente 1 1/2 polegada (3,8 cm) de largura. Números em qualquer outra parte do uniforme devem ser o mesmo número dos obrigatórios da frente e de trás da camisa.

Arbitragem Referência 1-4-5

- I. O time da casa está usando camisas vermelhas com números laranjas. No julgamento da arbitragem, o número e o corpo da camisa não fazem contraste suficiente para que os números sejam rapidamente identificáveis. Referee pede que o time da casa troque as camisas para camisas legais. A técnica principal diz à referee que seu time não vai trocar de camisas. **ARBITRAGEM:** Depois da bola ser feita pronta pra jogo para o kickoff de abertura, referee cobra um timeout do time da casa por camisa ilegal. Além disso, haverá penalidade de 15 jardas do próximo ponto após o kickoff no início de cada tempo. Se o kickoff for retornado para touchdown, a penalidade é aplicada no try ou no kickoff seguinte. Para cada período que eles continuem usando a camisa ilegal, o time será cobrado um timeout depois da bola ser declarada pronta pra jogo, e antes dela ser posta em jogo na primeira jogada de cada período. Se o time não tiver timeouts restantes, a penalidade por delay of game será aplicada. [Citado por 1-4-5-Penalidade].

Equipamento Opcional

ARTIGO 6. Os seguintes itens são legais:

- a. *Toalhas e Aquecedores de Mão.*
 1. Tolhas brancas lisas não menores que 4 por 12 polegadas (10 por 30 cm) e maiores que 6 por 12 polegadas (15 por 25 cm) sem palavras, símbolos, letras ou números. Toalhas podem portar a insígnia do time e/ou um único selo normal de fabricante ou distribuidor ou marca registrada, não maiores do que 2,25 polegadas quadradas (15 cm^2) em área. Toalhas que não sejam brancas lisas não são permitidas. (AR 1-4-7-V)
 2. Aquecedores de mão usados durante clima frio.
- b. *Luvas.* Uma luva é uma cobertura justa para uma mão que contém seções separadas para cada dedo e polegar, sem qualquer material adicional que conecte quaisquer dedos e/ou polegar. ^X Não há restrição quanto às cores das luvas. ^X
- c. *Viseiras e Óculos.* Viseiras e óculos devem ser claros, transparentes, incolores, e feitos de material maleável ou rígido. Não é permitida nenhuma exceção médica. Acessórios de olhos não são claros se escurecem os olhos de uma jogadora em qualquer momento, de

qualquer ângulo ou em qualquer condição de iluminação. Acessórios espelhados são expressamente proibidos. (AR 1-4-8-II)

d. *Insígnia.*

1. Pessoas ou eventos podem ser homenageados por uma insígnia de área não maior que 16 polegadas quadradas (103 cm^2) de diâmetro no uniforme ou capacete.
2. Adesivos de time/país e institucionais são permitidos nos capacetes.
- e. *Sombra de olhos.* Qualquer sombra abaixo dos olhos de uma jogadora deve ser de cor preta sólida sem palavras, números, logos ou outros símbolos.
- f. *Informação de jogo.* Qualquer jogadora pode ter informação de jogo escrita no pulso, braço ou cinto.

Equipamento Ilegal

ARTIGO 7. Equipamento ilegal inclui os seguintes (Ver Apêndice E para maiores detalhes):

- a. Equipamento usado por uma jogadora que ofereça perigo às outras jogadoras.
- b. Fita ou qualquer bandagem que não seja usada para proteger ou prevenir uma lesão, sujeita à aprovação da umpire.
- c. Equipamento duro, abrasivo ou inflexível que não seja totalmente coberto e acolchoado, sujeito à aprovação da umpire.
- d. Travas de chuteira com extensão maior que meia polegada (1,27 cm) da base do calçado (Ver Apêndice E para especificações completas).
- e. Qualquer equipamento que possa confundir ou enganar uma adversária.
- f. Qualquer equipamento que possa garantir uma vantagem injusta para qualquer jogadora.
- g. Material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outra substância escorregadia aplicada ao equipamento ou corpo de uma jogadora, roupas ou acessórios [**Exceção:** Sombra de olhos (Regra 1-4-6-e)].
- h. Acessórios aos uniformes além das toalhas (Regra 1-4-6-a).
- i. Protetores de costelas, ombros e costas que não sejam totalmente cobertos (AR 1-4-7-II, 1-4-8-III).
- j. Bandanas visíveis usadas no campo fora da área de time (AR 1-4-7-I).
- k. Camisas que não estejam de acordo com a Regra 1-4-5.
- l. Facemasks excessivas, fora do padrão (AR 1-4-7-IV).
- m. Equipamento modificado de forma que reduza a proteção à jogadora que o usa ou qualquer outra participante.
- n. Capuzes, se estiverem pra fora dos protetores de ombros e por cima da camisa.

Arbitragem Referência 1-4-7

- I. A33 está usando uma bandana sob o capacete, com parte da bandana projetando-se debaixo da parte de trás do capacete. **ARBITRAGEM:** Equipamento Ilegal. Bandanas podem ser usadas sob o capacete desde que nenhuma parte da bandana esteja visível quando o capacete é colocado. A bandana visível é considerada um acessório do uniforme (1-4-7-h). A33 deve deixar o jogo por pelo menos uma descida, e não pode retornar até que a bandana seja removida ou completamente ocultada sob o capacete. Time A pode pedir um timeout, se tiver um disponível, para evitar que A33 perca uma descida, mas a bandana deve ser ocultada ou removida. [Citado por 1-4-7-j]

- II. No fim de uma descida, o shoulder pad de B55 ficou exposto e não está coberto pela camisa. **ARBITRAGEM:** Equipamento ilegal. Como o pad ficou exposto por conta do jogo, B55 não precisa deixar o jogo. O pad deve ser coberto pela camisa antes da próxima bola ser posta em jogo. [Citado por 1-4-7-i, 1-4-8-c]
- III. Ambos os times entram em campo antes do jogo usando camisas coloridas. O time visitante não obteve acordo por escrito do time da casa para usar uniforme que não é branco, ou se tal acordo foi feito a organização do evento não certificou que as camisas são de cores contrastantes. **ARBITRAGEM:** Depois da bola ser feita pronta pra jogo para o kickoff de abertura, referee cobra um timeout do time visitante por camisa ilegal. Além disso, haverá penalidade de 15 jardas do próximo ponto após o kickoff no início de cada tempo. Se o kickoff for retornado para touchdown, a penalidade é aplicada no try ou no kickoff seguinte. Para cada período que eles continuem usando a camisa ilegal, o time será cobrado um timeout depois da bola ser declarada pronta pra jogo, e antes dela ser posta em jogo na primeira jogada de cada período. Se o time não tiver timeouts restantes, a penalidade por delay of game será aplicada. (Regra 1-4-5-b)
- IV. Enquanto Time A está quebrando o huddle, referee percebe que A35 está usando uma facemask excessiva. **ARBITRAGEM:** A35 deve deixar o jogo por uma descida para trocar para uma facemask legal. Time A pode pedir um timeout, se tiver um disponível, para evitar que A33 perca uma descida, mas ele não pode jogar com a facemask ilegal. [Citado por 1-4-7-l]
- V. Cada membro da linha ofensiva carrega uma toalha, todas brancas, de 4" por 12", com uma pequena logo do time. A toalha da snapper tem também o símbolo de uma caveira com ossos cruzados. **ARBITRAGEM:** É legal qualquer jogadora carregar uma toalha. As toalhas são legais, com exceção da snapper. Ela deve deixar o jogo por pelo menos um down, e não pode retornar até que a toalha seja removida ou substituída por uma toalha legal. Time A pode manter a snapper em campo usando um timeout, mas ela não pode manter a toalha ilegal. (Regra 1-4-6-a e 1-4-8)

Aplicação de Equipamento Obrigatório e Ilegal

ARTIGO 8.

- a. Jogadoras usando equipamento ilegal ou que não estejam usando o equipamento obrigatório não devem ser autorizadas a jogar (**Exceção:** Regras 1-4-5-b, c).
- b. Se uma árbitra descobrir um equipamento ilegal, a jogadora deve deixar o jogo por pelo menos uma descida e não tem permissão para voltar ao jogo até que o equipamento seja corrigido. A jogadora pode permanecer no jogo sem perder uma descida, se o time usar um timeout de time mas, de qualquer jeito, ela não pode jogar com o equipamento ilegal. (AR 1-4-8-I, II, IV)
- c. Se o equipamento se tornar ilegal devido ao jogo, a jogadora não é obrigada a deixar o jogo por uma descida, mas ela não pode participar até que o equipamento seja corrigido. (AR 1-4-7-II, 1-4-8-III)
- d. Se uma árbitra avisar duas vezes a uma jogadora que ela deve sair de campo e a jogadora não acatar e sair, um timeout será cobrado do time. Cada uma das primeiras três infrações de um tempo acarretam em timeout cobrado, se estiverem disponíveis. Qualquer infração após o time usar todos os seus timeouts é falta por atraso de jogo e tem penalidade de cinco jardas. (AR 1-4-8-IV)
 1. Se um timeout estiver disponível, ele é usado. Quando não houver timeouts disponíveis, a próxima infração é falta em bola morta por atraso de jogo e penalidade no próximo ponto.
 2. Um timeout é usado, o time ofensor é indicado pela referee e então, capitã e técnica principal são notificadas pelas árbitras mais próximas a elas.
 3. Timeouts de equipamento não são limitados pela proibição de timeouts consecutivos (Regra 3-3-4) mas o minuto adicional não é dado.

Arbitragem Referência 1-4-8

- I. Após a bola estar pronta para jogo, uma árbitra identifica uma (ou mais) jogadora(s) obviamente sem o protetor bucal ou (b) com o protetor bucal pendurado na facemask. **ARBITRAGEM:** (a) A(s) jogadora(s) deve(m) deixar o jogo por pelo menos uma descida, e não podem retornar até que estejam usando o protetor bucal. As jogadoras podem permanecer no jogo usando um timeout de time, mas não podem jogar sem o equipamento obrigatório. (b) A árbitra avisa a jogadora. Se a jogadora não corrigir seu protetor depois de dois avisos, um timeout ou falta por atraso de jogo será dado a seu time. [Citado por 1-4-8-b]
- II. No final do primeiro tempo, Time B utilizou seus três timeouts. Ao fim de uma jogada a line judge percebe que B44, uma jogadora que participou da jogada anterior, está equipada com uma viseira que é tingida ou não transparente. **ARBITRAGEM:** Violação de equipamento. B44 deve deixar o jogo por pelo menos uma descida e não pode retornar se estiver usando uma viseira ilegal.
- III. Quando a bola é declarada morta depois de uma descida de scrimmage, umpire percebe que a linebacker B55 tem o pad das costas exposto na altura da cintura e que, aparentemente, ele ficou exposto durante a descida anterior. **ARBITRAGEM:** B55 não precisa deixar o jogo, mas deve cobrir o pad exposto com sua camisa antes da próxima descida.
- IV. Uma árbitra descobre uma jogadora usando equipamento ilegal ou não usando o equipamento obrigatório (que não seja um capacete que saiu durante a jogada - Regra 3-3-9). **ARBITRAGEM:** A árbitra avisa à jogadora que deve deixar o jogo. Se a jogadora responder começando a deixar o campo, a árbitra não deve parar nenhum dos relógios. Se possível, referee vai usar seu microfone para fazer um breve anúncio identificando a jogadora e seu time, e a razão pela qual ela deve deixar o campo. Esse anúncio deve ser feito da posição da referee para a próxima jogada, e não deve atrasar o início da próxima jogada. No entanto, se a jogadora não responder depois de dois avisos ou parar e não sair de campo, a árbitra deve apitar e sinalizar timeout. O time ofensor usará um timeout (ou sofrerá penalidade por atraso de jogo, se não tiver mais timeouts). [Citado por 1-4-8]

Certificação de Técnicos

ARTIGO 9. A técnica principal (head coach) ou sua representante deve, antes do jogo, certificar por escrito à umpire que todas as suas jogadoras:

- a. Foram informadas de qual equipamento é obrigatório pela regra e o que constitui equipamento ilegal.
- b. Receberam o equipamento obrigatório pela regra.
- c. Foram instruídas a usar e como usar o equipamento obrigatório durante o jogo.
- d. Foram instruídas a avisar à equipe técnica quando o equipamento se tornar ilegal por causa do jogo.

Aparelhos de Sinais Proibidos

ARTIGO 10. É proibido equipar jogadoras com qualquer aparelho eletrônico de vestir, mecânico ou outro aparelho de sinal com objetivo de comunicação com qualquer fonte ou gravação de som ou visual (**Exceções:**:

1. Aparelho auditivo prescrito medicamente, do tipo amplificador de som para jogadoras com deficiência auditiva.
2. Um aparelho para transmissão ou recepção de dados específica e somente para propósitos médicos e de segurança.)

PENALIDADE – Administrar como uma falta em bola morta. 15 jardas do próximo ponto. A jogadora é desclassificada. [S7, S27 e S47: UNS/DQ].

Equipamento de Campo Proibido

ARTIGO 11. A jurisdição sobre a presença e localização de equipamento de comunicação (câmeras, aparelhos de som, etc) dentro do recinto de jogo é da equipe de organização da partida.

- a. **Fotografias (digitais ou não), computadores e outros aparelhos eletrônicos de comunicação podem ser usados para objetivos técnicos a qualquer momento durante o jogo ou entre períodos. Eles não podem ser usados no campo de jogo ou end zones.**
 1. A organização do jogo é responsável por certificar condições idênticas de televisão, vídeo e conexão de internet na área de times e nas cabines técnicas de ambos os times.
 2. Os times são responsáveis por seus próprios computadores ou outros equipamentos técnicos.
 3. É permitido um monitor na lateral para ajudar o pessoal médico do time ou da organização da partida no diagnóstico e tratamento de participantes.
- b. Apenas comunicação de voz ou texto entre a cabine de imprensa e a área de time é permitida. O espaço e localização da cabine dos técnicos deve ser razoavelmente o mesmo para ambos os times, e devem ser localizados na área X das cabines de imprensa. Onde a cabine de imprensa for inadequada, somente comunicação de voz ou texto pode sair de uma área na arquibancada entre as linhas de jardas-20 estendidas até o topo do estádio. Nenhum outro tipo de comunicação com objetivos técnicos é permitido em qualquer outro lugar, incluindo o uso de qualquer equipamento de comunicação (ex. celulares ou rádios) para voz, texto, imagem ou qualquer outro tipo de mensagem de dentro ou fora do ambiente da partida, de ou para qualquer pessoa sujeita às regras (técnica remota). (AR 1-4-11-I)
- c. Equipamentos de comunicação ou gravação de mídia, incluindo câmeras, dispositivos de som, computadores e microfones, são proibidos no ou sobre o campo, ou na ou sobre as áreas de time (Regra 2-31-1).

Exceções:

- 1. Equipamento de câmera preso num suporte de gol atrás da barras verticais e horizontal.
- 2. Câmeras montadas em qualquer pylon.
- 3. Uma câmera, sem componente de áudio, pode ser fixada ao uniforme de qualquer árbitra com prévia aprovação da árbitra, da autoridade da competição e dos times participantes.

Nota: Câmeras usadas pela arbitragem apenas para uso no desenvolvimento da arbitragem podem ser usadas por qualquer árbitra sem exigência de permissão da autoridade da competição ou dos times participantes.

- 4. Uma câmera, sem componente de áudio, pode ser fixada a cabos que se estendem por sobre as áreas de times e campo de jogo, incluindo as end zones.
- 5. Uma cinegrafista do time pode estar dentro da área desse time como uma das 25 pessoas credenciadas. Esse vídeo não pode ser utilizado durante qualquer transmissão ao vivo do jogo.
- d. Drones (veículo aereo não tripulado) são proibidos para qualquer propósito, inclusive gravar o jogo, durante o período de jurisdição da arbitragem (Regra 11), ou em outro momento no qual houver membros de time dentro da área de jogo.

1. Nenhum drone pode ser voado dentro da área demarcada pelo estádio, arquibancadas, cercas ou outras estruturas. Quando não houver estádio ou arquibancadas, nenhum drone pode ser voado a 150 metros de qualquer área ocupada por participantes ou espectadoras.
2. Se um drone violar esse espaço ou oferecer perigo a participantes e espectadoras, referee deve interromper a partida até que o drone seja removido do espaço.
- e. Microfones presos em técnicas durante o jogo para transmissões ou gravações da mídia são proibidos. Pessoal de time não pode ser entrevistado desde o começo do primeiro período até referee declarar o fim do jogo.
- f. Ninguém na área de time ou coaching box pode fazer uso de qualquer amplificação de som para comunicação.
- g. Qualquer tentativa de gravar, tanto por som ou vídeo, quaisquer sinais usados por times adversários, seja jogadora, técnica ou outro pessoal de time, é proibida.

Arbitragem Referência 1-4-11

- I. A técnica principal do time da casa não consegue comparecer ao jogo pessoalmente e quer monitorar a transmissão da TV e (a) chamar jogadas por celular para a coordenadora de ataque e (b) usar um aplicativo virtual (Zoom, Teams, etc) para se comunicar com o time no vestiário. **ARBITRAGEM:** Regra 1-4-11-b é específica e permite apenas comunicação de voz entre a cabine de imprensa e a área de time, portanto, em (a) a técnica não pode ligar pra cabine de imprensa ou lateral para qualquer questão técnica do time. No entanto, a Regra 1-4-11-a permite o uso da tecnologia por técnicas, isso se aplica somente para técnicos dentro do ambiente de jogo (Regra 2-27-16-a). Consequentemente, em (b), qualquer sessão virtual com o time não é permitida. Essa proibição começa 60 minutos antes do horário do kickoff, quando a arbitragem assume jurisdição da partida, e inclui o tempo entre períodos até o fim do jogo, quando referee declarar o placar final.

Fones das Técnicas, Headset e Aparelhos de Comunicação

ARTIGO 12. Os fones das técnicas e aparelhos de comunicação não estão sujeitos às regras de penalidade antes ou durante o jogo.

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

Comunicação de Referee

ARTIGO 13.

- a. É extremamente recomendado um microfone para referee, para ser utilizado em todos os anúncios do jogo. É enfaticamente recomendado que seja do tipo de lapela. O microfone deve ser controlado pela referee. Ele não pode ser aberto em outros momentos.
- b. Um sistema de comunicação sem fio aberto apenas para a equipe de arbitragem, árbitra de vídeo e observadora da arbitragem é permitido.
- c. Nenhuma pessoa sujeita às regras pode ouvir a comunicação entre a arbitragem antes, durante ou após a partida.

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

Acessibilidade

ARTIGO 14.

- a. Pensando em acessibilidade, federações nacionais podem aprovar, num sistema caso a caso, pedidos para:
 1. permitir que um participante use próteses durante jogos.
 2. permitir um ajuste razoável de campo, uniforme e equipamento para uma participante com deficiência.
 3. permitir uma pessoa a participar da competição de acordo com o gênero com o qual se identifica.
- b. Para ser aprovado, o pedido deve demonstrar através de uma avaliação de risco que:
 1. não coloca em risco indevido a participante.
 2. não coloca em risco adicional outras participantes
 3. não dá vantagem competitiva injusta à participante ou ao time
- c. Aprovações devem ser notificadas a possíveis times adversários e arbitragens. Em caso de pessoas que pretendam participar de competições internacionais, aprovações devem ser notificadas à IFAF.

Uso de Tabaco, Álcool e Outras Substâncias Entorpecentes

ARTIGO 14. Jogadoras, membros da equipe ou pessoal de jogo (ex. técnicas, administradoras e árbitras) são proibidas de usar produtos de tabaco ou outras substâncias entorpecentes do momento em que a arbitragem assume sua jurisdição até referee declarar o fim do jogo.

PENALIDADE – Desclassificação. Falta em bola morta. 15 jardas do próximo ponto [S47].

REGRA 2 – Definições

SEÇÃO 1. Arbitragens Referências e Sinais da Arbitragem

ARTIGO 1.

- a. Uma Arbitragem Referência (AR) é uma decisão oficial sobre certa descrição de fatos. Serve para ilustrar o espírito e aplicação das regras.
- b. Sinal da arbitragem [S] refere-se aos Sinais de Arbitragem de Futebol Americano de 1 a 47.

SEÇÃO 2. A Bola: Viva, Morta, Solta, Pronta Para Jogo

Bola Viva

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

Bola Morta

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

Bola Solta

ARTIGO 3.

- a. Uma bola solta é uma bola viva que não está em posse de uma jogadora durante:
 1. Uma jogada de corrida.
 2. Um chute de scrimmage ou free kick antes da posse ser obtida ou recuperada, ou a bola estar morta pela regra.
 3. O intervalo após um passe para frente legal ser tocado e antes de se tornar completo, incompleto ou interceptado. Esse intervalo é durante uma jogada de passe para frente, e qualquer jogadora elegível a tocar a bola pode batê-la em qualquer direção.
- b. Todas as jogadoras são elegíveis para tocar, receber ou recuperar um fumble (*Exceções:* Regras 7-2-2-a-2-Exc2 e 8-3-2-d-5) ou um passe para trás.
- c. Elegibilidade para tocar um chute é governada pelas regras de chute (Regra 6)
- d. Elegibilidade para tocar um passe pra frente é governada pelas regras de passe (Regra 7)

Quando a Bola Está Pronta Para Jogo

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

- a. Com o relógio de jogada de 40 segundos rodando, uma árbitra posiciona a bola numa hash mark ou entre as hash marks e está em posição de arbitrar.
- b. Com o relógio de jogada preparado para 25 segundos, ou em 40 segundos seguindo uma lesão ou perda de capacete de uma jogadora de defesa, referee soa seu apito e sinaliza o início do relógio de jogo [S2] ou sinaliza que a bola está pronta para jogo [S1]. (AR 4-1-4-I; II)

SEÇÃO 3. Bloqueio

Bloqueio

ARTIGO 1.

- a. Bloquear é obstruir uma adversária fazendo contato intencional com ela com qualquer parte do corpo da bloqueadora.
- b. Empurrar é bloquear uma adversária com mão abertas.
- c. Contato contínuo é um bloqueio no qual o contato com uma adversária é mantido por mais de um segundo.

Abaixo da Cintura

ARTIGO 2.

- a. Bloqueio abaixo da cintura é aquele cuja força do contato inicial seja abaixo da cintura de uma adversária que tenha um ou ambos os pés no chão. Quando em dúvida, o contato foi abaixo da cintura (Regra 9-1-6).
- b. Uma bloqueadora que faz contato acima da cintura e escorrega para baixo da cintura, não bloqueou abaixo da cintura. Se a bloqueadora fizer contato inicial com as mãos da adversária na cintura ou acima dela, isso é um bloqueio legal “acima da cintura” (Regra 9-1-6).

Chop Block

ARTIGO 3. Um chop block é uma combinação de bloqueio alto-baixo ou baixo-alto feito por quaisquer duas jogadoras contra uma adversária (que não a carregadora da bola) em qualquer parte do campo, com ou sem atraso entre os bloqueios; o componente “baixo” do bloqueio é nas coxas da adversária ou abaixo delas (AR 9-1-10-I-IV). Não é falta se a adversária da bloqueadora inicia o contato (AR 9-1-10-V).

Bloqueio nas Costas

ARTIGO 4.

- a. Um bloqueio nas costas é um contato contra uma adversária que ocorre quando a força do contato inicial é por trás e acima da cintura. Quando em dúvida, o contato é na ou abaixo da cintura (ver Clipping, Regra 2-5) (Regra 9-3-5) (AR 9-3-3-I, V-VII, IX e AR 10-2-2-XII, XVII).
- b. A posição da cabeça ou pés da bloqueadora não indica necessariamente o ponto do contato inicial.

Moldura do Corpo

ARTIGO 5. A moldura do corpo de uma jogadora vai dos ombros para baixo, mas não nas costas [Regra 9-3-3-a-1-b Exceção].

Zona de Bloqueio Livre

ARTIGO 6.

- a. A zona de bloqueio livre é um retângulo centrado na snapper, estendido cinco jardas lateralmente e três jardas longitudinalmente em cada direção. (Ver Apêndice D.)
- b. A zona de bloqueio livre desintegra-se quando a bola deixa esta zona.

Bloqueio Cego (Blind-side Block)

ARTIGO 7. Um bloqueio cego é um bloqueio de campo aberto contra uma adversária que seja iniciado de fora do campo de visão da bloqueada, ou de tal maneira que a adversária não consiga razoavelmente se defender do bloqueio.

SEÇÃO 4. Recepção, Recuperação, Posse

Posse

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

a. Posse de jogadora

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

b. Posse de Time

A bola está em posse de time:

1. Quando uma de suas jogadoras tem posse de jogadora, inclusive quando ela está tentando um punt, drop kick ou place kick; ou
 2. Enquanto um passe para frente lançado por jogadora desse time está em voo; ou
 3. Durante uma bola solta se uma das jogadoras desse time foi a última a ter posse; ou
 4. Quando um time vai, a seguir, fazer um snap ou chutar a bola num free kick.
- c. Um time está em posse legal se tem posse de time quando suas jogadoras são elegíveis para receber ou recuperar a bola.

Pertence A

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

Recepção, Interceptação, Recuperação

ARTIGO 3.

a. Receber uma bola significa que uma jogadora:

1. Assegura o controle, com as mãos ou braços de uma bola viva em voo antes da bola tocar o chão, e
 2. toca o chão dentro de campo com qualquer parte do seu corpo, e então
 3. mantém o controle da bola tempo suficiente que a permita realizar uma ação comum ao jogo (ex. tempo suficiente para fazer um pitch ou entregar a bola, avançar a bola, evitar uma adversária, etc), e
 4. satisfaz os parágrafos b, c e d abaixo.
- b. Se a jogadora for ao chão no ato de receber um passe (com ou sem contato por uma adversária), ela deve manter controle completo e contínuo da bola durante todo o processo

de tocar o chão, seja no campo de jogo ou na end zone. Essa exigência também é feita a uma jogadora tentando fazer uma recepção na lateral e caindo no chão fora de campo. Se ela perder o controle da bola e a bola então tocar o chão antes da jogadora recuperar o controle, não é uma recepção. Se ela recuperar o controle dentro de campo antes da bola tocar o chão, é uma recepção. (AR 7-3-6-IX-XV)

- c. Se uma jogadora perder o controle da bola ao mesmo tempo em que toca o chão com qualquer parte do seu corpo, ou se houver dúvida de que os atos foram simultâneos, não é uma recepção. Se a jogadora tem controle da bola, um mínimo movimento da bola, mesmo que ela toque o chão, não será considerado como perda de posse; ela precisa perder o controle da bola para que haja perda de posse.
- d. Se a bola tocar o chão depois da jogadora garantir controle e continuar mantendo controle da bola, e os elementos acima foram satisfeitos, é uma recepção.
- e. Uma interceptação é uma recepção de um passe ou fumble adversário.
- f. Uma recepção feita por uma jogadora ajoelhada ou deitada dentro de campo é uma recepção completa ou interceptação (Regras 7-3-6).
- g. Uma jogadora recupera uma bola se ela cumpre os critérios dos parágrafos a, b, c, d para receber uma bola que ainda está viva depois de bater no chão.
- h. Quando em dúvida, a recepção, recuperação ou interceptação é incompleta.

Arbitragem Referência 2-4-3

- I. B1 tenta receber um punt (sem sinal de fair catch) que cruza a zona neutra, atinge seu ombro (um muff) e voa pra cima. A bola não toca o chão. A jogadora A1, no ar, recebe a bola durante seu voo e retorna ao chão primeiramente fora de campo. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B no ponto em que a bola cruzou a linha lateral. Primeira para 10.
- II. Em terceira descida, B1 bloqueia um chute de scrimmage do Time A que vai para o ar e não cruza a zona neutra. A bola não toca o chão. A1 pula e recebe a bola no seu voo e retorna ao chão primeiramente fora de campo. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B no ponto onde a bola cruzou a linha lateral. Primeira para 10 (Regra 6-3-7).
- III. A3, no ar, recebe um passe na linha A-40. Enquanto no ar, ela recebe contato de B1 e vai ao chão fora de campo com a bola na linha A-37. **ARBITRAGEM:** Passe incompleto (Regra 7-3-7-a) [Citado por 7-3-6, 7-3-7-a].
- IV. Recebedora A88 está perto da lateral se esticando pra receber um passe pra frente legal. Enquanto A88 está caindo no chão no ato de receber o passe (a) A88 ganha controle firme da bola com a ponta do pé dentro de campo e cai fora de campo, mantendo o controle; (b) A88 ganha controle firme da bola com a ponta do pé dentro de campo, perde o controle da bola enquanto no ar, volta a controlar a bola antes de cair for a de campo mantendo o controle firme; (c) A88 ganha controle firme da bola com a ponta do pé dentro de campo, cai fora de campo e perde o controle firme da bola ao tocar o chão. **ARBITRAGEM:** (a) Recepção de A88. (b) e (c) Passe incompleto.
- V. Em segunda descida, A1 sofre um fumble, que bate no chão e quica alto no ar. B2 recupera a bola enquanto fora do chão e retorna ao chão fora de campo (a) a frente do ponto do fumble ou (b) atrás do ponto do fumble. **ARBITRAGEM:** (a) Bola do Time A no ponto do fumble. (b) Bola do Time A no ponto onde a bola cruzou a linha lateral (Regra 4-2-4-d e 7-2-4).

Recepção ou Recuperação Simultânea

ARTIGO 4. Uma recepção ou recuperação simultânea é uma recepção ou recuperação na qual há uma posse conjunta de uma bola viva por jogadoras adversárias dentro de campo (AR 7-3-6-I-II).

SEÇÃO 5. Clipping

ARTIGO 1.

- a. Clipping é um bloqueio contra uma adversária no qual a força do contato inicial é por trás e ocorre na cintura ou abaixo dela (Regra 9-1-5).
- b. A posição da cabeça ou pés da bloqueadora não indica necessariamente o ponto do contato inicial.

SEÇÃO 6. Avanço Deliberado de Bola Morta

ARTIGO 1. Avançar deliberadamente uma bola morta é uma tentativa de uma jogadora de avançar a bola após qualquer parte de seu corpo, fora mãos ou pés, ter tocado o chão ou após a bola ser declarada morta pela regra (*Exceção:* Regra 4-1-3-b Exceção).

SEÇÃO 7. Descida, Entre Descidas e Perda de Descida

Descida (down)

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

Entre Descidas

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

Perda de Descida

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

SEÇÃO 8. Fair Catch

Fair Catch

ARTIGO 1.

- a. Um fair catch de um chute de scrimmage é uma recepção além da zona neutra feita por uma jogadora do Time B que tenha feito um sinal válido durante um chute de scrimmage que não foi tocado além da zona neutra.
- b. Um fair catch de um free kick é uma recepção feita por uma jogadora do Time B que fez um sinal válido durante um free kick não tocado.
- c. Um sinal válido ou inválido de fair catch priva o time de retorno da oportunidade de avançar a bola. A bola é declarada morta no ponto da recepção ou recuperação. Se a recepção ou recuperação for antes do sinal, a bola morre no ponto onde estava no momento do sinal.

- d. Se uma recebedora protege os olhos por causa do sol sem balançar a(s) mão(s), a bola continua viva e pode ser avançada.

Sinal Válido

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

Sinal Inválido

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

- a. Que não cumpra as exigências da Regra 2-8-2 (acima); ou
- b. Incluindo um sinal de “T” dado durante um free kick ou chute de scrimmage (AR 6-5-3-VII); ou
- c. Que seja dado após um chute de scrimmage ser recebido além da zona neutra; atingir o chão; ou tocar outra jogadora além da zona neutra (AR 6-5-3-III-V); ou
- d. Que seja dado após um free kick ser recebido; atingir o chão; ou tocar outra jogadora.
[Exceção: Regra 6-4-1-f]

Arbitragem Referência 2-8-3

- I. Durante o punt do Time A de A-20, recebedora B44 aponta pra bola no chão no meio de campo. Enquanto B44 aponta pra bola (a) ela mantém suas mãos abaixos dos ombros sem balançar; (b) ela mantém suas mãos abaixos dos ombros e balançando; (c) ela tem suas mãos logo acima dos ombros sem balançar. **ARBITRAGEM:** Regra 2-8-3 diz que qualquer movimento de balanço que não cumpra com os critérios de um sinal válido é um sinal inválido. Além disso, por interpretação, a recebedora pode apontar pra um chute contanto que suas mãos permaneçam abaixos dos ombros e não haja balanço. Em (b) e (c) o sinal é inválido de fair catch. Em (a) não é considerado um sinal de forma alguma, e o Time B retém o direito de recuperar e avançar a bola.
- II. Free Kick na A-35. O kickoff é alto e longo, e a recebedora B21 faz o “sinal T” enquanto o chute está no ar. B21 recebe a bola na linha de gol e retorna até B-35. **ARBITRAGEM:** O sinal de “T” é considerado sinal inválido de fair catch e a mola é morta quando recebida. A arbitragem deve encerrar a jogada depois que B21 ganha posse. Bola do Time B 1/10 em B-25.
- III. Time B vai ter 1/10 am B-35. O “sinal T”, se executado corretamente, não é considerado sinal de fair catch válido nem inválido. É importante que o sinal seja executado corretamente sem movimento de balançar o braço e com mãos e braços estendidos pra fora na altura dos ombros ou abaixo. O “sinal T” não causa a bola morta e não tira do time de retorno a oportunidade de avançar a bola.

SEÇÃO 9. Para Frente, Além e Maior Avanço

Para Frente, Além

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

Maior Avanço

ARTIGO 2. Maior avanço é um termo que indica o fim do avanço de uma carregadora da bola ou recebedora de passe no ar, de qualquer time, e se aplica à posição da bola quando ela se

torna morta pela regra (Regras 4-1-3-a, b, p, r; Regras 4-2-1, 4; e Regra 5-1-3-a Exceção) (AR 5-1-3-I-VI e AR 8-2-1-I-IX) (*Exceção:* Regra 8-5-1-a, AR 8-5-1-I).

SEÇÃO 10. Falta e Violação

Falta

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

Falta Pessoal

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

Falta Pessoal Ostensiva

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

Arbitragem Referência 2-10-3

- I. O que é uma lesão “catastrófica”? **ARBITRAGEM:** O Centro Nacional de Pesquisa de Lesão Esportiva Catastrófica nos EUA define uma lesão catastrófica como: “fatalidades, lesões que resultam em incapacidade funcional permanente, e lesões sérias que resultam em incapacidade funcional temporária com plena recuperação. Exemplos incluem lesões de coluna, hematomas cerebrais, fraturas cranianas, insolação, parada cardíaca repentina, lesões de órgãos internos, *exertional sickling* [colapso por exercício associado a anemia falciforme], abdomiólise [dissolução rápida de tecido muscular lesionado] e commotio cordis [fibrilação ventricular causada por trauma no coração].” Note que a falta pessoal não precisa *causar* tal lesão - basta a falta colocar a pessoa em *risco* de tal lesão.

Violação

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

SEÇÃO 11. Fumble, Muff; Bater e Tocar a Bola; Bloquear um Chute

Fumble

ARTIGO 1. Sofrer fumble da bola é perder a posse de jogadora por qualquer ato que não o de um passe, chute ou entrega bem sucedida. (AR 2-19-2-I e AR 4-1-3-I). O status da bola é um fumble.

Muff

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

Bater a bola

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

Tocar

ARTIGO 4.

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

Arbitragem Referência 2-11-4

- I. Um punt está rolando pelo chão perto das jogadoras A44 e B27, que estão em contato. (a) A bola bate na perna de B27 e é então recuperada por A55 em B-35. (b) A44 bloqueia B27 pra bola causando o toque, e depois A55 recupera a bola em B-35. **ARBITRAGEM:** (a) Bola do Time A, primeira pra 10 em B-35. A bola rolou pra perna de B27 mas o contato de A44 não causou o toque na bola. Não é toque forçado. (b) Toque forçado porque o bloqueio de A44 causou o toque de B27 na bola. Toque ilegal de A55. Bola do Time B nesse ponto.

Bloqueio de um Chute de Scrimmage

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

SEÇÃO 12. Linhas

Laterais

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

Linhas de Gol

ARTIGO 2. A linha de gol no final do campo de jogo vai de uma linha lateral a outra e é parte de um plano vertical que separa a end zone do campo de jogo. O plano da linha de gol se estende por entre, e inclui os pylons, que estão fora de campo. As duas linhas de gol estão (normalmente) 100 jardas distantes uma da outra. Toda a linha de gol está dentro da end zone. A linha de gol de um time é aquela que ele está defendendo.

Arbitragem Referência 2-12-2

- II. O chute de scrimmage do Time A não tocado bate no chão no campo de jogo quebra o plano da linha de gol do Time B. Enquanto a bola está no ar sobre a end zone, A81, que está na linha B-1 ou dentro da endzone, bate a bola de volta para o campo de jogo. **ARBITRAGEM:** Violação por toque ilegal (Regra 6-3-11). O Time B pode aceitar o resultado da jogada ou fazer o snap seguinte na sua linha de jarda-20 (Exceção: Regra 8-4-2-b). [Citado por 6-3-11 e 6-3-2-a]

Linhas de Fundo

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

Linhas Delimitadoras

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

Linhas Restritivas

ARTIGO 5. Uma linha restritiva é parte de um plano vertical que limita o alinhamento de um time em free kicks. O plano se estende além das linhas laterais (AR 2-12-5-I).

Arbitragem Referência 2-12-5

- I. Um free kick quebra o plano da linha restritiva do Time B. Enquanto a bola está no ar, A1, que está atrás da linha restritiva do Time B, toca a bola. **ARBITRAGEM:** Toque legal (Regra 6-1-3-a-2). [Citado por 2-12-5 e 6-1-3-a-2]

Linhas de Jarda

ARTIGO 6. 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 do meio de campo (normalmente, linha de jarda 50).

Hash Marks

ARTIGO 7. As duas hash marks ficam a 60 pés (18,29 m) das linhas laterais. Hash marks e linhas de jardas curtas devem medir 24 polegadas (61 cm) de comprimento.

Marcas de Nove Jardas

ARTIGO 8. Marcas de nove jardas, de 12 polegadas (30 cm) de comprimento, a cada 10 jardas, devem ser colocadas a nove jardas (8,23 m) das laterais. Elas não são necessárias se o campo for numerado de acordo com a Regra 1-2-1-k.

SEÇÃO 13. Entregar a Bola

ARTIGO 1.

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

SEÇÃO 14. Huddle

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

SEÇÃO 15. Saltar Sobre Outra jogadora (Hurdling)

ARTIGO 1.

- a. Saltar sobre outra jogadora (hurdling) é uma tentativa de uma jogadora de saltar com um ou dois pés ou joelhos à frente por sobre uma adversária enquanto ela ainda está em pé (Regra 9-1-13).
- b. “Em pé” significa que nenhuma parte do corpo da adversária, que não um ou dois pés, está em contato com o chão.

SEÇÃO 16. Chutes; Chutar a Bola

Chutar a Bola; Chutes Legais e Ilegais

ARTIGO 1.

- a. Chutar a bola é intencionalmente bater na bola com o joelho, canela ou pé.
- b. Um chute legal é um punt, drop kick ou place kick, feito de acordo com as regras, por uma jogadora do Time A antes de uma troca de posse de time. Chutar a bola de qualquer outra maneira é ilegal (AR 6-1-2-I).
- c. Qualquer free kick ou chute de scrimmage continua a ser um chute até que seja recebido ou recuperado por uma jogadora, ou se torne bola morta.
- d. Quando em dúvida, a bola foi tocada accidentalmente em vez de chutada.

Punt

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

Drop Kick

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

Place Kick

ARTIGO 4.

- a. Um place kick de field goal é um chute feito por uma jogadora do time em posse, enquanto ela é controlada no chão por uma companheira (Regra 2-16-9).
- b. Um tee é um artefato que eleva a bola para chutes. Ele não pode elevar o ponto mais baixo da bola mais de uma polegada (2,54 cm) acima do chão (AR 2-16-4-I). Se utilizado, um tee deve estar em contato com a bola para que o chute seja legal.
- c. Um place kick de free kick é um chute feito por uma jogadora do time em posse, enquanto a bola está posicionada num tee ou no chão. Ela pode ser controlada por uma companheira. A bola pode ser posicionada no chão e tocar o tee.
- d. Nenhum aparelho ou material pode ser usado para marcar o ponto de um place kick de scrimmage nem pra elevar a bola. Isso é uma falta em bola viva no snap (Regra 6-3-10-d).

Arbitragem Referência 2-16-4

- I. Num free kick para começar um jogo, a chutadora utiliza a ponta do pé de uma companheira de time como tee ou constrói um tee com um monte de terra. **ARBITRAGEM:** Chute ilegal. Falta em bola morta. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto.

Free Kick

ARTIGO 5.

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

Kickoff

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

Arbitragem Referência 2-16-6

- I. Depois de um touchdown e conversão de 2 pontos, Time A perde por 24-22 com 0:55 pro fim do 4º período. Time A pretende tentar um onside free kick de A-35. Chutadora A90 segura a bola como se fosse tentar um drop kick. A90 joga a bola pro alto e a bola bate no chão atrás da linha restritiva do Time A, sobe vários centímetros no ar e então A90 a chuta. **ARBITRAGEM:** Chute ilegal. Falta em bola morta. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. Esse chute não cumpre as exigências de um drop kick conforme a Regra 2-16-3. Para um drop kick legal, a chutadora precisa largar a bola e chutá-la imediatamente depois dela tocar o chão. Como a Regra 2-16-6 somente permite place kick ou drop kick para kickoffs, esse chute não é legal. A aplicação da penalidade segue a atual AR 6-1-2-I.

Chute de Scrimmage

ARTIGO 7.

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

Chute de Retorno

ARTIGO 8.

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

Tentativa de Field Goal

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

Formação de Chute de Scrimmage

ARTIGO 10.

- a. Uma formação de chute de scrimmage é uma formação na qual nenhuma jogadora, a não ser uma possível chutadora (ou holder) está alinhada dentro da moldura da snapper e nenhuma jogadora está alinhada no caminho entre a snapper e a possível chutadora (ou holder), e com (1) pelo menos uma possível chutadora 7 jardas ou mais atrás da zona neutra; ou (2) uma possível holder e uma possível chutadora, a 5 jardas ou mais atrás da zona neutra, em posição para um place kick. Para ambas (1) e (2) se classificarem como formação de chute de scrimmage, deve ser óbvio que um chute será tentado. (AR 7-1-4-VIII e 9-1-14-I-III).
- b. Se o Time A está em formação de chute de scrimmage no momento do snap, qualquer ação do Time A durante a descida é considerada como sendo feita a partir de uma formação de chute de scrimmage.

Arbitragem Referência 2-16-10

- I. No snap, Time A tem quatro jogadoras numeradas entre 50-79 e três jogadoras de linha fora dessa numeração. Uma potencial kicker está seis jardas atrás da formação mas não há potencial holder. **ARBITRAGEM:** Formação ilegal. Time A não está em formação de chute de scrimmage e não tem o número exigido de jogadoras de linha com a numeração correta.

SEÇÃO 17. A Zona Neutra

ARTIGO 1.

- a. A zona neutra é o espaço entre as duas linhas de scrimmage se estendendo até as linhas laterais (Regra 2-21-2). Sua largura é igual ao comprimento da bola.
- b. A zona neutra é estabelecida quando a bola está pronta para jogo e está parada no chão com seu eixo longo perpendicular à linha de scrimmage e paralelo às linhas laterais.
- c. A zona neutra existe até que haja uma troca de posse de time, até que um chute de scrimmage cruze a zona neutra, ou até a bola ser declarada morta.

SEÇÃO 18. Encroachment e Offside

Encroachment

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

Offside em jogada de scrimmage

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

- a. Está na ou além da zona neutra quando há um snap legal da bola; ou
- b. Faz contato com uma adversária além da zona neutra antes de um snap legal da bola; ou
- c. Faz contato com a bola antes de haver um snap legal; ou

- d. Ameaça uma jogadora de linha do ataque, causando uma reação imediata, antes de um snap legal da bola (Regra 7-1-2-b-3-Exceção AR 7-1-3-V *Nota*); ou
- e. Cruza a zona neutra e investe contra uma back do Time A (AR 7-1-5-III).

Offside em jogada de free kick

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

- a. Uma jogadora de defesa não está atrás de sua linha restritiva quando a bola é legalmente chutada num free kick.
- b. Uma ou mais jogadoras do time de chute não estão atrás de sua linha restritiva quando a bola é legalmente chutada num free kick (*Exceção*: A chutadora e holder não estão em offside quando estão além da linha restritiva)^x.

SEÇÃO 19. Passes

Passe

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

Passe Para Frente e Para Trás

ARTIGO 2.

- a. Um passe é para frente se a bola primeiro toca o chão, uma jogadora, uma árbitra ou qualquer outra coisa além do ponto onde a bola foi solta. Todos os outros passes são para trás. Quando em dúvida, um passe lançado na ou atrás da zona neutra é para frente ao invés de para trás.
- b. Quando uma jogadora do Time A está segurando a bola para passá-la para frente em direção a zona neutra, qualquer movimento intencional para frente de sua mão ou braço, com a bola firme em seu controle, inicia um passe para frente a menos que a jogadora claramente comece a trazer a bola, em seu firme controle, de volta pra seu corpo. Se uma jogadora do Time B fizer contato com a passadora ou com a bola após o movimento para frente ter iniciado, e a bola deixar a mão da passadora, é considerado um passe para frente independentemente de onde a bola toque o chão ou uma jogadora (AR 2-19-2-I).
- c. Quando em dúvida, a bola foi passada pra frente e não foi fumble durante uma tentativa de passe para frente.
- d. O snap se torna um passe para trás quando a snapper solta a bola sem ser por uma troca de mão em mão (AR 2-23-1-I).

Arbitragem Referência 2-19-2

- I. A1 pretende lançar um passe para frente, mas B1 bate a bola da sua mão antes que o braço de A1 comece o movimento para frente. **ARBITRAGEM**: Fumble (Regra 2-11-1). [Citado por 2-11-1 e 2-19-2-b]

Cruza a Zona Neutra

ARTIGO 3.

- a. Um passe legal para frente cruzou a zona neutra quando toca primeiro o chão, uma jogadora, uma árbitra ou qualquer coisa além da zona neutra dentro de campo. O passe não

cruzou a zona neutra quando ele toca primeiro o chão, uma jogadora, uma árbitra ou qualquer coisa na ou atrás da zona neutra dentro de campo.

- b. Uma jogadora cruzou a zona neutra se todo seu corpo está ou esteve além da zona neutra.
- c. Um passe para frente legal está além ou atrás da zona neutra onde ele cruza a linha lateral.

Arbitragem Referência 2-19-3

- I. QB A12 lança um passe pra frente legal e A88 toca primeiro o passe quando a bola está 1 jarda e meia além da zona neutra. O pé de trás de A88 não está além da zona neutra. **ARBITRAGEM:** O passe pra frente legal cruzou a zona neutra. Regra 2-19-3-a diz que o passe cruzou a zona neutra quando toca qualquer coisa além da zona neutra. Pela Regra 2-19-3-b, A88 como jogadora não está além da zona neutra. No entanto, pela Regra 2-19-3-a o passe cruzou a zona neutra já que estava além da zona neutra quando A88 tocou. O princípio guia em passe cruzando a zona neutra é onde está a bola quando é tocada primeiro.

Passe Para Frente Recepçãovel/Alcançável

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

SEÇÃO 20. Penalidade

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

SEÇÃO 21. Scrimmage

Descida de Scrimmage

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

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

Linha de Scrimmage

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

SEÇÃO 22. Shift

ARTIGO 1.

- a. Um shift é uma mudança simultânea de posição ou postura de duas ou mais jogadoras de ataque após a bola estar pronta para jogo antes do snap para uma descida de scrimmage. (AR 7-1-3-I-II e AR 7-1-2-I-IV).
- b. O shift termina quando todas as jogadoras permanecerem imóveis por um segundo inteiro.
- c. O shift continua se uma ou mais jogadoras estiverem em movimento antes do final do intervalo de um segundo.

SEÇÃO 23. Snap da Bola

ARTIGO 1.

- a. Fazer um snap legal da bola (um snap) é entregar ou passar a bola para trás de sua posição no chão, com um movimento rápido e contínuo de mão ou mãos. A bola deve realmente deixar a mão ou mãos nesse movimento (Regra 4-1-4).
- b. O snap começa quando a bola é movida legalmente, e termina quando a bola deixa as mãos da snapper; a bola, então, se torna viva (Regra 4-1-1) (AR 2-23-I-II, 7-1-5-I-II).
- c. Se durante qualquer movimento para trás de um snap legal, a bola escorregar da mão da snapper, ela se torna um passe para trás e está em jogo (Regra 4-1-1).
- d. Enquanto em descanso no chão e antes do snap, o eixo longo da bola deve estar perpendicular à linha de scrimmage (Regra 7-1-3).
- e. A menos que movida para trás, o movimento da bola não inicia um snap legal. Não é um snap legal se a bola é movida inicialmente para frente ou levantada.
- f. Se a bola for tocada pelo Time B durante um snap legal, a bola permanece morta e o Time B é penalizado. Se a bola for tocada pelo Time B durante um snap ilegal, a bola permanece morta e o Time A é penalizado (AR 7-1-5-I-II).
- g. O snap não precisa ser dado por entre as pernas da snapper; mas para ser legal, ele deve ser um movimento rápido e contínuo para trás.
- h. O snap da bola deve ocorrer na ou entre as hash marks.

Arbitragem Referência 2-23-1

- I. Quarta para gol na linha B-5. A12 faz um muff do snap legal de A55 e (a) qualquer jogadora do Time A recupera e avança a bola para a end zone, ou (b) uma jogadora do Time B recupera e avança a bola. **ARBITRAGEM:** O snap é um passe para trás e pode ser avançado por qualquer jogadora. (a) Touchdown. Como o snap é um passe para trás e não um fumble, não há restrição de uma jogadora do Time A recuperar e avançar a bola. (b) A bola continua em jogo.
- II. 3/5 em B-25. QB A12 está em formação shotgun. Center A57 inicia legalmente o movimento pra trás do snap com um movimento rápido e contínuo. Durante esse movimento (a) a bola escorrega da mão da snapper e fica solta em B-29, onde B54 a recupera, ou (b) snapper retorna ou pausa o movimento antes da bola escorregar de sua mão, ficar solta em B-29 e ser recuperada por B54. **ARBITRAGEM:** (a) Snap legal que se torna um passe pra trás. Bola de B, 1/10 em B-29. (b) Falta em bola morta por snap ilegal. Bola de A, 3/10 em B-30. Para ser um snap legal, a bola deve ser entregue ou passada pra trás de sua posição no chão com um movimento rápido e contínuo, com a bola deixando a mão da snapper durante esse movimento. Se a bola, durante o movimento pra trás de um snap legal, escorregar da mão da snapper, ela se torna um passe pra trás e está em jogo. Qualquer outra ação ou movimento da snapper, tal como não soltar a bola, pausar, reiniciar ou quebrar o movimento contínuo da bola durante o snap é considerado como snap ilegal. [Citado por 2-23-1-b]

SEÇÃO 24. Série e Série de Posse

Série

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

Série de Posse

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

SEÇÃO 25. Pontos (Spots)

Pontos de Aplicação

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

Ponto Anterior

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

Próximo Ponto

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

Ponto de Bola Morta

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

Ponto da Falta

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

Ponto Fora de Campo

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

Ponto Dentro de Campo

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

Ponto de Fim de Corrida

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

- a. Onde a bola é declarada morta em posse de uma jogadora.
- b. Onde uma posse de jogadora é perdida em um fumble.
- c. Onde uma entrega da bola (handoff) acontece.
- d. Onde um passe para frente ilegal é lançado.
- e. Onde um passe para trás é lançado.
- f. Onde um chute de scrimmage ilegal é feito além da linha de scrimmage.
- g. Onde um chute de retorno ocorre.
- h. Onde uma posse de jogadora é ganha conforme a “regra do momentum” (Regra 8-5-1-a Exceções).

Ponto de Fim de Chute

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

Ponto Básico

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

Ponto Pós Chute de scrimmage (PSK)

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

- a. Quando o chute termina no campo de jogo, salvo nos casos especiais descritos abaixo, o ponto pós chute de scrimmage é o ponto onde o chute termina.
- b. Quando o chute termina na end zone do Time B, o ponto pós chute de scrimmage é linha de jarda-20 do Time B.
- c. Quando o chute termina na end zone do Time A, o ponto pós chute de scrimmage é a linha de gol do Time A.

Casos especiais:

1. Numa tentativa de field goal frustrada, se a bola não for tocada pelo Time B após ter cruzado a zona neutra e for declarada morta além da zona neutra, o ponto pós chute de scrimmage é:
 - (a) O ponto anterior, se o ponto anterior for na ou fora da linha de jarda-20 do Time B; (AR 10-2-3-V)
 - (b) A linha de jarda-20 do Time B, se o ponto anterior for entre a linha de jarda-20 do Time B e sua linha de gol.
2. Quando a regra 6-3-11 está em vigor, o ponto pós chute de scrimmage é a linha de jarda-20 do Time B.
3. Quando a regra 6-5-1-b está em efeito, o ponto pós chute de scrimmage é o ponto onde a retornadora inicialmente tocou o chute.

SEÇÃO 26. Fazer Tackle

Fazer tackle é agarrar ou abraçar uma adversária com mão(s) ou braço(s).

SEÇÃO 27. Designações de Time e de Jogadora

Times A e B

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

Times de Ataque e de Defesa

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

Chutadora e Holder

ARTIGO 3.

- a. Chutadora é qualquer jogadora que chuta um punt, drop kick ou place kick de acordo com a regra. Ela continua sendo a chutadora até que tenha tido tempo suficiente para recuperar seu equilíbrio.
- b. Holder é a jogadora que controla a bola no chão ou em um kicking tee. Durante uma jogada de chute de scrimmage, ela continua sendo a holder até que nenhuma jogadora esteja em posição de fazer o chute ou, se a bola for chutada, até que a chutadora tenha tido tempo suficiente para recuperar seu equilíbrio.

Jogadora de Linha e Back

ARTIGO 4.

a. *Jogadora de Linha.*

- 1. Uma jogadora de linha é qualquer jogadora do Time A legalmente na linha de scrimmage (Regra 2-21-2).
- 2. Uma jogadora do Time A está legalmente em sua linha de scrimmage quando ela está de frente para linha de gol adversária com a linha de seus ombros aproximadamente paralelas à esta e tanto (a) é a snapper (Regra 2-27-8) ou (b) sua cabeça quebra o plano da linha que passa pela cintura da snapper.

b. *Jogadora de Interior de Linha.* Uma jogadora de interior de linha é qualquer jogadora que não esteja na ponta de sua linha de scrimmage.

c. *Jogadora de Linha Restrita.* Uma jogadora de linha restrita é qualquer jogadora de interior de linha; ou qualquer jogadora de linha usando um número entre 50 e 79, cuja(s) mão(s) esteja(m) abaixo dos joelhos.

d. *Back.*

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

Passadora pra frente

ARTIGO 5. A passadora pra frente é a jogadora que lança um passe para frente. Ela é uma passadora pra frente do momento em que lança a bola até que o passe se torne completo, incompleto ou interceptado ou até que ela se movimente para participar da jogada.

Jogadora

ARTIGO 6.

- a. Uma jogadora é qualquer participante do jogo que não seja uma substituta ou jogadora substituída, e está sujeita às regras quando dentro ou fora de campo.
- b. Uma jogadora no ar é uma jogadora que não faz contato com o chão porque ela salta, pula, mergulha, se joga, recebe contato de uma adversária, etc, qualquer coisa que não seja uma ação normal de corrida.
- c. Uma jogadora saindo é uma jogadora deixando o campo, tendo sido substituída por uma substituta.
- d. Uma companheira é uma jogadora do mesmo time.

Corredora e Carregadora de Bola

ARTIGO 7.

- a. A corredora é uma jogadora em posse de uma bola viva ou simulando a posse de uma bola viva.
- b. Uma carregadora de bola é uma corredora em posse de uma bola viva.

Snapper

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

Substituta

ARTIGO 9.

- a. Uma substituta legal é uma jogadora de reposição de outra jogadora ou de uma vaga de jogadora durante o intervalo entre descidas.
- b. Uma substituta legal entrando em campo se torna uma jogadora quando ela entra o campo de jogo ou end zones, e se comunica com uma companheira ou árbitra, entra o huddle, se posiciona numa formação de ataque ou de defesa, ou participa de uma jogada. (AR 3-5-2-VI)

Jogadora Substituída

ARTIGO 10. Uma jogadora substituída é aquela que participou da descida anterior, foi substituída por uma substituta e deixou o campo de jogo e as end zones.

Vaga de Jogadora

ARTIGO 11. Uma vaga de jogadora ocorre quando um time tem menos de 11 jogadoras no jogo.

Jogadora Desclassificada

ARTIGO 12.

- a. Uma jogadora desclassificada é uma que tenha sido declarada inelegível de continuar participando da partida.

- b. Uma jogadora desclassificada deve deixar a área do jogo escoltada por representante do time, antes da próxima jogada após sua desclassificação. Ela deve permanecer fora do campo de visão do campo de jogo sob supervisão do time durante o restante do jogo.

Membro de Time

ARTIGO 13. Um membro de time é parte de um grupo de jogadoras em potencial, uniformizadas, organizadas para participarem de um próximo jogo de futebol americano ou jogadas de futebol americano.

Jogadora Indefesa

ARTIGO 14. Uma jogadora indefesa é aquela que, por causa de sua posição física e concentração, encontra-se especialmente vulnerável à lesão. Quando em dúvida, uma jogadora é indefesa. Exemplos de jogadoras indefesas incluem mas não se limitam a:

- a. Uma jogadora no ato de ou imediatamente após lançar um passe. Incluindo uma jogadora de ataque em postura de passadora com foco no fundo do campo.
- b. Uma recebedora tentando receber um passe pra frente ou em posição de receber um passe pra trás, ou uma que tenha completado um passe e não tenha tido tempo de se proteger, ou não tenha claramente se tornado uma carregadora da bola.
- c. Uma chutadora no ato de ou imediatamente após chutar uma bola, ou durante o chute ou o retorno.
- d. Uma retornadora de chute tentando receber ou recuperar um chute, ou que tenha completado uma recepção ou recuperação e não tenha tido tempo de se proteger, ou não tenha claramente se tornado uma carregadora da bola.
- e. Uma jogadora no chão.
- f. Uma jogadora que esteja obviamente fora da jogada.
- g. Uma jogadora que receba um bloqueio cego (blind-side).
- h. Uma carregadora da bola já segurada por uma adversária e cujo avanço tenha sido parado.
- i. Uma quarterback qualquer momento depois de uma troca de posse.
- j. Uma carregadora da bola que tenha obviamente desistido da jogada escorregando com os pés à frente (slide)
- k. Uma jogadora tentando receber ou recuperar [uma bola solta](#).
- l. Long snapper protegida pela Regra 9-1-14.

Jogadora Fora de Campo e Dentro de Campo

ARTIGO 15.

a. Fora de campo

1. Uma jogadora está fora de campo quando qualquer parte do seu corpo toca qualquer coisa, que não seja outra jogadora ou árbitra, na ou fora de uma linha delimitadora.
2. Uma jogadora fora de campo que se torne uma jogadora no ar, permanece fora de campo até que toque o chão dentro de campo sem estar simultaneamente fora de campo

b. Dentro de campo

1. Uma jogadora dentro de campo é uma jogadora que não está fora de campo.

2. Uma jogadora dentro de campo que se torne uma jogadora no ar, permanece dentro de campo até que ela esteja fora de campo.

Técnica (Coach)

ARTIGO 16.

- a. Uma técnica é uma pessoa sujeita às regras que, enquanto na área do time, coaching box, cabine de imprensa (ou outro local autorizado dentro do ambiente de jogo), observa o jogo e/ou dá instruções para jogadoras e substitutas.
- b. Uma jogadora/técnica é considerada técnica quando está na área de time ou coaching box, e jogadora ou substituta em qualquer outra situação.
- c. Cada time deve indicar uma técnica como sua técnica principal, e identificá-la para a referee. Uma técnica principal desclassificada do jogo pode designar uma nova técnica principal (Regra 9-2-6-d).

SEÇÃO 28. Tripping

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

SEÇÃO 29. Medidores de Tempo

Relógio do Jogo

ARTIGO 1. O relógio do jogo é qualquer aparelho sob direção da árbitra apropriada, usado para marcar a duração do jogo.

Relógio de Jogada

ARTIGO 2.

- a. Cada estádio deve ter um relógio de jogada visível em cada extremidade do recinto do jogo. O relógio de jogada (se houver) deve ser capaz de contar regressivamente tanto de 40 quanto de 25 segundos. Ele deve ser padronizado para 40 segundos e rodar imediatamente assim que for reiniciado pela operadora. A operadora do relógio de jogada vai iniciar o relógio de 40 segundos consistentemente em até 1 segundo depois de qualquer árbitra sinalizar a bola morta depois de uma jogada.
- b. Caso contrário, o relógio de jogada é qualquer aparelho sob direção da árbitra apropriada, usado para marcar o tempo de 40/25 segundos entre a jogada anterior ou o sinal da bola pronta pra jogo, e a bola ser posta em jogo.

SEÇÃO 30. Classificação de Jogada

Jogada de Passe Para Frente

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

Jogada de Free Kick

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

Jogada de Chute de Scrimmage

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

Jogada de Corrida e Corrida

ARTIGO 4.

- a. Uma jogada de corrida é qualquer ação em bola viva que não seja uma jogada de free kick, de chute de scrimmage ou de passe para frente legal.
- b. Uma corrida é o segmento de uma jogada de corrida durante a qual uma carregadora da bola tem posse.
- c. Se uma carregadora de bola perde a posse num fumble, passe para trás ou passe ilegal para frente, o ponto onde a corrida termina (Regra 2-25-8) é a linha de jarda onde a carregadora da bola perdeu a posse. A jogada de corrida inclui a corrida e a ação em bola solta antes de uma jogadora ganhar ou recuperar posse, ou a bola ser declarada morta pela regra (AR 2-30-4-I, II).
- d. Uma nova jogada de corrida começa quando uma jogadora ganha ou recupera a posse.

Arbitragem Referência 2-30-4

- I. A21 recebe um passe para frente com seus joelhos no chão. A passadora sofre violência durante o passe. **ARBITRAGEM:** A recepção de A21 começou uma jogada de corrida, que terminou imediatamente. Penalizar 15 jardas do final da corrida, primeira descida para o Time A.
- II. Terceira para 10. A21 recebe um passe para frente e sofre fumble ao receber o tackle após um ganho de nove jardas. O fumble é recuperado por A24 que está no chão (grounded) cinco jardas à frente do ponto do fumble. Durante o passe, a passadora sofre violência. **ARBITRAGEM:** Penalizar 15 jardas do ponto da recuperação por A24 (final da última corrida), primeira descida para o Time A.

SEÇÃO 31. Áreas do Campo

O Campo

ARTIGO 1. O campo é a área entre as linhas limitadoras e inclui as linhas limitadoras e as áreas de time, e o espaço acima disso (**Exceção:** Cobertura do campo).

Campo de Jogo

ARTIGO 2. O campo de jogo é a área delimitada pelas linhas laterais e pelas linhas de gol.

End Zones

ARTIGO 3.

- a. A end zone em cada ponta do campo é um retângulo definido pelas linhas de gol, laterais e de fundo.
- b. A linha de gol e os pylons da linha de gol estão dentro da end zone
- c. A end zone de um time é aquela que ele está defendendo (AR 8-5-1-VII e AR 8-6-1-I).

Superfície de Jogo

ARTIGO 4. A superfície de jogo é o material ou substância dentro do campo de jogo, incluindo as end zones.

Área do Jogo

ARTIGO 5. A área do jogo é a área delimitada pelo estádio, teto, arquibancadas, cercas ou outras estruturas (*Exceção:* Placares não são considerados como dentro da área do jogo). Onde não houver estádio, teto ou arquibancadas, a área do jogo é qualquer área visível e audível de dentro do campo (Regras 9-2-6-b e 9-2-7).

Zona Lateral

ARTIGO 6. A zona lateral é a área entre as hash marks e a linha lateral mais próxima.

SEÇÃO 32. Briga

ARTIGO 1. Briga é a tentativa de uma jogadora, técnica ou membro do time uniformizado de atingir uma adversária de maneira combativa e não relacionada ao futebol americano. Tais atos incluem, mas não se limitam a:

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

SEÇÃO 33. Princípio Três-e-um

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

SEÇÃO 34. Tackle Box

ARTIGO 1.

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

SEÇÃO 35. Targeting (Mirar)

ARTIGO 1. “Targeting” significa que uma jogadora toma como alvo uma adversária com o propósito de fazer contato violento que vá além de fazer um tackle legal ou bloqueio legal ou jogada na bola. Alguns indicativos de mirar incluem mas não se limitam a:

- a. Launch (decolar) – uma jogadora deixar o chão num ataque à adversária com uma força de baixo pra cima e pra frente, para fazer contato com a área da cabeça ou do pescoço
- b. Agachamento seguido de um ataque com força de baixo pra cima e pra frente com contato na área da cabeça ou do pescoço – mesmo mantendo um ou dois pés no chão
- c. Liderar com o capacete, braço, punho, mão ou cotovelo um ataque com contato na área da cabeça ou do pescoço
- d. Abaixar a cabeça antes de atacar iniciando o contato com o topo do capacete

REGRA 3 – Períodos, Fatores de Tempo e Substituições

SEÇÃO 1. Início de Cada Período

Pré-jogo, Primeiro e Terceiro Períodos

ARTIGO 1.

- a. Antes dos jogos, durante o aquecimento, os times devem permanecer na metade do campo acordada previamente, ocupando até 5 jardas antes do meio de campo, do lado esquerdo de quem olha da sua área de banco (Apêndice D).
- b. Antes das árbitras acompanharem as capitãs até o ponto do cara-ou-coroa, se qualquer membro de time entrar na área do jogo, a técnica principal ou uma assistente daquele time deve estar presente em campo.
- c. Após o início da jurisdição da arbitragem, quando qualquer membro de time estiver na área do jogo, deve estar usando sua camisa ou ter seu número facilmente visível. Qualquer jogadora sem seu número facilmente visível deve deixar a área do jogo. (AR 3-1-1-I)
- d. Cada tempo (half) começa com um kickoff.
- e. Três minutos antes do horário marcado para o início da partida, referee deve jogar o cara ou coroa no meio do campo na presença de não mais de quatro capitãs de cada time e outra árbitra, indicando primeiro para que a capitã do time visitante faça sua escolha de cara ou coroa. Antes do segundo tempo, referee obterá as escolhas dos times para o segundo tempo.
- f. Durante o cara ou coroa, cada time deve permanecer em sua área de time. O cara ou coroa começa quando as capitãs deixam as laterais, e termina quando elas retornam às laterais.

PENALIDADE – [f] Cinco jardas do próximo ponto [S19: IPR].

- g. O time vencedor do cara ou coroa deve escolher uma das seguintes opções:
 1. Qual time fará o kickoff.
 2. Qual linha de gol seu time defenderá (**Exceção:** Essa opção não está disponível se apenas um gol está sendo utilizado (Regra 1-2-5-f).
 3. Adiar sua escolha para o segundo tempo.
- h. O time adversário deve então escolher a opção 1 ou 2 acima, conforme disponibilidade.
- i. Se o time vencedor do cara ou coroa escolher a opção 3 acima, então após a escolha do time adversário, o vencedor seleciona a opção disponível (1 ou 2 acima)
- j. Para o segundo tempo da partida, o time perdedor do cara ou coroa, ou o vencedor que escolheu a opção 3 acima, deve escolher entre as opções 1 ou 2 acima. O time adversário então escolhe a opção restante.

Arbitragem Referência 3-1-1

- I. Depois de iniciada a jurisdição da arbitragem, algumas jogadoras do time da casa entram a área do jogo sem suas camisas e não têm seus números facilmente visíveis. **ARBITRAGEM:** As jogadoras sem a camisa ou sem os números facilmente visíveis devem deixar a área do jogo imediatamente. A técnica principal ou assistente(s) deve estar em campo para ajudar nessa situação.

Segundo e Quarto Períodos

ARTIGO 2. Entre o primeiro e o segundo períodos e também entre o terceiro e o quarto períodos, os times devem trocar a linha de gol que defenderão (**Exceção:** Regra 1-2-5-f-2-d).

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

Períodos Extras

ARTIGO 3. O sistema de desempate deve ser usado quando um jogo está empatado ao fim de quatro períodos. (**Exceção:** Competições podem adotar regulamentos que permitam que um jogo termine empatado após 4 períodos durante a temporada regular, decidindo por não adotar a prorrogação para desempate do jogo). Aplicam-se as regras de jogo de futebol americano, com as seguintes exceções:

- a. Imediatamente após o fim do quarto período, a arbitragem devem instruir ambos os times a se dirigirem às suas áreas de time. A arbitragem se reunirá no meio de campo para rever os procedimentos de desempate.
- b. A arbitragem levará as capitãs (Regra 3-1-1) ao centro do campo para o cara ou coroa. Referee deve jogar o cara ou coroa no meio do campo na presença de não mais de quatro capitãs de cada time e outra árbitra, indicando primeiro para que a capitã do time visitante faça sua escolha. O time vencedor do cara ou coroa não pode adiar sua escolha e deve escolher uma das seguintes opções:
 1. Ataque ou defesa, com o ataque iniciando sua primeira série de posse na linha de jarda-25 adversária.
 2. Qual ponta do campo deverá ser usada para ambas as séries de posse daquele período de prorrogação.
- c. O time perdedor do cara ou coroa deverá fazer a escolha da opção restante para o primeiro período extra e deverá ter a primeira opção de escolha para períodos extras pares (2º, 4º etc.).
- d. Definição. Um período extra consiste de duas séries de posse com cada time colocando a bola em jogo por um snap na ou entre as hash marks, na linha de jarda-25 escolhida (a menos que realocada por penalidade), que se torna a linha de jarda-25 adversária. O snap deve ser do meio entre as hash marks, a menos que o time de ataque escolha uma posição diferente, na ou entre as hash marks, antes do sinal de pronta para jogo. Após o sinal de pronta para jogo, a bola só pode ser reposicionada depois de um timeout cobrado de time, a menos que ele seja precedido de falta pelo Time A ou faltas que se anulem.
- e. Série de posse: Cada time mantém a bola durante uma série de posse até que pontue ou não consiga conquistar uma primeira descida. A bola permanece viva após uma troca de posse de time até que seja declarada morta. Entretanto, o Time A não pode ter primeira para 10 se recuperar a posse depois de troca de posse de time (AR 3-1-3-I-IX). A partir do terceiro

período extra, uma série de posse de um time será apenas uma jogada para um try de dois pontos da jarda três, a menos que reposicionada por uma penalidade.

As designações de Time A e Time B são as mesmas definidas na Regra 2-27-1.

- f. Pontuação: O time que marcar o maior número de pontos durante o tempo regulamentar e os períodos extras será declarado vencedor. Deverá haver um número igual de séries de posse, como descrito em (e) acima, em cada período extra, a menos que o Time B pontue de alguma forma que não durante um try. A partir do segundo período extra, o time que marcar um touchdown deve tentar dois pontos no try. Apesar de não ser ilegal, um try de um ponto do Time A não marcará um ponto (AR 3-1-3-X, XV).
- g. Faltas após troca de posse de bola de time são tratadas especialmente pela Regra 10-2-7. (AR 3-1-3-XI-XIV)
- h. *Timeouts:* Cada time tem um timeout no primeiro período extra e um timeout no segundo período extra. Cada time tem um timeout no início do terceiro período extra até o fim do jogo (Regra 3-3-8). Timeouts não usados durante o tempo regulamentar não são carregados para os períodos extras. Timeouts não usados de um período extra não podem ser carregados para outros períodos extras. Timeouts entre períodos devem ser retirados do período seguinte.

Timeouts de televisão e rádio são permitidos apenas depois do primeiro e segundo períodos extras. Timeouts cobrados de times não podem ser estendidos para uso de televisão e rádio. Os períodos extras começam quando a bola é posta em jogo através de um snap.

Na ausência de um timeout de mídia, depois do segundo^X período extra, haverá um intervalo obrigatório de dois minutos.

Arbitragem Referência 3-1-3

- I. A menos que em um try, o Time B marca um touchdown após interceptar um passe para frente; ou interceptar ou recuperar um passe para trás ou fumble; ou retornar uma tentativa de field goal bloqueada. **ARBITRAGEM:** O período e o jogo terminam, e o Time B é o vencedor. [Citado por 3-1-3-e]
- II. Durante a primeira série de posse de um período, o Time B intercepta um passe para frente; ou intercepta ou recupera um fumble ou um passe para trás e não marca um touchdown. **ARBITRAGEM:** A série de posse do Time A está encerrada e o Time B inicia sua série. O Time B se torna Time A quando o referee declarar a bola pronta para jogo. [Citado por 3-1-3-e]
- III. Durante a primeira série de posse de um período, a tentativa de field goal do Time A é bloqueada e não cruza a zona neutra. O Time A recupera a bola e corre para um touchdown. **ARBITRAGEM:** Seis pontos para Time A. O Time B inicia sua série após o try. [Citado por 3-1-3-e]
- IV. A tentativa de field goal do Time A é bloqueada e não cruza a zona neutra. A23 recupera a bola e é derrubada além da linha necessária. **ARBITRAGEM:** O Time A mantém a bola para continuar sua série de posse. Primeira para 10. [Citado por 3-1-3-e]
- V. Em primeira, segunda ou terceira descida, a tentativa de field goal do Time A é bloqueada e não cruza a zona neutra. A23 recupera a bola e é derrubada antes da linha necessária. **ARBITRAGEM:** Bola do Time A, próxima descida. [Citado por 3-1-3-e]
- VI. Durante a primeira série de posse de um período, o Time B ganha posse da bola e então perde a posse para o Time A, que (a) marca um touchdown; (b) não marca um touchdown. **ARBITRAGEM:** (a) A pontuação conta. Tanto em (a) quanto em (b), a série de posse do Time A termina e o Time B inicia sua série de posse. [Citado por 3-1-3-e]
- VII. Durante a primeira série de posse de um período, um fumble do Time A entra na end zone do Time B na segunda descida de uma série. O Time B recupera o fumble e termina a jogada na sua end zone. **ARBITRAGEM:** A série de posse do Time A termina. O Time B inicia sua série de posse. [Citado por 3-1-3-e]
- VIII. Durante a primeira série de posse de um período, B10 intercepta um passe para frente em sua linha de jarda-6 e termina a jogada na sua end zone. **ARBITRAGEM:** Safety: dois pontos para o para o Time A.

- A série de posse do Time A termina. O Time B colocará a bola em jogo, primeira para 10 na linha de jarda-25 no mesmo lado do campo. [Citado por 3-1-3-e]
- IX. A tentativa de field goal do Time A está além da zona neutra sem ser tocada até que B17 comete muff na linha de jarda-5. A75 recupera na linha de jarda-3. **ARBITRAGEM:** A série de posse do Time A continua; primeira descida para o Time A na linha de jarda-3. [Citado por 3-1-3-e]
- X. Na primeira série de posse de um período, o Time A marca um touchdown. No try, o Time B intercepta um passe e retorna-o para um touchdown de dois pontos. **ARBITRAGEM:** O Time B começa sua série de posse na linha de jarda-25 com o Time A na liderança no placar da prorrogação 6-2. [Citado por 3-1-3-f]
- XI. Após o fim da primeira série de posse do Time A, o Time B comete uma falta pessoal em bola morta. **ARBITRAGEM:** O Time B começa sua série de posse na linha de jarda-40, primeira para 10. [Citado por 3-1-3-g]
- XII. Durante a primeira série de posse de um período, A12 lança um passe para frente e é marcada uma falta por shift ilegal contra o Time A. B25 intercepta o passe, e B38 (a) comete clipping; (b) comete uma falta pessoal ostensiva antes de B25 cruzar a linha de gol do Time A. **ARBITRAGEM:** Pontuação não permitida. As faltas se cancelam e a descida não é repetida. A série de posse do Time A termina, e o Time B inicia sua série de posse na linha de jarda-40; Em (b) B38 é desclassificado. [Citado por 3-1-3-g]
- XIII. Durante a segunda série de posse do primeiro período, B25 intercepta um passe e cruza a linha de gol do Time A com a bola. Durante a corrida, B79 comete clipping no meio do campo. **ARBITRAGEM:** Sem touchdown. Ou o jogo termina, ou o período extra seguinte começará com primeira para 10 na linha de jarda-40 ou 12 1/2 porque a penalidade é carregada. [Citado por 3-1-3-e]
- XIV. Durante a primeira série de posse de um período, B37 intercepta um passe para frente e tem campo livre até a linha de gol quando faz um gesto obsceno em direção à adversária mais próxima. **ARBITRAGEM:** A pontuação do Time B é cancelada e a penalidade é carregada. O Time B inicia sua série de posse na linha de jarda-40, primeira para 10 (Regras 3-1-3, 10-2-7-a 10-2-7-b). [Citado por 3-1-3-g]
- XV. No terceiro ou subsequente período extra, Time B intercepta um passe e retorna para um touchdown de 2 pontos. **ARBITRAGEM:** O jogo termina. Time B venceu. Não há necessidade de Time B ter sua série de posse (Regra 3-1-3-f). [Citado por 3-1-3-f]

SEÇÃO 2. Tempo de Jogo e Intervalos

Duração dos Períodos e Intervalos

ARTIGO 1. O tempo total de um jogo normal deve ser de 48 minutos, divididos em quatro períodos de 12 minutos cada, com intervalos de um minuto entre o primeiro e segundo períodos (primeiro tempo), e entre o terceiro e quarto períodos (segundo tempo) (**Exceção:** O intervalo de um minuto entre o primeiro e segundo períodos, e entre o terceiro e quarto períodos pode ser estendido para timeout de rádio e televisão).

Nota: Competições ou federações podem adotar regulamento que limitem o tempo de jogo em 60, 48, 40 ou 32 minutos, contanto que cada período tenha o mesmo tempo.

- Nenhum período pode terminar antes da bola estar morta e o referee declarar o fim do período [S14].
- O intervalo entre tempos (halftime) deve ser de 20 minutos, a menos que alterado antes do jogo por acordo mútuo da administração e de ambos os times. Imediatamente após o fim do segundo período, referee deve iniciar o intervalo sinalizando o início do relógio do jogo [S2].
- No final do primeiro tempo, depois de os times saírem de campo e a referee (1) confirmou a última jogada com a arbitragem de campo; (2) confirmou a última jogada com a árbitra de vídeo (se houver); e (3) não tem nenhum pedido de desafio de técnica, a referee vai

declarar encerrado o primeiro tempo. Depois da declaração de encerramento do primeiro tempo, não deve haver revisões de vídeo de jogadas anteriores.

- d. A organização do jogo vai determinar o tempo das atividades do intervalo. O campo estará disponível para os times não menos do que três minutos antes do kickoff do segundo tempo. Quando qualquer membro de time entrar a área de jogo durante o intervalo, uma funcionária daquele time deve estar presente no campo. Se chutadoras ou outras jogadores entrarem na área de jogo antes do campo estar disponível, suas atividades serão confinadas às áreas de time.
- e. É fortemente recomendado que a administração do jogo agende o kickoff inicial para não menos do que 4 horas antes do escurecer (definido como o pôr do sol local, ou a hora em que a iluminação artificial tenha que ser desligada).
- f. Se um jogo (atrasado por cinco minutos ou mais) iniciar com menos de 3 horas e meia antes do escurecer, o tempo total da partida deve ser de, no máximo, 48 minutos^X.
- g. Se um jogo (atrasado por cinco minutos ou mais) iniciar com menos de 3 horas antes do escurecer, o tempo total da partida deve se de, no máximo, 40 minutos (AR 3-2-1-I).

Arbitragem Referência 3-2-1

- I. Um jogo é agendado com horário do kickoff 3 horas antes do escurecer. (a) Ele inicia no horário marcado. (b) Ele inicia com 5 minutos de atraso ou mais. **ARBITRAGEM:** (a) O tempo do jogo será conforme o determinado pela organização da competição (48 minutos é o padrão). (b) O tempo do jogo deve ser limitado a um máximo de 40 minutos totais. [Citado por 3-2-1-d, 3-2-1-e]

Ajustes de Tempo

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

- a. A qualquer momento durante o jogo, o tempo de jogo dos períodos restantes e o intervalo entre tempos podem ser diminuídos por acordo mútuo entre as técnicas adversárias e referee. (A.R.3-2-2-I)
- 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 a referee tiver certeza do tempo gasto, deve ajustar o relógio, e apropriadamente reinicia-lo.
- d. Erros de marcação de tempo no relógio de jogada podem ser corrigidos pela 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 rodar conforme a Regra 3-2-4-b.
- f. O relógio de 40/25 segundos roda mesmo que o relógio do jogo estiver rodando com menos de 40 ou 25 segundos, respectivamente, num período. ^X
- g. O relógio do jogo não deve ser parado se o relógio de jogada **for/não for** iniciado em conflito com o parágrafo f acima.
- h. Ajustes de tempo em jogos utilizando revisão de vídeo são regidos pela Regra 12-2-2-a-11

Arbitragem Referência 3-2-2

- I. No halftime, o placar é 56-0. As técnicas e referee concordam que o terceiro e o quarto períodos devem ser diminuídos para 10 minutos cada. As técnicas pedem também que o segundo tempo seja jogado com relógio corrido para que o relógio do jogo não pare. **ARBITRAGEM:** Os períodos restantes podem ser diminuídos para 10 minutos cada. Se o relógio corrido vai ou não ser adotado depende do regulamento da competição no que diz respeito à Regra 3-3-2. Se a Regra 3-3-2 não estiver ativa, as regras normais de relógio se aplicam para toda a partida. [Citado por 3-2-2-a]

Extensão de Períodos

ARTIGO 3.

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

Arbitragem Referência 3-2-3

- Durante a extensão de um período após a bola estar pronta para jogo e antes do snap, o Time A comete uma falta. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta. Time A é penalizado pela falta e tem o direito de completar a descida. [Citado por 3-2-3-a]
- O tempo termina durante o free kick do Time A no fim do segundo período. A1 está em offside no chute. **ARBITRAGEM:** Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior, do final da corrida do Time B, ou do ponto de touchback, e o período é estendido. Repete-se o free kick ou ao Time B é concedida uma descida sem tempo. [Citado por 3-2-3-a]
- O tempo termina durante a tentativa de field goal do Time A no fim do segundo período. O Time B estava offside. **ARBITRAGEM:** Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior, o período é estendido para uma descida sem tempo (Regra 10-2-2-d-4-a). [Citado por 3-2-3-a]
- Uma jogadora do Time A interfere com a oportunidade de receber um chute (não try) durante uma descida na qual o tempo termina no primeiro período. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas do ponto da falta. O período não é estendido e a penalidade será aplicada no início do segundo período. [Citado por 3-2-3-a]
- O Time A marca um touchdown durante uma descida na qual o tempo termina. Após o touchdown, mas antes do try, qualquer um dos times comete falta. **ARBITRAGEM:** O período é estendido apenas para o try. A penalidade pode ser aplicada no try ou no kickoff seguinte, ou no próximo ponto em período extra. [Citado por 10-2-5-c, 3-2-3-a]
- O Time A marca um touchdown durante uma descida na qual o tempo termina. Durante o try convertido do Time A, o Time B comete uma falta. **ARBITRAGEM:** O período não é estendido para o kickoff. O Time A pode aceitar a penalidade e jogar novamente o try, ou declinar a penalidade e aceitar a pontuação. Penalidades por faltas pessoais e condutas antidesportivas podem ser aplicadas no kickoff subsequente ou no próximo ponto em períodos extras. [Citado por 10-2-5-e, 3-2-3-a, 8-3-3-b-1]
- O Time A marca um touchdown durante uma descida na qual o tempo termina. Após o término do try, qualquer um dos times comete uma falta em bola morta. **ARBITRAGEM:** O try pode ser repetido se for por uma penalidade aceita por falta em bola viva ocorrida durante o try; a penalidade pela falta em

bola morta será então aplicada na nova jogada do try. O período não é estendido para a aplicação da penalidade pela falta em bola morta. Se aceita, esta penalidade deve ser aplicada no kickoff para o começo do próximo período ou no próximo ponto em períodos extras. [Citado por 10-2-5-e, 3-2-3-a, 8-3-3-d-2, 8-3-5]

- VIII. O primeiro tempo termina durante uma jogada na qual A12 está além da zona neutra quando completa um passe para A88 na end zone do Time B. **ARBITRAGEM:** O Time B aceita a penalidade para anular a pontuação, e à escolha do time ofendido, o período não é estendido porque a penalidade inclui perda de descida. O primeiro tempo termina. [Citado por 3-2-3-a-1, 3-2-3-a]

Aparelhos de Marcação de Tempo

ARTIGO 4.

- Relógio do Jogo.* O tempo de jogo deve ser marcado por um relógio do jogo, que pode ser um cronômetro operado por qualquer árbitra em campo; ou um relógio de estádio operado por uma assistente de relógio sob a direção da árbitra apropriada. O tipo de relógio do jogo e a localização da operadora do relógio deve ser determinado pela administração da partida. A operadora do relógio do jogo pode ficar na lateral ou na área da cabina de imprensa. Se ela estiver na área da cabine de imprensa, recomenda-se que sua localização seja entre as linhas de gol. Essa localização deve estar protegida de interferência do público e deve ter uma visão desobstruída do campo de jogo. O relógio do jogo não deve exibir frações de segundos.
- Relógio de 40 segundos.*
 - Quando uma árbitra sinaliza que a bola está morta, o relógio de jogada inicia a contagem de 40 segundos.
 - Se a contagem dos 40 segundos não começar ou for interrompida por razões além do controle da arbitragem ou operadora do relógio (ex. relógio quebrado), 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.
 - No caso do relógio de 40 segundos ter rodado 20 segundos antes da bola estar pronta para jogo, referee deve declarar um timeout e sinalizar que o relógio de jogada seja programado para 25 segundos. Quando o jogo puder ser reiniciado, referee sinalizará bola pronta para jogo [S1] e o relógio de jogada deve iniciar a contagem dos 25 segundos. O relógio do jogo deve iniciar no momento do snap a menos que estivesse rodando quando a referee declarou um timeout; neste caso, ele deve rodar no sinal de referee (Regra 3-3-2-f) (AR 3-2-4-I-III).
- Relógio de 25 segundos.* Se a arbitragem sinalizar para parar o relógio do jogo por qualquer das seguintes razões, **X** o relógio de jogada deve ser programado para 25 segundos:
 - Aplicação de penalidade.
 - Timeout cobrado de um time.
 - Aviso de dois minutos.**
 - Timeout da mídia.
 - Timeout por lesão ou perda de capacete somente para uma jogadora do time de ataque. O relógio de jogada deve ser ajustado para 40 segundos no caso de uma lesão ou perda de capacete de uma jogadora do time de defesa, ou lesões ou perda de capacete de ambos os times. Essa regra só se aplica se a lesão e/ou perda de capacete for a única

razão para parar o relógio. Se o relógio do jogo também for parado por qualquer outra razão aqui listada, o relógio da jogada deve ser de 25 segundos. O relógio de 25 segundos sempre será usado depois de timeout de time ou do aviso de dois minutos. (AR 3-2-4-V)

6. Medição.
7. Time B ganha first down que não seja depois de um free kick.
8. Após uma descida de chute que não seja um free kick no qual o Time B será o próximo a colocar a bola em jogo.
9. Pontuações que não sejam touchdown do Time A (não o try).
10. Início de cada período.
11. Início de uma série de posse de time em período extra.
12. Revisão de vídeo.
13. Outras paralisações administrativas.

Quando o jogo puder ser reiniciado, referee sinalizará a bola pronta para jogo [S1] e o relógio de jogada iniciará a contagem.

- d. *Mau funcionamento do Relógio.* Se um relógio visual de 40/25 segundos deixar de funcionar, ambas as técnicas devem ser avisadas pela referee imediatamente e ambos os relógios devem ser desligados.

Arbitragem Referência 3-2-4

- I. Quando a bola é morta depois de uma jogada de corrida que termina fora de campo, o relógio de jogada de 40 segundos é iniciado. Umpire (ou center judge) recebe a bola da line judge, e quando está posicionando-a no chão, vê que não é uma das bolas legais do jogo. Ela então devolve a bola pra line judge, que tenta conseguir uma bola legal. **ARBITRAGEM:** Se o relógio de jogada marcar 20 segundos ou menos antes da bola certa estar em campo e pronta pra jogo, a referee vai tentar reiniciar o relógio de jogada sem parar o relógio do jogo. Se o relógio de jogada não for reiniciado rapidamente, a referee declara um timeout, sinaliza para que o relógio de jogada seja reajustado para 25 segundos, e sinaliza a bola pronta pra jogo. O relógio do jogo vai rodar no snap a menos que estivesse rodando quando a referee declarou timeout. [Citado por 3-2-4-b-3]
- II. Quando a bola está morta depois de uma jogada de corrida que termina numa zona lateral, a arbitragem tem dificuldade para reposicionar a bola na hash mark. Enquanto o relógio se aproxima dos 20 segundos, a umpire (ou center judge) posiciona a bola no chão com os árbitros prontos. O relógio está pouco abaixo de 20 segundos quando a umpire (ou center judge) se afasta. **ARBITRAGEM:** Sem parar o relógio do jogo, a referee deve dar o sinal de reiniciar o relógio de jogada em 25 segundos. Se o relógio de jogada for reiniciado rapidamente, o relógio do jogo não para. Apenas se a operadora do relógio demorar a reiniciar o relógio de jogada em 25 segundos é que a referee deve declarar um timeout, sinalizar para que o relógio de jogada seja reajustado para 25 segundos, e então sinalizar para ambos os relógios serem reiniciados. [Citado por 3-2-4-b-3]
- III. Time A pontua um touchdown e o relógio de 40 segundos é iniciado. Sem parar o jogo, referee recebe confirmação do vídeo de que a pontuação é válida. O relógio de jogada marca (a) 20 segundos ou mais; ou (b) 19 segundos ou menos. **ARBITRAGEM:** (a) Referee sinaliza pra center judge ou umpire sair da bola pra permitir o snap. (b) Referee sinaliza para o relógio de jogada voltar a 25 segundos e então sinaliza pra center judge ou umpire sair da bola pra permitir o snap.
- IV. Time A marca um touchdown e o relógio de 40 segundos é iniciado. Com menos de 25 segundos no relógio de jogada, a técnica ou uma capitã do Time A pede para que a bola seja reposicionada na hashmark da esquerda. **ARBITRAGEM:** Arbitragem não realizará o pedido. Time A pode pedir um timeout para reposicionar a bola, a menos que tenha havido uma falta do Time A ou faltas que se anulem.
- V. 1/10 em A-25. No início do quarto período, back A21 recebe um handoff e corre pra 15 jardas onde é derrubada dentro de campo. Durante a jogada, A88 cometeu holding em A-30 e (a) capacete de B45 sai durante a jogada (sem responsabilidade da falta) ou (b) B54 se lesiona durante a jogada.

ARBITRAGEM: A falta por holding de A88 será penalizada em 10 jardas do ponto da falta e será 1/15 em A-20. Em ambos (a) e (b), o relógio de jogada vai ser de 25 segundos e ambos os relógios vão rodar no sinal da referee. [Citado por 3-2-4-c-5]

- VI. 2/10 em B-40. No final do jogo, A22 corre pra 8 jardas e é derrubada antes da linha necessária. O relógio do jogo marca 1:58 pro fim quando A22 é derrubada. O capacete de B54 sai (sem ação direta de uma falta) durante a jogada. **ARBITRAGEM:** O relógio do jogo é parado em 1:58 para o aviso de dois minutos e pela saída do capacete de B54. Mesmo com a saída do capacete de B54, o relógio da jogada deve ser de 25 segundos após o aviso de dois minutos e o relógio do jogo roda no snap. (O mesmo procedimento de relógio ocorre no caso de uma lesão do Time B em vez de perda de capacete.)

Tempo Mínimo para Jogada Após Spike

ARTIGO 5.

- Se o relógio do jogo estiver parado e for rodar no sinal da referee com três ou mais segundos restantes no período, é razoável esperar que o ataque lance a bola diretamente pro chão (Regra 7-3-2-f) e tenha tempo suficiente para outra jogada.
- Com dois ou um segundo restantes, só há tempo suficiente para uma jogada. (AR 3-2-5-I)

Arbitragem Referência 3-2-5

- I. No fim de um período, o Time A, sem mais timeouts, conquista uma primeira descida, parando o relógio com 0:03 restantes. Time A pretende fazer um spike e realizar outra jogada. Referee corretamente apita e sinaliza, o que roda o relógio. A quarterback recebe o snap e levanta a bola acima de sua cabeça antes de lançá-la diretamente no chão. O relógio marca 0:00. **ARBITRAGEM:** O tempo do período acabou. Apesar de restarem 3 segundos no relógio quando a referee sinaliza, isso não garante que vai haver tempo para realizar uma outra jogada. O ataque deve executar o spike de maneira rápida. [Citado por 3-2-5-b]

SEÇÃO 3. Timeouts: Iniciar e Parar o Relógio

Timeout

ARTIGO 1.

- Uma árbitra deverá sinalizar timeout quando as regras determinarem a parada do relógio ou quando um timeout é cobrado de um time ou de referee. As demais árbitras devem repetir os sinais de timeout. Referee pode declarar e cobrar-se um timeout discricionário para qualquer contingência não abrangida pelas regras (AR 3-3-1-I, II, IV).
- Quando os timeouts de um time acabarem ou não estiverem disponíveis e o mesmo pedir um timeout, a arbitragem não levará em consideração o pedido. (Regra 3-3-4). (AR 3-3-1-V, VI)
- Uma vez começado o jogo, jogadoras não deverão treinar com uma bola no campo de jogo ou nas end zones exceto durante o intervalo entre tempos (*halftime*).

Arbitragem Referência 3-3-1

- I. 3/2 em B-15. Depois do aviso de dois minutos no segundo período, A45 sofre fumble após ganhar três jardas. Arbitragem não consegue determinar quem recuperou o fumble, então a line judge sinaliza para o relógio parar enquanto a bola está sendo localizada. Descobre-se que a posse da bola está com A45 e (a) não alcançou a linha necessária ou (b) alcançou a linha necessária. **ARBITRAGEM:** O relógio de 40 segundos inicia quando a bola for declarada morta. (a) Referee imediatamente sinaliza para o relógio de jogo rodar. (b) O relógio de jogo começará no sinal de referee quando a bola estiver pronta para jogo. Nota: Se o relógio do jogo tiver menos do que 20 segundos quando a bola estiver pronta pra jogo, o referee vai iniciar o relógio de jogada em 25 segundos. [Citado por 3-3-1-a, 3-3-2-e-1]

- II. Em segunda para 14, A45 ganha seis jardas e é derrubada com posse da bola. A headline judge confunde o bastão de trás com o da frente da corrente de linha necessária, e erroneamente sinaliza para o relógio parar. **ARBITRAGEM:** Assim que o erro for detectado por uma árbitra, o sinal para começar o relógio deverá ser dado pela árbitra de jogo que detectar o erro.
- III. O Time A sofre fumble ou a bola está solta após um passe para trás. Diversas jogadoras pulam na bola, criando uma “pilha”. **ARBITRAGEM:** A(s) árbitra(s) de cobertura deve(m) parar o relógio do jogo e o relógio de 40 segundos deve iniciar. Com conhecimento positivo de quem recuperou a bola, a referee irá apontar na direção regida pela posse e iniciar o relógio de jogo (a) imediatamente se o Time A tiver recuperado antes da linha necessária (sem primeira descida), ou (b) no momento do snap se o Time B tiver recuperado. [Citado por 3-3-2-e-8]
- IV. Um cadarço, cordão de protetor de ombros, camisa, número ou equipamento quebra, solta ou rasga. **ARBITRAGEM:** Não é permitido timeout de referee para reparo ou troca. [Citado por 3-3-1-a]
- V. 3/5 em B-30. No final do primeiro tempo, ambos os times têm todos os timeouts. Com o Time A na linha e pronto pro snap, a técnica do Time B pede um timeout e o recebe. Depois do timeout, ambos os times estão na formação e a bola pronta pra jogo. (a) Técnica do Time B pede timeout, ou (b) técnica do Time A pede timeout. **ARBITRAGEM:** (a) Arbitragem deve ignorar o pedido de timeout. Time B tem 2 timeouts restantes mas como já pediram timeout nesse período de bola morta, os timeouts não estão disponíveis para o Time B. (b) Time A recebe o timeout. Como eles têm timeouts restantes e não pediram timeout nesse período de bola morta, Time A tem um timeout disponível. [Citado por 3-3-1-b, 3-3-4-a]
- VI. 3/5 em B-30. No final do primeiro tempo, ambos os times têm todos os timeouts. Com o Time A na linha e pronto pro snap, a técnica do Time B pede um timeout e o recebe. Depois do timeout, ambos os times estão na formação e a bola pronta pra jogo. Antes do snap, A77 comete false start. Time A é penalizado em 5 jardas, criando 3/10. Ambos os times estão de volta à formação e a bola está pronta pra jogo e a técnica do Time B pede timeout. **ARBITRAGEM:** Arbitragem deve ignorar o pedido de timeout. Time B tem 2 timeouts restantes mas como já pediram timeout nesse período de bola morta, os timeouts não estão disponíveis para o Time B. Como false start é uma falta em bola morta, ainda estamos no mesmo período de bola morta no qual o Time B pediu e recebeu um timeout, portanto, os timeouts não estão disponíveis para o Time B. [Citado por 3-3-1-b, 3-3-4-a]

Iniciar e Parar o Relógio

ARTIGO 2.

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

1. abandonem o relógio corrido completamente;
 2. não utilizem essa regra no primeiro tempo do jogo; (AR 3-3-2-XIII)
 3. limitem o relógio corrido pra ser usado depois de um tempo de partida até no máximo após 2 horas e 15 minutos após o kickoff, mas apenas em jogos televisionados ao vivo;
 4. reduzam a diferença no placar pra menos do que 34 pontos.
- a. *Free Kick*. Após a bola ser chutada num free kick, o relógio do jogo deve iniciar ao sinal de uma árbitra assim que a bola for legalmente tocada no campo de jogo ou, quando cruzar a linha de gol após ter sido tocada legalmente pelo Time B em sua end zone. Ele é parado em seguida quando a bola estiver morta pela regra. (A.R.3-3-2-VII)
 - b. *Descida de Scrimmage*. Quando um período começar com uma descida de scrimmage, o relógio do jogo deve iniciar quando ocorrer o snap legal da bola. Em todas as outras descidas da scrimmage, o relógio do jogo deve iniciar quando ocorrer o snap legal da bola (Regra 3-3-2-d) ou em um sinal de referee anterior (Regra 3-3-2-e). O relógio do jogo não

deve rodar durante um try, durante uma extensão de período ou durante um período extra (AR 3-3-2-I-IV).

- c. *Após uma Pontuação.* O relógio do jogo deve ser parado ao sinal da arbitragem após um touchdown, field goal ou safety. Ele deve ser iniciado novamente conforme (a) acima, a menos que uma penalidade aceita anule a pontuação ou a descida seja repetida. Nesse caso, ele deve iniciar quando ocorrer o snap legal da bola.
- d. *Começa no Snap.* Para cada um dos casos seguintes, o relógio do jogo é parado ao sinal da arbitragem. Se a próxima jogada começar através de um snap, o relógio do jogo começará no momento do snap:
 - 1. Touchback (contanto que o Time B seja o próximo a colocar a bola em jogo).
 - 2. Uma carregadora da bola do Time A sofre fumble ou faz um passe pra trás que sai de campo a qualquer momento depois do aviso de dois minutos no segundo ou quarto períodos. (**Exceção:** Após um fumble para frente do Time A sair de campo, o relógio inicia no sinal de referee.)
 - 3. O Time B ganha uma primeira descida e em seguida fará o snap da bola (AR 3-3-2-V).
 - 4. Um passe para frente é determinado incompleto.
 - 5. Um timeout cobrado é concedido a um time. *
 - 6. A bola se torna ilegal. *
 - 7. Um período termina. *
 - 8. Uma descida de chute legal termina. (A.R.3-3-2-VI)
 - 9. Um chute de retorno é feito.
 - 10.Um chute de scrimmage é feito além da zona neutra.
 - 11.O Time A comete uma falta de atraso de jogo enquanto em formação de chute de scrimmage.
 - 12.Aviso de dois minutos. *
- e. *Inicia no Sinal de Referee.* Para cada das seguintes razões, o relógio do jogo é parado ao sinal da arbitragem. Se a próxima jogada for começar através de um snap, o relógio do jogo iniciará no sinal de referee:
 - 1. O Time A ganha uma primeira descida, tanto através de uma jogada ou por uma penalidade. (AR 3-3-1-I)
 - 2. Um fumble para frente do Time A sai de campo.
 - 3. Com dois minutos ou mais restando num half, um fumble, um passe pra trás, ou uma carregadora da bola do Time A for determinado fora de campo.
 - 4. Para completar uma penalidade (**Exceção:** Regra 3-4-5-b). *
 - 5. Um timeout por lesão é dado para uma ou mais jogadoras ou para uma árbitra (AR 3-3-5-I-V). *
 - 6. Um apito inadvertido é soado.
 - 7. Uma medição de uma possível primeira descida. *
 - 8. Ambos os times cometem um atraso em tornar a bola pronta para jogo (AR 3-3-1-III).
 - 9. Uma árbitra ganha posse de uma bola viva.

- 10.Uma técnica principal pede uma conferência ou desafio de revisão de vídeo. *
 - 11.Referee concede um timeout à mídia. *
 - 12.Referee declara um timeout discricionário. *
 - 13.Referee declara um timeout por barulho injusto (Regra 9-2-1-b-5).
 - 14.Um passe ilegal é lançado para conservar tempo (AR 7-3-2-II-VII) (**Exceção:** Regra 3-4-6).
 - 15.Referee interrompe a contagem de 40/25 segundos.
 - 16.O capacete de uma jogadora sai completamente durante a jogada.
 - 17.Quando qualquer time comete uma falta em bola morta. *
- f. *Snap Sobrepõe Sinal de Referee.* Sempre que um ou mais incidentes que causam o relógio do jogo a ser iniciado no sinal de referee (Regra 3-3-2-e) ocorrer em conjunto com qualquer um que cause o início no momento do snap (Regras 3-3-2-c e 3-3-2-d), ele deve ser iniciado no momento do snap. (**Exceção:** Regra 3-4-6 [subtração de 10 segundos] sobrepõe essa regra, a menos que um time use um timeout) (AR 3-3-2-VIII-IX)
- g. Relógio corrido.
1. Durante uma sessão de relógio corrido, o relógio sempre será iniciado no sinal de bola pronta pra jogo em vez de no snap. (AR 3-3-2-XI-XII)
 2. Se durante uma sessão de relógio corrido a margem do placar continuar sendo maior do que 24 pontos, a sessão de relógio corrido continua. Se a margem cair pra 24 pontos ou menos, a sessão de relógio corrido vai ser interrompida imediatamente após a pontuação relevante e as regras normais de relógio voltam a ser aplicadas, a menos que a margem do placar volte a ser maior do que 34 pontos (Exceção: Se uma competição reduzir a margem necessária para iniciar a sessão de relógio corrido para menos de 34 pontos, a margem para interrompê-la deve ser de 10 pontos). (AR 3-3-2-IX-X)

Arbitragem Referência 3-3-2

- I. Quarta para 6. A jogada de corrida do Time A, que termina dentro de campo, ganha (a) oito jardas ou (b) cinco jardas. B1 está em offside no snap. **ARBITRAGEM:** (a) Bola do Time A. Primeira para 10. O relógio começa no sinal de referee. (b) Bola do Time A. Quarta para 1. O relógio começa no sinal de referee. (Regras 3-3-2-e-1, 4) [Citado por 3-3-2-b]
- II. Quarta para 4. A jogada de corrida do Time A, que termina dentro de campo, ganha (a) seis jardas ou (b) três jardas. B1 está em offside no snap. **ARBITRAGEM:** (a) Bola do Time A, primeira para 10. O relógio começa no sinal de referee. (b) Bola do Time A, primeira para 10 após aceitar a penalidade. O relógio começa no sinal de referee. [Citado por 3-3-2-b]
- III. Terceira para 4. O passe do Time A é interceptado por B1, que é derrubada dentro de campo. B2 estava em offside no snap. **ARBITRAGEM:** Bola do Time A. Primeira para 10. O relógio começa no sinal de referee. Embora o relógio tenha sido parado para conceder uma primeira descida para o Time B, não será o Time B que fará o próximo snap. [Citado por 3-3-2-b]
- IV. Final do segundo ou quarto período, a carregadora da bola A37 sai de campo. Quando o relógio de jogo é parado ele marca (a) 2:00, ou (b) 1:59. **ARBITRAGEM:** Em ambos (a) e (b), o relógio do jogo roda no snap por causa do aviso de dois minutos. [Citado por 3-3-2-b]
- V. No final do segundo ou quarto período, o Time A tem segunda para 8. B44 intercepta um passe legal para frente e leva a bola para fora de campo. B79 estava na zona neutra no momento do snap. Quando o relógio do jogo é parado ele marca (a) 2:00, ou (b) 1:59. **ARBITRAGEM:** O Time A aceita a penalidade e mantém posse da bola. Tanto em (a) quanto em (b), o relógio do jogo roda no snap por causa do aviso de dois minutos. [Citado por 3-3-2-d-3]
- VI. Quarta para 8 em A-12 no final do quarto período. O punt é bloqueado e a bola não cruza a zona neutra. Na jarda A-10, a back A22 recupera a bola e lança um passe pra frente para a elegível A88 que é

derrubada na jarda B-3. O relógio do jogo marca 0:03. **ARBITRAGEM:** Bola do Time A na jarda B-3, primeira pra gol. O relógio do jogo roda no snap por causa da jogada de chute legal. (Regras 3-3-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f) [Citado por 3-3-2-d-8]

- VII. Free kick @ A-35. Time A executa um onside kick. Depois da bola viajar 10 jardas, (a) B21 faz um sinal válido de fair catch e faz uma recepção limpa; (b) A80 é a primeira a tocar a bola e faz uma recepção ou recuperação legal; (c) B21 recebe ou recupera a bola e imediatamente cai no chão; (d) B21 faz uma recuperação limpa com seus joelhos no chão. **ARBITRAGEM:** A bola é declarada morta. Em (a), (b) e (d) nenhum tempo é gasto no relógio; em (c) o operador do relógio deve rodar o tempo quando a bola é tocada legalmente e parar o tempo quando a bola é declarada morta (Regra 3-3-2-a). [Citado por 3-3-2-a]
- VIII. Terceira pra cinco em B-15 no fim do quarto período, Time A perdendo por 10-7. Quarterback A11 corre pra lateral e está em B-12 quando lança um passe pra frente que cai incompleto. Quando a bola se torna morta, faltam 13 segundos pro fim. Time B aceita a penalidade por passe ilegal pra frente. **ARBITRAGEM:** Quarta pra sete em B-17. Time B tem a opção da subtração de 10 segundos. Considerando que o Time B aceita a subtração, o relógio do jogo deve marcar 3 segundos e rodar no sinal de referee. [Citado por 3-3-2-f, 3-4-6-b-Nota]
- IX. O placar está 35-0 e a sessão de relógio corrido começou. O time que perde marca um touchdown sem ponto extra, que faz 35-6. Depois marca outro touchdown que faz 35-12. **ARBITRAGEM:** O relógio para quando o segundo touchdown é marcado – a diferença do placar não é mais maior do que 24 pontos. Regras normais de relógio voltam a ser aplicadas até que o time na liderança aumente a diferença pra mais de 34 pontos novamente. [Citado por 3-3-2-g-2]
- X. O placar é 41-10 durante uma sessão de relógio corrido. O time que perde marca um touchdown que faz 41-16. Eles chutam o ponto extra pra fazer 41-17. **ARBITRAGEM:** O relógio para somente quando o try é pontuado – só nesse momento é que a diferença passa a ser de 24 pontos. [Citado por 3-3-2-g-2]
- XI. O placar é 30-0. O time na liderança marca um touchdown para fazer 36-0. **ARBITRAGEM:** O relógio para após o touchdown e vai rodar de novo no sinal da bola pronta pra jogo para o try, mas não vai parar novamente a menos que algum evento marcado com * ocorra (Regra 3-3-2-g). [Citado por 3-3-2-g-1]
- XII. O placar é 28-0. O time na liderança marca um touchdown pra fazer 34-0. Eles marcam outro touchdown no try pra fazer 36-0. **ARBITRAGEM:** O relógio foi parado para o touchdown original, e vai rodar no sinal da bola pronta pra jogo para o free kick seguinte. Depois, só vai parar de novo quando algum evento marcado com * ocorrer. [Citado por 3-3-2-g-1]
- XIII. Numa competição que abandona a regra do relógio corrido no primeiro tempo, um time abre uma diferença de 35 pontos no segundo período. Antes do intervalo, o time em desvantagem diminui a margem pra 35-6. **ARBITRAGEM:** A seção de relógio corrido não começa. Nenhuma seção de relógio corrido pode começar no primeiro tempo, e as condições pra seção não estão mais satisfeitas pro início do segundo tempo. [Citado por 3-2-2-Exceção 2]

Suspensão do Jogo

ARTIGO 3.

- a. Referee pode suspender o jogo temporariamente quando as condições garantirem tal ação.
- b. Quando o jogo for suspenso por ações de pessoa(s) não sujeita(s) às regras ou por qualquer outro motivo que não esteja nas regras e não puder continuar, referee deverá:
 - 1. Suspender o jogo e direcionar as jogadoras às suas áreas de times.
 - 2. Reportar o problema às responsáveis pela gerência do jogo.
 - 3. Retomar o jogo quando determinar que as condições estejam satisfatórias.
- c. Se o jogo for suspenso conforme as Regras 3-3-3-a e b antes do final do quarto período e não puder ser retomado, existem quatro possibilidades:
 - 1. Retomar o jogo numa data posterior;
 - 2. Terminar o jogo com um placar final determinado;
 - 3. Abandono de jogo; ou
 - 4. Declarar o jogo como não disputado.

A escolha deve ser feita pela organização da competição.

- d. Se um jogo for suspenso conforme as Regras 3-3-3-a e b após quatro períodos de jogo e não puder ser retomado, o resultado do jogo será declarado empate. O placar final será o placar no final do último período completado. (Nota: Se um vencedor tiver que ser determinado num jogo de fase final ou playoff, a organização da competição determinará quando e onde o jogo será retomado).
- e. Um jogo suspenso, se retomado, começará com o mesmo tempo restante e com as idênticas condições de descida, distância, posição de campo e elegibilidade de jogadoras.

Timeouts Cobrados de Time

ARTIGO 4. Quando ainda houver timeouts e forem disponíveis, uma árbitra deve garantir um timeout cobrado de time quando pedido por qualquer jogadora ou pela técnica principal quando a bola estiver morta. Timeouts consecutivos do mesmo time são proibidos em qualquer período de bola morta específico.

- a. Cada time tem direito a três timeouts cobrados de time durante cada tempo (half), sendo não mais do que um timeout cobrado de cada time por período específico de bola morta. Um desafio de revisão convertido não conta como timeout. (AR 3-3-4-II, 3-3-1-V, VI).
- b. Após a bola ser declarada morta e antes do snap, uma substituta legal pode pedir um timeout se ela estiver entre as marcas de nove jardas (AR 3-3-4-I).
- c. Uma jogadora que tenha participado da descida anterior pode pedir um timeout entre o momento em que a bola for declarada morta e o momento do snap sem ter estado entre as marcas de nove jardas (AR 3-3-4-I).
- d. A técnica principal que estiver na ou próxima de sua área de time ou coaching box pode pedir um timeout entre o momento em que a bola for declarada morta e o momento do próximo snap.
- e. Uma jogadora, substituta entrando em campo ou técnica principal pode pedir uma conferência da técnica principal com o referee, se a técnica acreditar que uma regra tenha sido aplicada incorretamente. Se a aplicação da regra não for alterada, seu time perderá um timeout ou receberá uma penalidade por atraso se não tiver mais timeouts.
 - 1. Apenas a referee pode parar o relógio para uma conferência da técnica principal.
 - 2. Um pedido de conferência da técnica principal ou revisão de vídeo deve ser feito antes do snap ou free kick da próxima jogada e antes do fim do segundo ou quarto períodos (Regra 5-2-9).
 - 3. Após a conferência da técnica principal ou revisão de vídeo, o timeout de time, se retirado pela referee, deve ser aplicado.

Arbitragem Referência 3-3-4

- I. Antes do snap, uma substituta legal de qualquer time vindo do banco solicita um timeout antes de ter estado entre as marcas de nove jardas. Ela então solicita um timeout novamente após ter estado entre as marcas de nove jardas. **ARBITRAGEM:** Solicitação inicial de timeout não concedida. Segunda solicitação de timeout concedida (Regra 7-1-3-b). [Citado por 3-3-4-b, c, 7-1-3-b-1]
- II. 3/10 em B-40. No início do segundo período, Time A tem todos os 3 timeouts. A12 lança para A88 mas o passe é considerado incompleto. A técnica do Time A pede timeout para desafiar a decisão de passe incompleto. O replay altera o resultado da jogada para recepção em B-31. Depois da bola estar pronta em B-31, Time A quebra o huddle atrasado e a técnica do Time A tenta pedir timeout logo antes do

relógio da jogada zerar. **ARBITRAGEM:** O timeout é garantido. Como o replay confirmou o desafio e o Time A não perdeu nenhum timeout, é legal pedir um timeout. [Citado por 3-3-4-a]

- III. 3/10 em B-40. No final do segundo período, depois do aviso de dois minutos, Time A está perdendo por 5 pontos e tem todos os 3 timeouts. A12 lança um passe pra A88 que mergulha mas o passe é considerado incompleto e o relógio do jogo para em 0:15 para o fim. A técnica do Time A pede timeout para desafiar a marcação em campo de passe incompleto. Replay altera a marcação para passe completo em B-31. **ARBITRAGEM:** Com a alteração, Time A vai ter 4/1 em B-31. Como a revisão e alteração foram depois do aviso de dois minutos e a correção da marcação não pode parar o relógio do jogo (que já estava parado pela marcação de passe incompleto), a jogada está sujeita à subtração de 10 segundos. Depois de um desafio de técnica com revisão, qualquer time por usar um timeout para evitar a subtração de 10 segundos. Se o Time A usar seu timeout para evitar a subtração, ele terá 2 timeouts restantes.
- IV. 3/10 em B-40. No início do segundo período, Time A tem todos os 3 timeouts. A12 lança para

Aviso de dois minutos

ARTIGO 5.

- a. Quando o relógio do jogo está rodando e a bola não está viva, referee deve parar o relógio com exatamente dois minutos restantes no segundo e quarto períodos para o aviso de dois minutos. Se a bola estiver viva quando o relógio chegar aos dois minutos no segundo e quarto períodos, a jogada vai continuar e a referee ou árbitra de cobertura deve parar o relógio quando a bola for declarada morta para o aviso de dois minutos.
- b. Se for relevante, o pessoal da transmissão vai segurar pelo menos um timeout de imprensa para coincidir com o aviso de dois minutos.

Timeout de lesão

ARTIGO 6.

- a. No caso de jogadora(s) lesionada(s):

1. Referee irá declarar um timeout e a jogadora deve deixar o jogo. Ela deve permanecer fora de jogo por pelo menos uma descida, mesmo que seu time use um timeout de time. Quando em dúvida, a arbitragem irá declarar um timeout para uma jogadora lesionada. **Se uma jogadora apresenta uma lesão depois da bola posicionada pela arbitragem, o time dessa jogadora perderá um timeout ou sofrerá penalidade por atraso de jogo se não tiver mais timeouts (AR 3-3-6-XII).**
 2. A jogadora não pode retornar até receber aprovação de equipe médica profissional designada por seu time.
 3. Árbitras, técnicas e treinadoras devem dar atenção especial à jogadoras que exibam sinais de uma concussão. (Ver Apêndice C).
 4. Sempre que uma participante (jogadora ou árbitra) estiver sangrando, tenha o uniforme saturado de sangue, ou tenha sangue exposto na pele, a jogadora ou árbitra deve ir à área de time e receber tratamento médico adequado. Ela não pode retornar ao jogo sem aprovação de equipe médica (AR 3-3-6-I-VII).
- b. Fingir lesão por qualquer motivo é antiético. Uma jogadora lesionada deve receber todas as proteções da regra, mas fingir lesão é desonesto, antiesportivo e oposto ao espírito das regras. Por ações suspeitas, **uma participante de time** ou árbitra tem a opção de reportar o assunto para a autoridade disciplinar, que pode decidir por agir contra a jogadora e técnica envolvidas. Dirigimos a atenção para a declaração do Código de Futebol Americano (Éticas de Treinamento, seção g).

- c. Um timeout de lesão pode vir logo após um timeout cobrado de time.
- d. Referee deve pedir um timeout de referee para uma árbitra lesionada.
- e. Após um timeout dado para uma jogadora lesionada da defesa (podendo ser junto com um timeout por perda de capacete da defesa), o relógio de jogada deve ser de 40 segundos, exceto depois de um timeout de time ou quando o jogo estiver parado para o aviso de dois minutos. Essa regra se aplica somente se a lesão e/ou perda de capacete for a única razão para o relógio parar. **Se o relógio do jogo também for parado por qualquer outra razão listada na Regra 3-2-4-c, o relógio da jogada deve ser de 25 segundos.**
- f. *Subtração de 10 segundos.* Se a lesão de uma jogadora é a única razão para a pausa no relógio do jogo (que não seja a perda do seu capacete ou de uma companheira de time, Regra 3-3-10) em qualquer momento depois do aviso de dois minutos no segundo ou quarto períodos, o time adversário tem a opção da subtração de 10 segundos. **Exceção:** Se a lesão ocorrer numa jogada na qual há uma paralização temporária do relógio para primeira descida e o relógio for parado com 10 segundos ou menos para o fim do segundo ou quarto períodos, o time adversário tem a opção da subtração de 10 segundos. A subtração pode ser evitada com o uso de um timeout de time (se disponível) (AR 3-3-6-XII-XVI)
 - 1. O relógio de jogada deve ser de 40 segundos para uma lesão de uma jogadora do time de defesa e de 25 segundos para uma lesão de uma jogadora do ataque (Regra 3-2-4-c-4).
 - 2. Regra 3-4-6 é aplicada (AR 3-3-6-VIII-XX)

Arbitragem Referência 3-3-6

- I. No final de uma jogada, com o relógio de jogo correndo, referee percebe que A22 está sangrando. **ARBITRAGEM:** Referee para o relógio e declara um timeout de lesão. A22 deixa o campo de jogo (ou a end zone) para tratamento pela equipe médica. A menos que também haja uma jogadora do Time B lesionada o relógio de jogada é ajustado para 25 segundos e inicia no sinal de bola pronta para jogo (Regra 3-2-4-c-4). [Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-5]
- II. Após ser tratada por sangramento ou ferida sangrando, A22 (AR 3-3-5-I) tenta voltar ao jogo antes do próximo snap. **ARBITRAGEM:** A22 deve permanecer fora de jogo por uma jogada. Ela somente pode retornar com aprovação de sua equipe médica profissional. [Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]
- III. A camisa de B52 está com manchas de sangue. **ARBITRAGEM:** A menos que uma árbitra determine que a camisa esteja saturada com sangue, B52 pode permanecer no jogo. (*Nota:* A definição de saturado é ensopado com umidade ou encharcado. Se o sangue tiver penetrado através do tecido até a pele ou pode ser transferido para outra jogadora ou árbitra do jogo, o tecido está saturado.) [Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]
- IV. Uma árbitra nota que a camisa de B10 ensopou de sangue. **ARBITRAGEM:** B10 deve deixar o jogo até que a equipe médica tenha determinado se a camisa deve ser trocada.
- V. B10 derruba A12. Uma árbitra determina que a camisa de B10 está saturada com sangue de um corte no braço de A12. **ARBITRAGEM:** Ambas as jogadoras devem deixar o jogo – A12 para tratamento de sua ferida aberta, B10 para a determinação pela equipe médica se ela precisa trocar sua camisa. [Citado por 3-3-2-e-5, 3-3-5-a-4]
- VI. Durante um intervalo de bola morta, A85 nota um corte sangrando no seu braço. Ela voluntariamente vai à área do time e é substituída por A88. **ARBITRAGEM:** Essa é uma substituição legal e não há variação na marcação do tempo de jogo. A85 pode retornar para o jogo após a ferida ter sido tratada, mas deve ater-se às regras de substituição. [Citado por 3-3-5-a-4]
- VII. Em segunda descida a carregadora da bola do Time A é derrubada dentro de campo. O relógio é então parado devido a uma lesão de uma jogadora do Time B. (a) Nenhum outra jogadora é lesionado na jogada. (b) Há também uma lesão de uma jogadora do Time A. (c) Referee concede um timeout de mídia. **ARBITRAGEM:** Em (a), (b) e (c) ao preparar para retornar ao jogo a referee indicará que o relógio de jogada deve ser ajustado em 40 segundos. Tanto o relógio de jogada quanto o relógio do jogo iniciarão no sinal de bola pronta para jogo. [Citado por 3-3-5-a-4]

- VIII. No fim de um tempo, a carregadora da bola A35 é derrubada. B79 cai no chão lesionada e os árbitros param o relógio do jogo, que marca (a) 12 segundos; (b) 8 segundos. **ARBITRAGEM:** Time A tem a opção da subtração de 10 segundos. Se não houver a subtração de 10 segundos, o relógio do jogo roda no snap. Se o Time A aceitar a opção, (a) haverá 2 segundos no relógio do jogo, que deve rodar no sinal de referee; (b) o tempo terminou. [Citado por 3-3-5-f-2]
- IX. No fim de um tempo, a carregadora da bola A35 é derrubada além da linha necessária. B79 cai no chão lesionada. **ARBITRAGEM:** Não há opção por subtração de 10 segundos porque o relógio do jogo parou para a primeira descida assim como por causa da lesão. O relógio do jogo roda no sinal de referee. [Citado por 3-3-5-f-2]
- X. 3/10 em B-45. QB A12 corre pra primeira descida em B-15. Depois da bola declarada pronta pra jogo pela back judge, B75 está caminhando para seu lado da bola quando cai no chão apresentando uma lesão. A equipe de arbitragem (a) tem certeza que B75 caiu depois da bola posicionada ou (b) tem dúvidas do momento da queda de B75 com relação à bola. **ARBITRAGEM:** (a) O relógio é parado para o timeout de lesão de B75 e o Time B tem um timeout cobrado. (b) Durante o timeout de lesão, se disponível, o replay pode ajudar a equipe a determinar o momento de lesão com relação ao posicionamento da bola. Sem replay, quando em dúvida, Time B não vai perder o timeout. [Citado por 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2]
- XI. 3/10 em B-45. QB A12 corre pra primeira descida em B-15. Depois da bola declarada pronta pra jogo pela back judge, umpire percebe que B55 está demonstrando sinais e sintomas de concussão (ver Apêndice C). **ARBITRAGEM:** Arbitragem deve parar o jogo imediatamente por um timeout de lesão para avaliação imediata de B55 por uma equipe de saúde. Time B não vai ter um timeout cobrado. [Citado por 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2]
- XII. 3/10 em B-30. Time A se alinha para um possível field goal pra vencer com 0:04 pro fim com relógio parado. Time B tem 3 timeouts e pede o primeiro logo antes do snap para congelar a chutadora. Ambos os times retornam e estão posicionados quando referee sinaliza a bola pronta pra jogo. Antes do snap, B75 cai com uma lesão. **ARBITRAGEM:** B75 apresenta uma lesão depois da bola pronta pra jogo mas timeouts consecutivos não são permitidos em um mesmo período de bola morta. Time B vai ser penalizado em 5 jardas por atraso de jogo e teremos 3/5 em B-25. [Citado por 3-3-6-a-1, 3-3-6-f-2]
- XIII. 3/10 em B-30. Final do jogo, Time A completa um passe no meio pra A88 é que derrubada dentro de campo em B-15 para primeira descida. A88 permanece no chão e referee declara timeout de lesão. Para o fim do jogo, faltam (a) 0:05; (b) 0:15. **ARBITRAGEM:** Em (a) Time B tem a opção da subtração de 10 segundos. Time A pode evitar a subtração se tiver um timeout de time. O jogo vai terminar se a subtração for exercida. Em (b) não há opção de subtração de 10 segundos. O relógio vai rodar no sinal da referee depois do timeout de lesão. [Citado por 3-3-6-f-2, 3-3-6-f]
- XIV. 3/10 em B-30. Final do jogo, Time A completa um passe no meio pra A88 é que derrubada dentro de campo em B-15 para primeira descida com menos de 10 segundos para o fim do jogo. (a) Time B tinha 12 jogadores em campo no snap; (b) Time A estava em formação ilegal no snap; (c) A77 perde o capacete durante a jogada sem ser ação direta de uma falta. A88 permanece no chão e referee declara timeout de lesão. **ARBITRAGEM:** Em (a) não há opção de subtração de 10 segundos porque o timeout de referee também foi pedido para lidar com a substituição ilegal do Time B. Em (b) não há opção de subtração de 10 segundos porque o timeout de referee também foi pedido para lidar com a formação ilegal do Time A. Em (c) Time B tem opção de subtração de 10 segundos. Time A pode evitar a subtração se tiver um timeout disponível. [Citado por 3-3-6-f-2, 3-3-6-f]
- XV. 3/10 em B-30. Final do quarto período, Time A faz um passe (a) completo pra A88 que sai de campo em B-15 pra primeira descida; (b) incompleto. A88 permanece no chão e referee declara timeout de lesão. O relógio do jogo marca 0:05 para o fim. **ARBITRAGEM:** Não há opção de subtração de 10 segundos visto que (a) a corredora saiu de campo parando o relógio; (b) o passe incompleto parou o relógio. [Citado por 3-3-6-f-2, 3-3-6-f]
- XVI. 3/10 em B-30. Final do jogo, Time A completa um passe no meio pra A88 é que derrubada dentro de campo em B-15 para primeira descida. B27 permanece no chão e referee declara timeout de lesão. O relógio marca (a) 0:05; (b) 0:15 para o fim do jogo. **ARBITRAGEM:** Em (a), Time A tem opção de subtração de 10 segundos que se não aceitar, faz com que o relógio do jogo rode no snap. Em (b) não há opção de subtração de 10 segundos. O relógio vai rodar no sinal da bola pronta pra jogo depois do timeout de lesão. [Citado por 3-3-6-f-2, 3-3-6-f]
- XVII. Uma jogada termina dentro de campo com 1:03 pro fim do 4º período e o relógio do jogo continua rodando. Cinco segundos depois, uma árbitravê uma jogadora lesionada e para o relógio. **ARBITRAGEM:** A opção de subtração de 10 segundos existe porque o relógio foi parado somente por

causa da lesão e falta menos de **2 minutos** para o fim do half. O tempo quando do fim da jogada é irrelevante, a menos que o relógio tenha parado ao fim da jogada. [Citado por 3-3-5-f-2]

XVIII. 1^a pra 10 no meio de campo com 0:59 restantes no jogo. A34 ganha 5 jardas e é derrubada dentro de campo. Durante a jogada, A78 comete holding e B99 se lesiona. **ARBITRAGEM:** O relógio de jogada é de 25 segundos porque o relógio do jogo parou para administrar a penalidade e pela lesão de B99. Não há opção de subtração de 10 segundos.

XIX. 1^a pra 10 no meio de campo com 0:59 restantes no jogo. A34 ganha 5 jardas e é derrubada dentro de campo. Durante a jogada, o capacete de A78 sai e B99 se lesiona. **ARBITRAGEM:** O relógio de jogada é de 40 segundos porque o relógio do jogo parou pela lesão ou perda de capacete de ambos os times. Não há opção de subtração de 10 segundos.

XX. 1^a pra 10 no meio de campo com 0:59 restantes no jogo. A34 ganha 5 jardas e é derrubada dentro de campo por B56 que segura, torce e puxa a facemask de A34, fazendo com que seu capacete saia. Durante a jogada, B99 se lesiona. **ARBITRAGEM:** O relógio de jogada é de 25 segundos porque o relógio do jogo parou para administrar a penalidade, além da perda de capacete de A34 e pela lesão de B99. Não há opção de subtração de 10 segundos. Por conta da falta no capacete causar sua perda, A34 pode permanecer no jogo.

Timeouts de Violação

ARTIGO 7. Por não cumprimento das Regras 1-4-5-c-2, um timeout deve ser cobrado do time (Regra 3-4-2-b-2).

Duração dos Timeouts

ARTIGO 8.

- a. Um timeout completo cobrado de time pedido por qualquer jogadora ou técnica principal deve ter um minuto mais 5 segundos pro aviso do referee, e o intervalo de 25 segundos do relógio de jogada (**Exceção:** Regra 3-3-4-e-3).
- b. Outros timeouts não devem ser mais longos do que referee julgar necessário para cumprir o objetivo para o qual foram declarados, incluindo timeout de rádio ou televisão, mas qualquer timeout pode ser estendido pela referee para benefício de uma jogadora lesionada (Apêndice A para o guia para arbitragem a ser usado durante lesões sérias em campo).
- c. Se um time que pediu e recebeu um timeout completo cobrado desejar reiniciar o jogo antes de um minuto de timeout e o time adversário estiver pronto, referee deve declarar a bola pronta para jogo.
- d. A duração do timeout de referee depende das circunstâncias de cada timeout.
- e. Opções de penalidades devem ser exercidas antes de um timeout de time.
- f. O intervalo após um safety ou try ou field goal convertido deve ser de, no máximo, um minuto. Ele pode ser estendido para rádio ou televisão.

Aviso do Referee

ARTIGO 9. Durante um timeout completo de time (Regra 3-3-7-a), referee deve avisar ambos os times após um minuto. Cinco segundos depois, deve declarar a bola pronta para jogo.

- a. Quando um terceiro timeout for cobrado de um time em qualquer half, referee deve avisar à capitã em campo e à técnica principal daquele time.^x
- b. Se o relógio oficial do jogo não for um relógio visível, a qualquer momento depois do aviso de dois minutos no segundo e quarto períodos, referee ou representante deve avisar a cada capitã e técnica principal o tempo restante cada vez que o relógio for parado pela

regra. Além disso, uma representante de time pode deixar a área de time ao longo da linha limitadora para passar informações de tempo sob estas condições.

Timeout de Perda de Capacete

ARTIGO 10.

- a. Se o capacete de uma jogadora sair completamente durante uma jogada, a menos que tenha sido resultado direto de uma falta de adversária, a jogadora deve sair do jogo pela próxima descida. O relógio do jogo deve parar no fim da descida. A jogadora pode permanecer no jogo se for cobrado um timeout de seu time. (AR 3-3-6-XX)
- b. Quando a perda de capacete for a única razão para a parada do relógio, que não seja por uma lesão de jogadora ou de companheira de time (Regra 3-3-5), as seguintes condições se aplicam (AR 3-3-10-I-III):
 1. O relógio de jogada deve ser de 25 segundos se a jogadora que perdeu o capacete for do ataque, e 40 segundos se for da defesa ou de ambos os times, exceto depois de um timeout de time ou quando o jogo for parado para o aviso de dois minutos. **Se o relógio do jogo também for parado por qualquer outra razão listada na Regra 3-2-4-c, o relógio da jogada deve ser de 25 segundos.** Antes do aviso de dois minutos do segundo e quarto períodos, o relógio do jogo deve reiniciar no sinal de referee.
 2. **Subtração de 10 segundos.** Em qualquer momento depois do aviso de dois minutos do segundo e quarto períodos **se o relógio parar por perda de capacete de apenas um time**, o time adversário tem a opção da subtração de 10 segundos, a menos que o capacete saia por resultado direto de uma falta adversária. Regra 3-4-6 se aplica. (AR 3-3-10-IV-V, 3-4-4-VI)
- c. Se o capacete da carregadora da bola sair conforme o parágrafo a (acima), a bola está morta (Regra 4-1-3-q). Se a jogadora não for a carregadora da bola, a bola continua viva mas ela não pode continuar participando da jogada, partindo para outra ação que não a ação inicial na qual já estava envolvida. Participação prolongada é falta pessoal (Regra 9-1-17). Por definição, a jogadora está fora da jogada (9-1-12-b).
- d. Uma jogadora que intencionalmente retira seu capacete durante uma descida comete uma falta por conduta antidesportiva (Regra 9-2-1-a-1-i).

Arbitragem Referência 3-3-10

- I. Depois da bola morta, A55 bloqueia B33 na cintura, derrubando-a. Quando B33 cai no chão, seu capacete sai. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta de A55. Penalidade de 15 jardas do próximo ponto. B33 deve deixar o jogo pela próxima descida visto que seu capacete saiu durante a jogada e não foi por causa de uma falta. B33 pode permanecer no jogo se o Time B pedir um timeout. [Citado por 3-3-9-b]
- II. No fim do primeiro período, a carregadora da bola A22 é legalmente derrubada e seu capacete sai quando as suas costas batem no chão. O relógio do jogo marca 0:00. **ARBITRAGEM:** A22 deve deixar o jogo pela próxima descida, que será a primeira descida jogada no segundo período. O capacete de A22 saiu durante a jogada e não foi por causa de uma falta do Time B. No entanto, A22 pode permanecer no jogo se o Time A pedir um timeout. [Citado por 3-3-9-b]
- III. Durante uma descida, o capacete de A22 sai (sem falta no capacete da defesa) e B77 se lesionou. A carregadora da bola é derrubada dentro de campo. Quando o relógio para, ele marca 0:58 no quarto período. **ARBITRAGEM:** A menos que o Time A peça um timeout, A22 deve deixar o jogo por uma jogada. O relógio de jogada é de 40 segundo, por causa da lesão da jogadora de defesa, em vez de 25 segundos por conta da perda do capacete da jogadora do ataque. Não há opção de subtração de 10 segundos porque o relógio parou por causa da perda do capacete e por causa da lesão, e as situações ocorreram com jogadoras adversárias. [Citado por 3-3-9-b]

- IV. Durante a descida, o capacete de A22 sai (sem falta no capacete da defesa) e A45 cai lesionada. A carregadora da bola é derrubada dentro de campo. Quando o relógio para, ele marca 0:58 no quarto período. **ARBITRAGEM:** Porque tanto a lesão quanto a perda de capacete ocorreram com jogadoras do mesmo time, há a opção de subtração de 10 segundos. O Time A pode manter A22 em campo e também evitar a subtração de 10 segundos pedindo um timeout.
- V. Durante uma jogada de corrida que termina dentro de campo, o capacete de uma linebacker sai. Quando a bola se torna morta, o relógio do jogo é parado e marca 45 segundos para o fim do segundo período. **ARBITRAGEM:** Relógio de jogada de 40 segundos. Time A tem a opção da subtração de 10 segundos. Se o Time A escolher essa opção, a menos que o Time B use um timeout, o relógio do jogo marcará 35 segundos para o fim do segundo período e deve reiniciar no sinal de referee. Se o Time B usar um timeout para evitar a subtração de 10 segundos, o relógio do jogo permanece em 45 segundos, o relógio de jogada deve ser de 25 segundos. O relógio de jogada roda no sinal de referee, e o relógio do jogo roda no snap.

SEÇÃO 4. Atrasos

Atraso do Início de um Tempo

ARTIGO 1.

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

PENALIDADE – 15 jardas do próximo ponto [S21].

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

PENALIDADE – 10 jardas do próximo ponto [S21].

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

Atraso Ilegal do Jogo

ARTIGO 2.

- a. Arbitragem devem tornar a bola pronta para jogo consistentemente durante o jogo. O relógio de jogada iniciará sua contagem de 40 segundos ou 25 segundos, conforme a regra dependendo das circunstâncias. Uma falta por atraso ilegal ocorre se o relógio de jogada estiver em :00 antes da bola ser posta em jogo (Regra 3-2-4).
- b. Atraso ilegal também inclui:
1. Avançar a bola deliberadamente após ela estar morta.
 2. Quando um time já usou seus três timeouts e comete uma infração das Regras 1-4-5-c-2 ou 3-3-4-e.
 3. Quando um time não está pronto para jogar após um intervalo entre períodos (que não entre tempos), após uma pontuação, após um timeout de rádio/televisão/time ou a qualquer momento em que referee exigir que a bola seja posta em jogo (AR 3-4-2-I).
 4. Táticas verbais de defesa que confundam os sinais do ataque (Regra 7-1-5-a-5).
 5. Ações da defesa com o objetivo de causar um false start (Regra 7-1-5-a-4).

6. Colocar a bola em jogo antes dela estar pronta para jogo (Regra 4-1-4).
7. Interferência de lateral (Regra 9-2-5).
8. Ação claramente concebida para atrasar a arbitragem a tornar a bola pronta para jogo (AR 3-4-2-II).

PENALIDADE – Falta em bola morta. Cinco jardas do próximo ponto [S7 e S21: DOG/DOD].

Arbitragem Referência 3-4-2

- I. Após qualquer timeout, um dos times não está pronto para jogar. **ARBITRAGEM:** Atraso ilegal. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. [Citado por 3-4-2-b-3]
- II. Numa jogada de corrida no final de um tempo (half) a carregadora da bola do Time A é derrubada dentro de campo. As jogadoras do Time B são deliberadamente lentas em “desempilhar” numa óbvia tentativa de gastar tempo e evitar que a arbitragem torne a bola pronta para jogo. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B por atraso de jogo. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. O relógio do jogo iniciará no momento do snap (Regra 3-4-3). [Citado por 3-4-2-b-8]

Táticas Injustas de Relógio

ARTIGO 3.

- a. Referee tem ampla autoridade sobre a marcação de tempo do jogo. Ela deve ordenar que o relógio de jogo inicie ou pare quando qualquer time conservar ou consumir tempo de jogo usando táticas obviamente injustas. Isso inclui iniciar o relógio no momento do snap caso a falta seja do time que esteja à frente no placar. Como um guia, referees devem considerar o uso dessa regra quando o relógio do jogo estiver nos últimos 5 minutos de cada tempo.
- b. Se o relógio do jogo for parado para completar uma penalidade por uma falta do time a frente no placar (ou qualquer time se o placar estiver empatado) em qualquer momento depois do aviso de dois minutos do segundo e quarto períodos e o relógio for começar pela regra no sinal do referee, o relógio do jogo vai rodar no snap, à opção do time ofendido. O relógio deve iniciar no sinal de bola pronta para jogo após o Time A lançar um passe ilegal para frente ou para trás para conservar tempo (Regra 3-3-2-e-14) (AR 3-4-3-I-VII).
- c. Se uma lesão de jogadora ocorre ou um capacete sai durante a jogada em uma jogada na qual há uma pausa temporária para primeira descida e o relógio é parado com 10 segundos ou menos para o fim do segundo ou quarto períodos, o adversário tem a opção da subtração de 10 segundos. A subtração pode ser evitada com o uso de um timeout de time, se disponível.

Arbitragem Referência 3-4-3

- I. Numa tentativa de gastar tempo no quarto período, o Time A atrasa e o relógio de jogada expira. **ARBITRAGEM:** Falta por atraso de jogo. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. O relógio inicia no momento do snap. [Citado por 3-4-3]
- II. Depois do aviso de dois minutos no quarto período e com o relógio rodando, Time B não tem mais timeouts. Tentando economizar tempo, B77 cruza a zona neutra e toca uma jogadora do Time A. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. Como a jogada ocorreu depois do aviso de dois minutos, essa falta recai sob a regra da subtração de 10 segundos. (Regra 3-4-4). [Citado por 3-4-3]
- III. Depois do aviso de dois minutos no segundo período e com o relógio rodando, Time B não tem mais timeouts. Carregadora da bola A12 lança um passe para trás para fora de campo de trás ou de além da zona neutra para conservar tempo. **ARBITRAGEM:** Penalidade – Cinco jardas do ponto da falta e

- perda de descida. Como a jogada ocorreu depois do aviso de dois minutos, essa falta recai sob a regra da subtração de 10 segundos. (Regra 3-4-4). [Citado por 3-4-3]
- IV. Uma carregadora da bola lança um passe incompleto pra frente de além da zona neutra para conservar tempo. **ARBITRAGEM:** Penalidade – cinco jardas do ponto da falta e perda de descida. O relógio roda no sinal da bola pronta pra jogo (Regra 7-3-2 Penalidade). Nota: Se a jogada acontecer depois do aviso de dois minutos, esta falta encaixa-se na regra de subtração de 10 segundos (Regra 3-4-4). [Citado por 3-4-3]
- V. No final do quarto período o Time A está perdendo por quatro pontos e está num drive para potencialmente pontuar. Após uma jogada de corrida na qual a carregadora da bola é derrubada dentro de campo, as jogadoras do Time B estão sendo óbvia e deliberadamente lentas em deixá-la levantar-se ou de outra forma usando táticas para atrasar a arbitragem a tornar a bola pronta para jogo. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta contra o Time B, atraso de jogo. Quando a bola estiver pronta para jogo, referee sinalizará para o relógio de 25 segundos começar, e o relógio do jogo iniciará no momento do snap. [Citado por 3-4-3]
- VI. Segunda pra sete em A-25. Time A está à frente no placar no fim do segundo período. Quando a carregadora da bola A22 é derrubada dentro do campo de jogo, o relógio do jogo marca 1:47. Umpire avisa à referee que tem uma flag por holding da snapper A55. Na jogada, A22 ganhou (a) três jardas; (b) nove jardas. **ARBITRAGEM:** Em ambos (a) e (b), após a aplicação da penalidade, o relógio roda no snap ou no sinal de referee, à escolha do Time B.
- VII. Time B está liderando e o relógio está rodando com menos de dois minutos pro fim de um tempo. Carregadora da bola A21 é derrubada dentro de campo antes da linha necessária. Depois da bola morta, A65 e B50 recebem flag por conduta antidesportiva. **ARBITRAGEM:** O relógio roda no sinal da bola pronta pra jogo. Como ambos os times cometem falta, Time A não tem a opção de rodar o relógio no snap (Regra 3-4-3-b).

Subtração de 10 Segundos do Relógio de Jogo – Falta

ARTIGO 4.

a. Com o relógio do jogo correndo e em qualquer momento depois do aviso de dois minutos no segundo ou quarto períodos, antes de uma troca de posse de time, se uma jogadora de qualquer time cometer uma falta que faz o relógio parar imediatamente e a penalidade pela falta for aceita, referee vai subtrair 10 segundos do relógio de jogo, à opção do time ofendido. As faltas que entram nessa categoria incluem, mas não estão limitadas a:

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

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

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

Arbitragem Referência 3-4-4

- I. Segunda para 10 em B-30. O relógio de jogo está correndo no segundo tempo. O Time A perde por dois pontos e está sem timeouts. Após a bola estar pronta para jogo a jogadora de linha A66 comete um false start e, quando a arbitragem para o relógio de jogo ele marca (a) 13 segundos; (b) 8 segundos. O Time B aceita a penalidade de jardas e a subtração de tempo. **ARBITRAGEM:** (a) Penalidade de cinco jardas com subtração de 10 segundos do relógio de jogo, que é ajustado para 3 segundos. Segunda para 15 em B-35. O relógio roda no sinal de referee. (b) O jogo termina. Time B vence.
- II. Segunda para 10 em B-30. O relógio de jogo está correndo no segundo tempo. Time A perde por dois pontos e está sem timeouts. No momento do snap o Time A tem cinco jogadoras no backfield. A22 corre

para um ganho de três jardas até B-27. Quando a bola é declarada morta o relógio de jogo marca (a) 13 segundos; (b) 8 segundos. **ARBITRAGEM:** (a) e (b) Penalidade de cinco jardas, formação ilegal. Segunda para 15 em B-35. Como formação ilegal não é uma falta que causa uma parada imediata do relógio de jogo, a subtração de 10 segundo não se aplica. Após a penalidade ser administrada o relógio de jogo inicia no sinal de referee.

- III. Time A está liderando por 24 a 21 com menos de um minuto no jogo e o relógio de jogo correndo. Com a bola pronta para jogo em terceira para 7 na B-35, a tackle B55 salta pela zona neutra e faz contato com A77. Arbitragem para a jogada com o relógio de jogo marcando 0:38. O Time B não possui timeouts. **ARBITRAGEM:** Offside contra o Time B. Penalidade de cinco jardas e subtração de 10 segundos do relógio de jogo. O relógio de jogo é ajustado para 0:28. Terceira para 2 em B-30. O relógio inicia no sinal de referee. [Citado por 3-4-4-a-1]
- IV. Quarto período com o relógio de jogo rodando. Segunda para 5 em B-20. Tackle B77 está na zona neutra no momento do snap mas não faz contato. Quarterback A12 corre até B-17 fora da tackle box, e lança um passe pra frente que cai incompleto. O relógio do jogo marca 0:15. **ARBITRAGEM:** Passe pra frente ilegal do Time A e Offsides do Time B se anulam. Em faltas que se anulam não há subtração de 10 segundos. Segunda para 5 na B-20. O relógio do jogo continua com 15 segundos e roda no snap. [Citado por 3-4-6]
- V. Segunda para 10 em B-30. Time A está perdendo. Guard A66, em três apoios, erra a contagem do snap e se lança para frente, cometendo false start. B77 então comete uma falta em bola morta por falta pessoal ou conduta antidesportiva. O relógio é parado com 8 segundos para o fim do jogo. Isso acontece (a) no quarto período; (b) no segundo período. **ARBITRAGEM:** (a) Fim do jogo porque o Time B vai aceitar a subtração de 10 segundos associada ao false start. Portanto, a penalidade pela falta em bola morta de B77 não é aplicada. (b) Fim do primeiro tempo porque o Time B vai aceitar a subtração de 10 segundos associada ao false start. A penalidade pela falta em bola morta de B77 é carregada pro segundo tempo. Por causa da subtração, por interpretação, a falta do Time B efetivamente ocorre após o fim do tempo e, portanto, a penalidade é carregada. Tanto em (a) quanto em (b) o Time A pode evitar a subtração usando um timeout. Nesse caso, a penalidade pela falta de B77 seria aplicada, dando ao Time A primeira pra 10 em B-20 após aplicação de ambas as penalidades. Se essa for a segunda conduta antidesportiva de B77, ela está desclassificada.
- VI. Segundo período com placar empatado. No snap, o relógio marca 0:45 pro fim. Durante a jogada, A55 perde seu capacete. Tackle da direita A77 recebe flag por holding. A carregadora da bola é derrubada dentro de campo antes da linha necessária. **ARBITRAGEM:** A55 deve deixar o jogo por uma jogada. Não há opção de subtração de 10 segundos porque, ao fim da jogada, o relógio do jogo foi parado para administrar a penalidade e pela perda do capacete. O relógio de jogada será de 25 segundos e o relógio do jogo rodará no sinal de referee ou no snap, à escolha do time ofendido. (Regra 3-3-9)
- VII. **2/7 em A-5 no final do segundo período.** Quarterback A11 recua pra passar e está em sua end zone procurando alguém pra lançar. Prestes a ser derrubada na end zone, A11 lança um passe pra frente pro chão, numa área onde não há nenhuma recebedora elegível. Referee lança a flag por intentional grounding. Quando a bola é morta, o relógio marca 0:18. Time B aceita a penalidade. **ARBITRAGEM:** A penalidade resulta em um safety e o Time A vai fazer seu free kick de A-20. Time B tem a opção da subtração de 10 segundos. Se o Time B aceitar a subtração, o relógio do jogo vai marcar 0:08 e rodará no sinal de referee. Se o Time B declinar a subtração, o relógio do jogo permanecerá 0:18 e vai rodar depois do chute ser tocado legalmente no campo de jogo. [Citado por 3-4-4-a-2]

Subtração de 10 segundos do relógio do jogo – Resumo

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

- a. Timeout de lesão (Regra 3-3-5-f).
- b. Timeout de perda de capacete (Regra 3-3-9-b-2).
- c. Falta (Regra 3-4-4).
- d. Revisão de vídeo (Regra 12).

Subtração de 10 segundos do relógio do jogo – Procedimentos

ARTIGO 6.

- a. A regra dos 10 segundos somente se aplica se o relógio de jogo estiver rodando quando o evento ocorrer e o evento fizer com que o relógio pare. ([AR 3-3-6-XIII-XX](#))
 - b. Se houver uma subtração de 10 segundos, o relógio do jogo inicia no sinal de referee. Se não houver subtração de 10 segundos, o relógio do jogo inicia no snap.
- Nota:* Essa regra sobrepõe a Regra 3-3-2-f (snap sobrepõe sinal de referee) mas não sobrepõe a Regra 3-3-2-g (relógio corrido) (AR 3-3-2-VIII).
- c. Se o time que cometeu o evento tiver um timeout restante, ele pode evitar a subtração de 10 segundos fazendo uso de um timeout. Neste caso o relógio de jogo inicia no momento do snap após o timeout.
 - d. A subtração de 10 segundos não se aplica quando ambos os times forem responsáveis pela parada do relógio (ex. faltas que se anulam, lesão ou perda de capacete de jogadoras de ambos os times). ([AR 3-4-4-IV](#), [3-3-6-XIX](#), [3-4-3-VII](#))

SEÇÃO 5. Substituições

Procedimentos de Substituição

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

Substituições Legais

ARTIGO 2. Uma substituta legal pode tomar o lugar de outra jogadora ou uma vaga de uma jogadora contanto que nenhuma das restrições a seguir seja violada:

- a. Nenhuma substituta deve entrar o campo de jogo ou end zones enquanto a bola está em jogo.
- b. Nenhuma jogadora, excedendo 11, deve deixar o campo de jogo ou end zone enquanto a bola está em jogo ([AR 3-5-2-I-VII](#)).

PENALIDADE – [a-b] Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior [S22: SUB]

c.

1. Uma substituta legal deve entrar o campo de jogo vindo diretamente de sua área de time, e uma jogadora substituída deve sair pela lateral próxima à sua área de time e seguir para sua área de time.
2. Uma jogadora substituída deve sair do campo de jogo, incluindo as end zones, imediatamente. Uma jogadora substituída que saia do huddle ou sua posição dentro de três segundos, após uma substituta tornar-se uma jogadora, é considerada como tendo saído imediatamente.
- d. Substitutas que se tornam jogadoras (Regra 2-27-9) devem permanecer no jogo por pelo menos uma jogada e jogadoras substituídas devem permanecer fora do jogo por pelo menos uma jogada, exceto durante o intervalo entre períodos, após pontuação, ou quando

um timeout é cobrado de um time ou de referee, com exceção de uma bola viva fora de campo ou um passe para frente incompleto (AR 3-5-2-III, IV, VI).

PENALIDADE [c-d] –Falta em bola morta: Cinco jardas do próximo ponto [S22: SUB].

e. Quando o Time A enviar substitutas, a arbitragem não deve permitir o snap da bola até que o Time B tenha tido oportunidade de substituir também. Durante o processo de substituição ou simulação de substituição, Time A não pode acelerar sua ida para a linha de scrimmage com a intenção óbvia de criar desvantagem para a defesa. Se a bola estiver pronta para jogo, a arbitragem não devem permitir que o snap aconteça até que o Time B tenha colocado suas substitutas em posição e as substituídas tenham saído de campo. Time B deve reagir imediatamente com suas substituições. (AR 3-5-2-II, V, VII-IX) O privilégio do Time B de atrasar o snap termina se:

1. Ele não inicia seu processo de substituição em 3 segundos da última substituta do Time A entrar em campo.
2. Qualquer jogadora substituída não sair de campo rapidamente.
3. Qualquer substituta não entrar em campo rapidamente.

PENALIDADE [e] (Primeira Ofensa) – Falta em bola morta. Atraso de jogo do Time B por não completar suas substituições imediatamente, ou atraso de jogo do Time A por causar o fim do tempo do relógio de jogada. Cinco jardas do próximo ponto [S21: DOG]. Referee deve avisar à técnica principal que qualquer tática similar resultará em falta por conduta antidesportiva.

PENALIDADE (Segunda e subsequentes ofensas) – Falta em bola morta, conduta antidesportiva do time. Uma árbitra deve soar seu apito imediatamente. 15 jardas do próximo ponto [S27: UNS].

Arbitragem Referência 3-5-2

- I. Quaisquer jogadoras, em excesso de 11, estão obviamente se retirando, mas não chegaram a uma linha delimitadora quando a bola é posta em jogo e não interferem com a jogada ou com as jogadoras. **ARBITRAGEM:** Falta em bola viva. Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior. [Citado por 3-5-2-b]
- II. Após uma troca de posse de time ou qualquer timeout, a bola é declarada pronta para jogo. Quando o Time A tiver completado sua formação ofensiva, o Time B deve prontamente posicionar seu pessoal. Será permitido tempo para o Time B completar substituições. **ARBITRAGEM:** Qualquer time está sujeito à falta por atraso de jogo – o Time B por não completar suas substituições prontamente (Regra 3-4-2-b-3) ou o Time A pelo relógio de 25 segundos expirar. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. [Citado por 3-5-2-e]
- III. Em terceira descida (sem troca de posse de time), a carregadora da bola A27 sai de campo ou o passe para frente legal do Time A cai incompleto. Durante este intervalo entre descidas, não há outro timeout de referee. Antes do snap da quarta descida, a substituta B75 entra no jogo e então sai sem permanecer em jogo por uma jogada. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. [Citado por 3-5-2-d]
- IV. Time A tem 11 jogadoras no huddle. A81 erroneamente pensa que foi substituída e corre para a área do seu time. Ela é imediatamente enviada de volta ao campo e assume uma posição na linha de scrimmage próxima à sua linha lateral. O time inteiro esteve parado por um segundo antes do snap e não houve timeout de referee. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta. A jogadora perde seu status como participante quando entra na área do time enquanto a bola está morta, e deve cumprir as regras de substituição. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto ou 15 jardas do próximo ponto se for considerada uma violação da Regra 9-2-2-b). (Regras 3-5-2-d e 9-2-2-b). [Citado por 3-5-2-d, 9-2-2-b]
- V. Após a bola estar pronta para jogo e a umpire (ou center judge) em sua posição normal, Time A rapidamente troca algumas jogadoras por substitutas, fica um segundo parado e faz o snap. Umpire (ou

center judge) tenta chegar à bola para permitir a substituição da defesa, mas não consegue evitar o snap. **ARBITRAGEM:** A jogada é interrompida, o relógio do jogo parado e a defesa é autorizada a fazer substituições em resposta às substituições finais do Time A. Time A será penalizado em 5 jardas por atraso de jogo. O relógio da jogada será de 25 segundos e vai rodar no sinal da bola pronta pra jogo. Relógio do jogo roda no sinal ou no snap, dependendo das condições quando a jogada foi interrompida. (ver também AR 9-2-3-I). [Citado por 3-5-2-e]

- VI. Depois de uma descida que resulta em primeira pra 10 na B-40, onze jogadoras do Time A, que joga ataque no-huddle, se movem para suas várias posições pra alinharem pra próxima jogada. A bola está pronta pra jogo quando A22 entra em campo vindo de sua área de time, e depois de pausar no topo dos números, percebe que é a 12ª jogadora em campo. A22 então retorna pra sua área de time. O snap ainda não aconteceu. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta por infração de substituição. Por interpretação, A22 se tornou uma jogadora quando entrou no “huddle de fato” de seu time, e portanto precisa ficar em campo por pelo menos uma jogada. Penalidade de cinco jardas. Time A terá primeira pra 15 na B-45 (Regra 2-27-9-b). [Citado por 2-27-9-b, 3-5-2-d]
- VII. No fim do primeiro tempo, o Time A não tem mais timeouts. Uma jogada de passe na terceira descida termina dentro de campo em B-25 sem ter alcançado a linha necessária, com o relógio do jogo marcando 0:10. Com quarta descida para três jardas, o Time A imediatamente coloca o time de field goal em campo. **ARBITRAGEM:** O Time B deveria esperar haver a tentativa de field goal do Time A nessa situação, e deve ter seu time de defesa de field goal pronto. Umpire (ou center judge) não deve ficar sobre a bola, visto que não há problema da defesa saber que jogada acontecerá a seguir. [Citado por 3-5-2-e]
- VIII. No fim do primeiro tempo, o Time A não tem mais timeouts. Uma jogada de passe na terceira descida termina dentro de campo na linha B-25 sem ter alcançado a linha necessária com o relógio do jogo marcando 0:30. Com quarta descida para três jardas, o Time A não dá indicação da sua próxima jogada até que o relógio do jogo marque 0:10. Ele então corre com o time de field goal pra dentro do campo, e o Time B corre para responder. **ARBITRAGEM:** Referee inicia a mecânica do processo de substituição e umpire (ou center judge) vai pra cima da bola para evitar que o snap. Umpire (ou center judge) vai sair da bola quando referee determinar que a defesa teve tempo adequado pra completar suas substituições. Se o relógio do jogo marcar 0:00 antes do snap depois da umpire (ou center judge) se afastar, o tempo termina. [Citado por 3-5-2-e]
- IX. 1/10 em A-25. Final do primeiro perôdo, carregadora da bola A21 corre por fora da end em direção à sua área de time e é atingida por B54 na linha A-30. A21 continua avançando e cai com seu corpo em A-34 (a) dentro de campo; (b) fora de campo na borda branca; (c) fora de campo na área de time, tendo cruzado a lateral em A-34. Não há outras substituições para o Time A. **ARBITRAGEM:** Time A terá 2/1 em A-34. Em (a), o relógio do jogo não vai parar e o da jogada vai rodar 40 segundos dentro de 1 segundo depois da bola declarada morta. Time A pode fazer o snap quando a bola estiver pronta pra jogo. Em (b), o relógio do jogo vai parar e reiniciará no sinal de referee. O relógio de jogada será de 40 segundos e vai rodar dentro de 1 segundo da bola declarada morta. Em (c), se a referee considerar que a snapper está em posição ou perto disso na linha de scrimmage, ela dará o sinal de substituição significando o início da mecânica de processo de substituição e o Time B vai receber a oportunidade de substituir. Quando jogadoras do Time A chegarem perto de suas áreas de time depois da jogada, referee deve considerar que iniciou um processo de substituição e acionar a mecânica. [Citado por 3-5-2-e]

Mais Que 11 Jogadoras em Campo

ARTIGO 3.

- a. O Time A não pode quebrar o huddle com mais que 11 jogadoras nem manter mais que 11 jogadoras no huddle ou numa formação por mais que três segundos. Arbitragem deve parar a ação independentemente do snap ter ocorrido ou não.

PENALIDADE – Falta em bola morta. Cinco jardas do próximo ponto. [S22: SUB]

- b. O Time B tem permissão de manter brevemente mais que 11 jogadoras no campo para antecipar a formação adversária, mas não pode ter mais que 11 jogadoras em campo quando a bola for posta em jogo. Essa infração é tratada como falta em bola viva. (AR 3-5-1-VII)

PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior. [S22: SUB]

Depois do aviso de dois minutos de qualquer tempo, se o Time B cometer uma falta por substituição e 12 ou mais jogadoras estão em campo e participam da descida, arbitragem vai penalizar o Time B pela falta e, à opção do Time A, voltar o relógio para o tempo marcado no snap. O relógio do jogo vai então rodar no próximo snap. Se a 12^a defensora estiver tentando sair de campo mas ainda estiver em campo no momento do snap se influenciar a jogada, a penalidade normal por substituição ilegal deve ser aplicada sem ajuste no relógio (AR 3-5-3-VIII-X).

- c. Quando o Time A está em formação, o Time B não pode ter mais do que 11 jogadoras em sua formação. Se o relógio de jogada estiver em :00 (ou em 0:05 ou menos e o Time A pedir timeout) e o Time B tiver mais do que 11 jogadoras no campo de jogo, é falta contra o Time B

PENALIDADE – Falta em bola morta. Cinco jardas do próximo ponto. [S22: SUB]

Arbitragem Referência 3-5-3

- I. A33, uma substituta entrando em campo, entra no huddle ou assume uma posição na formação e (a) após aproximadamente dois segundos, A34 deixa o huddle e sai do campo de jogo na sua linha lateral, ou (b) após aproximadamente quatro segundo, A34 deixa o huddle e sai do campo de jogo na sua linha lateral. **ARBITRAGEM:** (a) Legal. (b) Falta. (*Nota:* Uma jogadora saindo que deixa o huddle ou sua posição em até três segundos é considerada como saído imediatamente.)
- II. 3/5 em B-35. Time B tem 12 jogadoras na formação e nenhuma jogadora do Time B está tentando sair de campo enquanto a bola está pronta pra jogo. **ARBITRAGEM:** Falta em bola viva. Time A 1/10 em B-30.
- III. O Time A tem 11 jogadoras no huddle e A27 se aproxima dele (menos de 10 jardas) quando ele quebra. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto (Regra 2-27-9-a).
- IV. 3/5 em B-35. Time B tem 12 jogadoras na formação e B44 reconhece que ela é a 12^a jogadora e está tentando sair de campo. Quando o snap acontece, (a) B44 está no campo mas seu próximo passo vai tirá-la de campo; ou (b) B44 toca fora de campo logo antes do snap. Time A faz o snap e a corrida de A44 ganha 3 jardas. **ARBITRAGEM:** (a) Falta em bola viva de B44. Time A 1/10 em B-30. (b) Sem falta de B44. Time A 4/2 em B-32. Para não ser contado como a 12^a jogadora, B44 deve estar fora de campo.
- V. Time A está em formação para chutar um field goal e o Time B tem 11 jogadoras em sua formação. Logo antes do snap, uma 12^a jogadora do Time B entra em campo. O snap acontece e a chutadora completa seu chute. **ARBITRAGEM:** Falta em bola viva. Penalidade de cinco jardas do ponto anterior, ou o Time A pode aceitar o resultado da jogada.^x
- VI. Time A se alinha para tentativa de dois pontos no try em B-3. Time B tem onze jogadoras na formação defensiva. A 12^a jogadora do Time B corre pro campo logo antes, ou durante o snap. A22 recebe o handoff da quarterback e (a) é derrubada em B-1; (b) carrega a bola pra dentro da end zone. **ARBITRAGEM:** Falta em bola viva contra o Time B por substituição ilegal. (a) Penalizar o Time B metade da distância pro gol e repetir o try em B-1,5. (b) Time A vai declinar a penalidade no try convertido.
- VII. 3/5 em B-35. Time B tem 12 jogadoras na formação e nenhuma jogadora do Time B está tentando deixar o campo. A bola está pronta pra jogo, ambos os times estão formados e o snap é iminente. Quarterback A12, no fim do relógio de jogada, está tendo dificuldade de ler a defesa e (a) pede timeout; ou (b) deixa o relógio zerar. **ARBITRAGEM:** Quando as árbitras de fundo contam 12 jogadores do Time B com ambos os times formados e ninguém do Time B tentando sair e o snap é iminente, (a) arbitragem vai

REGRA 3 / PERÍODOS, FATORES DE TEMPO E SUBSTITUIÇÕES

devolver o timeout do Time A e penalizar o Time B por substituição ilegal. Time A 1/10 em B-30; (b) sem falta por atraso de jogo, penalizar o Time B por substituição ilegal. Time A 1/10 em B-30.

- VIII. 1/10 em B-25. Time A faz o snap com 12 segundos pro fim do 4º período. QB A12 não encontra recebedora livre e corre pra fora da tackle box pra se livrar da bola pra além da zona neutra, terminando a jogada com 6 segundos pro fim. A defesa participa com 12 jogadoras em campo. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B por infração de substituição. A penalidade de 5 jardas será aplicada do ponto anterior. À opção do Time A, o relógio do jogo pode ser ajustado para 12 segundos e vai rodar no snap. [Citado por 3-5-3-Penalidade]
- IX. 1/10 em B-25. Time A faz o snap com 12 segundos pro fim do 4º período. QB A12 não encontra recebedora livre e corre pra fora da tackle box pra se livrar da bola pra além da zona neutra, terminando a jogada com 6 segundos pro fim. A defesa participa com 12 jogadoras em campo mas B21 estava correndo pra fora mas só consegue sair de campo logo depois do snap. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B por infração de substituição. A penalidade de 5 jardas será aplicada do ponto anterior. Se B21 não tiver influenciado na jogada, não haverá ajuste de relógio. [Citado por 3-5-3-Penalidade]
- X. 1/10 em B-25. Time A faz o snap com 12 segundos pro fim do 4º período. QB A12 não encontra recebedora livre e corre pra fora da tackle box, avança 10 jardas e é derrubada dentro de campo parando o relógio com 6 segundos pro fim. A defesa participa com 12 jogadoras em campo. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B por infração de substituição. Não é necessário aceitar a penalidade para ter o ajuste do relógio. Time A vai declinar a penalidade e manter a opção de ajustar o relógio do jogo para 12 segundos e vai rodar no snap. [Citado por 3-5-3-Penalidade]

REGRA 4 – Bola em Jogo, Bola Morta, Fora de Campo

SEÇÃO 1. Bola em Jogo – Bola Morta

Bola Morta Se Torna Viva

ARTIGO 1. Após a bola morta estar pronta para jogo, ela se torna viva quando é posta em jogo legalmente através de um snap ou legalmente chutada num free kick. Uma bola posta em jogo através de um snap ou chutada em free kick antes de estar pronta para jogo, permanece morta (AR 2-16-4-I, AR 4-1-4-I, II, AR 7-1-3-IV e AR 7-1-5-I, II).

Bola Viva Se Torna Morta

ARTIGO 2.

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

Exceções:

- (1) Regra 12.
- (2) Se a bola sair de campo na ação contínua imediatamente após o apito inadvertido, ela pertence ao time que sofreu fumble ou fez o passe, de acordo com a Regra 7-2-4.
- (3) Se houver uma clara recepção, recuperação ou interceptação de uma bola solta na ação contínua imediatamente após o apito inadvertido, a bola pertence ao time que recuperou, no ponto da recuperação, e qualquer avanço é anulado (**Exceção: Regra 7-2-2-a-Exceções**).
3. Durante um passe pra frente legal ou free kick ou chute de scrimmage, a bola volta ao ponto anterior e a descida é repetida.

Exceções:

- (1) Regra 12.
- (2) Se na ação contínua imediatamente após o apito inadvertido, um passe pra frente legal é incompleto (Regra 7-3-7), um free kick sai de campo (Regra 6-6-2) ou toca o chão na ou atrás da linha de gol do Time B (Regra 6-1-7), um chute de scrimmage sai de campo (Regra 6-3-7 ou 6-3-8) ou toca o chão na ou atrás da linha de gol do

Time B (Regra 6-3-9), então essas regras se aplicam como se não houvesse acontecido um apito inadvertido.

(3) Se houver uma clara recepção, recuperação ou interceptação de uma bola solta na ação contínua imediatamente após o apito inadvertido, a bola pertence ao time que recuperou, no ponto da recuperação, e qualquer avanço é anulado.

(4) Se um chute de scrimmage cruza a zona neutra, não é tocado pelo Time B além da zona neutra, as exceções de 1 a 3 acima não se aplicam e o ponto do fim do chute (Regra 2-25-9) é sabido, a bola está morta e pertence ao Time B no ponto do fim do chute. Se esse ponto for além da zona neutra, o chute cruzou a zona neutra e, portanto, a aplicação PSK deve ser usada se as provisões de 10-2-3 forem cumpridas. Em uma tentativa de field goal, um field goal será pontuado se as exigências de 8-4-1 forem atendidas.

4. Depois do Time B ganhar posse num try ou durante um período extra, então o try termina ou a série de posse do período extra termina.

c. Se uma falta ou violação ocorrer durante uma jogada na qual haja um apito inadvertido, a penalidade ou privilégio da violação deve ser aplicada como em qualquer outra situação de jogo se não estiver em conflito com outras regras. **Qualquer falta que ocorrer depois de um apito inadvertido mas durante a ação contínua é tratado como falta em bola viva.** (AR 4-1-2-I, II).

d. Provisões de ação contínua imediata deixam de existir se a bola sem estar em posse de jogadora (i) tocar qualquer coisa dentro de campo que não uma jogadora, equipamento de jogadora, árbitra, equipamento de arbitragem ou o chão; (ii) se tornar ilegal durante a jogada; ou (iii) entrar em posse de uma árbitra.

Arbitragem Referência 4-1-2

I. Time A faz punt em quarta pra 15 de A-30. B44 está em posição de receber o chute. Na tentativa de receber a bola, B44 faz muff em B-35. Back judge apita quando parece que B44 está recebendo a bola, mas ela cai no chão depois do muff. A88 persegue a bola e, na ação contínua imediatamente após o apito inadvertido, recupera a bola enquanto no chão em B-30. B22 recebe flag por holding durante o chute. **ARBITRAGEM:** Apito inadvertido. Regra 4-1-2-b-3-Exceção3 se aplica. Time A declina a penalidade e vai ter a bola em B-30, primeira pra 10. [Citado por 4-1-2-b, c]

II. Time A faz punt em quarta pra 15 de A-30. B44 está em posição de receber o chute. Na tentativa de receber a bola, B44 faz muff em B-35. Back judge apita quando parece que B44 está recebendo a bola, mas ela cai no chão depois do muff. A bola some na pilha de jogadoras. B22 recebe flag por holding durante o chute. **ARBITRAGEM:** Apito inadvertido. Como não há recuperação clara do chute, a bola volta ao ponto anterior e a penalidade de 10 jardas é aplicada. Time A mantém a posse e vai ter 1ª para 10 em A-40. [Citado por 4-1-2-b, c]

III. Primeira pra 10 em B-45. Carregadora da bola A22 é derrubada e está caindo no chão quando sofre fumble. Uma árbitra apita inadvertidamente. Jogadoras dos dois times perseguem a bola, e (a) B66 claramente a recupera no chão; (b) não fica claro quem recuperou. **ARBITRAGEM:** Apito inadvertido. Regra 4-1-2-b-2-Exceção3 se aplica. (a) Se for determinado que A22 perdeu o controle da bola antes de tocar o chão, a bola pertence ao Time B no ponto da recuperação de B66. (b) Se não for possível determinar quem recuperou a bola, Time A mantém a posse no ponto da bola morta, ou pode escolher repetir a descida. [Citado por 4-1-2-b]

IV. Time A faz punt em quarta pra 15 de A-30. B44 está em posição de receber o chute. Na tentativa de receber a bola, B44 faz muff em B-35. Back judge apita quando parece que B44 está recebendo a bola, mas ela cai no chão depois do muff. A88 persegue a bola e, na ação contínua imediata, recupera a bola enquanto no chão em B-30. **ARBITRAGEM:** Apito inadvertido. Regra 4-1-2-b-3-Exceção3 se aplica. Time A vai ter a bola em B-30, primeira pra 10. [Citado por 4-1-2-b]

- V. Time A faz punt em quarta pra 15 de A-30. B44 está em posição de receber o chute. Na tentativa de receber a bola, B44 faz muff em B-35. Back judge apita quando parece que B44 está recebendo a bola, mas ela cai no chão depois do muff. A bola some na pilha de jogadoras. **ARBITRAGEM:** Apito inadvertido. Como não há recuperação clara do chute, a determinação da bola morta é mantida. Repete a descida do ponto anterior. [Citado por 4-1-2-b]
- VI. O que significa “sinalize de outra forma a bola morta” na Regra 4-1-2-b? **ARBITRAGEM:** Significa uma árbitra dar um dos seguintes sinais: parar o relógio (S3); touchdown/field goal (S5); safety (S6); bola morta (S7); passe incompleto (S10). Tais sinais interrompidos antes dos braços da árbitra congelarem ou antes de chegarem à posição correta, não são considerados como sinais. Qualquer verbalização (ex. dizer que a bola está morta ou coisa parecida) também não é considerado como sinal a menos que precedido por um apito. [Citado por 4-1-2-b]

Bola Declarada Morta

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

- a. Quando ela sai de campo, a menos que num chute que pontue um field goal após tocar apenas qualquer das traves; quando uma carregadora da bola sai de campo; ou quando uma carregadora da bola é segurada de tal forma que seu avanço é impedido. Quando em dúvida, a bola está morta (AR 4-2-1-II) (AR 4-1-3-IX-XI).
- b. Quando qualquer parte do corpo da carregadora da bola, exceto mãos e pés, toca o chão, ou quando a carregadora da bola recebe um tackle ou cai e perde 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 uma jogadora de ataque simulou um chute, ou no snap esteja em posição de chutar a bola segurada por uma companheira para um place kick. A bola pode ser chutada, passada [entregue](#) ou avançada conforme a regra] (AR 4-1-3-I, II).
- c. Quando um touchdown, touchback, safety, field goal ou try com sucesso acontece; ou quando um free kick ou chute de scrimmage que não é tocado pelo Time B além da zona neutra, toca o chão na end zone do Time B (Regras 6-1-7, 6-3-9) (AR 6-3-9-I).
- d. Quando, durante um try, uma regra de bola morta é aplicada (Regra 8-3-2-d-5).
- e. Quando uma jogadora do time de chute recebe ou recupera qualquer free kick ou um chute de scrimmage que tenha cruzado a zona neutra.
- f. Quando um free kick, chute de scrimmage ou qualquer outra bola solta chega ao repouso e nenhuma jogadora tenta garantir sua posse (AR 4-1-3-VI-VII).
- g. Quando um chute de scrimmage ou free kick é recebido ou recuperado por qualquer jogadora do Time B após um sinal de fair catch válido ou inválido de uma jogadora do Time B; ou quando um sinal de fair catch inválido é feito após uma recepção ou recuperação pelo Time B (Regras 2-8-1, 2, 3).
- h. Quando há um chute de retorno ou acontece um chute de scrimmage além da zona neutra.
- i. Quando um passe é declarado incompleto.
- j. Quando, antes de uma troca de posse de time numa quarta descida ou try, um fumble do Time A é recebido ou recuperado por uma jogadora do Time A que não a que sofreu o fumble (Regras 7-2-2-a, b e 8-3-2-d-5).
- k. Quando uma bola viva que não esteja em posse de jogadora toca qualquer coisa dentro de campo que não seja uma jogadora, equipamento de uma jogadora, árbitra, equipamento de árbitra ou o chão (aplicam-se provisões por apito inadvertido).

1. Quando ocorre uma recepção ou recuperação simultânea de uma bola viva.
- m. Quando a bola se torna ilegal enquanto em jogo (aplicam-se provisões por apito inadvertido).
- n. Quando uma bola viva fica em posse de uma árbitra (aplicam-se provisões por apito inadvertido).
- o. Quando a carregadora da bola simula tocar seu joelho no chão.
- p. Quando uma recebedora de passe no ar, de qualquer time, é segurada e impedida de retornar imediatamente ao chão (AR 7-3-6-III).
- q. Quando o capacete da carregadora da bola sai completamente.
- r. Quando a carregadora da bola obviamente inicia, simula ou finge um slide com os pés à frente (AR 4-1-3-III).
- s. Quando todas as jogadoras nas imediações da bola param de jogar e/ou acreditam que a bola está morta (AR 4-1-3-V, VII-IX).

Arbitragem Referência 4-1-3

- I. Enquanto A1 está segurando a bola para um place kick, o Time B faz uma jogada na bola ao (a) recuperar uma bola solta, (b) roubá-la de A1 ou (c) batê-la das mãos dela. **ARBITRAGEM:** Em (a), (b) e (c) a bola permanece viva. Em (c), a batida do Time B é legal e resulta em um fumble. [Citado por 2-11-1, 4-1-3-b]
- II. Time A está em formação de tentativa de field goal. No snap, A22 está em posição de executar um place kick com a perna direita, e A33 está em posição de holder. O snap vai pra A33, que tem um joelho no chão. Logo depois do snap, A22 corre pra sua esquerda e em direção à zona neutra e A33, ainda com o joelho no chão, lança um passe pra frente pra A22, que carrega a bola além da linha necessária antes de ser derrubada. **ARBITRAGEM:** Jogada legal porque, no snap, A22 estava em posição de tentar um place kick. Primeira pra 10 pro Time A. [Citado por 4-1-3-b]
- III. Terceira pra 10 em A-35. Quarterback A11 corre pra direita e inicia um slide com os pés à frente desistindo da jogada. Quando começa o slide, o ponto mais à frente da bola é A-44, e quando termina o avanço, o ponto mais à frente da bola é A-46. **ARBITRAGEM:** Quarta pra um em A-44. A bola está morta em seu ponto mais à frente no momento em que se inicia o slide. [Citado por 4-1-3-r]
- IV. 3/10 @ B-40. QB A12 recebe o snap e corre pra direita. Sem recebedora livre, A12 avança correndo. Depois de alcançar a linha necessária, A12 muda a passada como se fosse fazer um slide com os pés à frente em B-27, mas continua em pé e corre pra touchdown. **ARBITRAGEM:** A bola viva se torna morta no ponto onde A12 simula ou finge que vai iniciar um slide com os pés à frente. Uma árbitra deve apitar e declarar a bola morta. Time A terá 1/10 @ B-27. Um falso slide não é revisável sob a Regra 12-2-2. [Citado por 4-1-3-r]
- V. B23 recebe um chute mas não avança. Nenhuma jogadora do Time A tenta derrubar B23. (a) B23 coloca a bola no chão e sai de perto dela; (b) lança a bola para uma árbitra; ou (c) pausa por um segundo e depois corre com a bola. **ARBITRAGEM:** A bola está morta quando está claro que B23 não vai avançá-la ou quando está claro que o Time A acredita que a retornadora desistiu (Regra 4-1-3-s). Em (c), uma falta por atraso de jogo pode ser marcada (Regra 3-4-2-b-1).
- VI. Time A faz punt e nenhuma jogadora do Time B tenta receber ou recuperar o chute. A40 toca a bola e a deixa solta, rolando, sem garantir posse dela. A40 sai de perto da bola e nenhuma jogadora do Time B, próxima da bola, se move para recuperá-la. **ARBITRAGEM:** A bola está morta quando é claro que as jogadoras nas imediações dela não demonstram interesse em recuperá-la (Regra 4-1-3-f).
- VII. Time A faz punt e nenhuma jogadora do Time B tenta receber ou recuperar o chute. A40 toca a bola e a deixa solta, rolando, sem garantir posse dela. A40 sai de perto da bola e nenhuma jogadora do Time B, próxima da bola, se move para recuperá-la. Depois de 2 segundos, B33 grita “a bola está viva” e começa a correr em direção à bola, pega e avança ela. **ARBITRAGEM:** A bola está morta quando é claro que jogadoras nas imediações da bola não mostram interesse em recuperá-la. As ações de B33 ocorreram depois da bola se tornar morta (Regra 4-1-3-f).
- VIII. 4ª pra 10 em B-15. Time A tenta um field goal mas o chute é parcialmente bloqueado. A bola rola até parar na jarda B-2, onde B15 a pega mas não avança. A24 para perto de B15 mas não a derruba. Depois

- da pausa, B15 entrega a bola pra A24, que a avança até a end zone. **ARBITRAGEM:** A bola está morta quando é claro que B15 não vai avançá-la. Entregar a bola à adversária demonstra que B15 acredita que a bola está morta. Não derrubar a adversária demonstra que A24 acredita que a bola está morta. Bola do Time B, 1^a pra 10 em B-2 (Regras 4-1-3-s e 5-1-1-e-1).
- IX. 4^a pra 10 em B-40. O punt do Time A é bloqueado e não cruza a zona neutra. A84 recupera a bola atrás da zona neutra, na jarda A-45, mas não avança. Jogadoras do Time B começam a sair de campo. **ARBITRAGEM:** A bola está morta quando é claro que A84 não vai avançá-la. Bola do Time B, 1^a pra 10 em A-45 (Regras 4-1-3-s e 5-1-1-c). [Citado por 4-1-3-a]
- X. O place kick de A2 é baixo e bate na trave horizontal. A bola volta e bate no capacete de B80, que está em sua end zone. Ela ricocheteia e vai pra dentro do gol. **ARBITRAGEM:** Sem pontuação. A bola está morta quando bate na trave horizontal. Por interpretação, se ela continua pra dentro do gol depois de bater na trave, o chute é convertido; mas a tentativa nessa jogada não é convertida porque ela tocou alguma outra coisa antes de cruzar pra dentro do gol. [Citado por 4-1-3-a]
- XI. O place kick de A2 é baixo e bate na trave horizontal. A bola sobe e bate de novo na trave horizontal antes de entrar pro gol. **ARBITRAGEM:** Field goal. Contanto que a bola não toque em nada mais além da trave horizontal ou da outras traves antes de cruzar o gol, a pontuação é válida. [Citado por 4-1-3-a]

Bola Pronta Para Jogo

ARTIGO 4. Nenhuma jogadora deve colocar a bola em jogo antes dela ser declarada pronta para jogo (AR 4-1-4-I, II).

PENALIDADE – Falta em bola morta. Cinco jardas do próximo ponto [S19: IPR].

Arbitragem Referência 4-1-4

- I. Snapper A1 faz o snap da bola antes dela estar pronta para jogo. A2 comete muff do snap e B1 recupera a bola. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta. Atraso de jogo do Time A. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto, bola do Time A. A bola não se torna viva, e todas as ações devem ser paradas imediatamente pela arbitragem do jogo.
- II. Chutadora A1 chuta o kickoff antes da referee ter declarado que a bola está pronta para jogo. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. A bola não se torna viva, e todas as ações devem ser paradas imediatamente pela arbitragem do jogo.

Contagem do Relógio de Jogada

ARTIGO 5. A bola deve ser posta em jogo dentro de 40 ou 25 segundos após ser declarada pronta para jogo (Regra 3-2-4) a menos que, durante este intervalo, o jogo seja suspenso. Se o jogo for suspenso, a contagem do relógio de jogada deve recomeçar.

PENALIDADE – Falta em bola morta por atraso de jogo. Cinco jardas do próximo ponto [S21: DOG].

SEÇÃO 2. Fora de Campo

Jogadora Fora de Campo

ARTIGO 1.

- Uma jogadora está fora de campo quando qualquer parte de sua pessoa toca qualquer coisa, que não outra jogadora ou árbitra, na ou fora de uma linha delimitadora (Regra 2-27-15) (AR 4-2-1-I, II).
- Uma jogadora fora de campo que se torne uma jogadora no ar permanece fora de campo até tocar o chão dentro de campo, sem estar simultaneamente fora de campo.
- Uma jogadora que toca um pylon está fora de campo.

Arbitragem Referência 4-2-1

- I. Uma carregadora da bola dentro de campo esbarra em, ou é tocada por uma jogadora ou árbitra do jogo linha na lateral. **ARBITRAGEM:** A carregadora da bola não está fora de campo. [Citado por 4-2-1-a]
- II. Carregadora da bola A1 está correndo dentro de campo próximo à linha lateral quando recebe contato de um membro da equipe do Time B, que está na linha lateral. **ARBITRAGEM:** A Regra 4-2-1 determina que uma jogadora está fora de campo quando qualquer parte da sua pessoa toca qualquer coisa que não é uma jogadora ou árbitra. Penalidade – 15 jardas ou qualquer outra penalidade por atos injustos ou interferência da administração do jogo (Regras 9-2-3 e 9-2-5). [Citado por 4-1-2-a, 4-1-3-a, 4-2-1-a-9-2-3-c]
- III. Time A executa um onside kick de A-35. A33 está correndo próximo à lateral e pisa fora de campo na jarda A-45. Na jarda A-47 ela salta e bate a bola pra frente; a bola rola pra fora de campo na jarda A-49. **ARBITRAGEM:** Falta contra o Time A por free kick fora de campo em A-47. A33 no ar está fora de campo quando ela toca a bola, porque ela não se reestabeleceu dentro de campo após ter saído. Não é falta por bater a bola para frente porque a bola é morta assim que A33 toca nela (Regra 4-2-3-a). [Citado por 6-2-1]

Bola em Posse Fora de Campo

ARTIGO 2. Uma bola em posse de jogadora está fora de campo quando a bola ou qualquer parte da carregadora da bola toca o chão ou qualquer outra coisa que esteja fora de campo, ou esteja na ou fora de uma linha delimitadora, que não seja outra jogadora ou árbitra.

Bola Solta Fora de Campo

ARTIGO 3.

- a. Uma bola que não esteja em controle de jogadora, que não seja um chute que pontue um field goal, está fora de campo quando toca o chão, uma jogadora, árbitra ou qualquer outra coisa que esteja fora de campo, ou que esteja na ou fora de uma linha delimitadora (AR 4-2-3-I).
- 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 jogadora cruzar uma linha delimitadora e for declarada fora de campo, ela está fora de campo no ponto onde cruzou a linha.

Arbitragem Referência 4-2-3

- I. A88 está no ar e garante controle firme do passe pra frente de A21. O pé direito de A88 cai dentro de campo e ela mantém controle firme da bola quando toca o chão. B28, que está parada fora de campo, tem sua mão tocando a bola enquanto A88 está no ar e tem controle firme da mesma. **ARBITRAGEM:** Passe pra frente completo.

Fora de Campo no Ponto de Maior Avanço

ARTIGO 4.

- a. Se uma bola viva for declarada fora de campo e a bola não cruzar uma linha delimitadora, ela está fora de campo no ponto de maior avanço da bola quando foi declarada morta (AR 4-2-4-I) (**Exceção:** Regra 8-5-1-a, AR 8-5-1-I).
- b. Um touchdown é marcado se a bola estiver dentro de campo e cruzar o plano da linha de gol (Regra 2-12-2) antes ou ao mesmo tempo em que a carregadora da bola sai de campo.
- c. Credita-se um passe completo para uma recebedora que esteja na end zone adversária em contato com o chão e se estica pra fora da lateral ou linha de fundo e recebe um passe legal.
- d. O ponto mais à frente da bola quando declarada fora de campo entre as linhas de gol é o ponto de maior avanço (AR 8-2-1-I e AR 8-5-1-VII) [**Exceção:** Quando uma carregadora

da bola estiver no ar quando cruza a linha lateral (incluindo uma jogadora saltitando), o ponto de maior avanço é determinado pela posição da bola no momento em que ela cruza a lateral (AR 7-2-4-II e AR 8-2-1-II,III, V-IX)].

Arbitragem Referência 4-2-4

- I. Uma jogadora com um pé fora de campo atrás da linha de gol toca uma bola solta no campo de jogo.
ARBITRAGEM: A bola está fora de campo e morta no seu ponto de maior avanço no campo de jogo. Se esta bola solta era um free kick não tocado, é um free kick fora de campo e uma falta. Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior ou bola do Time B 30 jardas além da linha do free kick do Time A. [Citado por 4-1-2-a, 4-2-4-a]

REGRA 5 – Séries de Descidas, Linha Necessária

SEÇÃO 1. Uma Série: Iniciada, Quebrada, Renovada

Quando Conceder Séries

ARTIGO 1.

- a. Uma série (Regra 2-24-1) de até quatro descidas da scrimmage consecutivas deve ser concedida ao time que colocará a bola em jogo a seguir através de um snap, após um free kick, touchback, fair catch ou troca de posse de time, ou para o time de ataque na prorrogação.
- b. Uma nova série deve ser concedida ao Time A se ele tem posse legal da bola na ou além da linha necessária quando a bola é declarada morta.
- c. Uma nova série deve ser concedida ao Time B se, após a quarta descida, o Time A não conseguiu conquistar uma primeira descida (AR 10-1-5-I).
- d. Uma nova série deve ser concedida ao Time B se o chute de scrimmage do Time A sai de campo ou entra em repouso e nenhuma jogadora tenta recuperá-lo (*Exceção:* Regra 8-5-1-a).
- e. Uma nova série deve ser concedida ao time com posse legal quando a bola for declarada morta:
 1. Se tiver ocorrido uma troca de posse de time durante uma descida.
 2. Se um chute de scrimmage cruzar a zona neutra (*Exceções:* (1) Quando a descida é repetida; (2) Regra 6-3-7).
 3. Se uma penalidade aceita der a bola ao time ofendido.
 4. Se uma penalidade aceita determinar uma primeira descida.
- f. Uma nova série deve ser concedida ao Time B sempre que o Time B, após um chute de scrimmage, decidir ter a bola no ponto de toque ilegal (*Exceção:* Quando a descida é repetida) (Regras 6-3-2-a ,b).

Linha Necessária

ARTIGO 2.

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

Maior Avanço

ARTIGO 3.

- a. O ponto mais à frente da bola quando declarada morta entre as linhas de fundo deve ser o ponto determinante na medição da distância ganha ou perdida por qualquer time durante qualquer descida.

Exceções:

1. Regra 8-5-1 (AR 8-5-1-I).
2. Quando uma recebedora de passe no ar de qualquer time completa uma recepção dentro de campo após a adversária tê-la carregado para trás e a bola é declarada morta no ponto da recepção, o maior avanço é o ponto onde a jogadora conquistou e manteve controle firme da bola

A bola deve ser sempre posicionada com seu eixo longo paralelo às laterais antes da medição. (Regra 4-1-3-p) (AR 5-1-3-I, III, IV, VI e AR 7-3-6-V).

- b. Distâncias questionáveis para uma primeira descida devem ser medidas sem que haja um pedido. Medições desnecessárias para determinar primeiras descidas não devem ser garantidas.
- c. Nenhum pedido de medição deve ser atendido após a bola estar pronta para jogo.

Arbitragem Referência 5-1-3

- I. A88, no ar, ganha controle firme de um passe pra frente legal uma jarda dentro da end zone adversária. No momento do controle da bola (a) recebe contato de B21 e A88 cai de joelhos na jarda 1 mantendo controle firme da bola; (b) recebe contato de B21 e A88 cai de pé na jarda 1 mantendo controle firme da bola. **ARBITRAGEM:** Touchdown em ambas (a) e (b) (Regra 5-1-3-a-2 e 8-2-1-b). [Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2, 8-2-1-b]
- II. Recebedora A88 corre uma rota pra dentro da end zone do Time B, vira e volta em direção à QB A12 que lança a bola pra A88. Enquanto volta em direção a A12, A88 salta e ganha controle firme do passe pra frente legal uma jarda dentro da end zone do Time B. No ar, A88 não é tocada por nenhuma adversária e cai no chão mantendo controle firme da bola na jarda 1 caindo (a) de joelhos; (b) de pé. Depois de se reequilibrar, A88 corre e é derrubada na jarda 5 do Time B. **ARBITRAGEM:** Não é touchdown: (a) Bola do Time A em B-1, onde a bola é declarada morta; (b) Bola do Time A em B-5, onde a bola é declarada morta. [Citado por 2-9-2, 8-2-1-b]
- III. A2, no ar, recebe um passe para frente legal na linha de jarda-35 do Time A. Assim que A2 recebe a bola, ela recebe contato de B1 e vem ao chão primeiro com a bola na linha de jarda-33 do Time A, onde a bola é declarada morta. **ARBITRAGEM:** Bola do Time A na linha de jarda-35. Este é o ponto de maior avanço. [Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2]
- IV. A4, com a bola em sua posse cruzando o plano da linha de jarda-50, mergulha por sobre a linha de jarda-50, que é a linha necessária para uma primeira descida. Ela é empurrada de volta para a linha de jarda-49 do Time A, onde qualquer parte do seu corpo exceto sua mão ou pé toca o chão. **ARBITRAGEM:** Primeira descida no ponto de maior avanço (Regra 4-1-3-b). [Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2]
- V. A6 tem posse da bola e não é controlada por uma adversária quando mergulha por sobre a linha de jarda-50, que é a linha necessária para uma primeira descida, e é empurrada de volta cruzando a linha de jarda-50. A6 continua a correr e é derrubada na linha de jarda-49 do Time A, onde qualquer parte do seu corpo exceto sua mão ou pé atinge o chão. **ARBITRAGEM:** Sem primeira descida. O ponto de maior avanço é a linha de jarda-49 do Time A. [Citado por 2-9-2]
- VI. A5, com a bola cruzando o plano da linha de gol enquanto em sua posse, mergulha por sobre a linha de gol e é empurrada de volta para a linha de jarda-1, onde qualquer parte do corpo de A5 exceto sua mão ou pé toca o chão. **ARBITRAGEM:** Touchdown. A bola está morta quando ela quebra o plano da linha de gol em posse de A5. [Citado por 2-9-2, 5-1-3-a-2]

Continuidade de Descidas Quebrada

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

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

SEÇÃO 2. Descida e Posse Após uma Penalidade

Falta Durante Descida de Free Kick

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

Penalidade Resultando em Nova Série

ARTIGO 2. É uma nova série com uma nova linha necessária:

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

Falta Antes de Troca de Posse de Time

ARTIGO 3.

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

Arbitragem Referência 5-2-3

- I. O passe para frente legal do Time A numa quarta descida bate no chão após tocar uma jogadora originalmente inelegível que está ilegalmente três jardas além da zona neutra. **ARBITRAGEM:** Falta, inelegível além da scrimmage. Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior. Bola do Time B, primeira para 10 se a penalidade for declinada (Regra 7-3-10). [Citado por 7-3-11]

Falta Após Troca de Posse de Time

ARTIGO 4

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

Penalidade Declinada

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

Falta Entre Descidas

ARTIGO 6. Após uma penalidade de distância ocorrida entre descidas, o número da próxima descida deve ser o mesmo estabelecido antes da falta ocorrer, a menos que a aplicação por falta pelo Time B posicione a bola na ou além da linha necessária ou a penalidade determine uma primeira descida (Regras 9-1) (AR 5-2-6-I e AR 10-1-5-I-III).

Arbitragem Referência 5-2-6

- I. Quarta para 2 na linha A-35. A1 recebe o snap e sofre fumble na linha A-38 com a bola saindo de campo (a) na linha A-40 ou (b) na linha A-30. Imediatamente após a bola sair de campo, o Time A comete uma falta pessoal. **ARBITRAGEM:** (a) Bola do Time A, primeira para 10 na A-23. Rodar o relógio no sinal de bola pronta para jogo. (b) Bola do Time B, primeira para 10 em A-15. Rodar o relógio no momento do snap.

Falta Entre Séries

ARTIGO 7.

- a. A penalidade por qualquer falta em bola morta (incluindo faltas em bolas vivas tratadas como faltas em bola morta) ocorrida após o fim de uma série e antes da bola estar pronta para jogo deve ser completada antes da linha necessária ser estabelecida.
- b. A penalidade por qualquer falta em bola morta ocorrida depois da bola estar pronta para jogo deve ser completada após a linha necessária ser estabelecida (AR 5-2-7-I-IV).

Arbitragem Referência 5-2-7

- I. Terceira para 4 em B-30. Carregadora da bola A22 sai de campo em B-18. B88 comete uma falta imediatamente após a bola estar fora de campo. **ARBITRAGEM:** Primeira para gol para o Time A na linha B-9. O relógio roda no sinal de bola pronta para jogo exceto nos dois minutos finais de cada tempo. [Citado por 5-2-7-b]
- II. Quarta para 4 em A-16. Carregadora da bola A22 sai de campo em A-18. A77 comete uma falta imediatamente após a bola estar fora de campo. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B em A-9. Primeira para gol. Iniciar o relógio no momento do snap. [Citado por 5-2-7-b]
- III. Em quarta para 5, o Time A ganha seis jardas e ganha uma nova série. Após a bola ser declarada pronta para jogo e antes do snap, A55 comete (a) uma falta pessoal ou (b) um false start. **ARBITRAGEM:** (a) Primeira para 25. (b) Primeira para 15. [Citado por 5-2-7-b]
- IV. Bola do Time A, terceira para 4 na jarda-50. Após a bola ser declarada pronta para jogo e antes do snap, B60 cruza zona neutra e encosta na snapper A50. A61 então comete falta em B60. A falta de A61 é uma falta pessoal. **ARBITRAGEM:** Penalizar o Time B em cinco jardas pelo offside de B60, então penalizar o Time A 15 jardas e ajustar a corrente para indicar primeira para 10 em A-40. [Citado por 5-2-7-b]
- V. Depois do Time A conquistar uma primeira descida, Umpire posicionou a bola no chão em B-30. Referee sinaliza pra Umpire sair da bola mas antes de sinalizar a bola pronta pra jogo A55 faz o snap.

ARBITRAGEM: Falta em bola morta do Time A por atraso de jogo. Penalidade de cinco jardas, primeira para 10 em B-35. *Nota:* Essa é uma falta entre séries já que acontece antes da bola estar pronta pra jogo pra próxima série. Portanto, primeira pra 10 e não primeira pra 15 (Regra 4-1-1, 4-1-4). [Citado por 5-2-7-b]

- VI. Carregadora da bola A22 é derrubada com força por B44 em B-5, resultando em primeira descida. Depois da bola morta, A22 levanta e soca B44. **ARBITRAGEM:** Penalidade de 15 jardas contra o Time A; A22 é desclassificada. Após a aplicação da penalidade, Time A tem primeira pra 10 em B-20.

Faltas dos Dois Times

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

Decisão Final

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

REGRA 6 – Chutes

SEÇÃO 1. Free Kicks

Linhas Restritivas

ARTIGO 1. Em qualquer formação de free kick, a linha restritiva do time de chute deve ser a linha de jarda que cruza o ponto mais à frente de onde a bola deve ser chutada, e a linha restritiva do time de retorno deve ser a linha 10 jardas além deste ponto. A menos que reposicionada por uma penalidade, a linha restritiva do time de chute em kickoffs deve ser a linha 15 jardas atrás da linha do meio de campo, e para free kick após safety, sua linha de 20-jardas.

Formação de Free Kick

ARTIGO 2.

- a. De uma formação de free kick, a bola deve ser legalmente chutada e de algum ponto da linha restritiva de A (Exceção: Regra 6-1-2-c-4) na ou entre as hash marks. Referee deve declarar a bola pronta para jogo quando a arbitragem estiver em posição após a chutadora ter recebido a bola. ([AR 2-16-6-I](#))

Depois do sinal de pronta pra jogo:

1. A bola só pode ser reposicionada depois de um timeout de time e antes de um chute [[S19: IFK](#)]. ([AR 6-1-2-VIII](#))
2. Todas as jogadoras do time de chute, exceto chutadora em seu movimento de chute e holder segurando a bola, devem permanecer atrás de sua linha restritiva [[S18: OFK](#)]. ([AR 6-1-2-IX](#))
3. Se uma jogadora do Time A tentar chutar a bola mas errar (intencional ou acidentalmente), é falta em bola morta por procedimento ilegal [[S19: IFK](#)].

PENALIDADE - Falta em bola morta. Chute ilegal. Cinco jardas do próximo ponto [S7 e S18 ou S19: IFK/OFK]. ([AR 6-1-2-I](#))

- b. Depois da bola estar pronta pra jogo, todas as jogadoras do time de chute, exceto a chutadora, devem estar a no máximo 5 jardas atrás de sua linha restritiva. Uma jogadora satisfaz essa regra quando um pé está na ou além da linha 5 jardas atrás da linha restritiva. Se uma jogadora estiver a mais de cinco jardas atrás da linha restritiva e outra jogadora chutar a bola, é falta por formação ilegal [[S19: IFK](#)] ([AR 6-1-2-VI](#)).
- c. Quando a bola é chutada ([AR 6-1-2-I-IV](#)):
 1. Cada jogadora do Time A, exceto holder e chutadora de um place kick, devem estar atrás da bola [[S18: OFK](#)] ([AR 6-1-2-V](#)).
 2. Todas as jogadoras do Time A devem estar dentro de campo [[S19: IFK](#)].
 3. Pelo menos quatro jogadoras do Time A devem estar de cada lado da chutadora [[S19: IFK](#)]. ([AR 6-1-2-II-IV](#)).
 4. Após um safety, quando um punt ou drop kick for usado, a bola pode ser chutada de trás da linha restritiva. Se uma penalidade de jardas por falta em bola viva for aplicada do

ponto anterior, a aplicação é da linha de jarda-20, a menos que a linha restritiva do time de chute tenha sido reposicionada por uma penalidade anterior [S18 ou sinal apropriado].

5. Todas as jogadoras do Time A devem ter estado entre as marcas de nove jardas após o sinal de pronta para jogo [S19: IFK].

PENALIDADE [b-c5] - Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior, ou cinco jardas do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B, ou do ponto onde a bola é posicionada após um touchback. [S18 ou S9: IFK/OKF]. (AR 6-1-2-VI)

6. Todo o time B deve estar dentro de campo [S19: IFK].
7. Todo o time B deve estar atrás da sua linha restritiva [S18: OFK].

PENALIDADE [c6-c7] – Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior [S18 ou S19: IFK/OKF].

- d. Depois da bola pronta pra jogo, se ela cair do tee por qualquer razão, Time A não deve chutar a bola e a arbitragem deve apitar imediatamente.

Arbitragem Referência 6-1-2

- I. A bola é chutada enquanto ilegalmente num tee, chutada num punt em um kickoff, ou chutada de um ponto entre a hash mark e a linha lateral mais próxima. **ARBITRAGEM:** Chute ilegal. Falta em bola morta. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto (Regra 2-16-1-a). [Citado por 2-16-1-b, 6-1-2-c, 6-1-2-Penalidade]
- II. Chutadora A11 posiciona a bola sobre o tee no centro do campo para um free kick com quatro companheiras à esquerda e seis à direita da bola. A bola cai do tee. A55, que estava alinhada à esquerda da bola, segura a bola no tee para a chutadora A11 destra. Nenhuma outra jogadora do Time A se move. Quando a bola é chutada por A11, A55 está à direita da chutadora. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A por formação ilegal no chute. Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior ou cinco jardas do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B. [Citado por 6-1-2-c]
- III. Chutadora de free kick A11 coloca a bola no tee próximo à hash mark da sua direita. Todas as suas companheiras alinham-se à sua esquerda. No sinal de bola pronta para jogo, quatro jogadoras do Time A que estavam à esquerda de A11 correm para a direita e se posicionam na área à direita de A11 quando ela chuta a bola. **ARBITRAGEM:** Formação legal. Nota: Idealmente, esse cenário não existe porque a referee somente deve apitar a bola pronta pra jogo quando os dois times estiverem alinhados legalmente e com 11 jogadoras em campo. [Citado por 6-1-2-c]
- IV. A11 coloca a bola no tee para um free kick na linha de jarda-35 no centro do campo. A12 alinha-se próxima à bola. Após o sinal de bola pronta para jogo, A11 começa a se mover para frente como se fosse chutar a bola e A12, inesperadamente cruza na frente dela e chuta a bola. Quando a bola é chutada, A11 está diretamente atrás da bola com três companheiras de time de um lado da bola. A12 posiciona seu pé-de-apoio no mesmo lado da bola que suas três companheiras de time. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A por formação ilegal. Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior, e novo chute se assim o Time B escolher; ou cinco jardas do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B. [Citado por 6-1-2-c]
- V. O Time A está em offside durante seu free kick. B27 recupera o chute com seu joelho tocando o chão. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A por offside. A bola está morta no ponto da recuperação. Penalidade – O Time B pode escolher cinco jardas do ponto anterior e outro free kick, ou cinco jardas do ponto da bola morta com uma primeira para 10. A recuperação de B27 começou uma jogada de corrida que terminou imediatamente. Esse cenário também seria válido se B27 tivesse completado um fair catch. [Citado por 6-1-2-c-1]
- VI. O Time A está em offside no seu free kick e B17 recebe a bola na linha B-15. B17 retorna a bola até a sua linha de jarda-45 onde sofre fumble. A67 recupera em B-47 e corre até B-35 onde sofre fumble. B20 recupera o fumble na sua linha de jarda-33 enquanto no chão. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A por offside. O Time B pode escolher por fazer o Time A chutar novamente após uma penalidade de cinco

- jardas do ponto anterior, ou o Time B pode ter primeira para 10 na sua linha de jarda-38. [Citado por 6-1-2-Penalidade]
- VII. Time A está em formação de kickoff na A-35. Após a bola pronta pra jogo, duas jogadoras, A33 e A66, se posicionam em quatro apoios com seus pés na linha A-29 e suas mãos na linha A-31. O chute intocado bate no chão na end zone do Time B e é declarado morto. **ARBITRAGEM:** Touchback. Falta do Time A por formação ilegal. Time B tem duas opções de aceitar a penalidade: Colocar a bola em jogo na jarda B-30, após penalidade de cinco jardas do ponto (B-25) onde a bola morta pertence a eles; ou fazer o Time A chutar novamente de A-30. (Regra 6-1-8) [Citado por 6-1-2-b]
- VIII. Perto do fim do jogo, placar empatado, Time A alinha pro free kick em A-35. Chutadora A10 posiciona a bola na hashmark da direita para um aparente onside kick. Depois do sinal de referee, A10 se aproxima da bola, tira ela do chão, corre pra hash da esquerda na jarda A-35, posiciona a bola no chão e executa um chute rápido. **ARBITRAGEM:** Por interpretação, uma vez posicionada a bola entre as hashmarks e depois do sinal de bola pronta pra jogo, a bola apenas pode ser reposicionada depois de um timeout de time e antes de qualquer novo chute. Falta em bola morta. **Formação ilegal.** Penalidade de cinco jardas do próximo ponto.
- IX. Free kick em A-35. No fim do jogo, o time de chute perdendo por 2 pontos, eles alinharam para um onside kick. Time de chute tem 6 jogadoras à esquerda da chutadora e 4 à direita. Chutadora A90 está alinhada para chutar do lado esquerdo da formação e enquanto ela se aproxima da bola ela de repente para mas as jogadoras da sua esquerda continuam e cruzam a linha restritiva. Elas param e voltam pra trás da linha restritiva, e A90 vira rapidamente e chuta pra direita da formação, com todas as jogadoras atrás da linha restritiva. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta, penalidade de cinco jardas do próximo ponto. Pela Regra 6-1-2-a-2, cada jogadora do Time A, exceto a chutadora e uma holder, precisa estar atrás da bola quando for chutada. Se elas estiverem além da bola quando for chutada, isso é uma falta em bola viva por offside no kickoff. Se a jogadora do Time A cruzar a linha restritiva depois da bola estar pronta pra jogo e retornar antes da bola ser chutada - isso é falta em bola morta por offside do time de chute. Essa interpretação não impacta situações nas quais a bola cai do tee (Regra 6-1-2-d). Quando a bola cai do tee, a arbitragem deve apitar imediatamente e reiniciar ambos os times. [Citado por 6-1-2-a-1]

X

Toque e Recuperação de um Free Kick; Toque Ilegal

ARTIGO 3.

- Nenhuma jogadora do Time A pode tocar uma bola chutada num free kick até que:
 - A bola toque uma jogadora do Time B (**Exceção:** Regras 6-1-4 e 6-5-1-b);
 - A bola quebre o plano e permaneça além da linha restritiva do Time B (**Exceção:** Regra 6-4-1) (AR 2-12-5-I); ou
 - A bola toque qualquer jogadora, o chão, uma árbitra ou qualquer outra coisa além da linha restritiva do Time B.

Depois disso, todas as jogadoras do Time A se tornam elegíveis para tocar, recuperar ou receber um chute.

- Qualquer outro toque do Time A é toque ilegal, uma violação que, quando a bola se torna morta, dá ao time de retorno o privilégio de ter a bola no ponto da violação.
- Se uma penalidade por falta em bola viva de qualquer time for aceita, ou se houver faltas que se anulam, o privilégio do toque ilegal é cancelado (AR 6-1-3-I).
- Toque ilegal dentro da end zone do Time A é ignorado.

Arbitragem Referência 6-1-3

- A33 toca ilegalmente um free kick; então ela ou A44 recupera o chute ilegalmente. **ARBITRAGEM:** Ambos são casos de toque ilegal. A menos haja uma penalidade aceita ou faltas que se anulam, o Time B pode escolher por ficar com a bola no ponto de qualquer toque ilegal. [Citado por 6-1-3-c]
- Time A executa um onside free kick em A-35. O chute intocado está em A-43 quando A55 bloqueia B44 acima da cintura pela frente na jarda A-46. A28 faz um muff da bola em A-44 e depois da bola rolar até A-46 A88 bloqueia B22 em A-42. A20 recupera a bola em A-44. **ARBITRAGEM:** O bloqueio de A55

é falta e o toque de A28 é ilegal porque o Time A não é elegível pra tocar a bola já que ela não viajou 10 jardas nem foi tocada pelo Time B. O bloqueio de A88 é legal porque ocorre depois da bola ter viajado 10 jardas. Time A está em posse legal da bola quando A20 a recupera em A-44. Time B tem duas opções: Declinar a penalidade por bloqueio ilegal e ter a bola na jarda A-44 através do privilégio do toque ilegal; ou cancelar o privilégio do toque ilegal e fazer o Time A chutar novamente de A-30 depois de 5 jardas penalizadas pelo bloqueio de A55. Note que o ponto da bola morta, A-44, não é ponto de aplicação porque a bola não pertence ao Time B quando a descida termina. (Regra 6-1-12) [Citado por 6-1-12]

Toque Forçado Desconsiderado

ARTIGO 4.

- a. Uma jogadora bloqueada por uma adversária para cima de uma bola chutada num free kick tem seu toque na bola, dentro de campo, desconsiderado. (A.R.2-11-4-I)
- b. Uma jogadora dentro de campo tocada por uma bola batida ou ilegalmente chutada por uma adversária tem seu toque na bola desconsiderado. (Regra 2-11-4-c)

Free Kick em Repouso

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

Free Kick Recebido ou Recuperado

ARTIGO 6.

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

Bola Morta Na Endzone

ARTIGO 7.

- a. Quando um free kick não tocado pelo Time B toca o chão na ou atrás da linha de gol do Time B, a bola se torna morta e pertence ao Time B.
- b. **Se o resultado do free kick for um touchback (Regra 8-6-1) para o Time B, ele colocará a bola em jogo de sua linha de jarda-25.**

Faltas do Time de Chute

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

Faltas Contra a Chutadora

ARTIGO 9. A chutadora de um free kick não pode ser bloqueada até que tenha avançado cinco jardas além de sua linha restritiva ou o chute tenha sido tocado por uma jogadora, uma árbitra ou o chão (Regra 9-1-16-c).

PENALIDADE – 15 jardas do ponto anterior [S40: PF-RFK].

Formação Ilegal de Wedge

ARTIGO 10.

- a. A definição de uma wedge é duas ou mais jogadoras alinhadas ombro a ombro com menos de duas jardas entre elas.
- b. Somente em descida de free kick: Após a bola ter sido chutada, é ilegal dois ou mais membros do time de retorno intencionalmente formarem uma wedge com propósitos de bloqueio para a carregadora da bola. Isso é uma falta em bola viva, havendo ou não contato entre adversárias.

PENALIDADE – Falta sem contato. 15 jardas do ponto da falta, ou 15 jardas do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B se ele for atrás do ponto da falta. 15 jardas do ponto anterior com repetição da descida se a subsequente bola morta pertencer ao Time A [S27: IWK].

- c. Formação de wedge não é ilegal quando o chute é de uma formação óbvia de onside kick.
- d. Não há falta se a jogada resulta em touchback, falta por free kick fora de campo ou fair catch.

Jogadora Fora de Campo

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

PENALIDADE - Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior; ou Cinco jardas do ponto a subsequente bola morta pertence ao time B; ou Cinco jardas do ponto onde a bola será colocada após um touchback [S19: OBK].

Elegibilidade para bloquear

ARTIGO 12. Nenhuma jogadora do time A pode bloquear uma adversária até o time A estar elegível para tocar uma bola que tenha sido chutada num free kick. (AR 6-1-3-II)

PENALIDADE - Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior; ou Cinco jarda do ponto a subsequente bola morta pertence ao time B; ou Cinco jardas do ponto onde a bola será colocada após um touchback [S19: IBK].

SEÇÃO 2. Free Kick Fora de Campo

Time de Chute

ARTIGO 1. Se um free kick sai de campo entre as linhas de gol sem ser tocado por nenhuma jogadora do Time B que esteja dentro de campo, é uma falta (AR 6-2-1-I-II e 4-2-1-III).

PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior; ou Cinco jardas do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B; ou o time de retorno pode colocar a bola em jogo 30 jardas além da linha restritiva do Time A na hash mark [S19: KOB].

Arbitragem Referência 6-2-1

- I. Um kickoff de A-35 sai de campo sem ser tocado pelo Time B, e o Time A tinha tocado ilegalmente o chute. **ARBITRAGEM:** O Time B tem quatro opções: ele pode fazer o snap no ponto da violação do toque ilegal; aceitar uma penalidade de cinco jardas do ponto anterior com o Time A chutando de A-30; colocar a bola em jogo na hash mark na sua linha de jarda-35; ou colocar a bola em jogo na hash mark cinco jardas de onde a bola saiu de campo (Regra 6-1-8). [Citado por 6-2-1]
- II. O Time A está em offside ou comete uma infração de substituição, e o kickoff de A-35 sai de campo depois de ter sido tocado pelo Time B. **ARBITRAGEM:** Tanto para a falta de offside ou de substituição, o Time B pode escolher repetir o chute de A-30, ou fazer o snap da bola na hash mark cinco jardas de onde a bola saiu de campo (Regra 6-1-8). [Citado por 6-2-1]

Time de Retorno

ARTIGO 2. Se um free kick sai de campo entre as linhas de gol, a bola pertence ao time de retorno na hash mark. Se um free kick sai de campo atrás da linha de gol, a bola pertence ao time defendendo aquela linha de gol (AR 6-2-2-I-IV, 6-5-3-II).

Arbitragem Referência 6-2-2

- I. Um free kick de A-35, não tocado pelo Time B, sai de campo entre as linhas de gol e o Time A estava em offside. **ARBITRAGEM:** O Time B tem essas opções: aceitar uma penalidade de cinco jardas do ponto anterior com o Time A chutando novamente da linha de jarda-30; fazer o snap da bola na sua linha de jarda-35 na hash mark; ou fazer o snap da bola na hash mark cinco jardas de onde a bola saiu de campo. [Citado por 6-2-2]
- II. Um free kick de A-35, não tocado pelo Time B, sai de campo entre as linhas de gol e o Time A cometeu violência desnecessária após a bola ter saído de campo. **ARBITRAGEM:** O Time B tem a escolha do Time A chutar novamente após uma penalidade de cinco jardas seguida de uma penalidade de 15 jardas, ou colocar a bola em jogo ou na hash mark na linha de jarda-50, ou na hash mark 20 jardas além do ponto onde a bola saiu de campo. [Citado por 6-2-2]
- III. Um free kick em voo atinge uma jogadora do Time B que está dentro da sua end zone, e a bola então sai de campo na linha de jarda-3. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B, primeira para 10, na linha de jarda-3 na hash mark. [Citado por 6-2-2]
- IV. Free kick de A-35. B17 pula de dentro de campo e é a primeira jogadora a tocar o free kick do Time A quando ela recebe a bola, enquanto no ar. Ela aterrissa fora de campo com a bola em seu controle. **ARBITRAGEM:** Não é falta por free kick fora de campo. B17 está dentro de campo quando toca o chute. Time B terá a bola na linha de jarda na qual B17 cruzou a lateral. (Regra 2-27-15) [Citado por 6-2-2]

SEÇÃO 3. Chutes da Scrimmage

Atrás da Zona Neutra

ARTIGO 1.

- a. Um chute de scrimmage que não cruza a zona neutra continua em jogo. Todas as jogadoras podem receber ou recuperar a bola atrás da zona neutra e avançá-la (AR 6-3-1-I-III).
- b. O bloqueio de um chute de scrimmage feito por uma adversária do time de chute que não esteja a mais de três jardas além da zona neutra é considerado como tendo ocorrido na ou atrás da zona neutra (Regra 2-11-5).

Arbitragem Referência 6-3-1

- I. Após um punt viajar cinco jardas além da zona neutra, B33 toca a bola. A bola então quica para trás da zona neutra, onde A33 a recupera no campo de jogo. **ARBITRAGEM:** A bola está morta quando recuperada e não pode ser avançada. Primeira descida para o Time A (Regras 6-3-3 e 6-3-6-a). O relógio do jogo roda no snap depois de uma descida de chute legal. [Citado por 2-16-7-b, 6-3-1-a]
- II. O punt ou field goal não tocado do Time A vai além da zona neutra em voo, é soprado de volta pelo vento e primeiro toca o chão, uma jogadora ou uma árbitra atrás da zona neutra. **ARBITRAGEM:** Pela regra, o chute não é considerado como tendo cruzado a zona neutra até que ele toque o chão, uma jogadora, uma árbitra ou qualquer coisa além daquela zona. Qualquer chute de scrimmage pode ser avançado após recebido ou recuperado pelo Time B, ou após recebido ou recuperado pelo Time A na ou atrás da zona neutra se o chute não tiver cruzado a zona neutra (Regra 2-16-7). [Citado por 2-16-7-b, 6-3-1-a]
- III. A1 interfere com a oportunidade de B1 de receber um chute quando um chute de scrimmage não cruza a zona neutra. **ARBITRAGEM:** Interferência com a oportunidade de receber um chute não se aplica, (Regra 6-4-1), e todas as jogadoras são elegíveis para tocar, recuperar e avançar a bola. Dessa forma, qualquer jogadora pode legalmente empurrar uma adversária numa tentativa real de alcançar a bola (Regra 9-3-3-c-3); mas nenhuma jogadora pode segurar uma adversária para impedir sua chegada à bola ou numa tentativa de permitir que uma companheira de time a alcance (Regras 9-1-5-Exceção3 e 9-3-6-Exceção3). [Citado por 6-3-1-a, 6-4-1-a]
- IV. O punt do Time A de trás de sua própria linha de gol cruza a zona neutra para dentro do campo de jogo, atinge uma jogadora do Time B e quica para trás da linha de gol do Time A, onde A32 o recupera. **ARBITRAGEM:** Safety. (Regras 6-3-3, 6-3-6-a e 8-5-1-a). [Citado por 2-16-7-b, 6-3-6-a, 8-5-1-a]

Além da Zona Neutra

ARTIGO 2.

- a. Nenhuma jogadora, dentro de campo, do time de chute pode tocar um chute de scrimmage que tenha cruzado a zona neutra antes da bola tocar uma adversária. Isso é toque ilegal, uma violação que, quando a bola se torna morta, dá ao time de retorno o privilégio de colocar a bola no ponto da violação (**Exceção:** Regra 6-3-4) (A.R 2-12-2-I e AR 6-3-2-I).
- b. Este privilégio é cancelado se houver uma penalidade aceita por falta em bola viva de qualquer time (AR 6-3-2-I-IV e AR 6-3-11-I-III).
- c. O privilégio é cancelado se houver faltas que se anulam.
- d. Toque ilegal dentro da end zone do Time A é ignorado. Toque ilegal em um try, se aceito, resulta em anulação de pontuação do Time A. Toque ilegal em um período extra, se aceito, resulta em fim de série de posse de time.

Arbitragem Referência 6-3-2

- I. Time A toca ilegalmente seu chute; então, após o Time B tê-lo tocado, o Time A recupera. **ARBITRAGEM:** O toque do Time A após o Time B ter tocado é legal; e, para ter a bola, o Time B deve aceita-la onde o Time A tocou ilegalmente. A menos que o toque ilegal seja também recuperação ilegal pelo time de chute e não haja faltas envolvidas, o time de retorno pode jogar a bola com a segurança de que ele depois poderá escolher ter a bola em qualquer ponto de toque ilegal. [Citado por 6-3-2-a, 6-3-2-b]
- II. Durante um chute de scrimmage, A1 comete uma violação de toque, após a qual B1 recupera, avança e sofre fumble. A2 recupera o fumble e, durante o avanço, B2 comete holding, tripping ou soca. **ARBITRAGEM:** O Time A pode ter a bola onde deixada pela penalidade da falta do Time B; mas se o Time A declinar a penalidade, Time B terá a bola escolhendo a violação de toque. B2 deve ser desclassificada se tomar flag por briga. [Citado por 6-3-2-b]
- III. O punt do Time A cruza a zona neutra e é tocado primeiro por A80, então pego por B40, que corre cinco jardas e sofre fumble. A20 pega o fumble e pontua. Durante a corrida de A20, B70 comete holding. **ARBITRAGEM:** A pontuação não conta. Penalidades de cinco e 10 jardas não são administradas no try ou no kickoff seguinte. A penalidade pela falta do Time B é declinada por regra porque não há ponto de

- aplicação. A bola pertence ao Time B no ponto do toque ilegal (Regra 10-2-5-a-2). [Citado por 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]
- IV. O punt do Time A cruza a zona neutra e é primeiro tocado por A80, então pego por B40, que corre cinco jardas e sofre fumble. B70 comete holding durante a corrida de B40. A20 pega o fumble e pontua. **ARBITRAGEM:** A pontuação não conta. Penalidades de cinco e 10 jardas não são administradas no try ou no kickoff seguinte. Como o toque ilegal cria um ponto de aplicação, a penalidade pela falta do Time B pode ser aplicada, conforme a Regra 5-2-4. A bola pertence ao Time B no ponto do toque ilegal, se o Time A declinar a penalidade; ou no ponto resultante da aplicação da penalidade aceita por A (Regras 10-2-2 e 10-2-5-a-2). [Citado por 10-2-5-a-2, 6-3-2-b]
- Nota: Temos uma falta não-pessoal cometida pelo time que sofreu a pontuação, o que, de acordo com 10-2-5-a-2, não pode ser aplicada no try ou kickoff seguinte. Essa não aplicação faz com que o ponto do toque ilegal volte a ter efeito, o que cancela a pontuação, trazendo de volta a possibilidade da aplicação da penalidade de acordo com 10-2-2. O Time A vai decidir por aceitar a penalidade, que vai ser aplicada do ponto do fumble de B40, ou declinar a penalidade colocando a bola no ponto do toque ilegal. Em ambas as situações, a bola vai ser de B.*
- ### Todas se Tornam Elegíveis
- ARTIGO 3. Quando um chute de scrimmage que cruzou a zona neutra toca uma jogadora do time de retorno que esteja dentro de campo, qualquer jogadora pode receber ou recuperar a bola (Regra 6-3-1-b) (**Exceções:** Regras 6-3-4 e 6-5-1-b) (AR 8-4-2-VIII).
- ### Toque Forçado Desconsiderado
- ARTIGO 4.
- Uma jogadora bloqueada por uma adversária para cima de um chute de scrimmage que tenha cruzado a zona neutra tem seu toque na bola, enquanto dentro de campo, desconsiderado (AR 6-3-4-I-V e 2-11-4-I).
 - Uma jogadora dentro de campo tocada por uma bola batida ou ilegalmente chutada por uma adversária tem seu toque na bola desconsiderado (Regra 2-11-4-c) (AR 6-3-4-II).
- ### Arbitragem Referência 6-3-4
- O Time A chuta um punt da sua própria linha de jarda-30. O chute não tocado está quicando na linha de jarda-3 do Time B quando A3 bloqueia B1 pra bola, empurrando a bola através da linha de fundo. **ARBITRAGEM:** Touchback. Como A3 bloqueou B1 pra bola, considera-se que B1 não tocou a bola (Regra 2-11-4). O ímpeto é do chute, não do toque de B1 (Regra 8-7-1). [Citado por 6-3-4-a]
 - A tentativa de field goal longo do Time A é tocada primeiro quando A1 bate a bola rolando para trás pra cima da jogadora B1 que está próxima. **ARBITRAGEM:** Toque ilegal de A1. Considera-se que o Time B não tocou na bola (Regra 2-11-4, 8-4-2-b). [Citado por 6-3-4-a, 6-3-4-b, 8-4-2-b-2]
 - Durante um chute de scrimmage, a bola não tocada está em repouso em B-3 quando B22 bloqueia A80 pra bola, forçando a bola para dentro da end zone onde ela toca o chão. **ARBITRAGEM:** A bola está morta quando toca o chão na end zone. Touchback – Ignorar o toque de A80 (Regra 2-11-4). Pela regra, nenhum time tocou a bola chutada (Regra 8-3-4-a, 8-6-1-b, 8-4-2-b-2). [Citado por 6-3-4-a, 8-6-1-b, 8-7-2-a]
 - Enquanto um punt rola pelo chão, a retornadora B22 está bloqueando A88 para evitar que ela mate a bola. As duas jogadoras ainda estão envolvidas quando a bola bate na perna de B22. A44 recupera em B-30. **ARBITRAGEM:** Bola do Time A, primeira para 10 na B-30. Isso não é toque forçado. Embora B22 estivesse em contato com A88 quando ela tocou a bola, o toque não foi causado pelo bloqueio (Regra 2-11-4). O relógio de jogo roda no snap. [Citado por 6-3-4-a]
 - Enquanto um punt rola pelo chão, A44 bloqueia B33 pra cima da bola, que quica pra longe e toca B48 na perna. Time A recupera. **ARBITRAGEM:** Bola do Time A, primeira pra 10 no ponto da recuperação. Apesar do toque de B33 ser forçado, o de B48 não é (Regra 2-11-4). O toque de B48 permite que o Time A recupere legalmente. (Regra 6-3-4-a) [Citado por 6-3-4-a]

Recepção ou Recuperação do Time de Retorno

ARTIGO 5. Se uma jogadora do time de retorno recebe ou recupera um chute de scrimmage, a bola continua em jogo (**Exceções:** Regras 4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1, 2) (AR 8-4-2-V). Recepção ou Recuperação do Time de Chute

ARTIGO 6.

- a. Se uma jogadora do time de chute recebe ou recupera um chute de scrimmage que tenha cruzado a zona neutra, a bola se torna morta (AR 6-3-1-IV). A bola pertence ao time de retorno no ponto da bola morta, a menos que o time de chute esteja em posse legal da bola quando declarada morta. Nesse último caso, a bola pertence ao time de chute. (**Exceção:** Regra 8-4-2-b).
- b. Se jogadoras adversárias, ambas elegíveis a tocarem a bola, simultaneamente recebem ou 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 de jogadoras adversárias, e a posse é dada ao time de retorno (Regras 2-4-4 e 4-1-3-l).

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

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

Fora de Campo Atrás da Linha de Gol

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

Tocar o Chão Na ou Atrás da Linha de Gol

ARTIGO 9. Se um chute de scrimmage não tocado pelo Time B além da zona neutra toca o chão na ou além da linha de gol do Time B, a bola se torna morta e pertence ao Time B. (Regra 8-4-2-b) (AR 6-3-9-I-II).

Arbitragem Referência 6-3-9

- I. A33 toca ilegalmente um punt e a bola rola para dentro da end zone do Time B, onde o Time B recupera e avança a bola para dentro do campo de jogo. **ARBITRAGEM:** A bola está morta quando bate no chão na end zone. O Time B pode escolher o touchback ou ter a bola no ponto do toque ilegal do Time A (Regra 4-1-3-c). [Citado por 4-1-3-c, 6-3-9]
- II. Um punt entra na end zone do Time B sem ser tocado pelo Time B além da zona neutra. (a) Time A ou (b) Time B comete uma falta pessoal após a bola tocar o chão na end zone. **ARBITRAGEM:** Touchback. Falta em bola morta após o touchback. Bola do Time B, primeira para 10 em (a) B-35 ou (b) B-10 após aplicação da penalidade de B-20. [Citado por 6-3-9]
- III. Uma jogadora do Time B toca um chute de scrimmage em voo na end zone do Time B, e o Time A obtém posse da bola na end zone. **ARBITRAGEM:** Touchdown do Time A (Regras 6-3-3 e 8-2-1-d). [Citado por 8-2-1-d]

Chute Legal e Ilegal

ARTIGO 10.

- a. Um chute de scrimmage legal é um punt, drop kick ou place kick feito de acordo com a regra.
- b. Um chute de retorno é um chute ilegal e é falta em bola viva que transforma a bola em morta (Regra 2-16-8).

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

- c. Um chute de scrimmage feito quando o corpo inteiro da chutadora e a bola estão além da zona neutra ou um chute feito depois da bola ter estado além da zona neutra em posse de uma jogadora do Time A é um chute ilegal e falta em bola viva que transforma a bola em morta.

PENALIDADE – Por chute ilegal além da zona neutra (ou depois da bola ter estado além da zona neutra em posse de jogadora do Time A) (falta em bola viva): Cinco jardas do ponto anterior e perda de descida [S31 e S9: KIK].

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

PENALIDADE – Cinco jardas do ponto anterior [S19: KIK].

Solta Atrás da Linha de Gol

ARTIGO 11. Se um chute de scrimmage não tocado pelo Time B após cruzar a zona neutra, for batido na end zone do Time B por uma jogadora do Time A, isso é uma violação por toque ilegal (Regra 6-3-2). O ponto da violação é a linha de jarda-20 do Time B. Este é um caso especial de batida na end zone e não é uma falta. (AR 6-3-11-I-V e AR 2-12-2-I).

Arbitragem Referência 6-3-11

- I. Time A faz o snap da bola na jarda-50 e faz um punt. O chute não foi tocado além da zona neutra quando A88 se estica pra além da linha de gol do Time B e bate a bola de volta pro campo de jogo, e ela rola pra fora de campo na jarda B-4. **ARBITRAGEM:** Não é falta por bater a bola dentro da end zone. Toque ilegal. O ponto da violação é B-20. Bola do Time B, primeira pra 10 na jarda B-20. [Citado por 6-3-11, 6-3-2-b, 9-4-1-c]
- II. O Time A faz o snap na linha de jarda-50 e chuta um punt. O chute não foi tocado além da zona neutra quando A88 se estica pra além da linha de gol do Time B e bate a bola de volta para o campo de jogo. B22 recupera a bola em B-2 e avança pra B-12, onde é derrubada por A66 pela facemask. **ARBITRAGEM:** Sem falta por bater a bola dentro da end zone. Toque ilegal. Time B pode aceitar a penalidade pela falta por facemask, o que cancela o privilégio do toque ilegal, e ter primeira pra 10 em B-27. [Citado por 6-3-11, 6-3-2-b, 9-4-1-c]
- III. O Time A faz o snap na linha de jarda-50 e chuta um punt. O chute não foi tocado além da zona neutra quando A88 se estica pra além da linha de gol do Time B e bate a bola de volta para o campo de jogo. B22 comete muff na linha B-2 e A43 recupera a bola em B-6. Enquanto a bola está solta, B77 segura A21 na linha B-10. **ARBITRAGEM:** O Time A pode cancelar o privilégio do toque ilegal aceitando a penalidade pelo holding, a qual é aplicada do ponto anterior com primeira descida automática. Regras de pós chute de scrimmage (PSK) não se aplicam à falta do Time B visto que ele não será o próximo a colocar a bola em jogo (Regra 10-2-3). [Citado por 6-3-11, 6-3-2-b]
- IV. Time A faz o snap da jarda-50 e faz um punt. Durante o chute, B1 faz clipping na jarda B-25. O chute não tocado é batido pra trás, pelo Time A, de dentro da end zone, pra fora de campo na jarda B-2. **ARBITRAGEM:** Não é falta por bater a bola dentro da end zone. Toque ilegal. A falta por clipping de B77 é governada pelas regras do PSK (Regra 10-2-3). Time A vai aceitar a penalidade que cancela o

privilegio do toque ilegal. A penalidade é aplicada do ponto do pós chute de scrimmage, B-20, metade da distância pro gol. Bola do Time B em B-10. [Citado por 6-3-11]

- V. Time A faz o snap na jarda-50 e faz um punt. O chute não foi tocado além da zona neutra quando A88 se estica pra além da linha de gol do Time B e bate a bola de volta pro campo de jogo, e ela rola pra fora de campo em B-4. Durante o chute, A55 bloqueia abaixo da cintura. **ARBITRAGEM:** Não é falta por bater a bola dentro da end zone. Toque ilegal. O ponto da violação é B-20. Time B pode aceitar a penalidade pelo bloqueio abaixo da cintura, que será aplicada ou de B-4; ou do ponto anterior, e a descida repetida. Se o Time B declinar a penalidade, o toque ilegal dará a bola ao time B, primeira pra 10 em B-20. [Citado por 6-3-11]

Jogadora Fora de Campo

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

PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior ou, se o chute de scrimmage cruzar a zona neutra, cinco jardas do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B [S19: OBK].

Arbitragem Referência 6-3-12

- I. A88 está correndo perto da lateral para cobrir um punt quando ela pisa na lateral e então retorna pra dentro de campo para continuar a correr. Ela derruba a retornadora em B-30. **ARBITRAGEM:** Falta de A88 por retornar pra dentro de campo durante a descida de chute de scrimmage. Penalidade de 5 jardas. Time B pode ter a descida repetida depois da penalidade, ou colocar a bola em jogo em B-35.

Faltas do Time de Chute

ARTIGO 13. Penalidades por todas as faltas do time de chute, que não interferência na recepção (Regra 6-4), durante uma jogada de chute de scrimmage (exceto tentativas de field goal) na qual a bola cruza a zona neutra, podem ser aplicadas, por regra, ou do ponto anterior, como ponto básico, com repetição da descida (**Exceção:** A opção da penalidade é um safety para faltas na end zone do Time A), ou do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B, conforme escolha do Time B. (AR 6-3-13-I-III)

Arbitragem Referência 6-3-13

- I. Time A faz um punt numa quarta para sete de A-35. No snap, o Time A tem cinco jogadoras no backfield. O chute é parcialmente bloqueado e sai de campo em A-45. **ARBITRAGEM:** Falta por formação ilegal. Time B pode ter a bola, primeira pra 10 em A-40 depois da penalidade de cinco jardas aplicada em A-45 (ponto da bola morta); ou ter a penalidade aplicada ao ponto anterior com a quarta descida repetida em A-30. [Citado por 6-3-13]
- II. Time A faz um punt numa quarta para sete de A-35. No snap, o Time A tem cinco jogadoras no backfield. O chute é parcialmente bloqueado, não cruza a zona neutra e é retornado por B88 até a jarda A-28, onde ela é derrubada. **ARBITRAGEM:** Time B pode declinar a penalidade e ter a bola em A-28, ou aplicar a penalidade do ponto anterior e repetir a quarta descida na jarda A-30. [Citado por 6-3-13]
- III. Time A faz um punt numa quarta para sete em A-35. No snap, o Time A tem cinco jogadoras no backfield. O chute é parcialmente bloqueado, cruza a zona neutra, volta pra trás da zona neutra e rola pra fora de campo em A-32. **ARBITRAGEM:** Time B pode ter a bola, primeira pra 10 na jarda A-27 depois da penalidade de cinco jardas aplicada em A-32 (ponto da bola morta), ou ter a penalidade aplicada no ponto anterior com a quarta descida repetida de A-30. [Citado por 6-3-13]
- IV. Quarta pra 15 em A-5. Punter A88 está em sua end zone quando chuta a bola. Tackle A77 toma flag por holding na end zone. Time B retorna a bola até B-45. **ARBITRAGEM:** Time B tem a opção de ter a posse da bola após a penalidade aplicada de B-45 ou aceitar a penalidade que resulta em safety (Regra 10-2-4).

Jogadoras da Linha Defensiva em Place Kicks

ARTIGO 14.

- a. Se o time A está numa formação de chute de scrimmage no snap, e a snapper não está na ponta da linha, qualquer jogadora do Time B a menos de 1 jarda pra trás da linha de scrimmage deve estar alinhada completamente pra fora da moldura do corpo da snapper no snap. (AR 6-3-14-I, II).
- b. Se o Time A está numa formação para tentar um place kick (field goal ou try) é ilegal que três jogadoras do Time B na sua linha de scrimmage dentro da zona de bloqueio livre alinhem-se ombro a ombro e avancem juntas após o snap fazendo contato inicial contra uma única jogadora do Time A (AR 6-3-14-III, IV).

PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco jardas, ponto anterior. [S19: IFD]

Arbitragem Referência 6-3-14

- I. 4/3 em B-25. Time A está em uma formação para tentar um field goal. B50 se alinha a menos de uma jarda da scrimmage e no gap entre snapper e guard. O ombro de B50 está alinhado ao ombro da snapper. A tentativa de field goal é convertida. **ARBITRAGEM:** Falta em bola viva de B50. Time A pode manter os 3 pontos e declinar a penalidade ou aceitar a penalidade, sem pontuação, e ter 1/10 em B-20. [Citado por 6-3-14]
- II. 4/6 em A-24. Time A está em formação de chute de scrimmage e faz um punt. B50 está alinhada dentro da moldura da snapper e a menos de uma jarda da linha de scrimmage. O punt rola pra fora de campo em B-40. **ARBITRAGEM:** Falta em bola viva de B50. Time A pode aceitar a penalidade e ter 4/1 em A-29 ou declinar a penalidade e ter bola do Time B, 1/10 em B-40. [Citado por 6-3-14-a]
- III. Quarta para 7 na B-20. Time A está numa formação para tentar um field goal. As jogadoras da linha defensiva B55, B57, e B78 estão ombro a ombro. B57 está diretamente em frente à guard da direita A66, enquanto B55 e B78 estão nos gaps no ombro esquerdo e direito de A66, respectivamente. Após o snap da bola, as três se movem para frente juntas. (a) As três fazem o primeiro contato com A66; (b) B55 e B57 fazem contato com A66, e B78 investe contra a tackle do ataque da direita; (c) B57 e B78 fazem seus bloqueios contra A66, mas B55 salta para tentar bloquear o chute. **ARBITRAGEM:** (a) Falta. Penalidade de cinco jardas. Se o Time A aceitar a penalidade eles terão quarta para 2 em B-15. (b) e (c) Sem falta. A ação das jogadoras do Time B não envolve contato primário contra um única jogadora, portanto a jogada é legal. [Citado por 6-3-14-b]
- IV. Quarta para 7 na B-20. Time A está numa formação para tentar um field goal. Time A tem cinco jogadoras no backfield. As jogadoras da linha defensiva B55, B57, e B78 estão ombro a ombro. B57 está diretamente em frente à guard da direita A66 enquanto B55 e B78 estão nos gaps no ombro esquerdo e direito de A66, respectivamente. Após o snap da bola, as três se movem para frente juntas. As três fazem o primeiro contato com A66. Holder recebe o snap, levanta e completa um passe para a elegível A88 que é derrubada em B-10. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A, formação ilegal. Falta do Time B, time triplo contra uma jogadora da linha de ataque. As faltas se anulam e a descida é repetida. [Citado por 6-3-14-b]

SEÇÃO 4. Oportunidade de Receber um Chute

Interferência Com a Oportunidade

ARTIGO 1.

- a. Se uma jogadora do time de retorno, dentro de campo, está posicionada onde poderia receber um free kick ou chute de scrimmage que esteja além da zona neutra, e se houver tentativa de recepção, ela deve receber uma oportunidade limpa de receber o chute (AR 6-3-1-III, AR 6-4-1-V, VI, IX).

- b. É falta por interferência se, antes da retornadora tocar na bola, uma jogadora do time A entrar numa área definida pela largura dos ombros da retornadora e estendida uma jarda a sua frente. Quando em dúvida, é falta. (AR 6-4-1-X-XIII)
- c. Essa proteção termina quando o chute toca o chão (**Exceção:** free kick, Regra 6-4-1-f abaixo); quando qualquer jogadora do Time B toca sem conseguir posse (*muff*) um chute de scrimmage além da zona neutra; ou quando qualquer jogadora do Time B toca sem conseguir posse (*muff*) um free kick no campo de jogo ou na end zone (**Exceção:** Regra 6-5-1-b) (AR 6-4-1-IV).
- d. Se a interferência contra uma recebedora em potencial for o resultado de uma jogadora ser bloqueada por uma adversária, isso não é falta.
- e. É falta por interferência se o time de chute faz contato com uma recebedora em potencial antes ou ao mesmo tempo em que ela toca a bola pela primeira vez (AR 6-4-1-II, III, VIII). Quando em dúvida, é falta por interferência.
- f. Durante um free kick, uma jogadora do time de retorno em posição de receber a bola, tem a mesma proteção do kick-catch e do fair-catch, seja a bola chutada diretamente do tee pra cima ou chutada diretamente pro chão, batendo no chão uma vez e subindo para o ar como se tivesse sido chutada diretamente pra cima.
- g. Se o contato por uma jogadora do time A for considerado falta por mirar (Regra 9-1-3 e 9-1-4) ou qualquer outra falta pessoal que interfira com a oportunidade de receber um chute, a falta deve ser aplicada como interferência, ou mirar, ou como falta pessoal. A penalidade de 15 jardas é aplicada do ponto onde a bola morta pertence ao time B, ou do ponto da falta, à escolha do time B.

PENALIDADE – Por falta entre as linhas de gol: Bola do time de retorno, primeira descida, 15 jardas além do ponto da falta por interferência [S33: KCI].

Por falta em jogada de free kick atrás de B-25 contra uma jogadora que deu um sinal válido de fair catch: Penalizar de B-25 [S33: KCI].

Por falta atrás da linha de gol: Conceder touchback para o Time B e penalizar 15 jardas do próximo ponto. Ofensoras ostensivas devem ser desclassificadas [S47: DQ].

Arbitragem Referência 6-4-1

- I. Uma jogadora do Time A recebe um free kick muito próximo à recebedora B25, evitando que ela faça a recepção. **ARBITRAGEM:** Interferência na recepção de chute. Penalidade – 15 jardas do ponto da falta.
- II. Uma jogadora do Time B, prestes a receber um chute de scrimmage, é derrubada antes da bola chegar, mas recebe o chute quando ela está caindo. **ARBITRAGEM:** Interferência na recepção de chute. Penalidade – 15 jardas do ponto da falta. Desclassificação da jogadora do Time A se o contato for ostensivo. Se a falta for entre as linhas de gol, a aplicação é do ponto da falta e o Time B põe a bola em jogo através de um snap; se atrás da linha de gol do Time B, conceder um touchback e penalizar do próximo ponto. O resultado seria o mesmo se tivesse havido muff ou fumble do chute. O resultado também é o mesmo numa tentativa não convertida de field goal, uma vez que o Time B tocou a bola além da zona neutra. [Citado por 6-4-1-e]
- III. Enquanto o chute está em vôo além da zona neutra, A1 está parada ou correndo entre um chute em voo e B1. (a) A bola atinge A1 enquanto B1 está em posição de receber o chute. (b) B1, numa tentativa de receber a bola, esbarra em A1. **ARBITRAGEM:** Em (a) e (b) interferência na recepção de chute. Penalidade – 15 jardas do ponto da falta. [Citado por 6-4-1-e]

- IV. Uma jogadora do Time B, tentando receber um chute (sem sinal de fair catch), faz um muff na bola que então toca uma adversária que não estava interferindo com a oportunidade da recebedora quando ela estava em posição de receber o chute. **ARBITRAGEM:** Não há interferência. Na falta de um sinal de fair catch, a proteção contra interferência com a oportunidade de receber um chute termina quando qualquer jogadora do Time B faz um muff na bola. [Citado por 6-4-1-c]
- V. Uma jogadora do Time A além da zona neutra é a primeira a tocar ou recebe um chute de scrimmage que nenhuma recebedora poderia receber enquanto a bola estava em voo. **ARBITRAGEM:** Toque ilegal mas não interferência. [Citado por 6-4-1-a]
- VI. B25 está parada em B-35 em posição de receber um punt. Enquanto a bola cai, A88 passa correndo muito perto de B25 ao seu lado, forçando B25 a ajustar sua posição antes de receber a bola. A88 não faz contato e não entra na área de uma jarda diretamente em frente de B25. **ARBITRAGEM:** Falta de A88, interferência com a oportunidade de receber um chute. 15 jardas do ponto da falta. Mesmo tendo B25 recebido a bola, a ação de A88 fez com que ela saísse de sua posição original e, portanto, interferiu com sua oportunidade de receber o chute. [Citado por 6-4-1-a]
- VII. B10 sinaliza um fair catch, comete muff e então faz a recepção. **ARBITRAGEM:** Se B10 tem oportunidade de receber a bola após o muff, ela deve ter uma oportunidade desimpedida de completar a recepção. Se B10 receber o muff do chute, a bola está morta onde primeiro tocada por ela.
- VIII. Quarta para 10 na linha de jarda-50. B17 está na linha de jarda-20 do Time B e em posição de receber o chute de scrimmage alto do Time A. Durante a queda da bola, A37 faz contato com B17 de forma vigorosa e ostensiva antes dela tocar na bola. A37 não alterou sua velocidade ou fez qualquer tentativa de desviar de B17. **ARBITRAGEM:** Falta pessoal ostensiva do Time A, interferência com a oportunidade de receber um chute. Penalidade – 15 jardas do ponto da falta. A37 é desclassificada. [Citado por 6-4-1-e]
- IX. Bola do Time A, quarta para 10 na linha de jarda-50. O chute de scrimmage do Time A, empurrado pelo vento, está na descida de seu voo na linha B-30. B18, saindo de B-20, deve desviar de A92 na linha de jarda-25 para fazer a recepção na linha de jarda-30. **ARBITRAGEM:** Falta de A92 por interferência com a oportunidade de receber um chute. Penalidade – 15 jardas do ponto da falta, que é a linha de jarda-25. [Citado por 6-4-1-a]
- X. Retornadora de punt B44 está parada em B-30 em posição de receber o chute. A defensora A11 corre pelo campo cobrindo o chute e chega a um ponto a menos de uma jarda na frente de B44 enquanto a bola desce. B44 faz a recepção sem ter que ajustar sua posição ou forma de receber por conta da presença de A11, que não abre espaço para B44. **ARBITRAGEM:** Falta por interferência *kick-catch*. A11 entrou na área de uma jarda diretamente em frente da retornadora B44. Penalidade de 15 jardas. [Citado por 6-4-1-b]
- XI. Retornadora de punt B22 está na B-30 esperando o punt enquanto ele desce e sua companheira B88 está três jardas a sua frente na B-33. Cobrindo o chute, A44 bloqueia legalmente B88 pra cima de B22 no momento em que a bola chega a ela. A bola bate no ombro de B22 e vai pra longe. Time A recupera em B-25. **ARBITRAGEM:** Bola do Time A, primeira pra 10 na B-25. Isso não é interferência *kick-catch*. A ação de A44 é contra B88, que não está em posição de receber o chute, e não contra B22. Portanto, considera-se que A44 não interferiu com a oportunidade de B22 receber o chute. O toque na bola de B22 permite que o Time A recupere legalmente. [Citado por 6-4-1-b]
- XII. Quarta para 5 em A-30. Retornadora de punt B22 está em posição de receber o chute na B-30. Ela não sinaliza. A88 está a menos de uma jarda de B22 a seu lado, mas não faz contato com B22 quando ela recebe o chute na B-30. B22 é derrubada na jarda B-32. A presença de A88 não causa nenhum ajuste na posição ou forma de B22 receber o chute. **ARBITRAGEM:** Jogada legal, sem interferência *kick-catch*. A88 está a menos de uma jarda de B22 mas não está diretamente a sua frente. Ela não afeta a oportunidade de B22 receber o chute. Primeira pra 10 para o Time B em B-32. [Citado por 6-4-1-b]
- XIII. B44 está em posição de receber um punt na B-25. Enquanto a bola está muito alta e bem antes de chegar perto de B44, A88 corre diretamente em frente a B44 e a menos de uma jarda, mas não está perto dela quando a bola chega. B44 recebe o punt e é derrubada. **ARBITRAGEM:** Sem falta. Apesar de A88 entrar na área de uma jarda diretamente em frente à retornadora, isso acontece tão cedo na ação que não interfere com a oportunidade de B44 receber o chute. [Citado por 6-4-1-b]

SEÇÃO 5. Fair Catch

Morta Onde Recebida

ARTIGO 1.

- a. Se uma jogadora do Time B faz um fair catch, a bola se torna morta onde recebida e pertence ao Time B naquele ponto. (**Exceção:** Se uma jogadora do Time B faz um fair catch de um free kick atrás da linha de jarda 25 do Time B, a bola pertence ao Time B em sua própria jarda 25. O próximo snap deve ser do meio das hashmarks, a menos que uma posição diferente na ou entre as hashmarks seja escolhida pelo time que vai colocar a bola em jogo antes do relógio de jogada chegar a 25 segundos ou antes de qualquer sinal de bola pronta pra jogo subsequente. Depois do relógio de jogada chegar a 25 segundos ou qualquer sinal de bola pronta pra jogo subsequente, a bola só pode ser reposicionada depois de um timeout de time, a menos que precedido por uma falta do Time A ou faltas que se anulem).
- b. Se uma jogadora do Time B faz um sinal válido de fair catch, a oportunidade limpa de receber o free kick ou chute de scrimmage continua se essa jogadora fizer um muff e ainda tiver uma oportunidade de completar a recepção. Se ela (ou outra jogadora do Time B) receber o chute depois, a bola pertence ao Time B onde a jogadora que fez o sinal tocou a bola pela primeira vez. Essa proteção termina quando o chute toca o chão. (AR 6-4-1-VII e 6-5-1-I-III)
- c. Regras pertinentes a fair catch aplicam-se somente quando um chute de scrimmage cruza a zona neutra ou durante free kicks.
- d. O objetivo das regras do fair catch é proteger a recebedora que, por usar sinal de fair catch, concorda que ela ou uma companheira não avançará a bola após a recepção (AR 6-5-5-III).
- e. A bola deve ser posta em jogo através de um snap do time de retorno no ponto da recepção se a bola for recebida (**Exceções:** Regras 6-5-1-a, 6-5-1-b, 7-1-1-c e 8-6-1-b).

Arbitragem Referência 6-5-1

- I. Após um sinal válido ou inválido, B1 comete muff do punt e B2, que não sinalizou, recebe o chute. **ARBITRAGEM:** A bola está morta quando B2 receber e será posicionada onde B1 a tocou primeiramente. [Citado por 6-5-1-b, 6-5-3-a]
- II. B1 tem um pé fora de campo quando faz um sinal válido ou inválido. Ela então recebe o chute dentro de campo. **ARBITRAGEM:** Não há nenhuma regra contra uma recebedora sair de campo durante um chute. A recepção dentro de campo é legal, e a bola está morta. [Citado por 6-5-1-b]
- III. Durante um free kick, B21 sinaliza um fair catch em B-5. B21 comete muff mas imediatamente depois recupera a bola em B-5. **ARBITRAGEM:** Não é um fair catch completado. Bola do Time B, primeira pra 10 em B-5.

Sem Avanço

ARTIGO 2. Nenhuma jogadora do Time B deve carregar uma bola recebida ou recuperada por mais do que dois passos em qualquer direção após um sinal válido ou inválido de fair catch feito por qualquer jogadora do Time B (AR 6-5-2-I-III).

PENALIDADE – Falta em bola morta, atraso de jogo. Cinco jardas do próximo ponto [S7 e S21: DOG].

Arbitragem Referência 6-5-2

- I. B1 sinaliza um fair catch antes de um muff de B2, e então B1 recebe ou recupera o chute e avança. **ARBITRAGEM:** Por causa do sinal de B1, a bola está morta onde recebida ou recuperada. São permitidos dois passos para que B1 consiga parar ou recuperar o equilíbrio. Um terceiro ou subsequente passo dentro de campo está sujeito à penalidade de onde a bola é recebida ou recuperada. Se B1 é derrubada, o tackle é desconsiderado a menos que julgado como violência desnecessária ou é tão tarde que a jogadora que dá o tackle deveria saber que não havia intenção de avançar. Se o chute for recebido ou recuperado pelo Time B na end zone, é um touchback. Se B1 for derrubada antes de completar um terceiro passo, somente a jogadora que fez o tackle cometeu falta. [Citado por 6-5-2]
- II. Punt do Time A. Após sinalizar um fair catch na sua linha de jarda-20, B1 deliberadamente deixa a bola bater no chão, B2 recupera a bola quincando e avança para a linha B-35. **ARBITRAGEM:** A bola está morta no ponto da recuperação. É ilegal avançar. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto, o ponto da recuperação. Bola do Time B, primeira para 10 (Regra 5-2-7). [Citado por 6-5-2]
- III. Recebedora de punt B22 faz um sinal inválido de fair catch dando uma rápida balançada de sua mão levantada. Ela recebe a bola em B-35 e corre até a B-40 onde é derrubada. **ARBITRAGEM:** A bola está morta onde recebida. Falta por atraso de jogo de B22; penalidade de cinco jardas aplicadas do ponto da bola morta. Sem falta pelo tackle, já que a ação de B22 deu a entender que era uma carregadora da bola. Primeira pra 10 para o Time B em B-30. [Citado por 6-5-2]

Sinais Inválidos: Recepção ou Recuperação

ARTIGO 3.

- a. Uma recepção após um sinal inválido não é um fair catch, e a bola está morta onde recebida ou recuperada. (**Exceção:** Durante um free kick, se uma recebedora do Time B fizer qualquer sinal balançando o braço que não cumpra as exigências de sinal válido de fair catch, e então recebe a bola atrás da jarda B-25, a bola pertence ao Time B em sua própria linha de jarda 25.) Se o sinal for após a recepção, a bola está morta quando o sinal for primeiramente dado (AR 6-5-3-VI).
- b. Sinais inválidos além da zona neutra aplicam-se somente ao Time B.
- c. Um sinal inválido além da zona neutra é possível apenas quando a bola tiver cruzado a zona neutra (Regra 2-16-7) (AR 6-5-3-I).

Arbitragem Referência 6-5-3

- I. A1 ou B1 sinaliza fair catch além da zona neutra durante um chute que não cruza a zona neutra. **ARBITRAGEM:** Qualquer sinal do Time A é ignorado. Time B não pode fazer um sinal de fair catch porque a bola não cruzou a zona neutra. No entanto, a bola está morta quando for recebida ou recuperada (Regras 2-8-1-a; 4-1-3-g). [Citado por 6-5-3c]
- II. Num free kick, B17 faz um sinal inválido de fair catch próximo à lateral, comete muff, e o chute sai de campo. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B, primeira para 10 na hash mark.
- III. Um chute de scrimmage bate no chão além da zona neutra, sobe alto no ar e B1 sinaliza fair catch. **ARBITRAGEM:** Sinal inválido. A bola está morta quando recuperada. [Citado por 2-8-3-b]
- IV. B1 recebe um chute de scrimmage além da zona neutra e então sinaliza um fair catch. **ARBITRAGEM:** Sinal inválido. A bola está morta quando o sinal foi primeiramente dado. [Citado por 2-8-3-b]
- V. O chute de scrimmage do Time A está rolando além da zona neutra quando B17 alerta suas companheiras para ficarem longe da bola por um sinal de “sair de perto”. **ARBITRAGEM:** Sinal inválido. A bola está morta pela regra quando qualquer time recuperar. [Citado por 2-8-3-b]
- VI. Enquanto um free kick está no ar, B21 faz um sinal balançando o braço que não cumpre com as exigências de um sinal válido de fair catch. A bola é recebida por (a) B21 em B-5; ou (b) B44 em B-5. **ARBITRAGEM:** A bola é morta quando recebida. (a) Bola do Time B, primeira pra 10 em B-25; (b) bola do Time B, primeira pra 10 em B-5.
- VII. Enquanto um free kick está no ar, B21 faz um sinal de “T” imaginando que ele não vai retornar o chute. A bola é recebida por (a) B21 em B-5; ou (b) B44 em B-5. **ARBITRAGEM:** A bola está morta quando recebida. (a) Bola do Time B, primeira pra 10 em B-25; (b) Bola do Time B, primeira pra 10 em B-5. [Citado por 2-8-3-b]

Bloqueio ou Contato Ilegal

ARTIGO 4. Uma jogadora do Time B que fez um sinal válido ou inválido de fair catch e não toca a bola não pode bloquear ou fazer falta em uma adversária durante aquela descida (AR 6-5-4-I, II).

PENALIDADE – Free Kick: Bola do time de retorno a 10 jardas do ponto da falta [S40: IBK]. Chute de Scrimmage: 10 jardas com aplicação pós chute de scrimmage (PSK) [S40: IBK]. Se uma falta pessoal for cometida em conjunção a esta ação, a penalidade é de 15 jardas e ofensoras flagrantes devem ser desclassificadas [S47:DSQ]

Arbitragem Referência 6-5-4

- I. B1 faz um sinal válido ou inválido de fair catch, e não toca um punt. Enquanto a bola não tocada está solta no campo de jogo, ela bloqueia uma adversária (a) no campo de jogo, além da zona neutra ou (b) na end zone de B. **ARBITRAGEM:** (a) Se a bola cruzar a zona neutra e o Time B tiver posse quando a descida terminar, o Time B é penalizado 10 jardas do ponto de pós chute de scrimmage. (b) Safety. O resultado é o mesmo numa tentativa de field goal não convertida. [Citado por 6-5-4]
- II. B1 sinaliza na linha de jarda-50 e não toca um punt. Enquanto a bola está rolando no chão na linha B-45, B1 usa as mãos para empurrar uma adversária pra chegar à bola e a bola é declarada morta em posse do Time B. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 10 jardas, aplicação pós chute de scrimmage. A bola pertence ao Time B (Regra 10-2-3). [Citado por 6-5-4]

Sem Tackle

ARTIGO 5. Nenhuma jogadora do time de chute pode dar tackle ou bloquear uma adversária que tenha completado um fair catch. Apenas a jogadora que fizer o sinal de fair catch tem essa proteção (AR 6-5-5-I, III).

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

Arbitragem Referência 6-5-5

- I. B1 e B2 sinalizam. B1 comete muff, e B2 está prestes a receber a bola quando A1 a segura e puxa pro chão. **ARBITRAGEM:** Não é interferência, mas holding. Penalidade – 10 jardas do ponto anterior ou do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B. [Citado por 6-5-5]
- II. B2 faz um sinal de fair catch e recebe tackle antes de ter carregado a bola mais de dois passos. **ARBITRAGEM:** Falta da jogadora que fez o tackle. Penalidade – 15 jardas do próximo ponto.
- III. B1 recebe o punt após B3 sinalizar um fair catch. **ARBITRAGEM:** A bola está morta quando e onde recebida. B1 não tem direito à proteção na recepção, mas tem direito à mesma proteção que se tem após qualquer bola morta (Regra 6-5-1-d). [Citado por 6-5-1, 6-5-5]

REGRA 7 – Fazer Snap e Passar a Bola

SEÇÃO 1. A Scrimmage

Começar Com um Snap

ARTIGO 1.

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

PENALIDADE – [a-b] Falta em bola morta. Cinco jardas do próximo ponto [S7 e S19: ISP/PR].

- c. Um snap da bola não pode acontecer numa zona lateral (Regra 2-31-6). Se o ponto de início de qualquer descida de scrimmage for numa zona lateral, a bola deverá ser transferida para a hash mark mais próxima.

Shifts e False Starts

ARTIGO 2.

- a. *Shift*. Após um huddle (Regra 2-14) ou shift (Regra 2-22-1), e antes do snap, todas as jogadoras do Time A devem chegar a uma parada total e permanecerem paradas em suas posições, sem movimento dos pés, corpo, cabeça ou braços por pelo menos um segundo completo antes do snap (AR 7-1-2-I).
- b. *False Start*. Cada um dos seguintes é um false start do Time A se ocorrer antes do snap, após a bola estar pronta para jogo, e todas as jogadoras estiverem em formação de scrimmage:
 1. Qualquer movimento de um ou mais jogadoras que simule ação no snap. Incluindo mudança abrupta de posição de uma ou mais jogadoras que simule o início da jogada.
 2. Snapper mover-se para outra posição.
 3. Uma jogadora de linha restrita (Regra 2-27-4) mover sua(s) mão(s) ou fazer qualquer movimento súbito.

Exceções:

- (a) Não é false start se uma jogadora de linha do Time A reage imediatamente quando ameaçada por uma jogadora do Time B na zona neutra (Regra 7-1-5-a-2) (AR 7-1-3-V).
- (b) Não é false start se a snapper tira suas mãos da bola, contanto que não simule o início de uma jogada (Regra 7-1-3-a-3).
4. Uma jogadora de ataque fazer qualquer movimento rápido, súbito antes do snap, incluindo, mas não limitado a:

- (a) Uma jogadora de linha mover seu pé, ombro, braço, corpo ou cabeça num movimento rápido, súbito em qualquer direção.
 - (b) Snapper mexer ou mover a bola, mexer seu polegar ou dedos, flexionar seus cotovelos, sacudir sua cabeça, ou mergulhar seus ombros ou nádegas.
 - (c) Quarterback fazer qualquer movimento rápido, súbito que simule o início da jogada.
 - (d) Back simular receber a bola ao fazer qualquer movimento rápido, súbito que simule o início da jogada (AR 7-1-3-VI).
5. O time de ataque nunca chegar a uma pausa por um segundo antes do snap e após a bola estar pronta para jogo (AR 7-1-2-IV). Isso é um shift ilegal que se converte em false start.

Arbitragem Referência 7-1-2

- I. Após um huddle ou shift, todas as jogadoras do Time A param e permanecem estacionárias por um segundo. Então, antes do snap, duas ou mais simultaneamente mudam suas posições. **ARBITRAGEM:** Todas as 11 jogadoras do Time A devem novamente parar por um segundo antes do snap, senão é uma falta em bola viva no momento do snap por shift ilegal. Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior (Regra 2-22-1). [Citado por 2-22-1-a, 7-1-2-a]
- II. Dez jogadoras do Time A movem-se enquanto A1 permanece estacionária. Em seguida, A1 começa a se mover para trás antes de passado um segundo e o snap acontece. **ARBITRAGEM:** Se A1, que se moveu, não tiver parado com as demais jogadoras do Time A por um segundo antes do snap, é uma falta em bola-morta no momento do snap por false start. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. [Citado por 2-22-1-a]
- III. Após as jogadoras do Time A pararem por um segundo, end A88 corre aberto e para, e antes de um segundo se passar, back A36 começa a se mover para trás. **ARBITRAGEM:** Legal. Mas se a back A36 começar a se mover antes da end A88 parar, o movimento simultâneo de duas jogadoras é um shift, e todas as jogadoras do Time A devem estar estacionárias por um segundo antes do snap (Regra 2-22-1). [Citado por 2-22-1-a]
- IV. O Time A está em ataque no-huddle e se movendo para a linha quando a bola fica pronta para jogo. Embora algumas jogadoras se estabeleçam em suas posições e parem, pelo menos uma jogadora não para e ainda está em movimento quando a bola é posta em jogo através de um snap. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta – shift ilegal que se converte em false start. Time A não cumpriu a regra de um segundo antes do snap. Arbitragem deve parar a jogada e penalizar o Time A em cinco jardas. [Citado por 2-22-1-a, 7-1-2-b-5]
- V. Time A tem 3ª pra 3 em B-40. QB A12 está em shotgun, (a) bate uma palma enquanto fica parada; (b) bate uma palma enquanto move os ombros e as mãos pra frente num movimento exagerado simulando o início da jogada. **ARBITRAGEM:** Regra 7-1-2-b-4 diz que é false start se a quarterback fizer movimentos rápidos e bruscos que simulem o início da jogada. Em (a) sem falta; (b) false start de A12.

Exigências Para o Time de Ataque – Antes do Snap

ARTIGO 3. Cada uma das seguintes (a-d) é uma falta em bola morta. Arbitragem deve soar o apito e não permitir que a jogada continue. Após a bola pronta para jogo e antes do snap:

a. *Snapper* (Regra 2-27-8):

1. Não pode se mover para uma posição diferente, nem ter qualquer parte do seu corpo além da zona neutra;
2. Não pode levantar a bola, movê-la para além da zona neutra ou simular o início da jogada;
3. Pode tirar sua(s) mão(s) da bola, mas somente se isso não simular o início da jogada.

b. *Marcas de Nove Jardas.*

1. Cada substituta do Time A deve ter estado entre as marcas de nove jardas. Jogadoras do Time A que participaram da descida anterior devem ter estado entre as marcas de nove jardas após a descida anterior e antes do snap seguinte (AR 3-3-4-I).
2. Todas as jogadoras do Time A devem ter estado entre as marcas de nove jardas após um timeout de um time, timeout por lesão, timeout de mídia ou o final de um período.
- c. *Encroachment.* Uma vez que a snapper seja estabelecida, nenhuma outra jogadora do Time A pode estar na ou além da zona neutra [**Exceções:** (1) Substitutas e jogadoras deixando o campo; e (2) jogadoras do time de ataque numa formação de chute de scrimmage que quebrem a zona neutra com sua(s) mão(s) para apontar adversários].
- d. *False Start.* Nenhuma jogadora do Time A pode cometer um false start (Regra 7-1-2-b) ou fazer contato com uma adversária (AR 7-1-3-III).

PENALIDADE – [a-d] Falta em bola morta: Cinco jardas do próximo ponto. [S7 e S19: FST/ENC].

Arbitragem Referência 7-1-3

- I. A21 está legalmente na ponta da linha de scrimmage próxima a A88, que está em três apoios. O Time A para por um segundo enquanto A21 e A88 estão nas posições acima. A21 move-se para uma posição legal do backfield e para. Então A88 muda para uma posição mais aberta na linha. **ARBITRAGEM:** Legal se ambas A21 e A88 estiverem estacionárias no momento do snap (Regras 2-22-1 e 7-1-4). [Citado por 2-22-1-a, 7-1-4-c]
- II. A21 está legalmente na ponta da linha de scrimmage próxima a A88, que está em posição de jogadora de linha restrita. O Time A ficou parado por um segundo quando A21 deixa a linha de scrimmage e vai em motion para o backfield. A88 muda para uma posição mais aberta na linha. **ARBITRAGEM:** A88 pode quebrar sua posição de três apoios já que agora ela está na ponta da linha de scrimmage, mas o Time A deve parar novamente por um segundo antes do snap para tornar a jogada legal (Regra 7-1-4). [Citado por 2-22-1-a, 7-1-4-c]
- III. Antes do snap B71 cruza a zona neutra para dentro da backfield do Time A e não ameaça nenhuma jogadora do Time A. A23, legalmente no backfield, intencionalmente se move para fazer contato com B71. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A, false start. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. [Citado por 7-1-3-d]
- IV. Snapper A1 levanta ou movimenta a bola para frente antes do movimento para trás do snap. B2 bate na bola, fazendo com que ela role solta com B3 a recuperando. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A, snap ilegal, a bola permanece morta. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto (Regra 4-1-1). [Citado por 4-1-1]
- V. A66, uma jogadora da linha restrita entre a snapper e a jogadora na ponta da linha, ou A72, uma jogadora restrita na ponta da linha de scrimmage:
 1. Levanta uma mão ou mãos do chão imediatamente quando ameaçada por B1, que está na zona neutra. **ARBITRAGEM:** Soar o apito imediatamente. Falta em bola morta do Time B, offside. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto.
 2. Levanta uma mão ou mãos do chão por ataque inicial de B1, que (a) não entra na zona neutra ou (b) entra na zona neutra, mas não ameaça a posição de A66 ou A72. **ARBITRAGEM:** Tanto em (a) quanto em (b), soar o apito imediatamente. Falta em bola morta do Time A, false start. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto.

Nota: Antes do snap, uma jogadora do Time B que entra na zona neutra pode ameaçar no máximo três jogadoras da linha do Time A. Se a jogadora do Time B entrar na zona neutra diretamente em direção a uma jogadora da linha do Time A, então aquela jogadora do Time A e as duas jogadoras de linha de cada lado são consideradas ameaçadas. Se a jogadora do Time B entrar na zona neutra em direção a uma abertura (gap) entre duas jogadoras de linha do Time A, então somente essas duas jogadoras são considerados ameaçadas. Jogadoras adjacentes são aquelas que estão a até 2 jardas uma da outra.

- VI. A80 na ponta da linha, uma jogadora do interior da linha ofensiva não restrita ou uma back, erra a contagem do snap e faz um movimento casual que não é abrupto, rápido ou de solavanco e não simula o começo de uma jogada. **ARBITRAGEM:** Não é falta do Time A.

Exigências Para o Time de Ataque – No Momento do Snap

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

- a. *Formação.* No momento do snap o Time A deve estar numa formação que cumpra as seguintes exigências:

1. Todas as jogadoras devem estar dentro de campo.
2. Todas as jogadoras devem ser jogadoras de linha ou backs (Regra 2-27-4) (AR 7-1-4-IX).
3. Pelo menos cinco jogadoras de linha devem usar camisas numeradas entre 50 e 79
(Exceção: Quando o snap é de uma formação de chute de scrimmage, par. 5 abaixo).
4. Não mais do que quatro jogadoras podem ser backs (AR 7-1-4-III).
5. Numa formação de chute de scrimmage (Regra 2-16-10) no momento do snap, o Time A pode ter menos que cinco jogadoras de linha numeradas entre 50 e 79, sujeitas às seguintes condições (AR 7-1-4-VII):
 - (a) Toda e qualquer jogadora de linha não numerada entre 50 e 79 que seja inelegível pela posição, torna-se exceção à regra de numeração quando a snapper for estabelecida.
 - (b) Toda e qualquer jogadora nessa exceção à regra de numeração deve estar na linha, e não pode estar na ponta da linha. Caso contrário o Time A comete uma falta por formação ilegal.
 - (c) Toda e qualquer jogadora nessa exceção à regra de numeração permanece como exceção durante toda a descida e permanece inelegível a menos que se torne elegível de acordo com a Regra 7-3-5 (passe para frente tocado por uma árbitra ou uma jogadora do Time B).

As condições em 5(a) – 5(c) perdem efeito se antes do snap um período acabar ou houver um timeout cobrado de qualquer time ou de referee.

- b. *Jogadora em Movimento (Motion).*

1. Uma back pode estar em movimento, mas não em direção à linha de gol adversária (AR 7-1-4-I-II, X).
 2. A jogadora que estiver em movimento não pode começar da linha de scrimmage a menos que primeiro torne-se uma back e pare completamente.
 3. Uma jogadora em movimento no momento do snap deve ter cumprido a regra de um segundo – ou seja, ela não pode começar seu movimento antes de qualquer shift ter terminado (Regra 2-22-1-c).
- c. *Shift Ilegal.* No momento do snap, o Time A não pode executar um shift ilegal (Regra 7-1-2-a). (AR 7-1-3-I-II).

PENALIDADE [a-c] – Falta em bola viva: Cinco jardas do ponto anterior [S19 ou S20: ILF/ILM/ISH]. Para faltas em bola viva ocorridas no ou após o snap começar durante jogadas de chutes da scrimmage que não field goals:

Cinco jardas do ponto anterior ou, se o chute cruzar a zona neutra, cinco jardas do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B.

Arbitragem Referência 7-1-4

- I. A30, alinhada legalmente como back, começa um motion legalmente. Ela então vira de maneira que ainda está legalmente em motion, mas de frente para sua linha de scrimmage usando um movimento de “passo-lateral”. No momento do snap, A30 está levemente inclinada para frente na cintura e está continuando seu movimento de “passo-lateral” ou está “correndo parado” no lugar. **ARBITRAGEM:** Legal.
- II. A30, alinhada legalmente como back, começa um motion legalmente. Ela então vira de maneira que ainda está legalmente em motion, mas de frente para sua linha de scrimmage usando um movimento de “passo-lateral”. No momento do snap, A30, ainda atrás da zona neutra, está se movendo levemente para frente da cintura para cima ou seu “passo-lateral” virou levemente em direção à linha de scrimmage. **ARBITRAGEM:** Falta em bola viva no momento do snap por motion ilegal. Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior.
- III. A formação do Time A no momento do snap inclui somente 10 jogadoras: cinco jogadoras na linha de scrimmage numeradas entre 50 e 79, uma jogadora na linha usando o número 82, e quatro jogadoras no backfield. **ARBITRAGEM:** A formação é legal porque o Time A não tem mais que quatro jogadoras no backfield e tem o número necessário de jogadoras (cinco) na linha usando números entre 50 e 79.
- IV. Time A em quarta para 8, manda duas substitutas numeradas 21 e 33 para o jogo, como exceção à numeração obrigatória, e elas se posicionam legalmente na linha de scrimmage entre as jogadoras das pontas da linha. Após o snap da bola, uma jogadora do Time A, 15 jardas atrás da scrimmage em formação de chute, lança um passe legal pra frente para um elegível para ganho de 10 jardas. **ARBITRAGEM:** Jogada legal (*Nota: A mesma jogada numa formação de field goal é legal.*) [Citado por 1-1-1-b-2]
- V. A33, uma exceção à numeração obrigatória, assume posição na linha de scrimmage ao lado da end A88. Antes do snap, A88 muda para uma posição no backfield e a flanker no lado oposto da linha muda para uma posição de end. **ARBITRAGEM:** Formação ilegal. Visto que A33 é agora uma end, ela está numa posição ilegal no snap (falta em bola viva). Penalidade de cinco jardas do ponto anterior. [Citado por 1-1-1-b-2]
- VI. A33, uma exceção à numeração obrigatória, assume uma posição na linha de scrimmage à esquerda da snapper A85, que está na ponta da linha. Todas as outras jogadoras do Time A na linha estão à esquerda de A33. Após a pausa de um segundo, todas as jogadoras na linha, exceto A85, mudam legalmente para o outro lado da bola, com A33 agora posicionada como end. **ARBITRAGEM:** Se acontecer o snap da bola com A33 nessa posição, é falta por formação ilegal. A33 não pode ser end (estar na ponta da linha) no snap. Penalidade de cinco jardas do ponto anterior. [Citado por 1-1-1-b-2]
- VII. Em B-45, Time A está alinhado com a snapper A88 na ponta direita da linha. As jogadoras de linha à sua esquerda estão numeradas 56, 63, 77, 22, 79 e 25. Há quatro jogadoras no backfield. A44 está dez jardas atrás da snapper, e as outras backs estão à sua frente, pra esquerda, algumas jardas atrás da scrimmage. Não há jogadora em posição de holder para um place kick. Depois do snap, A44 completa um passe para a snapper A88 para touchdown. Isso acontece (a) em primeira ou segunda descida; (b) em terceira ou quarta descida. **ARBITRAGEM:** Como há apenas quatro jogadoras de linha numeradas entre 50-79, a legalidade da jogada depende de o Time A estar em formação de chute de scrimmage. Uma das exigências para tal formação é que “seja óbvio que um chute pode ser tentado”. (a) Formação ilegal: em primeira e segunda descida, é muito improvável que um time vá fazer um punt, então, não é óbvio que um chute será tentado; (b) Jogada legal: touchdown. Em terceira e quarta descida é mais provável que um time faça um chute. (Regra 2-16-10)
- VIII. Em quarta descida, Time A se alinha com A11 dez jardas atrás da snapper. As outras três backs estão abertas, todas fora da tackle box. Apenas quatro jogadoras de linha do Time A têm uniforme com números entre 50 e 79. A11 recebe o passe pra trás da snapper com o Time A nessa formação. **ARBITRAGEM:** Formação legal e formação de chute de scrimmage. Time A pode colocar todas as backs de um lado do campo pra onde a chutadora pretende chutar, se desejar (Regra 2-16-10). [Citado por 2-16-10-a]
- IX. Time A alinha com seis jogadoras na linha de scrimmage, cinco das quais estão numeradas entre 50-79. Uma sétima jogadora, A88, está na posição normal de end, mas está posicionada com pés e ombros a 45 graus com a linha de scrimmage. As outras quatro jogadoras estão claramente no backfield. O snap

- acontece com Time A nessa formação. **ARBITRAGEM:** Falta em bola viva, formação ilegal. Todas as jogadoras do Time A devem ser jogadoras de linha ou backs; A88 não é nem um nem outro.
- X. A30, alinhada como back, inicia um motion em direção à linha de gol adversária. Uma jarda atrás da linha de scrimmage ela vira e continua em motion mas de frente pra lateral se movendo paralelamente à scrimmage. No snap, A30 está em motion uma jarda atrás da scrimmage. **ARBITRAGEM:** Jogada legal.

Exigências para o Time de Defesa

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

- a. Cada um dos seguintes (1-5) é uma falta em bola morta. Arbitragem deve soar o apito e não permitir que a jogada continue. Após a bola estar pronta para jogo e antes de um snap:
 1. Nenhuma jogadora pode tocar a bola exceto quando movida ilegalmente como na Regra 7-1-3-a-1, nem nenhuma jogadora pode fazer contato com uma adversária ou de qualquer outra forma interferir em suas ações. (AR 7-1-5-I-II).
 2. Nenhuma jogadora pode entrar na zona neutra ameaçando uma jogadora de linha adversária e causando sua reação imediata, ou cometer qualquer outro offside em bola morta. (Regras 2-18-2 e 7-1-2-b-3-Exceções) (AR 7-1-3-V e AR 7-1-5-III).
 3. Nenhuma jogadora pode cruzar a zona neutra e, sem fazer contato, continuar sua investida contra qualquer back.

PENALIDADE – [1-3] Falta em bola morta, offside. Cinco jardas do próximo ponto [S18: DOF]

4. Nenhuma jogadora alinhada a uma jarda da scrimmage (em posição estacionária ou não) pode fazer movimentos rápidos, bruscos ou ações exageradas que simulem o snap e não sejam parte dos movimentos normais de uma jogadora da defesa numa óbvia tentativa de causar uma falta do ataque (false start) (AR 7-1-5-IV).
5. Nenhuma pessoa sujeita às regras pode usar palavras ou sinais que confundam as adversárias quando estas estão se preparando para colocar a bola em jogo. Nenhuma pessoa sujeita às regras pode emitir sinais de defesa que simulem o som ou cadêncio, ou interfira com os sinais de início do ataque. X (AR 7-1-5-V)

PENALIDADE [4-5] – Falta em bola morta, atraso de jogo. Cinco jardas do próximo ponto [S21: DOD].

b. Quando snap inicia:

1. Nenhuma jogadora pode estar na ou além da zona neutra no momento do snap.
2. Todas as jogadoras devem estar dentro de campo.

PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior [S18: DOF].

Arbitragem Referência 7-1-5

- I. Snapper A1 levanta a bola antes de passá-la para trás, B2 bate a bola para longe, e B3 recupera a bola. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta do Time A, snap ilegal. A bola permanece morta porque ela não foi posta em jogo através de um snap legal. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. O Time A mantém a posse de bola. [Citado por 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]
- II. Snapper A1 inicia o snap legalmente, mas B2 bate a bola antes de A1 completar o snap, e B3 recupera a bola. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B e a bola permanece morta. Penalidade – Cinco jardas do próximo ponto. O Time B não pode tocar a bola até que ela tenha sido posta em jogo através de um snap. O Time A retém a posse de bola. [Citado por 2-23-1-b, 2-23-1-f, 4-1-1, 7-1-5-a-1]

- III. Antes do snap, uma jogadora do Time B cruza a zona neutra e, sem fazer contato, continua seu avanço atrás de uma jogadora de linha do Time A e diretamente em direção à quarterback ou chutadora. **ARBITRAGEM:** Uma jogadora do Time B que está no lado do Time A da zona neutra e está se movendo numa rota direta em direção à quarterback chutadora enquanto ela está atrás de uma jogadora da linha ofensiva é considerada como interferindo com a formação do Time A. Penalidade – Falta do Time B, offside. Bola morta. Cinco jardas do próximo ponto. [Citado por 2-18-2-e, 7-1-5-a-2]
- IV. Linebacker B56 está estacionária dentro de uma jarda além da zona neutra. Enquanto o ataque está chamando seus sinais de snap, B56 simula um avanço em direção à linha numa óbvia tentativa de induzir um false start do ataque. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta, atraso de jogo. Penalidade de cinco jardas do próximo ponto. [Citado por 7-1-5-a-4]
- V. 3/2 em B-45. Time A está em formação e o snap é iminente. QB está em shotgun e usa uma palma pra dar o sinal pro snap. Uma (a) jogadora; (b) técnica do Time B bate palma, fazendo com que a snapper faça o snap. **ARBITRAGEM:** Falta em bola morta, atraso de jogo por sinais desconcertantes [S21] pra ambos (a) e (b). Time A terá 1/10 em B-40. A regra cobre jogadoras e técnicas que usem sinais desconcertantes para causar um false start do ataque. [Citado por 7-1-5-a-5]

Entregar a Bola Para Frente

ARTIGO 6. Nenhuma jogadora pode entregar a bola para frente exceto durante uma descida de scrimmage [antes de uma troca de posse de time](#), de acordo com o seguinte:

- a. Uma back do Time A pode entregar a bola para frente para outra back somente se ambas estiverem atrás da sua linha de scrimmage e a jogadora entregando a bola pra frente não pode ter tido seu corpo todo além da zona neutra enquanto em posse da bola.
- b. Uma back do Time A, atrás de sua linha de scrimmage, pode entregar a bola para frente para uma companheira que estava em sua linha de scrimmage no momento do snap, contanto que esta companheira tenha deixado sua posição na linha com um movimento de ambos os pés que a deixe de frente para sua própria linha de fundo e esteja a pelo menos duas jardas atrás de sua linha de scrimmage quando receber a bola (AR 7-1-6-I).

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

Arbitragem Referência 7-1-6

- I. Elegível A83 está na ponta da sua linha de scrimmage e ao lado da snapper numa formação “T” desequilibrada. Quarterback A10 recebe um snap de mão-a-mão e imediatamente entrega a bola para A83. **ARBITRAGEM:** Se o movimento da bola for para frente e ela deixar a mão de A10 antes de ser tocada por A83, é um passe legal pra frente. A83 pode ter virado suficientemente para receber um passe para trás ou handoff (legal); mas se a ação seguiu o snap imediatamente, é improvável que um handoff tenha tido tempo de cumprir com as exigências de “virada” e “duas jardas atrás da linha”. [Citado por 7-1-6-b]

Bola Solta com Premeditação

ARTIGO 7. Uma jogadora do Time A não pode avançar uma bola que tenha sido solta intencionalmente na proximidade do snapper.

PENALIDADE – Cinco jardas do ponto anterior e perda de descida [S19 e S9: IPR].

SEÇÃO 2. Passe Para Trás e Fumble

Durante Bola Viva

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

PENALIDADE – Cinco jardas do ponto da falta; também perda de descida se a falta for do Time A e antes de uma troca de posse de time durante uma descida de scrimmage (AR 3-4-3-III) [S35 e S9: IBP].

Recebido ou Recuperado

ARTIGO 2.

- a. Quando um passe para trás ou fumble é recebido ou recuperado por qualquer jogadora dentro de campo a bola continua em jogo (AR 2-23-1-I).

Exceções:

1. Regra 8-3-2-d-5 (fumble do Time A no try).
2. Em quarta descida, antes de troca de posse de time, quando um fumble do Time A é recebido ou recuperado por qualquer jogadora do Time A que não quem sofreu o fumble, a bola está morta. Se a recepção ou recuperação for além do ponto onde o fumble aconteceu, a bola retorna ao ponto do fumble. Se a recepção ou recuperação for atrás do ponto onde o fumble aconteceu, a bola permanece no ponto da recepção ou recuperação.
- b. Quando um passe para trás ou fumble é recebido ou recuperado simultaneamente por jogadoras adversárias, a bola se torna morta e pertence ao time que tinha posse por último (**Exceção:** Regra 7-2-2-a Exceções).

Após o Snap da Bola

ARTIGO 3. Nenhuma jogadora de linha do ataque pode receber um snap de mão em mão.

PENALIDADE – Falta em bola viva. Cinco jardas do ponto anterior [S19: IPR].

Fora de Campo

ARTIGO 4.

- a. **X** Quando um passe para trás ou fumble sai de campo entre as linhas de gol (AR 7-2-4-II):**X**, a bola pertence ao time de passe no ponto em que saiu de campo.
 1. A frente do ponto do passe ou do fumble, a bola pertence ao time que perdeu a bola, no ponto onde o passe ou fumble aconteceu**X**.
 2. Atrás do ponto ponto do passe ou do fumble,, a bola pertence ao time que perdeu a bola no ponto onde ela saiu de campo.
- b. *Atrás ou Além da Linha de Gol.* Quando um fumble ou passe para trás sai de campo atrás ou além da linha de gol, é um safety ou touchback dependendo do ímpeto e da responsabilidade (Regras 8-5-1, 8-6-1 e 8-7) (AR 7-2-4-I, AR 8-6-1-I e AR 8-7-2-I).

Arbitragem Referência 7-2-4

- I. B20 intercepta um passe para frente legal (a) na sua end zone, (b) na sua linha de jarda-3, e seu momentum a leva para dentro da sua end zone, ou (c) no campo de jogo e recua para dentro de sua end zone (sem momentum). Em cada caso, B20 sofre fumble na end zone e a bola rola para frente e para fora de campo na linha de jarda-2 do Time B. **ARBITRAGEM:** A bola pertence ao Time B no ponto do fumble (end zone do Time B); (a) touchback, (b) bola do Time B na linha de jarda-3, e (c) safety (Regras 8-5-1 e 8-6-1). [Citado por 7-2-4-c, 8-5-1-a, 8-6-1-a]
- II. Em segunda descida, A1 sofre fumble e a bola bate no chão e sobe. B2 recupera a bola enquanto está no ar, e retorna ao chão fora de campo (a) além do ponto do fumble; ou (b) atrás do ponto do fumble. **ARBITRAGEM:** (a) Bola de A no ponto do fumble. (b) Bola de A no ponto onde a bola cruzou a lateral (Regras 4-2-4-d e 7-2-4).

- III. Quarta pra 3 de B-7, A20 sofre fumble em B-5 e a bola quicando é batida na direção da linha de fundo de B, em B-3 por B40. A bola é recuperada na end zone por A23. **ARBITRAGEM:** Safety, 2 pontos pro Time A. Ver AR 8-5-1-XI.

Em Repouso

ARTIGO 5. Quando um passe para trás ou fumble entra em repouso dentro de campo e nenhuma jogadora tenta recuperá-lo, a bola se torna morta e:

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

SEÇÃO 3. Passe Para Frente

Passe para Frente Legal

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

Arbitragem Referência 7-3-1

- I. 1/10 em A-25. QB A12 está em formação shotgun e a recebedora slot A80, que está alinhada no lado maior do campo, entra em motion na direção de A12 antes do snap. No snap, A80 corre na direção de A12 para um jet sweep. A12 larga a bola no ar e A80 (a) recebe a bola enquanto cruza na frente de A12 e avança até sair de campo em A-40, ou (b) faz um muff e deixa a bola cair no chão. **ARBITRAGEM:** Essa largada da bola de A12 é considerada como um passe pra frente legal, a menos que seja clara e obviamente pra trás: (a) Passe pra frente completo pra A80 e a corrida resulta em primeira descida para o ataque. (b) Quando a bola toca o chão, é determinada como passe incompleto pra frente e a jogada está morta. [Citado por 7-3-1]
- II. 1/10 em A-25. QB A12 está em formação shotgun e a recebedora slot A80, que está alinhada no lado maior do campo, entra em motion na direção de A12 antes do snap. No snap, A80 corre na direção de A12 para um jet sweep. A12 larga a bola no ar mas é um fake jet sweep e A80 passa sem tocar na bola. A12 recebe a bola e: (a) avança no campo até sair em A-40, ou (b) faz um passe pra frente pra A88 que recebe a bola em A-40 e cai no chão. **ARBITRAGEM:** Essa largada da bola de A12 é considerada como um passe pra frente legal, a menos que seja clara e obviamente pra trás: (a) A recepção do passe por A12 é legal e o avanço resulta em primeira descida para o ataque. (b) A recepção do passe por A12 é legal, mas o passe de A12 pra A88 é o segundo passe pra frente durante a mesma descida e é um passe pra frente ilegal pela Regra 7-3-2-d [Citado por 7-3-1, 7-3-2-d]

Passe para Frente Ilegal

ARTIGO 2. Um passe para frente é ilegal se:

- a. Lançado por uma jogadora do Time A cujo corpo inteiro esteja além da zona neutra quando ela solta a bola.
- b. Lançado por uma jogadora do Time B.
- c. Lançado por uma jogadora do Time A após uma troca de posse de times durante a descida.
- d. For o segundo passe para frente do Time A durante a mesma descida. (AR 7-3-1-II)
- e. For lançado da ou de trás da zona neutra após a bola, em posse de uma jogadora, ter estado além da zona neutra.

PENALIDADE [a-e] – Cinco jardas do ponto da falta; também perda de descida se a falta for do Time A e antes de uma troca de posse de time durante

uma descida de scrimmage (AR 3-4-3-IV e AR 7-3-2-II) [S35 e S9: IFP].

- f. Passadora pra frente, pra conservar tempo, lança a bola diretamente pro chão (1) após a bola já ter tocado o chão; ou (2) não imediatamente após obter controle da bola.
- g. Passadora pra frente, pra conservar tempo, lança a bola pra frente numa área onde não haja recebedora elegível do Time A (AR 7-3-2-II-VII).
- h. Passadora pra frente para evitar perda de jardas, lança a bola pra frente numa área onde não haja recebedora elegível do Time A (AR 7-3-2-I).

[Exceção: Não é falta se a passadora pra frente está ou esteve fora da tackle box e lança a bola de forma que ela cruze ou aterrissé além da zona neutra ou zona neutra estendida (Regra 2-19-3), ou teria cruzado a zona neutra se não fosse tocada pelo Time B (AR 7-3-2-VIII-IX, XIII). Isso se aplica somente à jogadora que recebeu o snap ou o passe pra trás resultante do snap, e não troca a posse com outra jogadora antes de lançar um passe pra frente.]

PENALIDADE [f-h] – Perda de descida no ponto da falta [S36 e S9: ING].

Arbitragem Referência 7-3-2

- I. Quarterback A10, que não está fora da tackle box e está tentando salvar jardas, intencionalmente lança um passe de desespero pra frente que termina incompleto onde não há nenhuma jogadora elegível do Time A. **ARBITRAGEM:** Intentional grounding. Penalidade – Perda de descida no ponto da falta. O relógio roda no snap (Regra 3-3-2-d-4) a menos que a Regra 3-4-4 se aplique. [Citado por 7-3-2-h]
- II. Restando mais de um minuto pro final de qualquer tempo, A10 não consegue localizar uma recebedora livre. Para conservar tempo, ela lança um passe pra frente que termina incompleto onde nenhuma jogadora elegível do Time A tinha uma chance razoável de recebê-lo. **ARBITRAGEM:** Passe para frente ilegal, intentional grounding. Penalidade – Perda de descida do ponto da falta. O relógio roda no sinal de bola pronta para jogo (Regra 3-3-2-e-14 e 3-4-3). [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g, 7-3-2-Penalidade]
- III. Numa terceira descida perto do final de qualquer tempo, a potencial holder de field goal A4 comete muff do snap e A4 ou potencial chutadora A3 recupera a bola e imediatamente a arremessa pra frente para o chão. **ARBITRAGEM:** Passe para frente ilegal por intentional grounding; não é uma tentativa válida de conservar tempo. Penalidade – Perda de descida no ponto da falta. Opção de subtração de 10 segundos pro Time B (Regra 3-4-4). O relógio roda no sinal de bola pronta para jogo (Regras 3-3-2-e-14 e 3-4-3) se a subtração for aceita. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- IV. Um snap passa por sobre a cabeça da quarterback A12, que está em formação “shotgun”. A12 recupera a bola e imediatamente a arremessa pra frente para o chão. **ARBITRAGEM:** Passe para frente ilegal por intentional grounding, não é uma tentativa válida de conservar tempo. Penalidade – Perda de descida no ponto da falta. O relógio roda no sinal de bola pronta para jogo (Regras 3-3-2-e-14 e 3-4-3). [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- V. Numa terceira descida perto do final de qualquer tempo, A1 comete muff do snap. A1 ou A4 pega a bola, antes de a mesma ter tocado o chão, e imediatamente a arremessa pra frente para o chão. **ARBITRAGEM:** Jogada legal. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VI. Numa terceira descida perto do final de qualquer tempo, A1 – posicionado sete jardas atrás da snapper – recebe o snap e imediatamente arremessa a bola pra frente para o chão. **ARBITRAGEM:** Jogada legal. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VII. Com segundos pro fim do tempo e a bola pronta para jogo, o Time A rapidamente se alinha e faz o snap legal pra quarterback A12, que lança a bola pra frente diretamente para o chão. A formação do Time A não era legal no momento do snap. Quando a bola se torna morta, o relógio de jogo tem dois segundos. **ARBITRAGEM:** Formação ilegal. Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior. O relógio roda no snap. [Citado por 3-3-2-e-14, 7-3-2-g]
- VIII. Quarterback A10 corre em direção a uma lateral e está fora da tackle box quando lança um passe pra frente legal que é batido por uma jogadora da linha defensiva e cai atrás da zona neutra. **ARBITRAGEM:** Jogada legal. Sem a batida a bola teria aterrissado além da zona neutra, então A10 satisfez o espírito da regra. [Citado por 7-3-2-h]

- IX. Terceira pra 5 em A-40. QB A12 recua para passar. Sob pressão forte ela lança um passe pra trás pra back A22 que carrega a bola pra fora da tackle box. Prestes a ser derrubada, A22 na linha A-35 lança um passe pra frente que cruza a zona neutra e cai numa área a 20 jardas da elegível do Time A mais próxima. **ARBITRAGEM:** Falta por intentional grounding. A exceção da tackle box apenas se aplica para a jogadora que controla o snap ou o passe pra trás resultante do snap. Perda de down no ponto da falta. Quarta pra 10 em A-35 (Regra 7-3-2-h-Exceção). [Citado por 7-3-2-h]
- X. Quarterback A12 está em shotgun. Ela comete muff do passe pra trás da snapper e a bola é recebida por A63 dentro da tackle box. Sob forte pressão, A63 sai da tackle box e lança um passe pra frente incompleto além da linha de scrimmage. **ARBITRAGEM:** Jogada legal. A63 controlou o passe pra trás que resultou do snap (Regra 7-3-2-h-Exceção). [Citado por 7-3-2-h]
- XI. Segunda pra 10 em A-40. Em formação de shotgun, A11 recebe o passe pra trás da snapper e entrega a bola pra back A44. A44 avança alguns passos em direção à scrimmage e então lança um passe pra trás pra A11, que ainda está dentro da tackle box. Evitando tackles, A11 corre pra fora da tackle box e, sem conseguir encontrar uma recebedora livre, em A-35 ela lança a bola para uma área onde não há nenhuma elegível, e a bola cai fora de campo além da zona neutra. **ARBITRAGEM:** Passe ilegal pra frente. Perda de descida em A-35; terceira pra 15. A11 perde o direito de se livrar da bola legalmente porque ela abriu mão da posse da bola antes do passe.
- XII. Terceira pra 10 em A-30. Quarterback A11 recua pra passar. Prestes a ser derrubada em A-20, ela lança um passe pra frente pra uma área onde não há recebedora elegível. Tackle A77 recebe o passe em A-28 e é derrubada em A-32. **ARBITRAGEM:** Passe ilegal pra frente. Perda de descida no ponto do passe. Quarta pra 20 em A-20. Isso é “intentional grounding” já que A11 lançou a bola para uma área onde não havia recebedora elegível do Time A. Note que não é toque ilegal de A77 porque a regra para toque ilegal se aplica apenas a passes pra frente legais (Regra 7-3-11).
- XIII. Quarterback A11 recua pra passar e corre pra fora da tackle box. Ela sofre fumble e a bola bate no chão e volta pra sua mão. Ela então faz um passe pra frente, e a bola cai além da zona neutra numa área onde não há recebedora elegível com oportunidade de receber o passe. **ARBITRAGEM:** Jogada legal, visto que A11 não trocou a posse da bola com outra jogadora.

Elegibilidade Para Tocar um Passe pra Frente Legal

ARTIGO 3.

- As regras de elegibilidade se aplicam durante uma descida na qual um passe para frente legal seja lançado.
- Todas as jogadoras do Time B são elegíveis para tocar ou receber um passe.
- No momento do snap, as seguintes jogadoras do Time A são elegíveis:
 - Cada jogadora de linha que esteja na ponta da linha de scrimmage e não esteja usando um número entre 50 e 79.
 - Cada back, usando um número que não seja entre 50 e 79.
- Uma jogadora elegível do Time A perde sua elegibilidade quando ela sai de campo. (Regra 7-3-4) (A.R.7-3-9-III)

Elegibilidade Perdida Devido à Saída de Campo

ARTIGO 4. Nenhuma recebedora elegível do Time A que saia de campo e retorne pra dentro de campo durante uma descida pode tocar um passe pra frente legal dentro do campo de jogo ou nas end zones ou enquanto no ar, até que o passe seja tocado por uma adversária ou árbitra (AR 7-3-4-I-II, IV).

[**Exceção:** Isso não se aplica a uma recebedora originalmente elegível do Time A que retorne imediatamente pra dentro de campo depois de ter sido forçada pra fora de campo por contato de uma adversária (AR 7-3-4-III). Se ela tocar um passe antes de retornar pra dentro de campo, é um passe incompleto (Regra 7-3-7) e não é falta por toque ilegal.]

PENALIDADE – Perda de descida no ponto anterior [S16 e S9: ITP].

Arbitragem Referência 7-3-4

- I. Elegível A88 voluntariamente sai de campo, retorna, e é a primeira jogadora a tocar um passe para frente legal. Este toque de A88 ocorre na end zone do Time B. **ARBITRAGEM:** Toque ilegal. Penalidade – Perda de descida no ponto anterior. [Citado por 7-3-4]
- II. Elegível A88 voluntariamente sai de campo durante uma descida na qual um passe para frente legal é lançado. Ela retorna para o campo de jogo, mas não toca na bola e sofre holding de uma adversária antes da bola ser tocada por qualquer jogadora. **ARBITRAGEM:** Não é interferência de passe – A88 não é elegível a receber um passe para frente legal. Penalidade – 10 jardas do ponto anterior e primeira descida automática. [Citado por 7-3-4]
- III. Wide receiver A88 é bloqueada para fora de campo por B1 e corre 20 jardas antes de retornar para o campo de jogo. A88 recebe um passe legal na end zone do Time B. **ARBITRAGEM:** Falta por toque ilegal devido à falha de A88 em retornar para dentro de campo imediatamente. Penalidade – Perda de descida no ponto anterior. [Citado por 7-3-4]
- IV. Recebedora elegível A44 está correndo uma rota de passe próximo à lateral. Enquanto um passe para frente legal vem em sua direção, ela acidentalmente pisa sobre a linha lateral, salta, comete muff do passe, enquanto no ar, retorna ao chão dentro de campo, agarra a bola e aterrissa nos seus joelhos dentro de campo com a bola firmemente em seu controle. **ARBITRAGEM:** Passe incompleto. A44 tocou a bola inicialmente enquanto no ar e, portanto, fora de campo, pois ela não tinha se reestabelecido dentro de campo (Regra 2-27-15). [Citado por 7-3-4]

Elegibilidade Ganha ou Recuperada

ARTIGO 5. Quando uma jogadora do Time B ou uma árbitra toca um passe legal para frente, todas as jogadoras se tornam elegíveis (AR 7-3-5-I).

Arbitragem Referência 7-3-5

- I. O Time B toca o passe para frente legal próximo à lateral enquanto A1, originalmente uma recebedora elegível, está fora de campo. A1 retorna para dentro de campo e toca o passe. **ARBITRAGEM:** Jogada legal. O toque do Time B tornou todas as jogadoras elegíveis durante o restante da descida. [Citado por 7-3-5]

Passe Completo

ARTIGO 6. Qualquer passe para frente é completo quando recebido por uma jogadora do time de passe que esteja dentro de campo, e a bola continua em jogo a menos que o passe seja completado dentro da end zone adversária ou o passe seja recebido simultaneamente por jogadoras adversárias. Se um passe para frente for recebido simultaneamente por jogadoras adversárias dentro de campo, a bola se torna morta e pertence ao time de passe (Regra 2-4-3 e 2-4-4) (AR 2-4-3-III e AR 7-3-6-I-VIII).

Arbitragem Referência 7-3-6

- I. Duas jogadoras adversárias recebem um passe para frente legal enquanto ambas estão no ar, e ambas retornam ao chão dentro de campo ao mesmo tempo. **ARBITRAGEM:** Recepção simultânea; a bola é concedida ao time passador (Regra 2-4-4). [Citado por 2-4-4, 7-3-6]
- II. Duas jogadoras adversárias recebem uma bola enquanto ambas estão no ar, e uma jogadora retorna para o chão dentro de campo antes da outra. **ARBITRAGEM:** Não é recepção simultânea. O passe para frente legal é completado ou interceptado pela jogadora que primeiro retornou ao chão (Regra 2-2-4). [Citado por 2-4-4, 7-3-6]
- III. Uma jogadora dentro de campo no ar recebe um passe para frente legal. Enquanto ainda no ar, ela sofre tackle de uma adversária e é obviamente segurada por um momento antes de ser carregada em qualquer direção. Ela então cai dentro ou fora de campo com a bola. **ARBITRAGEM:** Passe completado. A bola está morta na linha de jarda onde a recebedora/interceptadora foi segurada de maneira que a impediu de retornar ao chão imediatamente (Regra 4-1-3-p). [Citado por 4-1-3-p, 7-3-6]
- IV. Recebedora A80 no ar recebe um passe para frente legal na sua linha de jarda-30. Enquanto ainda no ar, ela recebe tackle de B40 e é levada para frente para a linha de jarda-34 do Time A, onde é derrubada. **ARBITRAGEM:** Bola do Time A na sua linha de jarda-34 (Regra 5-1-3-a). [Citado por 7-3-6]

- V. Recebedora A80 no ar recebe um passe para frente legal na sua linha de jarda-30. Enquanto ainda no ar, ela recebe tackle de B40 e é levada para trás para a linha de jarda-26 do Time A, onde a bola se torna morta. **ARBITRAGEM:** Bola do Time A na linha de jarda-30 (Regra 5-1-3-a Exceção). [Citado por 5-1-3-a-2, 7-3-6]
- VI. A86 é legalmente bloqueada para fora de campo por B18 na linha de jarda-2 do Time B. A86, enquanto tentando um retorno imediato para o campo de jogo, salta de fora de campo e, no ar, recebe o passe para frente legal de A16. Ela aterrissa na end zone do Time B completando a recepção. **ARBITRAGEM:** Passe incompleto. A86 não se reestabeleceu dentro de campo ante de tocar o passe e, por isso, estava fora de campo. (Regra 2-27-15) [Citado por 7-3-6]
- VII. B33 salta de dentro de campo e está no ar quando recebe o passe para frente legal do Time A. Ela completa a interceptação caindo (a) no campo de jogo ou (b) na end zone do Time B, e então é derrubada. **ARBITRAGEM:** B33 é uma carregadora da bola até que ele perca posse de bola ou a bola se torne morta pela regra. (a) Primeira para 10 para o Time B. (b) Touchback (Regras 4-1-3-c, 4-2-3-a, 5-1-1-e e 7-3-4). [Citado por 7-3-6]
- VIII. Enquanto no ar e dentro de campo, a recebedora elegível A89 bate um passe para frente que vai em direção a: (a) recebedora elegível A80, que recebe o passe; ou (b) B27, que intercepta o passe. **ARBITRAGEM:** Jogada legal, e a bola permanece viva tanto em (a) quanto em (b). A89 bateu um passe para frente (Regras 2-4-3, 2-11-3 e 9-4-1-a). [Citado por 7-3-6]
- IX. Recebedora A85 no ar agarra um passe para frente e, no processo de cair, toca o chão primeiro com seu pé esquerdo enquanto ela cai no chão dentro de campo. Imediatamente após atingir o chão, a bola se torna solta e toca o chão. **ARBITRAGEM:** Passe incompleto. Uma recebedora no ar deve manter controle da bola enquanto caindo no chão no processo de completar a recepção.
- X. Recebedora A85 no ar agarra um passe para frente e, no processo de cair, entra em contato com o chão primeiro com seu pé esquerdo enquanto ela cai no chão dentro de campo. Imediatamente após atingir o chão, a bola se torna solta, mas nunca toca o chão antes dele retomar controle. **ARBITRAGEM:** Recepção. Se a recebedora está dentro de campo e está caindo no chão e perde controle, enquanto a jogadora permanecer dentro de campo e a bola não tocar o chão, é um passe completado.
- XI. Recebedora A85 no ar agarra um passe para frente e, no processo de cair, entra em contato com o chão primeiro com seu pé esquerdo dentro de campo enquanto ela cai no chão fora de campo. Imediatamente após atingir o chão, a bola se torna solta. **ARBITRAGEM:** Passe incompleto independentemente da bola tocar ou não o chão por causa da recebedora estar fora de campo.
- XII. Recebedora A85 se estica na linha de jarda-2 do Time B e agarra um passe para frente e está indo ao chão sozinha enquanto está tentando completar a recepção. Quando A85 cai no chão na end zone, a bola imediatamente se torna solta e cai no chão. **ARBITRAGEM:** Passe incompleto. Qualquer recebedora caindo no chão sozinha no processo de fazer uma recepção deve manter controle da bola quando atinge o chão.
- XIII. Recebedora A85 está no ar e dentro de campo na end zone e agarra um passe para frente, mas enquanto no ar é atingida por uma defensora, que leva A85 a cair no chão. Imediatamente ao cair no chão, a bola se torna solta e bate no chão. **ARBITRAGEM:** Passe incompleto. Uma recebedora no ar que recebe contato antes de completar todos os requisitos de uma recepção ainda deve manter controle da bola após atingir o chão.
- XIV. Elegível A80 está no ar quando recebe um passe legal para frente. Ela agarra a bola firmemente em suas mãos, e quando está retornando ao chão, o nariz da bola toca o chão antes de qualquer parte do seu corpo. A80 mantém controle firme da bola e ela não se move durante essa ação. Os joelhos de A80 então tocam o chão e ela mantém controle da bola. **ARBITRAGEM:** Passe completo.
- XV. Elegível A80 está no ar próximo à lateral quando recebe um passe para frente legal. Enquanto ela vai ao chão de frente para o campo de jogo, a ponta do seu pé (a) claramente arrasta no chão dentro de campo antes dela cair fora de campo; (b) toca o chão dentro de campo e então seu calcanhar desce na linha lateral num ato contínuo. Ela mantém firme controle da bola em ambos os casos. **ARBITRAGEM:** (a) Passe completo. (b) Passe incompleto. O movimento contínuo de toque da ponta do pé-calcanhar é parte de um único processo e por interpretação ela aterrissou fora de campo, portanto não executando uma recepção.

Passe Incompleto

ARTIGO 7.

- a. Qualquer passe para frente é incompleto se a bola estiver fora de campo pela regra (Regra 4-2-3) ou tocar o chão sem ser firmemente controlada por uma jogadora. Também é incompleto quando uma jogadora sai do chão e recebe o passe, mas aterrissa inicialmente na ou fora de uma linha delimitadora, a menos que seu avanço tenha sido impedido dentro do campo de jogo ou end zone (Regra 4-1-3-p) (AR 2-4-3-III e AR 7-3-7-I).
- b. Quando um passe legal para frente é incompleto, a bola pertence ao time de passe no ponto anterior.
- c. Quando um passe ilegal para frente é incompleto, a bola pertence ao time de passe no ponto do passe (**Exceção:** Se o Time B declinar a penalidade por passe ilegal lançado da end zone, a bola deve ser posta em jogo no ponto anterior) (AR 7-3-7-II-III).

Arbitragem Referência 7-3-7

- I. Uma jogadora toca um passe para frente legal (a) enquanto ela está em contato com uma linha delimitadora; (b) enquanto no ar depois de ter pulado de fora de campo. **ARBITRAGEM:** (a) e (b) a bola está fora de campo, o passe é incompleto, e a descida conta. A jogadora perde sua elegibilidade quando sai de campo (Regras 2-27-15, 4-2-3-a, e 7-3-3). [Citado por 7-3-7-a]
- II. Quarta para 9 na linha de jarda-6 do Time A. A1 faz um intentional grounding num passe para frente da sua end zone para evitar perda de jardas. **ARBITRAGEM:** O Time B pode aceitar a penalidade por um safety. Se eles declinarem a penalidade, é bola do Time B, primeira pra gol em A-6. [Citado por 7-3-7-c]
- III. Terceira para 9 na linha de jarda-6 do Time A. A1 lança um segundo passe para frente da sua end zone. B2 intercepta e é derrubada na linha de jarda-20. **ARBITRAGEM:** O Time B pode aceitar a penalidade que resulta num safety, ou o resultado da jogada, mantendo a bola para uma primeira descida na linha de jarda-20 do Time A. [Citado por 7-3-7-c]

Contato Ilegal e Interferência de Passe

ARTIGO 8.

- a. Durante uma descida na qual um passe para frente legal cruza a zona neutra, contato ilegal de jogadoras do Time A e do Time B é proibido do momento do snap até o momento em que a bola for tocada por qualquer jogadora ou árbitra (AR 7-3-8-II).
- b. Interferência de passe de ataque é o contato de uma jogadora do Time A além da zona neutra que interfira com uma jogadora do Time B, durante uma jogada de passe para frente legal na qual o passe para frente cruza a zona neutra. É responsabilidade da jogadora do ataque evitar os adversários. Não é interferência de passe de ataque (AR 7-3-8-IV-VI, X, XIII, XV, XVI):
 1. Quando, após o snap, uma jogadora inelegível do Time A imediatamente avança e faz contato com uma adversária em um ponto não mais que uma jarda além da zona neutra e mantenha o contato por não mais do que três jardas além da zona neutra. (AR 7-3-10-II)
 2. Quando duas ou mais jogadoras elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e legítima de alcançar, receber ou bater o passe. Jogadoras elegíveis dos dois times têm direitos iguais à bola (AR 7-3-8-IX).
 3. Quando o passe está em voo e duas ou mais jogadoras elegíveis estão na área onde podem receber ou interceptar o passe e uma jogadora de ataque nessa área impede uma adversária, e o passe não é recepcionável.

PENALIDADE – 15 jardas do ponto anterior [S33: OPI].

- c. Interferência de passe de defesa é o contato além da zona neutra por uma jogadora do Time B cuja intenção de impedir uma elegível adversária seja óbvia e ela pode impedir que a adversária tenha oportunidade de receber um passe para frente alcançável. Quando em dúvida, um passe para frente legal é alcançável. Interferência de passe de defesa ocorre apenas após um passe para frente legal ser lançado. (AR 7-3-8-VII, VIII, XI, XII): Não é interferência de passe de defesa (AR 7-3-8-III e 7-3-9-III):
1. Quando, após o snap, jogadoras adversárias imediatamente avançam e estabelecem contato uma com a outra em um ponto dentro de uma jarda além da zona neutra.
 2. Quando duas ou mais jogadoras elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e legítima de alcançar, receber ou bater o passe. Jogadoras elegíveis dos dois times têm direitos iguais à bola (AR 7-3-8-IX).
 3. Quando uma jogadora do Time B faz contato legal com uma adversária antes do passe ser lançado (AR 7-3-8-III, X).
 4. Quando durante uma descida na qual uma potencial chutadora do Time A, em formação de chute de scrimmage, simula um chute de scrimmage lançando a bola num passe alto e distante e há contato de uma jogadora do Time B que normalmente seria interferência de passe.

PENALIDADE – Bola do Time A no ponto da falta, primeira descida, se a falta ocorrer a menos de 15 jardas do ponto anterior. Se a falta ocorrer a 15 jardas ou mais do ponto anterior, bola do Time A, primeira descida, 15 jardas do ponto anterior [S33: DPI].

Quando o snap acontece entre a linha de jarda B-17 e a linha de jarda B-2, e o ponto da falta for na ou dentro da linha de jarda-2, a penalidade do ponto anterior deve colocar a bola na linha de jarda-2, primeira descida (AR 7-3-8-XIV).

Nenhuma aplicação de penalidade de fora da linha de jarda-2 pode colocar a bola dentro da linha de jarda-2 (Exceção: No Try quando o snap for na ou além da linha de jarda-3, Regra 10-2-5-b).

Se o ponto anterior for na ou dentro da linha de jarda-2, primeira descida na metade da distância entre o ponto anterior e a linha de gol (Regra 10-2-6 Exceção).

Arbitragem Referência 7-3-8

- I. B33, defendendo um passe para frente legal além da zona neutra, está de costas para a bola e está agitando os braços na frente do rosto da elegível A88, mas não faz contato. **ARBITRAGEM:** Sem falta. Não há falta por interferência de defesa se não houver contato. [Citado por 7-3-9-f]
- II. Wide receiver A80, 15 jardas além da zona neutra, vira as costas pra zona neutra. A passadora lança a bola sobre as mãos de A80, que estão estendidas acima de sua cabeça. A bola é arremessada sobre o recebedor (passe não recepcionável) quando B2 puxa A80 para baixo pela facemask. **ARBITRAGEM:** Falta pessoal (Regra 9-1-12-a), não é interferência de passe. Penalidade – 15 jardas do ponto anterior. Primeira para 10 para o Time A. Ofensoras ostensivas devem ser desclassificadas. [Citado por 7-3-8-a]
- III. A83, uma wide receiver a 10 jardas da jogadora de interior de linha mais próxima, corre uma rota slant em direção ao meio do campo. Antes da bola ser lançada, B1 legalmente a bloqueia e a derruba. **ARBITRAGEM:** Legal a menos que o bloqueio tenha sido abaixo da cintura (Regra 9-1-6). [Citado por 7-3-8-c]
- IV. No momento do snap, A88 está na ponta da linha de scrimmage a 10 jardas da posição da tackle, e A44 está no backfield, quatro jardas para dentro. Logo antes da passadora do Time A soltar a bola, A88 entra

- em contato com B1 cinco jardas além da zona neutra. O passe é lançado para A44, que se moveu em frente e para fora do ponto onde A88 havia entrado em contato com B1. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A, interferência de passe do ataque. Penalidade – 15 jardas do ponto anterior. [Citado por 7-3-8-b]
- V. Antes da bola ser lançada, wide receiver A88 move-se quatro jardas além da zona neutra diretamente em frente à defensora, B1. Nesse ponto, B1 empurra A88, que usa suas mãos para entrar em contato com B1. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A, interferência de passe do ataque, se o passe para frente legal cruzar zona neutra. Penalidade – 15 jardas do ponto anterior. [Citado por 7-3-8-b]
- VI. Antes da bola ser lançada, o wide receiver A88 corre um slant para dentro onde B1 tenta bloqueá-la. A88 usa suas mãos para empurrar B1 para longe. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A, interferência de passe do ataque, se o passe para frente legal cruzar a zona neutra. Se o contato inicial de B1 tiver sido abaixo da cintura^X, o Time B também cometeu falta e as faltas em bola viva se anulam.
- VII. A88, uma recebedora aberta, corre uma rota de 10 jardas e corta em 90 graus para a linha lateral. Após a bola ser lançada, B2 entra em contato com A88 com um tackle, bloqueio, agarrão ou empurrão antes de A88 tocar a bola num passe para frente recepcionável. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B, interferência de passe da defesa. Penalidade – Ponto da falta e primeira descida. [Citado por 7-3-8-c]
- VIII. Tight end A80 corre 10 jardas para dentro da secundária e corta em direção às traves. B1 está um passo atrás e para fora quando ela se recupera. Após o passe para frente legal ter sido lançado, B1 faz contato com A80 com um tackle, bloqueio, agarrão ou empurrão enquanto a bola vai acima das mãos estendidas de A80. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B por interferência de passe da defesa. Penalidade – Ponto da falta e uma primeira descida se a infração tiver ocorrido a menos de 15 jardas do ponto anterior; penalidade de 15 jardas do ponto anterior e uma primeira descida se a falta for mais de 15 jardas além da zona neutra. [Citado por 7-3-8-c]
- IX. A88 e B2 estão correndo próximas uma da outra antes ou após a bola ter sido lançada. A88 ou B2, ou ambas, cai(em) quando seus pés se enroscam. Nenhuma jogadora cometeu tripping intencionalmente. **ARBITRAGEM:** Sem falta. [Citado por 7-3-8-b-2, 7-3-8-c-2]
- X. Antes do passe ser lançado, wide receiver A88 e defensora B1 estão correndo ombro a ombro e lado a lado 15 jardas além da zona neutra. A88 está mais próxima à linha lateral, e B1 está mais próxima à hash mark. A88 quebra para dentro. B1 não se move, e A88 colide com ele. **ARBITRAGEM:** Sem falta porque a bola ainda não foi lançada. [Citado por 7-3-8-b, 7-3-8-c-3]
- XI. Wide receiver A88 e defensora B1 estão correndo ombro a ombro e lado a lado 15 jardas além da zona neutra. A88 está mais próxima à linha lateral, e B1 está mais próxima à hash mark. Um passe legal para frente é lançado em direção às traves. Enquanto a bola está no ar, A88 quebra para dentro em direção ao passe para frente recepcionável. B1 não se move e não faz qualquer tentativa de ir em direção ao passe, e A88 colide com ele. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B, interferência de passe da defesa. Penalidade – 15 jardas do ponto anterior e uma primeira descida. [Citado por 7-3-8-c]
- XII. Slot back A44 corre uma rota 25 jardas além da zona neutra em direção ao pylon da linha de gol. Safety B1 está posicionada entre A44 e o pylon quando a bola é lançada. B1 obviamente reduz sua velocidade e colide com A44 antes do passe recepcionável tocar o chão. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B, interferência de passe da defesa. Penalidade – 15 jardas do ponto anterior e primeira descida. [Citado por 7-3-8-c]
- XIII. Tight end A80 move-se cruzando a formação numa rota de passe numa profundidade de 25 jardas onde ela entra em contato com safety B1 antes ou após a bola ter sido lançada. Wide receiver A88, posicionada no lado oposto da tight end no momento do snap, cruza atrás do contato de A80 e B1 e recebe o passe para frente legal. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A, interferência de passe do ataque. Penalidade – 15 jardas do ponto anterior.
- XIV. Quarta para gol para o Time A na linha de jarda-5 do Time B. O passe para frente legal do Time A termina incompleto, mas o Time B faz interferência de passe na sua linha de jarda-1 ou na sua end zone. **ARBITRAGEM:** Primeira para gol para o Time A na linha de jarda-2 do Time B. [Citado por 7-3-8-Penalidade]
- XV. A80 e B60 estão tentando receber um passe para frente lançado em direção à posição de A80, que está além da zona neutra. O passe é alto e determinado como não recepcionável. Enquanto a bola passa acima de sua cabeça, A80 empurra B60 no peito. **ARBITRAGEM:** Não é interferência de passe do ataque. [Citado por 7-3-8-b]
- XVI. Num passe legal para frente além da zona neutra, A80 e B60 estão tentando receber o passe lançado para a posição de A80. A14, que não está tentando receber o passe, bloqueia B65 além da zona neutra antes do passe ter sido lançado ou enquanto o passe não recepcionável está em voo. **ARBITRAGEM:** Falta

do Time A, interferência no passe do ataque. Penalidade – 15 jardas do ponto anterior. [Citado por 7-3-8-b]

Interferência de Passe – Resumo

ARTIGO 9.

- a. Tanto o Time A quanto o Time B podem interferir legalmente com adversárias atrás da zona neutra.
- b. Jogadoras de qualquer time podem interferir com adversárias legalmente além da zona neutra após o passe ter sido tocado (AR 7-3-9-I).
- c. Jogadoras de defesa podem fazer contato legal com adversárias que tenham cruzado a zona neutra se as adversárias não estiverem em posição de receber um passe para frente recepcionável.
 1. As infrações que ocorrem durante uma descida na qual um passe para frente cruza a zona neutra são interferência de passe apenas se a recebedora tiver oportunidade de receber um passe para frente recepcionável.
 2. As infrações que ocorrem durante uma descida na qual um passe para frente não cruza a zona neutra são infrações da Regra 9-3-4 e penalizadas do ponto anterior.
- d. Regras de interferência de passe se aplicam somente durante uma descida na qual um passe para frente legal cruza a zona neutra (Regras 2-19-3 e 7-3-8). (AR 7-3-9-II)
- e. Contato do Time B com uma recebedora elegível envolvendo uma falta pessoal que interfira na receção de um passe recepcionável pode ser considerado tanto como interferência de passe ou como falta pessoal com penalidade de 15 jardas, aplicada do ponto anterior. A Regra 7-3-8 é específica sobre contatos durante um passe. Entretanto, se a interferência envolve um ato que normalmente resultaria em desclassificação, a jogadora que fez a falta é desclassificada do jogo.
- f. É necessário que haja contato físico para estabelecer a interferência (AR 7-3-8-I).
- g. Cada jogadora tem direitos territoriais, e contato acidental é considerado “tentativa de alcançar (...) o passe” na Regra 7-3-8. Se adversárias que estiverem além da linha colidirem enquanto movendo-se em direção ao passe, uma falta por uma ou ambas as jogadoras só ocorre se houver intenção óbvia de impedir a adversária. É interferência de passe apenas se um passe para frente recepcionável estiver envolvido.
- h. Regras de interferência de passe não se aplicam depois do passe ter sido tocado em qualquer lugar dentro de campo por uma jogadora dentro de campo, ou ter tocado uma árbitra. Se uma adversária sofre falta, a penalidade será pela falta e não por interferência de passe (AR 7-3-9-I).
- i. Após o passe ser tocado, qualquer jogadora pode executar um bloqueio legal durante o resto do voo do passe.
- j. Dar tackle ou segurar uma recebedora ou qualquer outro contato intencional antes dela tocar um passe é evidência de que a adversária está desconsiderando a bola e, portanto, é ilegal.
- k. Dar tackle ou atropelar uma recebedora quando um passe para frente é claramente curto ou longo demais é desconsiderar a bola e é ilegal. Isso não é interferência de passe, mas uma

violação da Regra 9-1-12-a que tem penalidade de 15 jardas do ponto anterior mais uma primeira descida. Ofensoras ostensivas devem ser desclassificadas.

Arbitragem Referência 7-3-9

- I. É cometido muff ou toque, por qualquer time, de um passe para frente legal além da zona neutra ou o mesmo toca uma árbitra. Então, enquanto o passe ainda está em voo, o Time A ou o Time B segura ou de outra maneira comete uma falta numa adversária elegível que está além da zona neutra. **ARBITRAGEM:** As regras de interferência não se aplicam após o passe ter sido tocado. Penalizar como uma falta ocorrida durante uma bola solta. Penalidade – 10 ou 15 jardas do ponto anterior (Regra 9-3-4). [Citado por 7-3-9-b, h]
- II. Num passe para frente legal atrás da zona neutra, elegível A1 “tem posição” sobre B1 e está prestes a tocar o passe quando B1 empurra A1 e o passe termina incompleto. **ARBITRAGEM:** Legal. As regras de interferências não se aplicam atrás da zona neutra (Regras 7-3-9-d, 9-1-5 Exceção 4 e 9-3-6 Exceção 5).
- III. Correndo uma rota perto da lateral, A88 toca a lateral imediatamente antes da defensora pular nela e bater a bola pro chão. **ARBITRAGEM:** Não é interferência de passe. A88 se tornou inelegível quando pisou fora de campo (Regra 7-3-3) [Citado por 7-3-3-d, 7-3-8-c]

Inelegível Além da Zona Neutra

ARTIGO 10. Nenhuma jogadora originalmente inelegível pode estar ou ter estado mais de três jardas além da zona neutra até que um passe para frente legal que cruze a zona neutra tenha sido lançado. Uma jogadora está quebrando essa regra se qualquer parte de seu corpo estiver além do limite de três jardas (**Exceção:** Se a passadora estiver se livrando legalmente da bola e ela cair perto ou além da lateral). (AR 7-3-10-I-II).

PENALIDADE – Cinco jardas do ponto anterior [S37: IDP].

Arbitragem Referência 7-3-10

- I. Inelegível de linha A70 corre mais de três jardas além da zona neutra e não faz contato com nenhuma adversária. Ela circula ao redor do flanco e retorna através da zona neutra antes de A10 lançar um passe para frente legal que cruza a zona neutra. **ARBITRAGEM:** Inelegível além da scrimmage. Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior. [Citado por 7-3-10]
- II. Inelegível de linha A70 faz contato com uma adversária a menos de uma jarda da zona neutra. A70 leva B4 a mais de três jardas além da zona neutra e então circula de volta através da zona neutra antes de A1 lançar um passe para frente legal que cruza a zona neutra. **ARBITRAGEM:** Falta Time A, inelegível além da scrimmage ou interferência de passe do ataque. Penalidade – Cinco jardas do ponto anterior ou 15 jardas do ponto anterior (Regra 7-3-8-b). [Citado por 7-3-8-b-1]
- III. Primeira pra 10 em A-37. Inelegível A70 evita a defensora depois do snap e avança em campo. Quando a passadora solta a bola, o topo do capacete de A70 está quebrando o plano de A-40. O passe cruza a zona neutra e cai incompleto em B-39. **ARBITRAGEM:** Falta, inelegível além da zona neutra. Alguma parte do corpo de A70 estava mais de 3 jardas além da zona neutra quando o passe foi lançado. [Citado por 7-3-10]

Toque Ilegal

ARTIGO 11. Nenhuma jogadora originalmente inelegível pode, enquanto dentro de campo, tocar intencionalmente um passe para frente legal até que ele tenha tocado uma adversária ou uma árbitra (AR 5-2-3-I, AR 7-3-2-XII e AR 7-3-11-I-II).

PENALIDADE – Cinco jardas do ponto anterior, perda de descida [S16 e S9: ITP].

Arbitragem Referência 7-3-11

- I. No final de um tempo, quarterback A10, que não esteve fora da tackle box, lança um passe desesperado para intencionalmente salvar jardas, que cai incompleto após a jogadora inelegível A58 tocar a bola numa tentativa de receber o passe. **ARBITRAGEM:** Falta por intentional grounding. Não há falta por toque ilegal uma vez que o passe é ilegal. Penalidade – Perda de descida no ponto do passe. O relógio

roda no snap (Regras 3-3-2-d-4 e 7-3-2-h). [Regra 3-4-4 se aplica se tiver menos de dois minutos no relógio do jogo.](#) Se o tempo do período acabar, ele não é estendido. [Citado por 7-3-11]

- II. Time A faz um snap em A-10. A10 recua e então passa para frente para a inelegível A70 que, enquanto na sua end zone, (a) toca a bola enquanto ela tenta receber o passe, e o passe termina incompleto; (b) recebe o passe e é derrubada na end zone; ou (c) recebe o passe e é derrubada após ter avançado para a sua linha de jarda-3. **ARBITRAGEM:** (a) O Time B pode escolher a penalidade de cinco jardas do ponto anterior que inclui perda de descida. (b) A bola está morta na end zone com ímpeto do Time A, e o Time B pode escolher o safety ou a penalidade no ponto anterior com perda de descida. (c) Cinco jardas do ponto anterior com perda de descida. A descida conta se a penalidade for recusada e o ponto de bola morta for mais vantajoso para o Time B do que a penalidade *[Nota: (a), (b) e (c) podem ser intentional grounding dependendo do local de uma jogadora elegível do Time A ou da localização de A10 quando a bola for lançada]* (Regra 10-1-1-b). Se for concedido o intentional grounding, não há toque ilegal. [Citado por 7-3-11]

Faltas Pessoais e Condutas Antidesportivas do Time B Durante uma Jogada de Passe pra Frente Legal

ARTIGO 12. Penalidades por falta pessoal e conduta antidesportiva do Time B cometidas durante uma jogada de passe pra frente legal completo são aplicadas do fim da última corrida quando ela terminar além da zona neutra. Se o passe for incompleto ou interceptado, ou se houver uma troca de posse de time durante a descida, a penalidade é aplicada do ponto anterior (Regra 9-1-Penalidade) (AR 7-3-12-I, AR 9-1-2-III).

Arbitragem Referência 7-3-12

- I. A11 lança um passe pra frente na direção de A88. Durante a jogada, defensive end B88 toma flag por dar um tapa na cabeça de A79. O passe pra A88 é (a) completo para ganho de 10 jardas até A-30, onde A88 é derrubada. (b) incompleto ou interceptado. **ARBITRAGEM:** (a) A penalidade é aplicada de A-30; primeira pra 10 pro Time A em A-45. (b) A penalidade é aplicada do ponto anterior, primeira pra 10 pro Time A em A-35. (Regra 9-1-Penalidade) [Citado por 10-2-2-e-1, 7-3-12]
- II. Segunda pra dez em A-20. A11 lança um passe pra frente buscando A88. Durante o passe, defensive end B88 comete conduta antidesportiva. O passe pra A88 é (a) completo pra 10 jardas pra A-30, onde A88 é derrubada; (b) incompleto ou interceptado. **ARBITRAGEM:** (a) A penalidade é aplicada do fim da corrida, que é em A-30, dando primeira pra 10 pro Time A em A-45; (b) A penalidade é aplicada do ponto anterior, dando primeira pra 10 pro Time A em A-35. (Regra 9-2-1-Penalidade)

REGRA 8 – Pontuando

SEÇÃO 1. Valores das Pontuações

Jogadas de Pontuação

ARTIGO 1. O valor de pontuação em jogadas de pontuação deve ser: (AR 8-3-2-IX)

Touchdown	6 pontos
Field Goal	3 pontos
Safety (pontos dados ao time adversário)	2 pontos
Touchdown durante try	2 pontos
Field Goal durante try	1 ponto
Safety durante try (pontos dados ao time adversário)	1 ponto

Jogos Abandonados

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

SEÇÃO 2. Touchdown

Como Marcar

ARTIGO 1. Um touchdown deve ser pontuado quando:

- a. Uma carregadora da bola, vinda do campo de jogo, tem posse de uma bola viva quando a bola penetra o plano da linha de gol adversária. Este plano se estende além dos pylons somente para uma jogadora que toque o chão na end zone ou um pylon. (AR 2-23-1-I e AR 8-2-1-I-IX).
- b. Uma jogadora recebe um passe para frente dentro da end zone adversária (AR 5-1-3-I, II).
- c. Um fumble ou passe para trás é recuperado, recebido, interceptado ou concedido dentro da end zone adversária (*Exceções:* Regras 7-2-2-a Exceção 2, 7-2-5 e 8-3-2-d-5) (AR 8-2-1-X).
- d. Um free kick ou chute de scrimmage é legalmente recebido ou recuperado dentro da end zone adversária (AR 6-3-9-III).
- e. Referee concede um touchdown nos termos da Regra 9-2-3 Penalidade.

Arbitragem Referência 8-2-1

- I. Carregadora da bola A1, enquanto tentando marcar, bate seu pé no pylon localizado na interseção direita da linha de gol com a lateral. Ela está carregando a bola no seu braço direito, que está estendido acima da linha lateral. **ARBITRAGEM:** Se um touchdown é marcado ou não depende do maior avanço da bola em relação à linha de gol quando a bola tornar-se morta pela regra (Regras 4-2-4-d e 5-1-3-a). [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- II. Carregadora da bola A1, avançando no campo de jogo, salta no ar na linha de jarda-2. Seu primeiro contato com o chão é fora de campo três jardas além da linha de gol. A bola, em posse dela, passou sobre o pylon. **ARBITRAGEM:** Touchdown (Regra 4-2-4-d). [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]

- III. A bola, em posse da carregadora da bola A21 no ar, cruza a linha lateral acima da linha de jarda-1, continua por sobre o pylon e então é declarada morta fora de campo em posse de A21. **ARBITRAGEM:** A bola é declarada fora de campo na linha de jarda-1 (Regras 2-12-1 e 4-2-4-d). [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IV. Quarterback A12 completa um passe para frente para uma companheira de time que está de pé na end zone do Time B. (a) A12 está além da zona neutra quando solta a bola. (b) A recebedora está usando uniforme com número 73. **ARBITRAGEM:** Em (a) e (b) o resultado da jogada é um touchdown. A penalidade é completada de acordo com as opções do Time B. [Citado por 2-9-2, 8-2-1-a]
- V. Carregadora da bola A22 mergulha de B-1 para a linha de gol. A bola em sua posse (a) toca o pylon, (b) passa por sobre o pylon, (c) cruza a linha de gol por dentro do pylon. A22, em seguida, toca primeiro o chão fora de campo três jardas além da linha de gol. **ARBITRAGEM:** (a), (b) e (c) Touchdown em todas as três. A bola em posse de A22 quebrou o plano da linha de gol em todos os três cenários. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VI. Carregadora da bola A22 vai em direção ao pylon do lado direito da linha de gol. Na B-2 ela mergulha ou é bloqueada para o ar por uma adversária. A bola, na mão direita de A22, cruza a linha lateral em B-1 e passa por fora do pylon, e depois A22 (a) toca o pylon com seu pé ou mão esquerda, (b), primeiro toca o chão fora de campo três jardas além da linha de gol. **ARBITRAGEM:** (a) Touchdown. O plano da linha do gol é estendido uma vez que A22 tocou o pylon. (b) Não é touchdown. O plano da linha de gol não é estendido porque A22 não tocou nem o pylon nem o chão dentro da end zone. A bola é determinada fora de campo em B-1. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VII. Carregadora da bola A22 vai em direção ao pylon do lado direito da linha de gol. A bola, na sua mão direita, cruza a extensão da linha de gol fora (ou seja, à direita) do pylon, e então A22 pisa (a) na linha de gol; (b) na lateral a centímetros da linha de gol. **ARBITRAGEM:** (a) Touchdown. O plano da linha de gol é estendido porque A22 tocou o chão dentro da end zone. (b) Não é um touchdown. O plano da linha de gol não é estendido. A bola é determinada fora de campo no ponto de cruzamento com a lateral. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- VIII. Carregadora da bola A22 vai em direção ao pylon do lado direito da linha de gol. A bola está na sua mão direita. Seu pé atinge o pylon pouco antes da bola cruzar (a) o pylon ou (b) a extensão da linha do gol à direita (fora) do pylon. **ARBITRAGEM:** (a) e (b) Não é touchdown em qualquer caso. Como o pylon está fora de campo a bola está morta quando o pé de A22 o atinge. Assim, em ambos os casos a bola está morta antes de cruzar a linha de gol. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- IX. Carregadora da bola A1 é atingida e seu avanço é parado dentro de campo próximo à linha de gol na lateral à sua direita. Quando ela é parada, ela tem a bola na sua mão direita estendida para além da linha do gol (a) por dentro do pylon, (b) por fora do pylon. **ARBITRAGEM:** (a) Touchdown. A bola se torna morta quando ela estendeu a bola para além do plano da linha de gol. (b) Não é touchdown, porque nenhuma parte de seu corpo tocou num pylon ou na end zone. Neste caso, o plano da linha de gol não é estendido. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-d, 8-2-1-a]
- X. Carregadora da bola A33 está correndo em direção à linha de gol de B. Ela deixa a bola cair na jarda-1, da a volta na end zone e corre pra área de time, acreditando que marcou um touchdown. Não há sinal de touchdown da arbitragem. O fumble toca o chão pouco antes ou na linha de gol, rola pra dentro da endzone e é declarado morto lá, onde a bola chega ao repouso sem nenhuma jogadora tentar recuperá-la. **ARBITRAGEM:** Quando um fumble chega ao repouso dentro de campo e nenhuma jogadora tenta recuperar a bola além do ponto do fumble, a bola pertence ao time que sofreu o fumble no ponto do fumble. Bola do Time A na linha de jarda-1. [Citado por 8-2-1-c]

SEÇÃO 3. Descida de Try

Como Marcar

ARTIGO 1. Se o try resultar no que seria um touchdown, safety ou field goal, de acordo com as regras que regem o jogo em outros momentos, o ponto ou pontos devem ser marcados de acordo com os valores de pontuação na Regra 8-1-1 (AR 8-3-1-I-II; AR 8-3-2-I-III, VI; e **AR 10-2-5-X, XII-XV**).

Arbitragem Referência 8-3-1

- I. Durante um try, após ter obtido posse, o Time B sofre fumble e o Time A recupera na end zone do Time B. **ARBITRAGEM:** O Time B pode sofrer fumble após ter interceptado um passe, receber ou recuperar

- um fumble ou recuperar um passe para trás. Touchdown. Conceder dois pontos ao Time A (Regra 8-3-2-d-1). [Citado por 8-3-1]
- II. B19 é a primeira jogadora além da zona neutra a tocar o PAT bloqueado do Time A quando comete muff do chute no ar, na end zone. A66 recupera na end zone. **ARBITRAGEM:** Conceder dois pontos ao Time A. [Citado por 8-3-1]

Oportunidade de Pontuar

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

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

Exceções:

1. Se o time que pontuar estiver à frente por um ou dois pontos, ele tem a opção de abrir mão do try.
2. O try não deve ser tentado se o quarto período terminar por conta do relógio corrido antes do snap da bola.
- b. O try, que é uma descida de scrimmage, começa quando a bola é declarada pronta para jogo.
- c. O snap deve ser no meio, entre as hash marks, na linha de jarda-3 do adversário, ou de qualquer ponto na ou entre as hash marks, na ou atrás da linha de jarda-3 adversária, se a posição da bola for escolhida pelo time que vai colocá-la em jogo antes do relógio de jogada chegar a 25 segundos ou de qualquer sinal de pronta para jogo. A bola pode ser repositionada após uma falta do Time B ou um timeout cobrado de qualquer time, a menos que o timeout seja precedido por uma falta do Time A ou faltas que se anulam (Regras 8-3-3-a e 8-3-3-c-1). (AR 3-2-4-IV)
- d. O try termina quando:
 1. Qualquer time pontua.
 2. A bola está morta pela regra (AR 8-3-2-IV-VI),
 3. Uma penalidade aceita resulta em pontuação.
 4. Uma penalidade de perda de descida do Time A é aceita (Regra 8-3-3-c-2).
 5. Antes de uma troca de posse de times, uma jogadora do Time A sofre um fumble e a bola é recebida ou recuperada por qualquer jogadora do Time A, que não a que sofreu o fumble. Não há pontuação do Time A (AR 8-3-2-VIII).

Arbitragem Referência 8-3-2

- I. Numa tentativa de try, B2 adiciona novo ímpeto ao fumble do Time A que é recuperado na end zone do Time B pelo Time B. **ARBITRAGEM:** Safety, conceder um ponto ao Time A (Regras 8-3-1 e 8-5-1). [Citado por 8-3-1]
- II. Numa tentativa de try, B2 chuta um fumble do Time A para dentro da end zone do Time B e o Time B o recupera enquanto no chão. **ARBITRAGEM:** Safety, um ponto para o Time A, ou o Time A pode aceitar a penalidade por chutar ilegalmente a bola (Regras 8-3-1 e 8-3-3-b-1) e repetir a descida. [Citado por 8-3-1, 8-3-3-b-1]

- III. Numa tentativa de try de um ponto, B2 bloqueia o chute de A1. A bola, que não cruzou a zona neutra, é pega por A2 que avança a bola através da linha de gol do Time B. **ARBITRAGEM:** Conceder dois pontos ao Time A (Regra 8-3-1). [Citado por 8-3-1]
- IV. Numa tentativa de try de um ponto, o chute do Time A é bloqueado. A2 pega a bola além da zona neutra no campo de jogo. **ARBITRAGEM:** A bola está morta onde foi pega por A2. O try termina. [Citado por 8-3-2-d-2]
- V. Numa tentativa de try de um ponto, o chute do Time A é bloqueado. A bola, não tocada além da zona neutra, (a) é recuperada por B3 na sua linha de jarda-1 ou (b) bate no chão na end zone do Time B. **ARBITRAGEM:** (a) B3 pode avançar a bola. (b) A bola está morta e o try termina (Regra 8-3-1).
- VI. Numa tentativa de try de um ponto, o chute do Time A é bloqueado. A bola é recuperada por B3 e avançada através da linha de gol do Time A. Durante a corrida de B3, B4 comete clipping. **ARBITRAGEM:** Sem pontuação, o try termina, e a penalidade é aplicada no kickoff seguinte (Regra 10-2-7-a, b). [Citado por 8-3-1, 8-3-2-d-2]
- VII. Numa tentativa de try, B1 intercepta o passe para frente legal do Time A na sua end zone. Ela corre com a bola através da linha de gol do Time A, e (a) não há faltas durante a corrida, (b) B3 comete clipping durante a corrida ou (c) A2 comete falta durante a corrida. **ARBITRAGEM:** (a) Conceder dois pontos ao Time B. (b) Sem pontuação, o try termina, e a penalidade é aplicada no kickoff seguinte. (c) Conceder dois pontos ao Time B, e a penalidade é aplicada no kickoff seguinte (Regras 8-3-1, 10-2-7-a, b). [Citado por 10-2-7-b]
- VIII. Numa tentativa de try, A1 comete muff do snap de mão-a-mão e a bola é recuperada por A2, que corre com ela para dentro da end zone de B. **ARBITRAGEM:** Conceder dois pontos ao Time A (Regra 2-11-2). [Citado por 8-3-2-d-5]
- IX. Numa tentativa de try de um ponto, o chute do Time A é bloqueado e B75 o recupera na linha de jarda-2. Quando B75 tenta avançar, ela sofre fumble e a bola rola para dentro da end zone, onde B61 recupera e é derrubada. **ARBITRAGEM:** Safety. Conceder um ponto ao Time A (Regra 8-1-1).

Faltas Durante um Try Antes de Troca de Posse de Times

ARTIGO 3.

- a. *Faltas que se anulam:* Se ambos os times cometem falta durante a descida e a falta do Time B for antes de uma troca de posse, as faltas se anulam e a descida é repetida, mesmo que mais faltas aconteçam após a troca de posse. Qualquer repetição de descida após faltas que se anulam deve ser do ponto anterior (AR 8-3-3-II, IV-V e AR 10-2-5-IX-X).
- b. *Faltas do Time B em um try:*
 1. Quando um try é bem sucedido, o Time A deve ter a opção de declinar a pontuação e repetir o try após a aplicação, ou declinar a(s) penalidade(s) e aceitar a pontuação. O Time A pode aceitar a pontuação com penalidades por falta pessoal e conduta antidesportiva aplicadas no próximo kickoff ou do próximo ponto em períodos extras (AR 3-2-3-VI; AR 8-3-2-II; AR 8-3-3-I; e AR 10-2-5-IX-X).
 2. Uma repetição de descida após penalidade contra o Time B pode ser de qualquer ponto nas ou entre as hash marks, na ou atrás da linha de jarda onde a penalidade deixe a bola. (A.R.8-3-3-III)
- c. *Faltas do Time A em um try:*
 1. Após uma falta do Time A num try convertido, a bola deve ser colocada no ponto onde a penalidade a deixar (AR 8-3-3-I).
 2. Se o Time A cometer uma falta para a qual a penalidade inclua perda de descida, o try é terminado, e a pontuação cancelada, e nenhuma penalidade de jardas é aplicada no kickoff seguinte.

3. Se, antes de uma troca de posse de time, o Time A cometer uma falta que não seja anulada, e durante a descida não houver nenhuma outra troca de posse de time, nem pontuação, a penalidade é declinada pela regra.

d. *Aplicação em bola morta:*

1. Penalidades por faltas ocorridas após a bola estar pronta para jogo e antes do snap são aplicadas antes do próximo snap.
2. Penalidades por faltas em bola viva tratadas como faltas em bola morta ocorridas durante uma descida de try, são aplicadas no kickoff seguinte ou do próximo ponto em períodos extras. Se o try for repetido, estas penalidades são aplicadas na repetição (Regra 10-1-6) (AR 3-2-3-VII).
- e. *Violência ou investida contra chutadora ou holder:* Violência ou investida contra chutadora ou holder é uma falta em bola viva.
- f. *Interferência de recepção de chute:* A penalidade por interferência em uma recepção de chute é declinada pela regra. Qualquer pontuação do Time A é cancelada.

Arbitragem Referência 8-3-3

- I. Durante uma tentativa de try, o chute legal do Time A, não tocado e no ar, tinha cruzado a zona neutra quando uma falta ocorreu. **ARBITRAGEM:** Se a falta for do Time A, o try não for convertido e o Time B não obteve posse, o try termina. Se a falta for do Time A e o try for convertido, a penalidade é do ponto anterior. Se a falta for do Time B e o try for convertido, marcar o ponto a menos que o Time A escolha aceitar a penalidade e tentar uma jogada de dois pontos. O try é isento de aplicação de ponto de pós chute de scrummage. Penalidade por faltas pessoais do Time B numa tentativa de try convertida podem ser aplicadas no kickoff subsequente ou no próximo ponto em períodos extras. Se o try não for convertido, o Time A pode aceitar a penalidade e a descida será jogada novamente. [Citado por 8-3-3-b-1, 8-3-3-c-1]
- II. Ambos os times cometem falta durante um try após o tempo de jogo ter terminado, e o Time B não obteve posse. **ARBITRAGEM:** Repetir a jogada no ponto anterior. [Citado por 8-3-3-a]
- III. Alinhado para o try no meio de B-3, Time A comete false start e é penalizado até B-8. A tentativa de chute é bloqueada, mas B77 estava na zona neutra no momento do snap. A penalidade leva a bola até B-4 para a repetição da descida. Time A pede que a bola seja posicionada na hashmark da direita. **ARBITRAGEM:** Arbitragem permite a mudança da posição da bola e faz a bola pronta pra jogo em B-4 na hashmark da direita. [Citado por 8-3-3-b-2]
- IV. Durante um try, ambos os times cometem falta antes do Time B interceptar um passe para frente. Durante o retorno, (a) B23 comete clipping ou (b) A18 dá o tackle na carregadora da bola torcendo sua facemask. **ARBITRAGEM:** (a) e (b) As falta se anulam e a descida é repetida.
- V. Durante um try, B79 está na zona neutra no momento do snap. B20 intercepta um passe para frente e A55 dá o tackle puxando a facemask. **ARBITRAGEM:** As faltas se anulam e a descida é repetida.

Faltas Durante um Try Após Troca de Posse de Times

ARTIGO 4. Faltas após troca de posse de time são tratadas especialmente (Regra 10-2-7) (AR 8-3-4-I-IV).

Arbitragem Referência 8-3-4

- I. B15 intercepta o passe para frente legal do Time A e está correndo no meio do campo quando é derrubada por A19, que segura e puxa sua facemask. **ARBITRAGEM:** A penalidade é aplicada no kickoff seguinte (Regra 10-2-7-a). [Citado por 8-3-4]
- II. B1 intercepta o passe para frente legal do Time A e corre até o meio do campo. Durante a corrida da interceptação, B2 comete clipping na end zone do Time B. **ARBITRAGEM:** A penalidade é aplicada no kickoff seguinte (Regra 10-2-7-a). [Citado por 8-3-4]
- III. Durante uma tentativa de conversão de dois pontos, o Time A comete falta de shift ilegal. B21 recupera um fumble e durante o retorno, B45 comete clipping e A80 soca uma adversária. B21 cruza a linha de

gol carregando a bola. **ARBITRAGEM:** A pontuação não conta, as faltas se anulam, a descida não é repetida e o try termina. A80 é desclassificada.

- IV. Durante uma tentativa de conversão de dois pontos, o Time A comete falta de shift ilegal. B21 recupera um fumble e durante o retorno, A80 soca uma adversária. B21 cruza a linha de gol carregando a bola. **ARBITRAGEM:** A pontuação conta e a penalidade pela falta ostensiva de A80 é aplicada no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras. A80 é desclassificada.

Faltas Após um Try

ARTIGO 5. Penalidades por faltas ocorridas após um try são aplicadas no kickoff seguinte ou próximo ponto em períodos extras. Entretanto, se o try for repetido, estas penalidades são aplicadas antes da repetição (Regra 10-1-6) (AR 10-2-5-XIII-XV e AR 3-2-3-VII).

Próxima Jogada

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

SEÇÃO 4. Field Goal

Como Marcar

ARTIGO 1.

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

Próxima Jogada

ARTIGO 2.

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

b. *Field goal não convertido.*

- Quando a bola é declarada morta e não foi tocada pelo Time B depois de ter cruzado a zona neutra, ela pertence ao Time B. Exceto em períodos extras, o Time B deve fazer o snap do ponto anterior, a linha de jarda-20 ou o ponto da bola morta (o que for mais vantajoso pro Time B).
 - O snap da linha de jarda-20 deve ser feito do meio das hash marks, a menos que um ponto diferente, nas ou entre as hash marks, seja escolhido pelo Time B antes do sinal da bola pronta para jogo.
 - Após o sinal da bola pronta para jogo, a bola pode ser reposicionada após um timeout cobrado de time, a menos que precedido por falta do Time A ou faltas que se anulem.

2. Se a bola não cruzar a zona neutra, ou se o Time B tocar a bola depois dela cruzar a zona neutra, toda as regras relativas a chutes da scrimmage se aplicam (AR 6-3-4-II, AR 8-4-2-I-VIII e AR 10-2-3-V).

Arbitragem Referência 8-4-2

- I. Quarta para 8 na linha de jarda-40 do Time B. A tentativa de field goal do Time A não tocada termina morta na linha de jarda-7 do Time B. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B na linha de jarda-40. [Citado por 8-4-2-b-2]
- II. Quarta para 8 na linha de jarda-40 do Time B. A tentativa de field goal do Time A toca em B1 na linha de jarda-10 e sai de campo na linha de jarda-5. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B na linha de jarda-5 do Time B. [Citado por 8-4-2-b-2]
- III. Quarta para 8 na linha de jarda-40 do Time B. A tentativa de field goal do Time A bate no chão na linha de jarda-3 e vai para dentro da end zone, onde é recebida no ar e então é declarada morta em posse de uma jogadora do Time B. **ARBITRAGEM:** Touchback (Regra 8-6-1-b). Bola do Time B na linha de jarda-20. [Citado por 8-4-2-b-2]
- IV. Quarta para 8 em B-18. A tentativa não convertida de field goal do Time A sai pela end zone. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B na linha de jarda-20. [Citado por 8-4-2-b-2]
- V. A tentativa não convertida de field goal do Time A bate no chão além da zona neutra e volta pra trás da zona neutra, onde é recuperada por B1 e avançada para dentro da end zone. **ARBITRAGEM:** Touchdown (Regra 6-3-5). [Citado por 6-3-5, 8-4-2-b-2]
- VI. Quarta para 6 em B-18. A tentativa não convertida de field goal do Time A bate no chão além da zona neutra e volta pra trás zona neutra até a linha de jarda-28 do Time B, onde ela sai de campo ou é recuperada por qualquer time e a jogada termina. O chute não foi tocado além da zona neutra. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B, primeira para 10 na linha de jarda-28 do Time B (Regras 6-3-6, 6-3-7 e 8-4-2-b). [Citado por 8-4-2-b-2]
- VII. Time A faz o snap da bola em B-15 numa tentativa de field goal. O chute é bloqueado, cruza a zona neutra e cai em B-12. Antes de qualquer jogadora tocar na bola além da zona neutra, a bola volta pra trás da zona neutra e sai de campo em (a) B-17; (b) B-25. **ARBITRAGEM:** (a) Bola do Time B, primeira pra 10 em B-20; (b) Bola do Time B, primeira pra 10 em B-25. (Regras 6-3-7 e 8-4-2-b)
- VIII. Quarta pra gol em B-10. A tentativa de field goal é bloqueada e bate no chão em B-7. Ela então volta pra B-13, onde B44 faz um muff. A44 recupera em B-11. **ARBITRAGEM:** Primeira pra 10 pro Time A em B-11. O Time B tocou um chute de scrimmage que cruzou a zone neutra (Regra 6-3-3).

SEÇÃO 5. Safety

Como Marcar

ARTIGO 1. É um safety quando:

- a. A bola se torna morta fora de campo atrás da linha de gol, exceto por um passe para frente incompleto; ou se torna morta em posse de uma jogadora na, acima ou atrás da sua própria linha de gol; ou se torna morta pela regra, e o time que defende aquela linha de gol é responsável pela bola estar lá (AR 6-3-1-IV; 7-2-4-I; 8-5-1-I-II, IV, VI-XII; 8-7-2-II, 9-4-1-VIII).

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

Exceções:

Não é safety quando uma jogadora entre sua linha de jarda-5 e sua linha de gol:

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

fora de campo (AR 7-2-4-b-1) ou esteja em repouso e nenhum jogador tenta recuperá-la (Regra 7-2-5).

Se as condições (a)-(c) acima forem satisfeitas, a bola pertence ao time dessa jogadora no ponto onde ela obteve posse.

b. Uma penalidade aceita por uma falta deixa a bola na ou atrás da linha de gol do time que cometeu a falta (*Exceções:* Regras 10-2-7-c e 10-2-7-a) (AR 8-5-1-III, V, 10-2-2-VI).

Arbitragem Referência 8-5-1

- I. A10, após receber o snap na sua própria end zone, é derrubada com a bola sobre sua linha de gol, com o ponto mais à frente no campo de jogo. **ARBITRAGEM:** Safety. Uma parte da bola morta está na linha de gol da carregadora da bola. [Citado por 2-9-2, 4-2-4-a, 5-1-3-a-1, 8-5-1-a]
- II. Um chute de scrimmage não cruza a zona neutra, ou cruza a zona neutra e é primeiro tocado pelo Time B ou não é tocado, e então volta para dentro da end zone de A, onde é declarado morto em posse do Time A. **ARBITRAGEM:** Safety (Regra 8-7-2-a). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- III. B1 intercepta um passe para frente legal (não em um try) no fundo da sua end zone e avança, mas não sai da end zone, onde é derrubada. Durante a corrida, B2 comete clipping em A1 na end zone. **ARBITRAGEM:** Safety, uma vez que a penalidade deixa a bola em posse do Time B na end zone. [Citado por 8-5-1-b]
- IV. B1 intercepta um passe ou fumble ou recebe um chute de scrimmage ou free kick entre sua linha de jarda-5 e a linha de gol, e seu momentum a leva para dentro da end zone. A bola permanece na end zone, e é declarada morta lá, em posse do Time B. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B no ponto onde o passe ou fumble foi interceptado, ou o chute foi recebido. O resultado é o mesmo se B1 tivesse recuperado um fumble, um passe para trás ou um chute sob as mesmas circunstâncias. [Citado por 8-5-1-a]
- V. B1 intercepta um passe ou fumble ou recebe um chute de scrimmage ou free kick entre sua linha de jarda-5 e a linha de gol, e seu momentum a leva para dentro da end zone. Antes da bola ser declarada morta, B2 comete clipping na end zone. B1 não sai da end zone, e a bola é declarada morta. **ARBITRAGEM:** Safety por penalidade. O ponto básico é o final da corrida onde B1 ganhou posse entre a linha de jarda-5 e a linha de gol, e a falta é atrás do ponto básico.
- VI. O fumble ou passe para trás do Time A bate no chão. O Time B comete muff numa tentativa de recuperá-la, mas ela cruza a linha de gol do Time A, onde o Time A cai sobre a bola ou a bola sai de campo pela end zone. **ARBITRAGEM:** Safety. O ímpeto veio do fumble ou passe (Regra 8-7-2-a). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- VII. A36 vai chutar um punt de trás da sua linha de gol, mas comete muff da bola. Após A36 recuperá-la, ela atinge o pylon na interseção da linha lateral e da linha de gol. **ARBITRAGEM:** Safety, a menos que a bola inteira esteja além da linha de gol quando a carregadora da bola toca a linha lateral ou o pylon. A bola está morta no seu ponto de maior avanço quando A36 toca o pylon ou a linha lateral (Regras 2-31-3-c e 4-2-4-d). [Citado por 2-31-3-c, 4-2-4-d, 8-5-1-a]
- VIII. B40 intercepta um passe na linha de jarda-4 do Time B. Seu momentum a está levando para dentro da end zone quando sofre um fumble na linha de jarda-1 e (a) B40, que sofreu o fumble, recupera o fumble na end zone, ou (b) B45 recupera o fumble na end zone. **ARBITRAGEM:** Safety tanto em (a) quanto em (b). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- IX. B47 intercepta um passe em B-3. Seu momentum a carrega pra end zone, onde sofre fumble. A bola rola pro campo de jogo. A33 recupera em B-2 mas é atingida e sofre fumble. A bola rola pra end zone e pra fora pela linha de fundo. **ARBITRAGEM:** Touchback. Bola do Time B, primeira pra 10 em B-20. A regra do momentum se aplica apenas se a bola permanece na end zone e é declarada morta lá (Regra 8-6-1) [Citado por 8-5-1-a]
- X. Terceira pra 5 em B-20. Defensive back B44 intercepta um passe pra frente na sua end zone. Enquanto na end zone, ela sofre fumble. A bola rola pro campo de jogo e, na tentativa de recuperá-la, ela volta pra end zone (a) onde B44 recupera enquanto no chão; (b) e rola pela linha de fundo. **ARBITRAGEM:** (a) e (b) Safety, dois pontos para o Time A. O ímpeto pra bola entrar na end zone pela segunda vez é do fumble de B44. A tentativa de recuperar a bola não adiciona novo ímpeto. A regra do momentum não se aplica quando a bola não permanece na end zone. (Regra 8-7-2) [Citado por 8-5-1-a]
- XI. 4/Gol em B-8. Corredora A44 é atingida e sofre fumble em B-5. B54 bate a bola solta no chão em B-3 e a bola entra na end zone de B. A88 recupera a bola solta na end zone. **ARBITRAGEM:** Safety, marcar 2 pontos para o Time A. A batida é legal já que B54 está batendo a bola pra trás (Regra 9-4-1-c), mas

B54 adiciona novo ímpeto à bola e é responsável por ela estar na end zone de B (Regra 8-7-2-b-1). Quando A88 recupera a bola, ela é declarada morta baseada na regra de fumble em 4ª descida (Regra 7-2-2-a-Exceção 2). A marcação é de safety porque a bola se tornou morta pela regra na end zone de B, e B54 é responsável pela bola estar lá (Regra 8-5-1-a). A regra de safety e de fumble em 4ª descida parecem estar em conflito aqui, mas o espírito e intenção da regra de safety é extremamente específico para essa jogada e sobrepõe a regra de fumble em 4ª descida, que descreve genericamente como recuperações pelo Time A em 4ª descida são tratadas.

- XII. Após um safety, free kick do Time A é usando um punt de sua jarda 20 contra um vento forte. O vento sopra o punt de volta por cima da cabeça da chutadora e a bola quica em A-15. O chute rola pra end zone de A e entra em repouso. Na confusão, nenhuma jogadora tenta recuperar a bola, e ela é declarada morta. **ARBITRAGEM:** Safety. Regra 8-5-1-a prevalece sobre qualquer tentativa de aplicar a Regra 8-2-1-c. [Citado por 8-5-1-a]

Chute Após Safety

ARTIGO 2. Após um safety ser marcado, a bola pertence ao time que sofreu os pontos, em sua própria linha de jarda-20, e este time deve colocar a bola em jogo na ou entre as hash marks por um free kick que pode ser um punt, drop kick ou place kick (**Exceção:** Regras de período extra e de try).

SEÇÃO 6. Touchback

Quando é Declarado

ARTIGO 1. É um touchback quando:

- A bola se torna morta fora de campo atrás da linha de gol, exceto por passe pra frente incompleto; ou se torna morta em posse de uma jogadora na, acima ou atrás da sua própria linha de gol e o time que ataca tal linha de gol é responsável pela bola estar lá (Regra 7-2-4-c) (AR 7-2-4-I, AR 8-6-1-I-III).
- Um chute torna-se morto pela regra atrás da linha de gol do time de defesa e o time de ataque é responsável pela bola estar lá (**Exceção:** Regra 8-4-2-b) (AR 6-3-4-III).

Arbitragem Referência 8-6-1

- O fumble do Time A atinge o pylon na interseção da linha de gol do Time B e a linha lateral. **ARBITRAGEM:** Touchback. Bola do Time B em B-20 (Regras 7-2-4-b, 4-2-3-b). [Citado por 2-31-3-c, 7-2-4-c, 8-6-1-a]
- B1 intercepta o passe para frente legal do Time A na sua própria end zone. Depois disso, A1 rouba a bola das suas mãos enquanto dentro da end zone do Time B. **ARBITRAGEM:** Touchdown. A bola não está automaticamente morta quanto interceptada, mas se torna morta quando A1 obtém posse. Entretanto, se no julgamento de uma árbitra houver tempo perceptível durante o qual a jogadora do Time B não fez qualquer tentativa de avançar após a interceptação, justifica-se declarar um touchback. [Citado por 8-6-1-a]
- Terceira para 5 em B-20. Defensive back B44 intercepta um passe pra frente em sua end zone. Enquanto na endzone, ela sofre fumble. A bola rola para o campo de jogo e, na tentativa de recuperá-la, A33 chuta a bola pra end zone e pela linha de fundo. **ARBITRAGEM:** Primeira para 10 em B-30. O resultado da jogada é touchback e, portanto, o ponto básico de aplicação das 10 jardas de penalidade por chutar ilegalmente a bola é a jarda B-20. O resultado é touchback por causa do novo ímpeto dado por A33 ao chutar a bola. (Regras 2-16-1-1, 8-5-1, 8-7-1, 10-2-2-d-2(a)) [Citado por 8-6-1-a]

Snap Após o Touchback

ARTIGO 2. Após um touchback ser declarado, a bola pertence ao time de defesa em sua jarda-20, a menos que o touchback seja resultado de um freekick. Nesse caso, a bola pertence ao time B em sua linha de jarda 25. A bola deve ser posta em jogo na ou entre as hash marks

por um snap (**Exceção:** Regras de período extra). O snap deve ser feito do meio das hash marks na linha de jarda-20, a menos que um ponto diferente, na ou entre as hash marks, seja escolhido pelo Time B antes do relógio de jogada chegar a 25 segundos ou de qualquer sinal da bola pronta para jogo. Após o sinal da bola pronta para jogo, a bola pode ser reposicionada após um timeout cobrado de time, a menos que precedido por uma falta do Time A ou faltas que se anulam.

SEÇÃO 7. Responsabilidade e Ímpeto

Responsabilidade

ARTIGO 1. O time responsável pela bola estar fora de campo atrás de uma linha de gol ou estar morta em posse de uma jogadora na, acima ou atrás de uma linha de gol é o time cuja jogadora carrega a bola ou dá o ímpeto que força a bola na, acima ou através da linha de gol, ou é responsável por uma bola solta estar na, sobre ou atrás da linha de gol.

Ímpeto Inicial

ARTIGO 2.

- O ímpeto dado por uma jogadora que chuta, passa, faz o snap ou sofre o fumble da bola deve ser considerado responsável pelo avanço da bola em qualquer direção, mesmo que seu trajeto seja desviado ou invertido após tocar o chão, uma árbitra ou uma jogadora de qualquer time (AR 6-3-4-III; AR 8-5-1-II, VI, VIII; e AR 8-7-2-I-IV).
- O ímpeto inicial é considerado terminado, e a responsabilidade do avanço da bola é atribuída a uma jogadora:
 - Se ela chuta uma bola que não esteja em posse de uma jogadora ou bate uma bola solta após ela ter tocado o chão.
 - Se a bola chega ao repouso e ela dá novo ímpeto ao fazer qualquer contato com a bola que não seja por um toque forçado (Regra 2-11-4-c).
- Uma bola solta mantém seu status original quando há um novo ímpeto.

Arbitragem Referência 8-7-2

- Carregadora da bola A1, avançando em direção à linha de gol do Time B, sofre fumble quando B1 bate a bola das suas mãos ou a derruba por trás. Em qualquer caso, A1 perde posse da bola próximo da linha de gol, e a bola entra na end zone do Time B, onde o Time B a recupera. **ARBITRAGEM:** Touchback. O ímpeto é atribuído ao fumble do Time A (Regra 8-6-1-a). [Citado por 7-2-4-c, 8-7-2-a]
- Qualquer chute do Time A bate no chão e uma jogadora do Time B bate a bola por sobre a linha de gol do Time B, onde o Time B recupera enquanto está no chão ou ela sai de campo. **ARBITRAGEM:** Novo ímpeto é dado pelo Time B. Safety, dois pontos para o Time A. Considera-se que bater o chute destrói o ímpeto do chute e dá um novo ímpeto. Entretanto, meramente tocar ou desviar o chute, ou ser atingido por ele, não destrói o ímpeto do chute (Regra 8-5-1-a). [Citado por 8-5-1-a, 8-7-2-a]
- Time A faz punt. A bola é tocada pelo Time B (sem novo ímpeto) e cruza a linha de gol do Time B. O Time B, então, cai sobre a bola ou ela sai de campo pela end zone. **ARBITRAGEM:** Touchback. A mesma arbitragem se aplica se um chute em voo atingir o Time B ou for meramente desviado por uma tentativa de recepção. O Time B pode recuperar e avançar, e é um touchback se uma jogadora do Time B for derrubada na end zone ou sair de campo atrás da linha de gol (Regra 8-6-1-a). [Citado por 8-7-2-a]
- O Time A faz free kick da sua linha de jarda-35. A bola está rolando no chão na linha de jarda-3 do Time B quando B10 chuta a bola para fora de campo pela end zone. **ARBITRAGEM:** Safety devido ao novo ímpeto de B10. Falta por chutar ilegalmente a bola. Se a penalidade (10 jardas) for aceita, a descida será repetida com o free kick em A-45 (Regras 9-4-4 e 10-2-2-d-4). [Citado por 8-7-2-a, 9-4-4]

REGRA 9 – Conduta de Jogadoras e Outras Sujeitas às Regras

SEÇÃO 1. Faltas Pessoais

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

PENALIDADE – Falta pessoal. 15 jardas. Para faltas em bola morta, 15 jardas do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas do Time B se não estiver em conflito com outras regras. Penalidades para faltas pessoais em bola viva do Time A atrás da zona neutra são aplicadas do ponto anterior. Safety se a falta em bola viva ocorrer atrás da linha de gol do Time A [S7, S24, S25, S26, S28, S34, S38, S39, S40, S41, S45 ou S46: PF-*].

Ofensoras ostensivas devem ser desclassificadas [S47: DQ].

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

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

Faltas Ostensivas

ARTIGO 1. Antes do jogo, durante o jogo e entre períodos, todas as faltas pessoais ostensivas (Regra 2-10-3) exigem desclassificação. Faltas pessoais ostensivas do Time B exigem uma primeira descida se não estiver em conflito com outras regras.

Faltas por Bater e Tripping (rasteira)

ARTIGO 2.

- a. Ninguém sujeito às regras deve bater em uma adversária com o joelho; bater no capacete de uma adversária (incluindo facemask), pescoço, rosto ou qualquer outra parte do corpo

- com o braço esticado, cotovelo, mãos fechadas, palma, punho, ou parte lateral, de trás ou calcanhar da mão aberta; ou atingir os olhos de uma adversária (AR 9-1-2-II, IV).
- b. Ninguém sujeito às regras deve bater em uma adversária com seu pé ou qualquer parte da sua perna abaixo do joelho.
 - c. Não deve haver tripping (rasteira). Tripping é usar intencionalmente a parte baixa da perna ou pé para obstruir uma adversária abaixo de seus joelhos (Regra 2-28).

Arbitragem Referência 9-1-2

- I. Uma jogadora da defesa estica seu pé e faz tripping em uma adversária. (a) A adversária é uma wide receiver correndo uma rota de passe. (b) é a carregadora da bola. **ARBITRAGEM:** (a) e (b) Falta pessoal, tripping. Penalidade de 15 jardas, primeira descida automática. [Citado por 9-1-2-a]
- II. A1, uma carregadora da bola, bate na tackler B6 com seu braço esticado um pouco antes de receber o tackle. **ARBITRAGEM:** Falta pessoal. Penalidade – 15 jardas. Aplicar do ponto anterior se a falta ocorrer atrás da zona neutra. Desclassificação se ostensiva. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A.
- III. A11 completa um passe pra frente pra A88 no campo de jogo além da zona neutra. Durante a jogada, defensive end B88 toma flag por falta pessoal contra A79. **ARBITRAGEM:** A penalidade de 15 jardas é aplicada do ponto onde A88 é derrubada (Regras 7-3-12 e 9-1-Penalidade). [Citado por 10-2-2-e-1, 7-3-12]
- IV. 1/10 em A-25. Defensora B21 está em cobertura por pressão e, no snap, bate na facemask de A88, atrapalhando a rota dela. A12 leva um sack perdendo 7 jardas. **ARBITRAGEM:** Falta pessoal de B21 por bater em A88. Time A vai ter 1/10 em A-40. Nesse tipo de ação, não é necessário haver contato contínuo com o rosto, capacete (incluindo facemask) ou pescoço da adversária para ser falta de acordo com a Regra 9-1-8-a.

Mirar e Fazer Contato Violento Usando o Topo do Capacete

ARTIGO 3. Nenhuma jogadora deve mirar e fazer contato violento com uma adversária usando o topo de seu capacete. O topo do capacete é o segmento de cima do capacete, especificamente, a área circular com um raio de 6 polegadas (15cm) a partir do ápice (topo) do capacete. Essa falta exige que haja pelo menos um dos indicadores de mirar (Ver Regra 2-35). (A.R. 9-1-3-I).

PENALIDADE – Falta ostensiva. Além da penalidade de 15 jardas, desclassificação automática. A penalidade de 15 jardas não é aplicada se a juiza de vídeo reverter a desclassificação. [S38, S24 e S47: PF-TGC/DQ]

Arbitragem Referência 9-1-3

- I. Passadora pra frente A12 está na tackle box procurando uma recebedora livre. Antes ou assim que ela lança a bola, A12 é atingida pelo lado nas costelas, coxa ou joelho por B79, que mergulha pra frente e lidera o contato com o topo do seu capacete. **ARBITRAGEM:** Falta de B79 por mirar sua adversária e fazer contato violento usando o topo do seu capacete. 15 jardas, primeira descida. B79 é desclassificada automaticamente. [Citaro por 9-1-3]

Mirar e Fazer Contato Violento com a Área da Cabeça ou do Pescoço de uma jogadora Indefesa

ARTIGO 4. Nenhuma jogadora deve mirar e fazer contato violento com a área da cabeça ou do pescoço de uma adversária indefesa (Regra 2-27-14) com o capacete, braço, mão, punho, cotovelo ou ombro. Essa falta exige que haja pelo menos um dos indicadores de mirar (Ver Regra 2-35). (A.R.9-1-4-I-VI).

PENALIDADE – Falta ostensiva. Além da penalidade de 15 jardas, desclassificação automática. A penalidade de 15 jardas não é aplicada se a juiza do replay reverter a desclassificação. [S38, S24 e S47: PF-TGD/DQ]

Arbitragem Referência 9-1-4

- I. Recebedora A83 acabou de saltar e recebeu um passe para frente. Quando A83 está prestes a recuperar seu equilíbrio, B45 se joga e atinge A83 acima da área dos ombros com seu capacete ou ombro. **ARBITRAGEM:** Falta de B45 por mirar e fazer contato violento com uma adversária indefesa acima dos ombros. 15 jardas, primeira descida. B45 é desclassificada automaticamente. [Citado por 9-1-4]
- II. Quando a carregadora da bola A20 faz um sweep por fora da jogadora da ponta da linha e inicia o avanço, ela abaixa sua cabeça e (a) entra em contato não intentional; ou (b) ataca intencionalmente a defensive end B89 que está tentando derruba-la. B89 está de cabeça erguida e o contato é de capacete com capacete. **ARBITRAGEM:** Sem falta. Nem A20 nem B89 são jogadoras indefesas e nenhuma mirou sua adversária no sentido da Regra 9-1-3. [Citado por 9-1-4]
- III. A44 está cobrindo o kickoff que abre o segundo tempo. Durante o retorno, enquanto A44 está correndo na jarda B-45, B66 mira e se arremessa em A44 pelo lado, um bloqueio cego. B66 inicia o contato com seu braço no (a) pescoço; (b) ombro de A44. **ARBITRAGEM:** (a) Falta de B66 por bloqueio cego com mirar uma jogadora indefesa e fazer contato violento com a área da sua cabeça ou do pescoço. 15 jardas do fim da corrida. B66 é desclassificada automaticamente. (b) Falta por bloqueio cego ilegal. Não é falta por mirar porque o contato de B66 não é na área da cabeça ou pescoço (Regra 2-27-14). [Citado por 9-1-4]
- IV. A12, que normalmente joga de quarterback, está alinhada como wide receiver no backfield, e A33 está cinco jardas atrás da snapper em formação de shotgun. O passe de A33 pra A12 é interceptado. Durante o retorno da interceptação, B55 mira e se joga em A33, atingindo-a na lateral do capacete. **ARBITRAGEM:** Falta de B55 por mirar e fazer contato violento com a cabeça de uma jogadora indefesa. Para propósitos da Regra 2-27-14, A33 é uma jogadora indefesa, já que fez o papel de quarterback nessa descida. [Citado por 9-1-4]
- V. End A81 está bem aberta à esquerda da formação, fora da defensive end B89. Em um sweep para sua direção, B89 se move para sua esquerda, concentrada na carregadora da bola, perdendo de vista A81. A81 então corta pra dentro do campo, mira e se joga em B89, fazendo contato com força com seu braço no pescoço de B89. **ARBITRAGEM:** Falta por bloqueio cego ilegal com mirar. Sob a Regra 9-1-4, penalidade de 15 jardas, A81 é desclassificada.. B89 é uma jogadora indefesa porque foi submetida a um bloqueio cego (Regra 2-27-14). [Citado por 9-1-4]
- VI. Carregadora da bola A33 ganhou várias jardas e está sob o controle de duas defensoras. Seu avanço foi parado e ela está sendo empurrada pra trás, mas a bola não foi declarada morta. Linebacker B55 abaixa e então se joga pra frente, atingindo seu braço na lateral do capacete de A33. **ARBITRAGEM:** Falta por mirar de B55. Penalidade de 15 jardas, B55 é desclassificada. A33 é uma jogadora indefesa visto que estava sob controle de adversárias e seu avanço tinha sido parado (Regra 2-27-14). [Citado por 9-1-4]
- VII. Recebedora de passe A88 acabou de receber a bola quando a defensora B55 se joga e atinge seu ombro e braço na parte de cima do corpo de A88. Back judge joga flag por mirar e fazer contato violento na área da cabeça ou pescoço por B55, e ela é desclassificada. Referee faz o anúncio da falta por mirar e a jogada vai pra revisão. **ARBITRAGEM:** Após a revisão, a árbitra de vídeo determina que não houve contato violento na área da cabeça ou pescoço e reverte a desclassificação de B55. Referee anuncia que B55 não foi desclassificada e que não há penalidade de 15 jardas.
- VIII. Recebedora de punt B44 está posicionada para receber um punt. A88 corre pelo campo e se joga em B44, atingindo a lateral de seu capacete e ombro na parte de cima do corpo de B44 um pouco antes da bola chegar. Side judge e field judge jogam suas flags e passam pra referee que A88 cometeu interferência kick-catch com mirar e fazer contato na área da cabeça ou pescoço. Referee faz o anúncio da interferência kick-catch com mirar e a jogada vai pra revisão. **ARBITRAGEM:** Após a revisão, a árbitra de vídeo determina que não houve contato violento na área da cabeça ou pescoço e reverte a desclassificação de A88. Referee anuncia que A88 não foi desclassificada e que a penalidade de 15 jardas pela interferência com a oportunidade de receber um chute vai ser aplicada.
- IX. Em um retorno de punt, B44 se joga em A66 em seu ponto cego, e bate com seu ombro nela. A força do contato é lateral e abaixo do ombro de A66. **ARBITRAGEM:** Falta por bloqueio cego ilegal. A66 é uma jogadora indefesa porque B44 executa um bloqueio cego. No entanto, não é falta por mirar porque o contato violento não é na área da cabeça/pescoço.

NOTA: As ARs 9-1-4-VII e VIII só são aplicáveis se a Regra 12 estiver em efeito durante a partida. E para a Regra 12 entrar em efeito, é preciso que todas as exigências listadas nela sejam cumpridas.

Clipping

ARTIGO 5. Não deve haver clipping (Regra 2-5).

Exceções:

1. Jogadoras de ataque que estejam na linha de scrimmage no momento do snap, dentro da zona de bloqueio livre (Regra 2-3-6) podem fazer clipping legalmente dentro da zona de bloqueio livre, sujeitas às seguintes restrições:
 - (a) Uma jogadora dentro na zona de bloqueio livre não pode bloquear uma adversária com a força do contato inicial por trás e nos ou abaixo dos joelhos.
 - (b) Uma jogadora na linha de scrimmage dentro da zona de bloqueio livre não pode deixar a zona, voltar e fazer clipping legal.
 - (c) Nenhuma jogadora deve violar a Regra 9-1-6 (bloqueio abaixo da cintura).

Nota: A zona de bloqueio livre se desintegra quando a bola deixa a zona (Regra 2-3-6).

2. Quando uma jogadora vira as costas para uma possível bloqueadora que esteja comprometida com intenção e direção do movimento.
3. Quando uma jogadora tenta alcançar uma corredora ou tenta legalmente recuperar ou receber um fumble, passe para trás, chute ou um passe para frente tocado, ela pode empurrar uma adversária abaixo da cintura na altura das nádegas (Regra 9-3-6 Exceção 3).
4. Quando uma jogadora elegível atrás da zona neutra empurra uma adversária abaixo da cintura na altura das nádegas para alcançar um passe para frente (Regra 9-3-6 Exceção 5).
5. É permitido clipping contra a corredora.

Bloqueio Abaixo da Cintura

ARTIGO 6.

a. Time A antes de uma troca de posse de times:

1. Jogadoras de linha com posição inicial completamente dentro da tackle box podem bloquear legalmente abaixo da cintura em seu movimento de bloqueio inicial. Um bloqueio iniciado até 1 jarda além da zona neutra é considerado dentro da tackle box. Depois do movimento de bloqueio inicial, essas jogadoras de linha podem bloquear abaixo da cintura dentro da tackle box até que a bola deixe a tackle box e apenas se a força do contato inicial do bloqueio for diretamente pela frente. (AR 9-1-6-VIII, IX, XII, XII)
2. Backs estacionárias alinhadas com qualquer parte de seu corpo dentro da tackle box podem bloquear abaixo da cintura dentro da tackle box até que a bola deixe a tackle box e somente se a força do contato inicial do bloqueio for diretamente pela frente. Um bloqueio iniciado até 1 jarda além da zona neutra é considerado como dentro da tackle box (AR 9-1-6-I-III, V, VI, X, XIII).

“Diretamente pela frente” significa que o bloqueio vem de uma área, como num relógio, entre 10h e 2h à frente da área de foco e atenção da jogadora sendo bloqueada. Uma vez

que uma jogadora deixe a tackle box durante uma jogada, ela é considerada como fora da tackle box pelo resto da descida.

3. Todas as outras jogadoras do Time A são proibidas de bloquear abaixo da cintura.

b. Time B antes de uma troca de posse de times:

1. Jogadoras estacionárias posicionadas até 1 jarda da linha de scrimmage dentro da extensão da tackle box podem bloquear legalmente abaixo da cintura dentro da tackle box em seu movimento de bloqueio inicial. (AR 9-1-6-VI)
2. Todas as outras jogadoras do Time B são proibidas de bloquear abaixo da cintura. (AR 9-1-6-VII)

c. Chutes

Durante um down no qual haja um free kick ou chute de scrimmage, bloqueio abaixo da cintura por qualquer jogadora é ilegal, exceto contra uma corredora.

d. Depois de troca de posse de times

Depois de qualquer troca de posse de time, bloqueio abaixo da cintura por qualquer jogadora é ilegal, exceto contra uma corredora.

e. Clipping. Nenhuma jogadora deve violar a Regra 9-1-5 (clipping).

Arbitragem Referência 9-1-6

- I. 1/10 @ A-40. Back A44 está alinhada bem atrás da RT e tem seu pé esquerdo dentro do pé de fora da RT. No snap, A44 cruza a formação e bloqueia B77 abaixo da cintura pela lateral. B77 está dentro da tackle box e 1 jarda dentro do backfield de ataque no momento do bloqueio. **ARBITRAGEM:** Bloqueio ilegal porque não é diretamente pela frente. Backs estacionárias alinhadas dentro da tackle box podem bloquear abaixo da cintura dentro da tackle box até que a bola deixe a tackle box mas somente se o bloqueio for diretamente pela frente. A penalidade é de 15 jardas e aplicada do ponto anterior. Time A terá 1/25 @ A-25.
- II. 1/10 @ A-40. Back A44 estacionária está alinhada 4 jardas atrás da RG. No snap, QB A12 recua bastante e permanece na tackle box procurando uma recebedora. Linebacker B55 faz blitz entre LG e LT e A44 cruza a formação pra bloquear B55 abaixo da cintura em A-36. O bloqueio é diretamente pela frente. Depois do bloqueio, A12 completa um passe pra A88 ganhando 15 jardas. **ARBITRAGEM:** Não há falta na jogada. O bloqueio de A44 é legal porque backs estacionárias alinhadas dentro da tackle box podem bloquear abaixo da cintura dentro da tackle box até que a bola deixe a tackle box mas somente se o bloqueio for diretamente pela frente. Time A terá 1/10 @ B-45.
- III. Back A41 está estacionária no snap diretamente atrás da tackle da direita em uma formação equilibrada. Quarterback entrega a bola para a back A22 que corre pra frente. A41 bloqueia B2, que está entrando no backfield do ataque para tentar alcançar A22 na linha de scrimmage. O bloqueio é abaixo da cintura e claramente de lado. **ARBITRAGEM:** Bloqueio ilegal. A41 só pode bloquear abaixo da cintura diretamente pela frente.
- IV. Defensive end B88 está alinhada no ombro de fora da tackle A45. No movimento inicial de bloqueio, B88 bloqueia A75 abaixo da cintura pela lateral, dentro da tackle box. **ARBITRAGEM:** Sem falta por bloqueio ilegal abaixo da cintura.
- V. Back A22 está estacionária dentro da tackle box no snap. Depois do snap ela avança entre tackle e guard e bloqueia B55 abaixo da cintura pela frente. O contato inicial é três jardas além da zona neutra. **ARBITRAGEM:** Falta por bloqueio ilegal abaixo da cintura. O bloqueio é diretamente pela frente, mas é além da zona neutra, logo, fora da tackle box.
- VI. Terceira para sete em A-30. A bola está na hash mark da esquerda. Back A22 está aberta completamente fora da moldura da tackle da esquerda e B40 abre para cobri-la. O handoff vai para a back A44 que faz um sweep pelo lado direito. Enquanto a jogada se desenvolve, B40 segue a jogada e A22 a segue. Em [A-34](#), além da hash mark da direita, A22 ultrapassa B40 e a bloqueia abaixo da cintura claramente pela frente (10-2). A44 é derrubada em B-45. **ARBITRAGEM:** Bloqueio ilegal abaixo da cintura. A posição inicial de A22 é fora da tackle box, logo, ela não pode bloquear abaixo da cintura.

REGRA 9 / CONDUTA DE JOGADORAS E OUTRAS SUJEITAS ÀS REGRAS

- VII. Primeira pra 10 em A-40. A12 recebe o snap e inicia um sweep para sua direita. Guard A66 faz um pull e lidera a jogada. Enquanto a jogada se desenvolve, linebacker B55 bloqueia A66 pela frente em sua coxa na jarda A-39. A12 é forçada pra fora de campo na jarda A-48. **ARBITRAGEM:** Bloqueio ilegal abaixo da cintura. B55 não estava estacionária a menos de 1 jarda da linha de scrimmage e, por isso, não pode bloquear abaixo da cintura.
- VIII. No snap, tigh end A85 está alinhada a seis jardas da jogadora central da linha. Antes da bola deixar a tackle box, A85 bloqueia B77 abaixo da cintura e de lado. **ARBITRAGEM:** Bloqueio ilegal abaixo da cintura. A posição inicial de A85 é fora da tackle box no snap, logo, ela não pode bloquear abaixo da cintura. Penalidade de 15 jardas.
- IX. Primeira pra 10 em A-45. Guard A66 está perto da jogadora central da linha. Imediatamente após o snap, A66 bloqueia (a) nose guard B55 em A-46; ou (b) linebacker B33 em A-48. Em ambos os casos, o bloqueio é abaixo da cintura de lado. **ARBITRAGEM:** (a) Bloqueio legal. A66 saiu da tackle box mas o bloqueio é iniciado uma jarda além da zona neutra e é considerado como sendo na tackle box. (b) Falta, bloqueio ilegal abaixo da cintura. Nesse caso, A66 saiu da tackle box indo para o segundo nível para fazer o bloqueio baixo. Pra ser legal, esse bloqueio não pode ser abaixo da cintura.
- X. 3/10 em A-25. Back A21 está estacionária e alinhada na tackle box. Logo depois do snap, A21 vai pra fora da tackle box. QB A12 está no pocket para passar e A21 vê uma linebacker entrando em blitz. A21 retorna pra tackle box e antes do passe de A12, bloqueia B54 abaixo da cintura dentro da tackle box e o bloqueio é pela frente. **ARBITRAGEM:** Falta de A21 por bloqueio ilegal abaixo da cintura. Uma vez que uma jogadora deixe a tackle box durante uma jogada, ela passa a ser considerada como fora da tackle box até o fim da descida. [Citado por 9-1-6-a-2]
- XI. 3/10 em A-25. Tackle da esquerda A77 está alinhada dentro da tackle box e a defensora B55 é uma edge rusher e está alinhada perto da scrimmage logo pra fora de A77. No snap, A77 recua pra proteção de passe e B55 avança pra pressionar a passadora. Durante o avanço inicial de B55, A77 bloqueia B55 abaixo da cintura pela lateral atrás da zona neutra. A77 tem um pé dentro da tackle box quando o bloqueio é iniciado. **ARBITRAGEM:** Bloqueio legal de A77. Essa ação é considerada parte do início da pressão e A77 pode bloquear abaixo da cintura e não é restrita a bloquear apenas pela frente. Depois do início da pressão, e se for claramente uma segunda ação, então A77 está restrita e só pode bloquear abaixo da cintura na tackle box e o bloqueio deve ser pela frente. [Citado por 9-1-6-a-1]
- XII. 3/10 em A-25. Tackle da esquerda A77 está alinhada dentro da tackle box e B60 está alinhada perto da scrimmage pra dentro de A77, na frente da guard. A jogada é um toss sweep pra direita e enquanto B60 (em sua pressão inicial) inicia a perseguição, A77 vai pra direita e bloqueia A60 abaixo da cintura pela lateral. **ARBITRAGEM:** Bloqueio legal de A77. Essa ação é considerada parte do início da pressão e A77 pode bloquear abaixo da cintura e não é restrita a bloquear apenas pela frente. Não há uma contagem de passo pra pressão inicial, apenas um julgamento de se a ação se tornou um segundo ato. Depois do início da pressão, e se for claramente uma segunda ação, então o bloqueio abaixo da cintura de A77 dentro da tackle box deve ser pela frente. [Citado por 9-1-6-a-1]
- XIII. 3/10 em A-25. Back A21 está estacionária dentro da tackle box. Logo depois do snap, A21 imediatamente avança pra bloquear uma linebacker 1 jarda além da zona neutra. O bloqueio é abaixo da cintura e pela frente. **ARBITRAGEM:** Bloqueio legal de A21. Um bloqueio iniciado até 1 jarda além da zona neutra é considerado como dentro da tackle box para jogadoras de linha e backs, contanto que o bloqueio esteja de acordo com todas as outras exigências para um bloqueio legal abaixo da cintura. [Citado por 9-1-6-a-2]

Late Hit, Ações Fora de Campo

ARTIGO 7.

- a. É proibido empilhamento, cair sobre ou jogar o corpo sobre uma adversária após a bola se tornar morta (AR 9-1-7-I).
- b. Nenhuma adversária deve dar tackle ou bloquear a corredora quando ela estiver claramente fora de campo ou jogá-la no chão após a bola se tornar morta.
- c. É ilegal qualquer jogadora que esteja claramente fora de campo iniciar um bloqueio contra uma adversária que esteja fora de campo. O ponto da falta é o ponto na lateral mais perto de onde contato acontecer. (AR 9-1-7-II)

Arbitragem Referência 9-1-7

- I. Após a bola morta, uma jogadora se joga sobre uma adversária no chão. **ARBITRAGEM:** Falta pessoal. Penalidade – 15 jardas do próximo ponto e primeira descida se a falta for de uma jogadora do Time B e não estiver em conflito com outras regras. “Empilhamento” aplica-se à carregadora da bola ou qualquer outra adversária que esteja prostrada quando a bola se torna morta. [Citado por 9-1-7-a]
- II. Em um sweep para a lateral, linebacker B55 sai de campo para evitar um bloqueio. Guard A66 está liderando a jogada e assim que pisa na lateral com seu pé da frente usa seu ombro pra fazer contato pela frente, na cintura de B55 que continua fora de campo. **ARBITRAGEM:** Bloqueio legal. A66 não tinha os dois pés fora de campo.

Faltas no Capacete e Facemask

ARTIGO 8.

- a. Nenhuma jogadora deve fazer contato contínuo com o rosto, capacete (incluindo facemask) ou pescoço de uma adversária, usando mão(s) ou braço(s) (**Exceção:** Pelo ou contra a corredora). [S26: PF-HTF]
- b. Nenhuma jogadora deve agarrar e então torcer, virar ou puxar a facemask, presilha de queixo ou qualquer abertura do capacete de uma adversária. Não é falta se a facemask, presilha de queixo ou abertura do capacete não for agarrada e então torcida, virada ou puxada. Quando em dúvida, é falta.

Violência à Passadora

ARTIGO 9.

- a. Nenhuma jogadora de defesa deve usar violência desnecessária contra uma passadora (pra frente) quando é óbvio que a bola foi lançada. Ações ilegais incluem não não se restringem a:
 - 1. Faltas por mirar, conforme 9-1-3 e 9-1-4.
 - 2. Contato violento na área da cabeça ou pescoço que não cumpram as exigências da Regra 9-1-4 (também referenciadas na Regra 9-1-2).
 - 3. Contato violento que for evitável depois de ser óbvio que a bola deixou a mão da passadora pra frente (AR 9-1-9-I) (**Exceção:** Uma jogadora de defesa que é bloqueada por jogadora[s] do Time A com força tal que ela não consiga evitar contato com a passadora. Entretanto, isso não livra a defensora da responsabilidade por faltas pessoais conforme descritas em algum outro lugar nesta seção).
 - 4. Jogar a passadora pra frente violentamente no chão e cair em cima dela numa ação de punição à jogadora.
 - 5. Qualquer ação que seja falta pessoal descrita em algum outro lugar nesta seção.

NOTA: Para 1, 2 e 4 acima, isso inclui uma jogadora do ataque em postura de passadora.

- b. Quando uma jogadora do ataque estiver em postura de passadora com um ou dois pés no chão, nenhuma defensora, com velocidade máxima em sua direção, pode atingí-la violentamente na área do joelho ou abaixo dela. A defensora também não pode rolar ou se jogar na área dos joelhos ou abaixo dela, atingindo tal adversária violentamente. (AR 9-1-9-II, III)

Exceções:

1. Não é falta se a jogadora do ataque for uma corredora que não esteja em postura de passadora, seja dentro ou fora da tackle box.

2. Não é falta se a defensora segurar ou agarrar a adversária, numa tentativa de realizar um tackle convencional sem fazer contato violento usando a cabeça ou ombro.
3. Não é falta se a defensora tiver sido desacelerada no caminho à adversária, ou seja bloqueada ou sofra falta de uma adversária.

PENALIDADE – A penalidade de 15 jardas é aplicada do fim da última corrida quando ela terminar além da zona neutra e não houver troca de posse de time durante a descida. (A.R.9-1-9-II-III)

Arbitragem Referência 9-1-9

- I. Depois da passadora pra frente A17 soltar a bola, B68 dá dois passos e atinge A17, sem mostrar intenção alguma de evitar contato. **ARBITRAGEM:** Violência à passadora. A passadora é uma jogadora indefesa que está vulnerável à lesão e deve ser totalmente protegida. Após dar dois passos, B68 deve estar ciente de que A17 tinha soltado a bola e estar apta a evitar contato com ela.
- II. Quarterback A11 recua dentro do pocket e se posiciona para passar. Assim que ela lança a bola, é atingida pela end B88 que entra com seu ombro no joelho de A11. O passe é (a) incompleto; (b) recebido por A44 que é derrubada para um ganho de 12 jardas, em B-40. **ARBITRAGEM:** Falta de B88 por atingir violentamente os joelhos da passadora, em violação à Regra 9-1-9-b. Primeira descida automática e penalidade de 15 jardas aplicada (a) do ponto anterior; (b) de B-40, o fim da corrida de A44. [Citado por 9-1-9-Penalidade]
- III. Quarterback A11 recua dentro do pocket e se posiciona para passar. Ela corre pra direita, se posiciona novamente pra passar, quando é atingida por B88 que entra com seu ombro no joelho de A11. A11 então recolhe a bola e cai no chão sendo derrubada por B88. **ARBITRAGEM:** Falta de B88, violação da Regra 9-1-9-b. Apesar de A11 não ser tecnicamente uma passadora porque não lançou a bola, a ação de B88 é uma falta sob 9-1-9-b por causa da vulnerabilidade de A11 como potencial passadora em postura de passe. [Citado por 9-1-9-Penalidade]

Chop Block

ARTIGO 10. Não deve haver chop block (Regra 2-3-3) (AR 9-1-10-I-V).

Arbitragem Referência 9-1-10

- I. Em uma jogada de passe para frente, A75 está bloqueando B66 na cintura atrás da zona neutra. Enquanto A75 mantém contato, A47 subsequentemente bloqueia B66 em sua coxa. **ARBITRAGEM:** Chop block, 15 jardas do ponto anterior. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- II. Com o fluxo da jogada indo para a esquerda, o tackle da direita A77 está desengatando de seu bloqueio acima da coxa em B50 quando A27 bloqueia B50 em seu joelho. **ARBITRAGEM:** Chop block, 15 jardas. Aplicação no ponto anterior se a falta ocorrer atrás da zona neutra. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- III. Imediatamente após o snap, guard da esquerda A65 e tackle da esquerda A79 simultaneamente bloqueiam B66, que está na zona neutra. (a) Ambos os bloqueios são na coxa. (b) Um contato é na cintura e outro no joelho. **ARBITRAGEM:** (a) Bloqueios legais por uma combinação baixo-baixo. (b) Falta, chop block. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- IV. Tight end A87 e wingback A43 estão liderando a jogada quando ambas simultaneamente bloqueiam linebacker B17, que está três jardas além da zona neutra. (a) Ambos os bloqueios são acima da cintura. (b) Um bloqueio é acima da cintura e outro no joelho. **ARBITRAGEM:** (a) Bloqueios legais. (b) Falta, chop block. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]
- V. Depois de fazer o snap, snapper A54 passa pela nose guard B62 encostando nela, em seu caminho para bloquear um linebacker. A54 faz breve contato com B62, ou B62 estende a mão e usa o braço para iniciar o contato com A54. Enquanto B62 e A54 estão em contato, guard direito A68 bloqueia B62 no joelho pela frente. **ARBITRAGEM:** Legal. A54 não está bloqueando B62. O contato acidental ou contado iniciado por B62 não constitui parte de uma combinação de bloqueio e, portanto, não há chop block. [Citado por 2-3-3, 9-1-10]

Alavancagem e Salto

ARTIGO 11.

- a. Nenhuma jogadora de defesa, em tentativa de ganhar vantagem, pode pisar, pular sobre ou subir em uma adversária.
- b. É falta se uma jogadora da defesa se movimentar pra frente e tentar bloquear um chute ou aparente chute em um field goal ou try tirando seus pés do chão e saltando em um plano diretamente acima da moldura do corpo de uma adversária. Não é falta se a jogadora estiver alinhada e estacionária numa posição até uma jarda atrás da linha de scrimmage quando ocorrer o snap.
- c. É falta se uma jogadora da defesa que esteja dentro da tackle box, tenta bloquear um punt ou aparente punt tirando os pés do chão saltando em um plano diretamente acima da moldura do corpo de uma adversária.
 - 1. Não é falta se a jogadora tenta bloquear o punt pulando reto para cima sem tentar pular sobre a adversária.
 - 2. Não é falta se a jogadora saltar por ou acima de um gap entre jogadoras.
- d. Nenhuma jogadora de defesa, em uma tentativa de bloquear, bater ou receber um chute ou aparente chute, pode:
 - 1. Pisar, pular ou ficar sobre uma companheira de time.
 - 2. Colocar as mãos em uma companheira de time para se alavancar e conseguir maior altura.
 - 3. Ser levantada por uma companheira de time, jogada ou empurrada pra cima.

PENALIDADE – 15 jardas do ponto anterior e primeira descida automática. [S38: PF-LEA]

- e. Nenhuma jogadora pode se posicionar com seus pés nas costas ou ombros de uma companheira de time antes do snap. Isso é conduta antidesportiva.

PENALIDADE – Falta em bola morta. 15 jardas do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas do Time B se não estiver em conflito com outras regras [S27: UNS].

Contato Com uma Adversária Fora da Jogada

ARTIGO 12.

- a. Nenhuma jogadora deve dar tackle em ou investir contra uma recebedora quando um passe para frente para essa recebedora é obviamente não alcançável. Isso é falta pessoal e não interferência de passe.
- b. Nenhuma jogadora deve investir contra ou se jogar em uma adversária obviamente fora da jogada tanto quanto antes quanto após a bola estar morta.

Hurdling (Salto Sobre Jogadoras)

ARTIGO 13. Não deve haver saltos, do tipo *hurdling*, sobre outros jogadoras (*Exceção:* A carregadora da bola pode saltar, fazendo *hurdling*, sobre uma adversária).

Contato Com a Snapper

ARTIGO 14. Quando um time está em formação de chute de scrimmage e a snapper não está na ponta da linha, uma jogadora de defesa não pode iniciar contato com a snapper até ter se passado um segundo após o snap (AR 9-1-14-I-III).

Arbitragem Referência 9-1-14

- I. A10 está em formação shotgun 5-1/2 jardas atrás da snapper, que tem sua cabeça abaixada e está olhando para trás através das suas pernas. Imediatamente após o snap, nose guard B55 investe diretamente contra a snapper e a empurra para trás. **ARBITRAGEM:** Legal. Não é garantida nenhuma proteção especial à snapper porque o Time A não está em formação de chute de scrimmage, pois A10 não está a pelo menos 7 jardas da snapper (Regra 2-16-10). A snapper tem a proteção normal contra qualquer falta pessoal por violência desnecessária. [Citado por 2-16-10-a, 9-1-14]
- II. Time A está numa formação óbvia de chute de scrimmage com punter a 15 jardas atrás da linha de scrimmage. Imediatamente após o snap, nose guard B55 investe diretamente contra a snapper e a empurra para trás. O snap da bola vai para uma upback três jardas atrás da linha de scrimmage ou para a potencial chutadora que em invés de chutar, corre ou passa a bola. **ARBITRAGEM:** Falta. Penalidade – 15 jardas primeira descida automática. Só pode haver contato com a snapper um segundo após o snap quando o Time A está numa formação de chute de scrimmage. [Citado por 2-16-10-a, 9-1-14]
- III. Imediatamente após o snap, com o Time A em formação de chute de scrimmage, B71 está alinhada a menos de uma jarda da scrimmage e fora da moldura da snapper. B71 tenta entrar no gap entre snapper e a jogadora de linha adjacente. O contato inicial legal de B71 é com a jogadora de linha ao lado da snapper. **ARBITRAGEM:** Legal. Contato incidental com a snapper após esse contato inicial legal não é falta (Regra 2-16-10). [Citado por 2-16-10-a, 9-1-14]

Horse Collar Tackle

ARTIGO 15. Todas as jogadoras são proibidas de agarrar a parte de trás ou do lado da porção superior do protetor de ombros ou camis, a área do nome da camisa ou acima^X, e puxar bruscamente a carregadora da bola ou corredora pra baixo, em direção ao chão. Essa regra se aplica a qualquer carregadora da bola ou corredora, incluindo potencial passadora, estando ou não dentro da tackle box (Regra 2-34) (AR 9-1-15-I)

Nota: Não é necessário que a jogadora puxe a adversária completamente para o chão para que o ato seja ilegal. Se os joelhos da jogadora dobrarem por causa da ação da defensora, é falta mesmo que ela não seja puxada completamente pro chão.

Arbitragem Referência 9-1-15

- I. Enquanto a carregadora de bola A20 corre além da zona neutra próxima à lateral, defensor B56 a agarra por trás nas costas da camisa na gola, ou pela parte interna da sua proteção de ombros. B56 continua com esse contato por várias jardas, mas A20 só vai ao chão após receber tackle de outra defensora. **ARBITRAGEM:** Jogada legal. B56 não cometeu falta porque não puxou bruscamente A20 para baixo.
- II. Carregadora da bola A20 está correndo no campo. Defensora B56 se aproxima pelo lado dela, segura A20 pela parte de trás da camisa na altura da gola ou pela gola do protetor de ombros. B56 puxa abruptamente A20 para o chão e pro lado, ou na direção que A20 estava indo. Os joelhos de A20 dobram para o lado pela ação da puxada. **ARBITRAGEM:** Sem falta. Somente é falta se o puxão for pra baixo e contra a direção pra onde a corredora estava indo. Puxar para o lado ou pra frente não é falta. [Citado por RA 3]

Violência ou Investida Contra a Chutadora ou Holder

ARTIGO 16.

- a. Quando for óbvio que um chute de scrimmage será realizado, nenhuma adversária deve investir ou fazer violência contra a chutadora ou holder de um place kick (AR 9-1-16-I, III, VI).

1. Violência é uma falta pessoal em bola viva que põe em risco a chutadora ou holder.
2. Investida contra a chutador ou holder é uma falta em bola viva que ocorre quando a chutador ou holder é deslocada de sua posição de chute ou holder, mas não sofre violência (AR 9-1-16-II).
3. Contato accidental com a chutadora ou holder não é falta.
4. A proteção da chutador sob esta regra termina:
 - (a) Quando ela tiver tido tempo razoável para restabelecer seu equilíbrio (AR 9-1-16-IV); ou
 - (b) Quando ela carrega ou tem posse da bola fora da tackle box (Regra 2-34) antes de chutar.
 - (c) Quando a chutadora carregar ou tiver a bola mais de cinco jardas atrás de sua posição inicial no momento do snap em uma formação de chute de scrimmage.
5. Quando o contato de uma defensora contra chutadora ou holder for causado por um bloqueio de uma adversária (legal ou ilegal), não há falta por violência ou investida contra a chutadora.
6. Uma jogadora que faz contato com a chutadora ou holder após tocar o chute não comete falta de violência ou investida contra a chutadora.
7. Quando uma jogadora que não seja aquela que bloqueia um chute de scrimmage comete investida ou violência contra a chutador ou holder, é uma falta.
8. Quando em dúvida se a falta foi *investida ou violência*, a falta é *violência*.

PENALIDADE – Violência ou qualquer outra falta pessoal contra a chutadora no ato de ou logo depois chutar a bola; ou violência à holder: 15 jardas do ponto anterior e primeira descida automática se não estiver em conflito com outras regras [S38 3 S30: PF-RTK/PF-RTH]. Investida contra a chutadora ou holder: 5 jardas do ponto anterior [S30: RNK/RNH]

- b. Uma chutadora ou holder simulando sofrer violência ou investida por uma jogadora de defesa comete conduta antidesportiva (AR 9-1-16-V).

PENALIDADE – 15 jardas do ponto anterior ou, se o chute de scrimmage cruzar a zona neutra, pode ser aplicado do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B [S27: UNS-SBR]

- c. A chutadora de um free kick não pode ser bloqueada até que tenha avançado cinco jardas além de sua linha restritiva ou o chute tenha tocado uma jogadora, uma árbitra ou o chão.

PENALIDADE – 15 jardas do ponto anterior [S40: PF-RFK].

Arbitragem Referência 9-1-16

- I. A1 recebe um snap longo e vai chutar um punt de trás da sua linha de scrimmage mas erra a bola, que cai no chão. A1 então recebe contato de B1. **ARBITRAGEM:** Fumble do Time A. Não há chutadora até que a bola tenha sido chutada. [Citado por 9-1-16-a]
- II. A1 chuta a bola, depois disso B1, incapaz de parar sua tentativa de bloquear o chute, faz contato com a chutador ou holder. **ARBITRAGEM:** Essa ação pode ser “Violência” ou “Investida contra” a chutadora ou holder. Quando em dúvida, a marcação deve ser “Violência”, que carrega uma penalidade de 15 jardas e primeira descida automática. [Citado por 9-1-16-a-2]
- III. A1, de uma formação que não é de chute de scrimmage, dá um chute rápido e tão inesperado que B1 não consegue evitar contato. **ARBITRAGEM:** Isso não é violência ou investida contra a chutadora já

REGRA 9 / CONDUTA DE JOGADORAS E OUTRAS SUJEITAS ÀS REGRAS

- que a regra aplica-se somente quando é razoavelmente óbvio que um chute será feito. [Citado por 9-1-16-a]
- IV. B1 investe contra a jogadora A1, que tinha chutado a bola e tinha tido um tempo razoável de retomar seu equilíbrio. **ARBITRAGEM:** Não é falta de B1 a menos que julgado como investida ou arremessar-se contra uma adversária obviamente fora da jogada (Regra 9-1-12). [Citado por 9-1-16-a-4]
- V. Após B1 investir contra ela, a chutadora A25 simula ter sofrido violência. **ARBITRAGEM:** Faltas que se anulam mas a falta de A25 conta como uma das duas antidesportivas que A25 pode cometer na partida. [Citado por 9-1-16-b]
- VI. Time A está em formação de chute de scrimmage. Punter A1 move-se lateralmente dois ou três passos para recuperar um snap mal feito, ou recupera um snap que foi sobre a sua cabeça e então chuta a bola. Ela recebe contato de B2 numa tentativa mal sucedida de bloquear o chute. **ARBITRAGEM:** A1 não perde automaticamente sua proteção em qualquer um dos casos a menos que carregue ou tenha posse da bola pra fora da tackle box, ou tenha recuado mais de 5 jardas pra trás de sua posição inicial para recuperar a bola. Enquanto na tackle box A1 tem direito à proteção, assim como em qualquer outra situação de chute. Quando se torna óbvio que A1 tem intenção de chutar numa posição normal de punt, jogadoras de defesa devem evitá-la. [Citado por 9-1-16-a]
- VII. Punter A22 está 15 jardas atrás da zona neutra quando recebe o snap, corre para a sua direita num ângulo em direção à linha de scrimmage, e sai da tackle box. Ela então para, chuta um punt, e (a) é imediatamente atingida por B89 que está mergulhando; ou (b) é imediatamente atingida por B89, que comete uma falta por mirar. **ARBITRAGEM:** (a) Jogada legal, sem falta de B89. A22 perde sua proteção contra violência ou investida ao levar a bola para fora da tackle box. (b) Mesmo que a chutadora esteja fora da tackle box, mirar é falta pessoal e a penalidade será aplicada do ponto anterior.

Participação Contínua Sem Capacete

ARTIGO 17. Uma jogadora cujo capacete sair completamente durante uma descida, não pode continuar participando da jogada, partindo para outra ação que não a inicial na qual já estava envolvida, tenha ela colocado o capacete de volta ou não durante a descida. (AR 9-1-7-I)

Arbitragem Referência 9-1-17

- I. Durante uma descida, o capacete de B55 sai sem ser por falta do Time A no capacete. B55 imediatamente pega seu capacete, recoloca e continua a perseguir a carregadora da bola. **ARBITRAGEM:** Falta pessoal de B55 por participação contínua após perder seu capacete. O relógio para no fim da descida e B55 deve deixar o jogo pela descida seguinte (Regra 3-3-9). [Citado por 9-1-17]

Bloqueio Cego (Blind-side Block)

ARTIGO 18. Nenhuma jogadora pode fazer um bloqueio cego atacando uma adversária com contato violento.

Exceções:

1. **contra** uma corredora;
2. **contra** uma recebedora no ato de tentar uma recepção

NOTA: Se além disso a ação preencher os elementos de mirar, é um bloqueio cego com mirar (Regras 9-1-3 e 9-1-4). (AR 9-1-18-I)

Arbitragem Referência 9-1-18

- I. B44 intercepta o passe de A12 em B-20, e vira pra frente no campo para retornar. Durante o retorno, B21 se aproxima de A88 no meio do campo pelo ponto cego e bloqueia A88 (a) com as mãos esticadas; (b) com um bloqueio do tipo screen (parando no caminho da adversária); (c) atacando com contato violento seu ombro no peito de A88; (d) atacando com contato violento seu ombro na cabeça de A88. B44 retorna a interceptação até A-20. **ARBITRAGEM:** (a) Sem falta. (b) Sem falta. (c) Falta pessoal, bloqueio cego ilegal, penalidade de 15 jardas do ponto da falta. (d) Falta pessoal, bloqueio cego com mirar, penalidade de 15 jardas do ponto da falta e B21 está desclassificada.

SEÇÃO 2. Faltas por Conduta Antidesportiva

Atos Antidesportivos

ARTIGO 1. Não deve haver conduta antidesportiva ou qualquer ato que interfira com a administração ordenada da partida da parte de jogadoras, substitutas, técnicas, assistentes autorizadas ou qualquer outra pessoa sujeita às regras, antes do jogo, durante o jogo ou entre períodos. Infrações destes atos por jogadoras são administrados como faltas em bola viva ou bola morta, dependendo de quando ocorrerem (AR 9-2-1-I-X).

a. Atos e condutas especificamente proibidos incluem:

1. Nenhuma jogadora, substituta, técnica ou outra pessoa sujeita às regras pode usar linguagem ou gestos abusivos, ameaçadores ou obscenos, ou fazer uso de atos que provoquem má vontade ou que sejam degradantes para uma adversária, para árbitras ou para a imagem do jogo, incluindo, mas não se limitando a:
 - (a) Apontar dedo(s), mão(s), braço(s) ou bola na direção de adversárias ou imitar o gesto de cortar a garganta.
 - (b) Provocar, insultar ou ridicularizar uma adversária verbalmente.
 - (c) Provocar uma adversária ou torcedoras de qualquer forma, tal como **simular ter ou disparar uma arma** ou colocar a mão na orelha como pedindo por reconhecimento.
 - (d) Qualquer ato atrasado, excessivo, prolongado ou coreografado de uma jogadora (ou jogadoras) em tentativa de chamar a atenção para si.
 - (e) Uma carregadora da bola não ameaçado alterar obviamente as passadas quando se aproxima da end zone adversária ou mergulhar na end zone.
 - (f) Uma jogadora retirar o capacete depois da bola se tornar morta e antes de estar na área de time (**Exceções:** Timeout de time, imprensa ou lesão; ajuste de equipamento; por causa de ações ocorridas durante uma jogada; entre períodos; e durante uma medição para primeira descida).
 - (g) Bater em seu próprio peito ou cruzar os braços na frente do peito enquanto parada sobre uma jogadora caída.
 - (h) Ir para a arquibancada para interagir com espectadoras, ou se curvar após uma boa jogada, como em sinal agradecimento após uma apresentação. (AR 9-2-1-IX)
 - (i) Remover o capacete intencionalmente enquanto a bola estiver viva.
 - (j) Falta em bola morta com contato tal como empurrar, bater etc, que ocorra claramente depois da bola morta e não seja parte da ação do jogo (AR 9-2-1-X).
 - (k) Depois da bola morta, usar contato violento para empurrar ou puxar uma adversária em um empilhamento (AR 9-2-1-XI).
 - (l) Fingir uma lesão.
 - (m) Pedir o uso da revisão de vídeo quando não for permitido pela regra (Regra 12-2-1-b).

PENALIDADE – Conduta antidesportiva. Faltas em bola viva cometidas por jogadoras: 15 jardas [S27: UNS-*]. Faltas em bola viva cometidas por não-jogadoras e todas as faltas em bola morta: 15 jardas do próximo

ponto [S7 e S27: UNS-*]. Primeira descida automática para faltas do Time B se não estiver em conflito com outras regras. Ofensoras ostensivas devem ser desclassificadas [S47: DQ].

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

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

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

PENALIDADE – Conduta antidesportiva. Falta em bola morta. 15 jardas do próximo ponto [S7 e S27: UNS-*]. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo Time B se não estiver em conflito com outras regras. Ofensoras ostensivas devem ser desclassificadas [S47: DQ].

b. Outros atos proibidos incluem:

1. Durante o jogo, técnicas, pessoal de time e ajudantes autorizadas dentro da área de time não devem estar no campo de jogo ou além das linhas de 20-jardas para reclamar de uma decisão da arbitragem ou se comunicar com jogadoras ou árbitras sem permissão da referee, a menos que legalmente entrando ou saindo do campo (**Exceções:** Regra 1-2-4-f, 3-3-4-d, 3-3-8-c, 3-5-1). (AR 9-2-1-XII)
2. Nenhuma pessoa desclassificada deve estar visível do campo de jogo (Regra 9-2-6).
3. Nenhuma pessoa ou mascote sujeita às regras, exceto jogadoras, árbitras e substitutas elegíveis, devem estar no campo de jogo ou end zones durante qualquer período sem permissão da referee. Se uma jogadora estiver lesionada, assistentes podem entrar em campo para assisti-la, mas devem obter autorização da arbitragem.
4. Nenhuma substituta pode entrar no campo de jogo ou end zones para outro objetivo que não seja substituir uma jogadora ou preencher uma vaga de jogadora. Isso inclui comemorações após jogadas (AR 9-2-1-I).

5. Pessoas sujeitas às regras, incluindo bandas e operadoras de sistema de audio/vídeo/iluminação, não devem criar barulho ou distração que impeça um time de ouvir seus sinais ou que obstrua o jogo (Regra 1-1-6).

PENALIDADE – [1-4] Conduta antidesportiva. Falta em bola morta. 15 jardas do próximo ponto [S7 e S27: UNS-*]. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo Time B se não estiver em conflito com outras regras. Ofensoras ostensivas devem ser desclassificadas [S47: DQ].

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

Arbitragem Referência 9-2-1

- I. O Time B marca um touchdown num retorno de kickoff, e substitutas da área do Time B, sem intenção de entrar no jogo, correm para a end zone para parabenizar a corredora. **ARBITRAGEM:** Ato antidesportivo. Penalidade – 15 jardas, aplicadas no try, no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras. Arbitragem deve anotar os números das jogadoras faltosas, para uma possível desclassificação no decorrer do jogo devido a uma segunda falta por conduta antidesportiva (9-2-1-b Penalidade). [Citado por 9-2-1]
- II. Terceira para 15 em B-20. Elegível A88 recebe um passe em B-18 e vai em direção à linha de gol. Em B-10 ela entra em um "passo de ganso" e continua esta ação enquanto cruza a linha de gol. **ARBITRAGEM:** Falta em bola viva por conduta antidesportiva. Penalidade de quinze jardas aplicada no ponto da falta, que é a linha de jarda-10 do Time B, e repetir terceira descida. Terceira para 20 de B-25. [Citado por 9-2-1]
- III. Segunda para 5 em B-40. Back A22 pega um passe para trás da quarterback, circula pela ponta direita, e vai em direção à linha de gol. Guard A66, que fez pull para liderar a jogada, legalmente bloqueia B90 para o chão e depois fica em pé a seu lado na linha de jarda-30 do Time B insultando e gritando obscenidades. Isso estabelece uma flag do head line judge, quando A22 está em B-10 antes de continuar para a end zone. **ARBITRAGEM:** Falta em bola viva por conduta antidesportiva. Penalidade de quinze jardas aplicada no ponto da falta, que é B-30, e repetir segunda descida. Segunda para 10 de B-45. [Citado por 9-2-1]
- IV. Terceira para 15 em B-20. Elegível A88 recebe um passe em B-18 vai em direção à linha de gol. Muito próxima da linha do gol ela mergulha na end zone, sem nenhuma jogadora do Time B a menos de 10 jardas dela. Field judge não tem certeza do ponto exato onde A88 começou seu mergulho. **ARBITRAGEM:** Falta por conduta antidesportiva. Administrar como uma falta em bola morta. O touchdown conta e a penalidade é aplicada no try, no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras. [Citado por 9-2-1]
- V. Segunda para 7 em B-30. Nose guard B55 está alinhada na zona neutra no momento do snap. Back A22 pega a bola em uma jogada rápida pelo meio, explode em campo aberto, e em B-10 ela se vira para e trás e entra na end zone se exibindo. Head line e line judge lançam flags pela falta de offside, e back judge lança a sua flag pela ação de A22. **ARBITRAGEM:** Faltas que se anulam, repetir a descida. Segunda para 7 em B-30. [Citado por 9-2-1]
- VI. Primeira para 10 na jarda-50. Quarterback lança um pitch pra running back A44 que circula pela ponta direita e corre em direção à linha de gol. Line judge, seguindo a jogada, lança flag para a linebacker B57 por gritar obscenidades para ela, reclamando que sofreu holding da tight end. A44 marca um touchdown. **ARBITRAGEM:** Conduta antidesportiva em bola viva contra B57. A penalidade é aplicada no try ou no kickoff, a critério do Time A. [Citado por 9-2-1]
- VII. Terceira para 15 em A-45. A12 recua pra passar e sofre sack da tackle B77 para perda de 10 jardas. B77 levanta, bate no peito, fica sobre A12 provocando, e faz de tudo para atrair a atenção da torcida, causando flags da referee e line judge. **ARBITRAGEM:** Conduta antidesportiva em bola morta de B77. Penalidade de quinze jardas no ponto da bola morta mais primeira descida automática. Primeira para 10 para o Time A na linha de jarda-50. [Citado por 9-2-1]
- VIII. Safety B33 intercepta um passe em B-10 e retorna para touchdown. Enquanto está descendo a lateral cobrindo a jogada, line judge lança a sua flag depois de esbarrar na técnica principal do Time B, que está

REGRA 9 / CONDUTA DE JOGADORAS E OUTRAS SUJEITAS ÀS REGRAS

no campo de jogo perto da linha B-40. **ARBITRAGEM:** Embora esta seja uma falta que ocorre enquanto a bola está viva, ela é tratada como uma falta em bola morta porque é cometida por uma não-jogadora. O touchdown conta e a penalidade de 15 jardas é aplicada no try, no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras. [Citado por 9-2-1]

- IX. Segunda para 5 em A-45. Carregadora da bola A33 alcança o campo aberto e tem caminho livre para a linha de gol. Em B-2 ela de repente faz uma virada brusca e passa a trotar pela linha B-2 enquanto as jogadoras o Time B começam a alcançá-la. Ela então leva a bola pra dentro da end zone. A33 então corre pra arquibancada e começa a cumprimentar torcedoras. **ARBITRAGEM:** Touchdown. A33 pode gastar o tempo atrasando seu touchdown contanto que não esteja comemorando ou provocando. Mas A33 é punida pela conduta antidesportiva de correr para a torcida. Falta em bola morta. Time B pode escolher ter a penalidade aplicada no try ou no kickoff seguinte. [Citado por 9-2-1, 9-2-1-a-1-h]
- X. Depois da carregadora da bola ser derrubada, A55 e B73 iniciam um empurra empurra de tal forma que a arbitragem precisa intervir e jogar flags. Ambas A55 e B73 são penalizadas por antidesportivas em bola morta. **ARBITRAGEM:** Faltas em bola morta que se cancelam. A penalidade da falta por conduta antidesportiva vai contar para as duas condutas antidesportivas que desclassificam uma jogadora. Referee anuncia se essa falta é a primeira ou segunda por conduta antidesportiva de A55 e de B73. [Citado por 9-2-1]
- XI. Durante a jogada, a carregadora da bola perde um fumble e várias jogadoras mergulham para a bola. B55 segura A33 e a arranca do empilhamento. **ARBITRAGEM:** B55 punido com falta por conduta antidesportiva. 15 jardas e primeira descida automática. Referee anuncia se essa é a primeira ou segunda conduta antidesportiva contra B55. Se for a segunda, B55 está desclassificada do jogo. [Citado por 9-2-1-a-1-k]
- XII. Durante o tempo da bola morta, uma técnica ou assistente toma flag por entrar em campo até os números, gritando com a arbitragem de forma agressiva e abusiva. **ARBITRAGEM:** Arbitragem marca falta da técnica ou assistente por conduta antidesportiva. Referee anuncia se essa é a primeira ou segunda conduta antidesportiva da técnica em questão. Se for a segunda, a técnica em questão está desclassificada da partida.

Táticas Injustas

ARTIGO 2.

- a. Nenhuma jogadora deve ocultar a bola dentro ou por baixo de sua roupa ou equipamento ou substituir qualquer outro artigo pela bola.
- b. Simulações de substituições ou substitutas não podem ser usadas para confundir oponentes. Nenhuma tática associada a substitutas ou ao processo de substituição pode ser usada para confundir adversárias (Regra 3-5-2-e) (AR 3-5-2-IV, 9-2-2-I-VI). Isso inclui qualquer técnica de se esconder com ou sem uma substituição.
- c. Nenhum equipamento pode ser usado para confundir adversárias (Regra 1-4-2-d).
- d. Nenhuma ação ou verbalização incomum pode ser usada pelo Time A para confundir uma adversária a acreditar que o snap ou free kick não é iminente. Time A não pode avançar a bola nem gastar mais de 3 segundos tendo indicado ao adversário que não pretende avançar a bola (jogada de ajoelhada).
- e. Nenhuma ação que simule uma lesão pode ser usada para confundir uma adversária ou árbitra.

PENALIDADE – [a-e] Conduta antidesportiva do time. Falta em bola viva. 15 jardas do ponto anterior [S27: UFT]. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo Time B se não estiverem em conflito com outras regras. Ofensoras ostensivas devem ser desclassificadas [S47: DQ].

- f. Não pode haver mais de uma jogadora usando o mesmo número de camisa (Exceção: Jogos amistosos). (AR 9-2-2-VII)

PENALIDADE – Conduta antidesportiva contra a técnica principal, e as jogadoras devem corrigir imediatamente a numeração e reportar a mudança. Administrar como falta em bola morta. 15 jardas [S27: UC-2PN].

Arbitragem Referência 9-2-2

- I. Após a bola pronta para jogo, o Time A entra em formação com duas jogadoras abertas em ambos os lado da snapper e duas outras jogadoras de linha adjacentes à snapper. Não mais que quatro jogadoras estão legalmente no backfield. O Time A envia para dentro de campo duas substitutas, que tomam posições na linha de scrimmage adjacentes às duas jogadoras de linha alinhadas no lado oposto do banco do Time A. Isso deixa o Time A com nove jogadoras na linha de scrimmage e quatro jogadoras no backfield, todas legalmente em posição. Imediatamente, e antes do snap, as duas jogadoras de linha do Time A mais próximas ao banco do seu time deixam o campo de jogo e estão fora no momento do snap. Sete jogadoras estão na linha de scrimmage, cinco das quais são jogadoras de linha numeradas de 50 a 79. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas do ponto anterior. Isso é uma simulação de substituição de uma jogadora para confundir as adversárias. [Citado por 9-2-2-b]
- II. Em quarta descida de B-12, A1 entra no campo de jogo com um calçado de chute enquanto suas 11 companheiras de time estão no huddle. A1 ajoelha-se e mede a distância da zona neutra até o ponto do chute. Enquanto suas companheiras de time estão saindo do huddle, A1 deixa o campo de jogo com o calçado. O Time A rapidamente faz uma jogada da scrimmage. **ARBITRAGEM:** Falta do Time A por conduta antidesportiva. Penalidade – 15 jardas do ponto anterior. Não deverá haver simulação de substituição de uma jogadora para confundir as adversárias, e uma jogadora que se comunica deve permanecer no jogo por uma descida. [Citado por 9-2-2-b]
- III. A1 deixa o campo de jogo durante uma descida. O Time A faz o huddle com 10 jogadoras. Substituta A12 entra, e A2 simula deixar o campo, mas se posiciona próxima à linha lateral para um passe “escondido”. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas do ponto anterior. Isso é uma substituição simulada de uma jogadora para confundir adversárias. [Citado por 9-2-2-b]
- IV. Com o time legalmente alinhado para tentar um field goal, a possível holder vai na direção da sua área de time pedindo por um calçado. Um calçado é arremessado no campo e a jogadora, em movimento em direção à sua área de time, vira-se em direção à linha de gol. A bola é posta em jogo através de um snap para a jogadora em posição de chute, que lança um passe para a jogadora que tinha visto pedir um calçado. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas do ponto anterior. [Citado por 9-2-2-b]
- V. Time A está alinhado numa formação de chute de scrimmage e está parado por um segundo. Uma das backs grita para A40 sair de campo, e se movimenta em sua direção como bloqueadora no lado direito. No momento do snap, A40 está legalmente em movimento em direção à sua linha lateral. A40 vira-se para a zona neutra e torna-se uma recebedora de passe. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas do ponto anterior. Isso é uma tática associada com o processo de substituição para enganar adversárias. [Citado por 9-2-2-b]
- VI. Depois da descida terminada, Time A manda três substitutas, e três jogadoras começam a deixar o campo. A88, que participou da jogada anterior, acompanha as três jogadoras substituídas em direção à lateral. As três jogadoras substituídas deixam o campo e entram na área do time, mas A88 para e se alinha na linha de scrimmage, bem perto da lateral. Depois do snap, A88 corre sua rota e recebe um passe pra frente. **ARTBITRAGEM:** Time A, no snap, é culpado por conduta antidesportiva por táticas injustas: usar o processo de substituição pra enganar as adversárias. Falta em bola viva. Penalidade de 15 jardas do ponto anterior. [Citado por 9-2-2-b]
- VII. 4/10 em A-35. Enquanto o Time A substitui para um possível punt, descobre-se que o Time A tem três jogadoras usando o número 2. **ARBITRAGEM:** Conduta antidesportiva contra a técnica principal. Depois da aplicação, 4/25 em A-20. Essa falta conta contra as duas condutas antidesportivas que levam à desclassificação automática.
- VIII. 4/1 @ B-40. QB A12 vai de formação shotgun pra embaixo da center e grita sinais numa tentativa frustrada de forçar um offside do Time B. Com 10 segundos restando no relógio de jogada, A12 recua e vai em direção à lateral balançando seus braços pra área de time bem claramente. Enquanto A12 se aproxima da lateral, acontece o snap direto pra A44 logo antes do relógio de jogada zerar e ela corre até B-38. **ARBITRAGEM:** Time A, 4/16 @ A-45. Conduta antidesportiva de A12. Penalizar o Time A em 15 jardas do ponto anterior. A ação de A12 vai contra o espírito da Regra 9-2-2-b. Essa falta conta contra as duas condutas antidesportivas que levam à desclassificação automática.

Atos Injustos

ARTIGO 3. Os seguintes são atos injustos:

- a. Um time se recusar a jogar dentro de dois minutos após ordenado a fazê-lo pela referee.
- b. Um time repetidamente cometer faltas que podem ser penalizadas apenas com metade da distância para a linha de gol.
- c. Um ato obviamente injusto não especificamente coberto pelas regras ocorrer durante o jogo. Isso inclui substitutas, técnicas ou qualquer outra pessoa sujeita às regras, que não jogadoras ou árbitras, interferirem de qualquer jeito com a bola ou com uma jogadora enquanto a bola está em jogo (AR 4-2-II e 9-2-3-I-IV).

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

Arbitragem Referência 9-2-3

- I. Após a bola pronta pra jogo e a umpire (ou center judge) em sua posição normal, Time A rapidamente substitui algumas jogadoras, pausa por um segundo, e faz o snap. Umpire (ou center judge) está tentando chegar à bola para permitir que a defesa substitua de acordo, mas não consegue evitar o snap. **ARBITRAGEM:** A jogada é terminada, o relógio do jogo é parado e a defesa pode substituir em resposta às substituições tardias do Time A. **Time A será penalizado em 5 jardas por atraso de jogo.** O relógio de jogada é de 25 segundos e roda no sinal da bola pronta pra jogo. O relógio do jogo roda no sinal de bola pronta pra jogo ou no snap, dependendo da condição do relógio quando a jogada foi parada. [X](#) (ver também AR 3-5-2-V) [Citado por 9-2-3-c]
- II. Time A, perdendo por 9 pontos, tem 1ª pra 10 em B-22 com 35 segundos pro fim do jogo. No snap, B21, B40 e B44 cometem holding claro, abraçando as recebedoras adversárias e derrubando-as. Quarterback A12 não tem recebedoras em rota e corre pra se livrar da bola legalmente. Depois da jogada, o relógio marca 26 segundos pro fim. Back judge, field judge e side judge têm flags por holding na jogada. **ARBITRAGEM:** Esse é um óbvio ato injusto feito para gastar tempo. Referee vai converter as faltas de holding em condutas antidesportivas. Penalizar metade da distância pro gol. Time A terá 1ª pra 10 em B-11. O relógio do jogo é resetado pra 35 segundos e vai rodar no snap. B21, B40 e B44 agora têm uma UNS na conta de cada uma (e se for a segunda de qualquer delas, ela está desclassificada).
- III. Time A, ganhando por 4 pontos, tem 4ª pra 10 em A-30 com 14 segundos pro fim do jogo. De formação shotgun, A12 recebe o snap, recua até sua linha de gol e sai da tackle box. No snap, cada jogadora de linha do Time A obviamente segura uma adversária, evitando que as defensoras pressionem a quarterback. Quando a pressão se aproxima de A12, ela lança a bola tão alto que cai além da linha de scrimmage, fora de campo. Quando o passe bate no chão, o relógio está zerado. Umpire, center judge e referee cada um têm flags por holding do Time A. **ARBITRAGEM:** Esse é um óbvio ato injusto feito para gastar tempo. Referee vai converter as faltas de holding em condutas antidesportivas. Penalizar 15 jardas do ponto anterior. Time A vai ter 4ª pra 25 em A-15. O relógio do jogo é resetado para 14 segundos e roda no snap. Cada jogadora do Time A culpada de holding agora tem uma UNS na conta (e se for a segunda de qualquer delas, ela está desclassificada).
- IV. 1/10 em A-25 com 1 segundo pro fim do jogo e o Time A perdendo por 5 pontos. A12 lança um passe completo pra A88 no meio do campo. Depois da recepção de A88, uma série de passes pra trás acontece, mantendo a bola viva em posse do Time A. Eventualmente, A21 faz um passe pra trás pra A44 e a bola bate no chão sem recuperação. O banco do Time B, achando que a bola está morta, corre pra dentro de campo e vários membros do time estão em campo. A44 recupera a bola e começa a correr encontrando tráfego dos membros do Time B no campo, muda de direção e é finalmente derrubada por B50 em B-30. **ARBITRAGEM:** Nenhuma substituta, técnica ou qualquer pessoa sujeita às regras, que não uma jogadora ou árbitra, pode interferir de qualquer forma com a bola ou uma jogadora enquanto a bola está viva. Esse ato injusto será penalizado com 15 jardas em bola viva. Referee pode aplicar qualquer penalidade que considerar justa, incluindo conceder uma pontuação. [Citado por 9-2-3-c]

Contato com uma Árbitra

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

PENALIDADE – Conduta antidesportiva. Administrar como falta em bola morta. 15 jardas do próximo ponto e desclassificação automática. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo Time B se não estiver em conflito com outras regras [S7, S27 e S47: FCO/DQ].

Interferência Com a Administração do Jogo e de Lateral

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

- a. treinadoras, substitutas e assistentes autorizadas na área de time devem estar atrás da coaching line. (AR 9-2-5-III)

PENALIDADE – Administrar como uma falta em bola morta.

Primeira infração: Aviso por interferência da lateral. Sem penalidade de jardas. [S15: SLI]

Segunda e terceira infrações: Atraso de jogo por interferência da lateral; cinco jardas do próximo ponto. [S21 e S29: SLI]

Quarta e subsequentes infrações: Conduta antidesportiva do time por interferência da lateral; 15 jardas do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo Time B se não estiver em conflito com outras regras. [S27 e S29: SLI]

- b. Interferir fisicamente com uma árbitra é uma falta por **conduta antidesportiva contra o time, a menos que a pessoa responsável pela falta possa ser rapidamente identificada**. (AR 9-2-1-VIII e AR 9-2-5-I, II).

PENALIDADE – Conduta antidesportiva do time a menos que a pessoa responsável pela falta possa ser rapidamente identificada. Administrar como falta em bola morta. 15 jardas do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas cometidas pelo Time B se não estiver em conflito com outras regras. [S27: UNS]

Arbitragem Referência 9-2-5

- I. No kickoff de abertura, B22 recebe o chute em sua linha de gol e retorna a bola pela lateral no lado do campo de B. Enquanto avança pela lateral cobrindo a jogada, side judge atropela ou precisa desviar de uma técnica ou membro do Time B dentro da área restrita (borda branca). B22 é empurrada pra fora de campo em A-20. **ARBITRAGEM:** Qualquer das situações é interferência física com uma árbitra durante a jogada. Sem aviso. **Falta por conduta antidesportiva administrada como falta em bola morta. Se a pessoa do Time B for rapidamente identificada, a conduta antidesportiva é marcada contra ela.** Depois da penalidade de 15 jardas, Time B tem 1ª pra 10 em A-35. [Citado por 9-2-5-b]
- II. Durante um retorno longo de kickoff, o side judge precisa parar e correr em volta do head coach, que está fora da coaching box na área restrita, ou no campo de jogo perto da lateral. **ARBITRAGEM: Administrar como falta em bola morta. Penalizar 15 jardas do próximo ponto. Falta contra a técnica principal e essa conduta antidesportiva vai contar para uma possível segunda falta por conduta antidesportiva que resulte em desclassificação.** [Citado por 9-2-5-b]
- III. Durante um retorno longo de kickoff, a técnica principal e/ou outras técnicas estão fora da coaching box, na área restrita ou no campo de jogo perto da lateral. Não há interferência física com nenhuma árbitra durante a jogada. **ARBITRAGEM: Administrar como falta em bola morta.**

Primeira infração: Aviso de interferência da lateral. Sem penalidade de jardas.

Segunda e terceira infrações: Atraso de jogo por interferência da lateral, cinco jardas do próximo ponto.

Quarta e demais infrações: Conduta antidesportiva de time por interferência da lateral, [a menos que a pessoa responsável pela falta seja rapidamente identificada](#). Administrar como falta em bola morta. Penalizar 15 jardas do próximo ponto. Essa falta é do time, e não conta como conduta antidesportiva de qualquer técnica.

Jogadoras e Técnicas Desclassificadas

ARTIGO 6.

- a. Qualquer técnica, jogadora ou membro de time uniformizada que cometer duas faltas por conduta antidesportiva no mesmo jogo deve ser desclassificada. (AR 9-2-6-I, II)
- b. Uma jogadora desclassificada (2-27-12) deve deixar a área do jogo (2-31-5) escoltada por uma representante da organização do evento, num tempo razoavelmente curto após sua desclassificação. Ela deve permanecer fora da visão do campo de jogo sob supervisão do time durante o restante da partida.
- c. Uma técnica desclassificada da partida deve deixar a área do jogo num tempo razoavelmente curto depois da desclassificação, e deve permanecer fora da visão do campo de jogo pelo resto da partida.
- d. Uma técnica principal desclassificada da partida pode apontar uma nova técnica principal. (AR 9-2-6-I)

Arbitragem Referência 9-2-6

- I. Durante um retorno longo de kickoff, a técnica principal do time de chute entra em campo reclamando vigorosamente, protestando que deveria ter tido flag por holding do time de retorno. **ARBITRAGEM:** Conduta antidesportiva contra a técnica principal. Administrar como falta em bola morta. Penalizar 15 jardas do próximo ponto. Essa conta como uma falta por conduta antidesportiva da técnica principal no jogo. Se for sua segunda, ela deve ser desclassificada do jogo. Uma técnica principal desclassificada pode apontar uma nova técnica principal.
- II. Durante o primeiro tempo, jogadora A18 é penalizada por (a) marcar ilegalmente uma bola; (b) entrar o jogo sem reportar à referee sua mudança de número de camisa; ou (c) simular sofrer violência. No segundo tempo, A18 é penalizada novamente, dessa vez por provocar uma adversária. **ARBITRAGEM:** Em cada caso, A18 é desclassificada por cometer duas faltas de conduta antidesportiva na mesma partida. As faltas que contam para isso são todas penalidades de 15 jardas por conduta antidesportiva nas Regras 1-3-3, 1-4-2-d, 9-1-11-e, 9-1-16-b e 9-2. Isso não inclui faltas por conduta antidesportiva de time especificadas nas Regras 1-4-5-b-3, 1-4-5-c-2, 3-5-2-e e 9-2. Note que as Regras 1-4-10 e 1-4-13 desclassificam pela primeira ofensa. [Citado por 9-2-6-a]

Remoção de Pessoas da Área do Jogo

ARTIGO 7. Referee pode exigir que a organização da partida retire qualquer pessoa da área do jogo (Regra 2-31-5), se ela acreditar que essa pessoa ameaça a segurança das pessoas sujeitas às regras ou da arbitragem, ou cujo comportamento é prejudicial à conduta ordenada da partida. Referee pode suspender o jogo (Regra 3-3-3-a) enquanto a remoção acontece. (AR 9-2-7-I)

Arbitragem Referência 9-2-7

- I. Durante o jogo, (a) uma jogadora; (b) uma técnica; (c) membro do time na área de time é observada estando obviamente intoxicada (por drogas incluindo álcool). **ARBITRAGEM:** Em cada caso, referee pode exigir que o gerenciamento da partida remova a pessoa do ambiente do jogo. [Citado por 9-2-7]

SEÇÃO 3. Bloqueio, Uso das Mão ou Braços

Quem Pode Bloquear

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

Interferência Para ou Ajuda à Corredora ou Passadora

ARTIGO 2.

- a. A carregadora da bola ou passadora pode usar sua mão ou braço para evitar ou empurrar adversárias.
- b. A carregadora da bola não pode segurar uma companheira de time; e nenhuma outra jogadora de seu time pode segurar, puxar ou levantar a carregadora da bola para ajudá-la em seu avanço. (AR 9-3-2:I)
- c. Companheiras de time da carregadora da bola ou da passadora podem interferir com adversárias bloqueando, mas não podem usar interferência engrenada, que é segurar ou abraçar uma companheira de time enquanto fazem contato com uma adversária (wedge).

PENALIDADE – 5 jardas [S44: ATR].

Arbitragem Referência 9-3-2

- I. Tentando ganhar jardas, a carregadora da bola A44 é atrasada por uma defensora numa tentativa de dar o tackle. Back A22 (a) coloca suas mãos nas nádegas de A44 e a empurra pra frente; (b) empurra a pilha de companheiras que começa a cercar A44; (c) segura o braço de A44 e tenta puxa-la pra frente para mais jardas. **ARBITRAGEM:** (a) e (b) Jogada legal. Não é falta empurrar a carregadora da bola ou a pilha. (c) Falta por ajuda à corredora. Penalidade de 5 jardas com aplicação três-e-um. (Regra 9-3-2-b) [Citado por 9-3-2-b]

Holding e Uso das Mão ou Braços: Ataque

ARTIGO 3.

a. Uso das Mão

Uma companheira de time de uma carregadora da bola ou da passadora pode bloquear legalmente com seus ombros, suas mãos ou a superfície externa de seus braços ou qualquer outra parte de seu corpo sob as seguintes provisões:

1. As mãos devem estar:
 - (a) À frente dos cotovelos.
 - (b) Dentro da moldura da adversária (*Exceção:* Quando a adversária vira as costas pra bloqueadora) (AR 9-3-3-V, VII).
 - (c) No ou abaixo do ombros da bloqueadora e da adversária (*Exceção:* Quando a adversária agacha, abaixa ou mergulha).
 - (d) Separadas e nunca numa posição travada.
2. As mãos devem estar com as palmas abertas em direção à moldura da adversária ou fechadas ou em forma de concha, sem que as palmas estejam viradas pra adversária (AR 9-3-3-I-IV, VI-VIII).

b. Holding

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

PENALIDADE – 10 jardas. Penalidades para faltas do Time A atrás da zona neutra são aplicadas do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A [S42: IUH/OFH].

c. Time de Chute

Uma jogadora do time de chute pode:

1. Durante uma jogada de chute de scrimmage, usar suas mãos e/ou braços para evitar uma tentativa de bloqueio de uma adversária quando ela está além da zona neutra.
2. Durante uma jogada de free kick, usar suas mãos e/ou braços para evitar uma tentativa de bloqueio de uma adversária.
3. Durante uma jogada de chute de scrimmage ou de free kick, quando for elegível a tocar a bola, legalmente usar suas mãos e/ou braços para empurrar uma adversária numa tentativa de alcançar uma bola solta.

d. Time de Passe

Uma jogadora elegível do time de passe pode legalmente usar suas mãos e/ou braços para evitar ou empurrar uma adversária numa tentativa de alcançar uma bola solta depois de um passe pra frente legal ter sido tocado por qualquer jogadora ou árbitra (Regras 7-3-5, 7-3-8, 7-3-9, 7-3-11).

Arbitragem Referência 9-3-3

- I. A6 está avançando a bola. Durante a corrida, A12 bloqueia vigorosamente B2 com um empurrão forte, de braços esticados, nas costas acima da cintura. **ARBITRAGEM:** Bloqueio ilegal nas costas. Penalidades – 10 jardas. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2, 9-3-6]
- II. Uma companheira de time da passadora ou carregadora da bola, enquanto cruzando a zona neutra, entra em contato com uma adversária com suas mãos e braços não paralelos ao chão ou sua mãos em forma de concha ou fechadas, mas com as palmas não viradas pra adversária. **ARBITRAGEM:** Uso legal das mãos. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]
- III. Uma companheira de time da passadora ou carregadora da bola, atrás da zona neutra, tem seus braços paralelos ao chão e entra em contato com uma adversária acima dos ombros. **ARBITRAGEM:** Uso ilegal das mãos. Penalidade – 10 jardas ou 15 jardas por falta pessoal, aplicadas no ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]
- IV. Uma companheira de time da passadora ou carregadora da bola desfere uma pancada com a(s) mão(s) fechada(s) abaixo dos ombros de uma adversária. **ARBITRAGEM:** Falta pessoal. Penalidade – 15 jardas. Aplicar no ponto anterior se a falta ocorrer atrás da zona neutra. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-2]
- V. As mãos de A2 fazem contato com a defensora B2 num bloqueio legal. B2 gira para evitar a bloqueadora A2, cujas mãos então entram em contato com as costas de B2. **ARBITRAGEM:** Bloqueio legal. [Citado por 2-3-4-a]
- VI. As mãos de A2 fazem contato com as costas da defensora B2 quando B2 gira para evitar A2. A2 mantém sua mãos nas costas de B2 enquanto B2 avança em direção à passadora. **ARBITRAGEM:** Bloqueio legal. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-1-b, 9-3-3-a-2]
- VII. As mãos de A2 fazem contato com a defensora B2 quando B2 gira para evitar a bloqueadora A2, cujas mãos então entram em contato com as costas de B2. Após as mãos de A2 perderem contato com B2, A2 avança e empurra B2 nas costas. **ARBITRAGEM:** Bloqueio ilegal nas costas. Penalidade – 10 jardas. Aplicar no ponto anterior se a falta ocorrer atrás da zona neutra (Regra 2-3-4). Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-3-a-1-b, 9-3-3-a-2, 9-3-6]

- VIII. A1 na, além ou atrás da zona neutra entra em contato com uma adversária com uma mão aberta ou com as mãos fechadas ou em forma de concha e as palmas não viradas pra adversária. **ARBITRAGEM:** Bloqueio legal. [Citado por 9-3-3-a-2]
- IX. A12 recebe o snap e recua para passar. Defensive end B95 passa pela tackle A75 e está prestes a derrubar A12, que ainda está dentro da tackle box. A75 empurra B95 nas costas para evitar que ela dê o tackle. A12 completa seu passe para touchdown. **ARBITRAGEM:** Falta por bloqueio ilegal nas costas. Penalidade de 10 jardas. [Citado por 9-3-6]

Holding e Uso das Mão ou Braços: Defesa

ARTIGO 4.

- a. Jogadoras de defesa podem usar suas mãos e braços para empurrar, puxar, evitar ou levantar jogadoras de ataque:
 - 1. Quando tentando alcançar a corredora.
 - 2. Que estejam obviamente tentando bloqueá-las.
- b. Uma jogadora de defesa pode legalmente usar suas mãos ou braços para evitar ou bloquear uma adversária em uma tentativa de alcançar uma bola solta (Regra 9-1-5-Exceções 3, 4 e Regra 9-3-6-Exceções 3, 5):
 - 1. Durante um passe pra trás, fumble ou chute para a qual ela seja elegível a tocar.
 - 2. Durante qualquer passe pra frente que cruze a zona neutra e tenha sido tocado por qualquer jogadora ou árbitra.
- c. Quando não estiverem tentando alcançar a bola ou a corredora, as jogadoras de defesa devem cumprir com as Regras 9-3-3-a e 9-3-3-b acima.
- d. Jogadoras de defesa não podem usar mãos e braços para dar tackle, segurar ou de outra forma ilegalmente obstruir uma adversária que não é uma corredora. (AR 9-3-4-II-IV)
- e. Jogadoras de defesa podem evitar ou legalmente bloquear uma recebedora elegível de passe até que esta jogadora ocupe a mesma linha de jarda que a defensora, ou até que a adversária não possa mais bloqueá-la. Contato contínuo é ilegal (AR 9-3-4-I).

PENALIDADE – [c a e] 10 15 jardas e primeira descida automática se não estiver em conflito com outras regras [S42: IUH/DEH].

Arbitragem Referência 9-3-4

- I. Antes de um passe para frente legal que cruza a zona neutra ser lançado, o Time B comete holding na jogadora elegível A1, que está além da zona neutra. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B, holding. Penalidade – 10 jardas e primeira descida, aplicação no ponto anterior. [Citado por 9-3-4-e]
- II. 3/15 em B-45. QB A12 recua e procura por A88 que é a recebedora primária, mas B21 está segurando A88 na jarda B-35. A12 lança um passe pra frente pra sua checkdown A44 mas a bola cai incompleta em B-46. **ARBITRAGEM:** Time A, 1/10 em B-35, Snap. A penalidade pelo holding de B21 é de 10 jardas do ponto anterior e primeira descida automática. Holding de defesa carrega primeira descida automática.
- III. 4/12 em A-35. Time A alinha em formação de chute de scrimmage e pretende fazer um punt. Imediatamente depois do snap, B55 segura A77 e a puxa pro lado para B21 entrar no gap tentando bloquear o chute. A punter consegue chutar e a bola morre em B-35. **ARBITRAGEM:** Holding de B55. Essa falta ocorre antes do chute e a penalidade não é governada por PSK. A penalidade de 10 jardas é aplicada do ponto anterior e inclui primeira descida automática. Time A terá 1/10 em A-45. [Citado por 9-3-4-d]
- IV. 4/12 em A-35. Time A alinha em formação de chute de scrimmage com gunner A88 aberta do lado direito da formação. Depois do snap, B21 bloqueia A88 e a segura enquanto ela tenta se livrar do bloqueio para cobrir o chute. O punt morre em B-35. **ARBITRAGEM:** Holding de B21. A penalidade

por essa falta é governada por PSK e o ponto do fim do chute serve como ponto básico para aplicação. A penalidade de 10 jardas é aplicada do fim do chute. Time B terá 1/10 em B-25. [Citado por 9-3-4-d]

Bloqueio Nas Costas

ARTIGO 5. Um bloqueio nas costas (que não seja contra a carregadora da bola) é ilegal (AR 9-3-3-I, VII, IX; AR 10-2-2-XII).

Exceções:

1. Jogadoras do ataque que estejam na linha de scrimmage no momento do snap dentro da zona de bloqueio livre (Regra 2-3-6) podem bloquear legalmente nas costas, dentro da zona de bloqueio livre, sujeitas às seguintes restrições:
 - (a) Uma jogadora na linha de scrimmage dentro dessa zona de bloqueio livre não pode deixar a zona e retornar a ela e bloquear legalmente nas costas.
 - (b) A zona de bloqueio livre se desintegra quando a bola deixa essa zona (Regra 2-3-6).
2. Quando uma jogadora vira as costas para uma possível bloqueadora que esteja comprometida com intenção e direção do movimento.
3. Quando uma jogadora tenta alcançar uma corredora ou legalmente tenta recuperar ou receber ou fumble, muff, passe para trás, chute ou passe para frente tocado, ela pode empurrar uma adversária nas costas acima da cintura (Regra 9-1-5 Exceção 3).
4. Quando uma adversária vira as costas pra bloqueadora conforme a Regra 9-3-3-a-1-(b).
5. Quando uma jogadora elegível atrás da zona neutra empurra uma adversária nas costas acima da cintura para alcançar um passe para frente (Regra 9-1-5 Exceção 4).

PENALIDADE – 10 jardas. Penalidades para faltas do Time A atrás da zona neutra se aplicam do ponto anterior. Safety se a falta ocorrer atrás da linha de gol do Time A [S43: IBB].

SEÇÃO 4. Bater e Chutar

Bater uma Bola Solta

ARTIGO 1

- a. Enquanto um passe está em voo, apenas uma jogadora que seja elegível a tocar a bola pode batê-la em qualquer direção (**Exceção:** Regra 9-4-2).
- b. Qualquer jogadora pode bloquear um chute de scrimmage no campo de jogo ou na end zone.
- c. Nenhuma jogadora deve bater outras bolas soltas para frente no campo de jogo, ou em qualquer direção se a bola estiver na end zone (Regra 2-2-3-a) (**Exceção:** Regra 6-3-11) (AR 6-3-11-I, AR 9-4-1-I-X e AR 10-2-2-II).

PENALIDADE – 10 jardas e perda de descida para faltas do Time A, se ela não for contra outras regras [S31 e S9: BAT] [Exceção: Não há perda de descida se a falta ocorrer quando um chute de scrimmage legal tiver cruzado a zona neutra].

Arbitragem Referência 9-4-1

- I. Time A tenta um field goal de B-30. Uma jogadora do Time B na end zone pula, estica a mão sobre a trave horizontal do gol e bate a bola em voo. A bola vai para dentro da end zone e é recuperada pelo

REGRA 9 / CONDUTA DE JOGADORAS E OUTRAS SUJEITAS ÀS REGRAS

- Time A. **ARBITRAGEM:** Falta por bater a bola na end zone. O resultado da jogada é um touchdown. [Citado por 9-4-1-c]
- II. O Time A tenta um field goal de B-30. Uma jogadora do Time B na end zone pula, estica a mão sobre a trave horizontal do gol e bate a bola em voo. A bola vai para dentro da end zone e é recuperada pelo Time B. **ARBITRAGEM:** Falta por bater a bola na end zone. O resultado da jogada é um touchback. Safety se a penalidade for aceita. [Citado por 9-4-1-c]
- III. Time A tenta um field goal de B-30. Uma jogadora do Time B na end zone pula, estica a mão sobre a trave horizontal do gol e bate a bola em voo. A bola vai para dentro do campo de jogo. **ARBITRAGEM:** Falta por bater a bola na end zone. Durante o tempo regulamentar, aplicação no ponto de pós chute de scrimmage dá um safety por penalidade. A bola permanece viva, e as regras normais de chute de scrimmage se aplicam. Time A pode optar pelo resultado da jogada. Se o Time A recuperar a bola, não pontuar e aceitar a penalidade, ou se a jogada ocorrer num período extra, aplicação é do ponto anterior. [Citado por 9-4-1-c]
- IV. O Time A tenta um place kick no try. Uma jogadora do Time B na end zone pula, estica a mão sobre a trave horizontal do gol e bate a bola em voo. A bola sai de campo na end zone. **ARBITRAGEM:** Falta por bater a bola na end zone. Penalidade – Metade da distância do ponto anterior. Regras de pós chute de scrimmage não se aplicam no try (Regra 10-2-3). [Citado por 9-4-1-c]
- V. O Time A tenta um place kick no try. Uma jogadora do Time B na end zone pula, estica a mão sobre a trave horizontal do gol e bate a bola em voo. A bola vai para dentro da end zone e é recuperada pelo Time A. **ARBITRAGEM:** Falta por bater a bola na end zone. O Time A pode declinar a penalidade e marcar dois pontos. [Citado por 9-4-1-c]
- VI. O Time A tenta um field goal e B23, na end zone, pula, estica a mão acima da trave horizontal do gol e recebe a bola. **ARBITRAGEM:** Jogada legal. [Citado por 9-4-1-c]
- VII. O fumble do Time A em voo é batido para frente por B1, e a bola sai de campo atrás da linha de gol do Time A. **ARBITRAGEM:** Safety. Bater um fumble em voo não adiciona novo ímpeto (Regra 8-7-2-b). Falta do Time B. Penalidade – 10 jardas. [Citado por 9-4-1-c]
- VIII. O passe para trás do Time A em voo é batido por B1 e a bola sai de campo atrás da linha de gol do Time A. **ARBITRAGEM:** Safety. Um passe pode ser batido em qualquer direção e o ímpeto é considerado como do passe do Time A. (Regra 8-5-1-a). [Citado por 8-5-1-a, 9-4-1-c]
- IX. Uma jogadora do Time B comete muff de um free kick em voo na sua end zone. Enquanto a bola está solta na end zone, uma jogadora do Time B bate a bola para fora da end zone. **ARBITRAGEM:** O resultado da jogada é um touchback. Falta do Time B por batida ilegal numa bola na end zone. Penalidade – 10 jardas do ponto anterior. [Citado por 9-4-1-c]
- X. Após interceptar um passe para frente legal em B-20, B1 sofre um fumble em B-38 e B2 ilegalmente bate a bola solta em B-30. A bola vai para frente e para fora de campo. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B. Penalidade – 10 jardas do ponto da falta. Bola do Time B, primeira para 10 na linha de jarda-20. Não é incluída uma perda de descida na penalidade uma vez que é concedida uma nova série ao Time B após a aplicação da penalidade (Regra 5-1-1-e-1). [Citado por 9-4-1-c]
- XI. Time A está preparado pro kickoff. A bola está no tee e a referee sinalizou pronta pra jogo. Enquanto a chutadora começa seu movimento de chute, a bola começa a cair do tee. A chutadora continua e chuta a bola que está caindo do tee ou perto do tee. **ARBITRAGEM:** Sem falta. Essa não é uma violação de 9-4-4 ou 9-2-1-a-2-a. Arbitragem deve parar a jogada e alinhar os times para um novo kickoff. Se as condições meteorológicas exigirem, Time A deve ter uma jogadora segurando a bola no tee. [Citado por 9-4-4]

Bater um Passe para Trás em Vôo

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

PENALIDADE – 10 jardas [S31: BAT].

Bater Bola em Posse

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

PENALIDADE – 10 jardas [S31: BAT].

Chutar Ilegalmente a Bola

ARTIGO 4. Uma jogadora não pode chutar uma bola solta, um passe para frente ou uma bola sendo segurada para um place kick por uma adversária. Estes atos ilegais não mudam o status da bola solta ou passe para frente; mas se a jogadora segurando a bola para um place kick perder a posse durante uma descida de scrimmage, é um fumble e a bola está solta; se for durante um free kick, a bola permanece morta (AR 8-7-2-IV, 9-4-1-XI, 9-4-4-I).

PENALIDADE – 10 jardas, mais perda de descida para faltas do Time A, se ela não for contra outras regras [S31 e S9: IKB] (Exceção: Não há perda de descida se a falta ocorrer quando um chute de scrimmage legal está além da zona neutra).

Arbitragem Referência 9-4-4

- I. Quarta pra oito em A-48. De uma formação de chute de scrimmage, A32 faz punt até B-7, onde a bola toca a perna de B25. Enquanto ela rola pelo chão, B25 chuta a bola em B-4 pra evitar que o Time A a recupere. A bola bate na end zone do Time B e sai pela linha de fundo. **ARBITRAGEM:** O resultado da jogada é safety, porque o chute de B25 dá novo ímpeto à bola. Falta de B25 por chute ilegal. Time A pode declinar a penalidade e aceitar os dois pontos, ou aceitar a penalidade. A falta de B25 é governada pelas regra do pós chute de scrimmage então, a penalidade aceita daria a bola para o Time B em B-2, primeira pra 10. (Regras 8-5-1-a; 8-7-2-b)

SEÇÃO 5. Briga

ARTIGO 1.

- a. Antes, durante e depois do jogo, incluindo o intervalo do halftime, membros de time uniformizados ou técnicas não podem participar de uma briga (Regra 2-32-1).

PENALIDADE – 15 jardas. Para faltas em bola morta, 15 jardas do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas do Time B se não for contra outras regras. Desclassificação pelo resto do jogo [S7, S27 ou S38, e S47: FGT/DQ].

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

PENALIDADE – 15 jardas do próximo ponto. Primeira descida automática para faltas do Time B se não for contra outras regras. Desclassificação pelo resto do jogo e do próximo jogo [S7, S27 ou S38, e S47: FGT/DQ].

ARTIGO 2. Referee notificará (por escrito) à organização de arbitragem todas as desclassificações por brigas. A organização torna-se responsável pela aplicação da penalidade.

SEÇÃO 6. Faltas Pessoais Ostensivas

Desclassificação de Jogadora

ARTIGO 1. Quando uma jogadora for desclassificada do jogo devido a uma falta pessoal ostensiva (Regra 2-10-3), ou conduta antidesportiva ostensiva, a organização da competição deve imediatamente iniciar uma revisão por vídeo para possíveis sanções adicionais antes do próximo jogo.

Falta Não Marcada

ARTIGO 2. Se uma subsequente revisão de um jogo pela organização da competição revelar jogadas envolvendo faltas pessoais ou condutas antidesportivas ostensivas que a arbitragem do jogo não marcou, a organização poderá impor sanções à ofensora antes do próximo jogo.

REGRA 10 – Aplicação de Penalidade

SEÇÃO 1. Penalidades Completadas

Como e Quando Completada

ARTIGO 1.

- a. Uma penalidade é completada quando ela é aceita, declinada, anulada ou cancelada de acordo com a regra, ou quando a escolha é óbvia para a referee.
- b. Qualquer penalidade pode ser declinada, mas uma jogadora desclassificada deve deixar o jogo, seja a penalidade aceita ou declinada (Regra 2-27-12).
- c. Quando uma falta é cometida, a penalidade deve ser completada antes da bola ser declarada pronta para jogo para a descida seguinte.
- d. Penalidades, conforme descritas, não são aplicadas se estiverem em conflito com outras regras.

Simultânea ao Snap

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

Faltas em Bola Viva pelo Mesmo Time

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

Faltas que se Anulam

ARTIGO 4. Se faltas em bola viva de ambos os times são reportadas à referee, as faltas se anulam e a descida é repetida (AR 10-1-4-I, VII). Qualquer jogadora que cometa uma falta que exija desclassificação, deve deixar o jogo.

Exceções:

1. Quando houver troca de posse de time durante uma descida, e o último time a conseguir posse da bola não cometeu falta antes de ganhar a última posse, ele pode declinar a anulação das faltas e, dessa forma, manter a posse após ser completada a penalidade por sua falta. (AR 10-1-4-II-VII).
2. Quando todas as faltas do Time B que ocorram antes de troca de posse são aplicadas segundo as regras de pós chute de scrimmage, o Time B pode declinar a anulação das faltas e aceitar a aplicação PSK.
3. Regra 10-2-7-c (durante um try ou período extra após a posse do Time B).

Arbitragem Referência 10-1-4

- I. Num kickoff do Time A, o Time B comete falta antes da bola sair de campo entre as linhas de gol sem ter sido tocada. **ARBITRAGEM:** As faltas se anulam. O Time A chuta novamente no ponto anterior. [Citado por 10-1-4]
- II. Num kickoff do Time A da sua linha de jarda-35, Time B comete falta pessoal após a bola intocada sair de campo entre as linhas de gol. **ARBITRAGEM:** O Time B pode escolher repetir o free kick do Time A de A-45. Se o Time B mantiver a bola, será na sua linha de jarda-20, após a penalidade de 15 jardas da sua linha de jarda-35, ou 15 jardas atrás do ponto onde a penalidade de cinco jardas contra o Time A deixou a bola (Regras 6-1-8 e 10-1-6). [Citado por 10-1-4-Exceção1]
- III. O Time A está em formação ilegal no momento do snap. O passe para frente de A1 é interceptado por B1, que avança cinco jardas e é derrubada. O Time B comete clipping durante a corrida de B1. **ARBITRAGEM:** O Time B tem a opção de aceitar a anulação das faltas e repetir a descida ou declinar a anulação das faltas para manter posse da bola após sua penalidade ser completada. No último caso, o Time A pode aceitar a penalidade pela falta por clipping do Time B. [Citado por 10-1-4-Exceção1, 5-2-8]
- IV. A1 lança um passe para frente ilegal e o Time B está na zona neutra no snap. B23 intercepta o passe e B10 comete clipping durante o retorno. B23 é derrubada no campo de jogo. **ARBITRAGEM:** Sem opção. As faltas se anulam e a descida é repetida. O Time B não pode declinar a anulação das faltas porque tinha cometido falta antes de obter posse da bola. [Citado por 10-1-4-Exceção1, 5-2-8]
- V. O passe para frente de A1 é interceptado por B1, que avança e sofre fumble. B2 recupera a bola e retorna mais cinco jardas. O Time A comete uma falta durante ou após a descida, e o Time B comete uma falta durante o retorno de B2 ou durante o fumble. **ARBITRAGEM:** Se a falta do Time A tiver sido em bola viva, o Time B pode escolher por anular as faltas e repetir a descida ou escolher uma opção para manter a bola após completar a sua penalidade. Se a falta do Time A foi em bola morta, o Time B mantém a bola após a aplicação de ambas as penalidades. [Citado por 10-1-4-Exceção1, 5-2-8]
- VI. O passe para frente legal do Time A é interceptado por B45, que avança várias jardas. Durante o retorno, B23 comete clipping e A78 faz o tackle em B45 puxando e virando a grade do seu capacete. **ARBITRAGEM:** Como o Time B não tinha cometido falta antes da troca de posse de bola, ele pode declinar a anulação das penalidades e manter a posse de bola após a conclusão da penalidade por clipping. [Citado por 10-1-4-Exceção1, 5-2-8]
- VII. A1 recebe o snap com o pé na linha de fundo. O Time B estava offside no snap. **ARBITRAGEM:** A falta do Time A, fora de campo no momento do snap, se anula com o offside do Time B, e a descida é repetida [*Nota: Se o Time B não tivesse estado offside, o Time B poderia escolher a falta do Time A ou um safety (Regra 8-5-1-a)*]. [Citado por 10-1-4-Exceção1, 5-2-8]

Faltas em Bola Morta

ARTIGO 5. Penalidades por faltas em bola morta são administradas separadamente e em ordem de ocorrência (AR 10-1-5-I-III) [Exceção: Quando faltas por conduta antidesportiva em bola morta ou faltas pessoais em bola morta de ambos os times são reportadas ao referee e nenhuma das penalidades foi completada, as faltas se anulam, e o número ou tipo de descida estabelecida antes das faltas ocorrerem é inalterado. As penalidades são canceladas, exceto pela desclassificação de uma jogadora, que deve sair do jogo (Regra 5-2-6 e 10-2-2-a)].

Arbitragem Referência 10-1-5

- I. Com quarta para 8, o Time A ganha quatro jardas e a bola é declarada morta, depois do qual, é marcada falta de B1 por empilhamento. **ARBITRAGEM:** Falta pessoal do Time B. Penalidade – 15 jardas do próximo ponto. Primeira para 10 para o Time B (Regra 5-1-1-c). O relógio inicia no momento do snap. [Citado por 10-1-5, 5-1-1-c, 5-2-6]
- II. Uma falta pessoal ocorre durante a ação após uma infração do snap que tinha sido feito antes da bola ser declarada pronta para jogo. **ARBITRAGEM:** Todo esforço deve ser feito para evitar qualquer snap prematuro e ação resultante do mesmo, mas se tal falta ocorrer, ela ocorre entre descidas. Ambas as penalidades são aplicadas. Se a falta pessoal for do Time B há um ganho líquido provável de 10 jardas para o Time A. A penalidade pela falta do Time B contém uma primeira descida automática. [Citado por 10-1-5, 5-2-6]

- III. Segunda para gol na linha de jarda-3. A carregadora da bola A14 é derrubada na linha de jarda-1 e então B67 faz empilhamento. A14 revida socando várias vezes B67. **ARBITRAGEM:** As penalidades se cancelam uma vez que nenhuma delas foi completada. A14 é desclassificada por briga. Terceira para gol (Regra 10-1-1). [Citado por 10-1-5, 5-2-6]

Faltas em Bola Viva – Bola Morta

ARTIGO 6.

- Faltas em bola viva não anulam faltas em bola morta.
- Quando uma falta em bola viva de um time é seguida por uma ou mais faltas em bola morta (incluindo faltas em bola viva tratadas como faltas em bola morta) do adversário ou do mesmo time, as penalidades são administradas separadamente e em ordem de ocorrência (AR 10-1-6-I-VI).

Arbitragem Referência 10-1-6

- O Time A chuta um punt e está em motion ilegal no snap. A bola, sem ser tocada, sai de campo entre as linhas de gol, e depois disso, o Time B comete uma falta pessoal. **ARBITRAGEM:** Opções possíveis: (1) Se o Time B optar pela repetição da descida, o Time A será penalizado cinco jardas no ponto anterior seguido pela penalidade de 15 jardas contra o Time B, que inclui uma primeira descida automática. (2) O Time B pode declinar o motion ilegal do Time A e ter a bola, primeira para 10 após a penalidade de 15 jardas do ponto onde a bola saiu de campo. (3) O Time B pode aceitar a penalidade de cinco jardas aplicadas no ponto onde a bola saiu de campo (Regra 6-3-13) seguida pela penalidade de 15 jardas contra o Time B. Em todas as opções, o relógio roda no snap (Regra 3-3-2-d-8). [Citado por 10-1-6-b]
- Carregadora da bola B17 está em A-11 provocando A55 que a está perseguindo, antes de marcar um touchdown num passe interceptado. Após B17 cruzar a linha de gol, ela é derrubada por A55 cinco jardas dentro da end zone. **ARBITRAGEM:** Conduta antidesportiva de B17 e A55. Ambas as penalidades são aplicadas. A penalidade pela falta em bola viva de B17 é aplicada de A-11, e a penalidade pela falta em bola morta de A55 é aplicada do próximo ponto. Primeira para 10 para o Time B na linha de jarda-13 do Time A. [Citado por 10-1-6-b]
- B1 faz falta durante uma descida antes de B2 interceptar um passe para frente legal. Após a bola ser declarada morta, A1 faz empilhamento. **ARBITRAGEM:** O Time A mantém a bola após a penalidade contra o Time B ser aplicada. Depois, o Time A é penalizado pela falta em bola morta (Regra 5-2-3). [Citado por 10-1-6-b]
- O Time B está offside no snap da sua linha de jarda-3 (não é um try), e o Time A lança um passe para frente legal pra dentro da end zone do Time B. O Time B intercepta e corre 101 jardas até a end zone do Time A, após o qual, o Time A comete clipping. **ARBITRAGEM:** Repetir a descida com o Time A colocando a bola em jogo na linha de jarda-16 $\frac{1}{2}$ (16 e meia) do Time B. [Citado por 10-1-6-b]
- Nenhuma falta tinha ocorrido quando o Time B intercepta o passe para frente legal do Time A. Durante o retorno, uma jogadora do Time B comete clipping. Quando a bola se torna morta, uma jogadora do Time A comete empilhamento. **ARBITRAGEM:** O Time B mantém a posse. Penalizar o Time B pela falta de clipping, seguido pela penalidade por uma penalidade pela falta em bola morta do Time A. As jardas se cancelarão a menos que um ponto de aplicação seja dentro da linha de jarda-30 e a aplicação seja em direção àquele gol. [Citado por 10-1-6-b]
- Time A faz punt e comete uma violação de toque. B1 faz clipping durante o retorno do punt, que resulta em fumble por B2. A1 recupera o fumble, e A2 faz falta depois da bola morta. **ARBITRAGEM:** Time A tem primeira opção porque o Time B cometeu falta durante a bola viva. Se o Time A declinar a penalidade pela falta do Time B, o Time B vai ter a bola no ponto da violação, junto com a opção de aceitar a aplicação da penalidade pela falta em bola morta do Time A. Se o Time A aceitar a penalidade pela falta do Time B, a bola pertence ao Time B após aplicação da penalidade por sua falta em bola viva, seguida da penalidade contra o Time A pela falta em bola morta. [Citado por 10-1-6-b]

Faltas em Intervalo

ARTIGO 7. Penalidades por faltas ocorridas entre o fim do quarto período e o início do período extra para prorrogação; entre séries de posse durante um período extra; e entre

períodos extras, são aplicadas da linha de jarda apropriada, o ponto da próxima série de posse (*Exceção:* Regra 10-2-5).

SEÇÃO 2. Procedimentos de Aplicação

Pontos de Aplicação

ARTIGO 1.

- a. Para muitas faltas, o ponto de aplicação está especificado na descrição da penalidade. Quando o ponto de aplicação não estiver especificado na descrição da penalidade, o ponto de aplicação será determinado pelo Princípio Três-e-Um (Regras 2-33 e 10-2-2-c).
- b. São possíveis pontos de aplicação: o ponto anterior, o ponto da falta, o próximo ponto, o ponto onde a corrida termina, e – somente para chutes da scrimmage – o ponto de pós chute de scrimmage (PSK).

Determinando o Ponto de Aplicação

ARTIGO 2.

- a. Faltas em bola morta. O ponto de aplicação para uma falta cometida quando a bola está morta é o próximo ponto.
- b. Faltas do Time A atrás da zona neutra. Para as seguintes faltas cometidas pelo Time A atrás da zona neutra, a penalidade é aplicada do ponto anterior: uso ilegal das mãos, holding, bloqueio ilegal, faltas pessoais e condutas antidesportivas (*Exceção:* Se a falta ocorrer na end zone do Time A a penalidade é um safety). No entanto, ver Regra 6-3-13 para faltas to time de chute durante jogadas de chute de scrimmage.
- c. O Princípio Três-e-Um (Regra 2-33) é o seguinte:
 1. Quando o time com posse comete uma falta *atrás* do ponto básico, a penalidade é aplicada do ponto da falta.
 2. Quando o time com posse comete uma falta *além* do ponto básico, a penalidade é aplicada do ponto básico.
 3. Quando o time sem posse comete uma falta *tanto atrás quanto além* do ponto básico, a penalidade é aplicada do ponto básico.
- d. Pontos básicos para as várias categorias de jogadas são os seguintes:
 1. *Jogadas de Corrida.*
 - (a) *Ponto anterior*, quando a referida corrida terminar atrás da zona neutra.
 - (b) *Final da referida corrida*, quando a referida corrida terminar além da zona neutra.
 - (c) *Final da referida corrida*, em jogadas de corrida que não têm zona neutra.
 2. *Jogadas de corrida quando a corrida terminar na end zone após troca de posse de time (exceto num try).*
 - (a) Próximo ponto (*linha de jarda-20*), quando uma falta ocorrer após uma troca de posse de time na end zone, e o resultado da jogada for um touchback.
 - (b) *Linha de gol*, quando uma falta ocorrer após uma troca de posse de time no campo de jogo, e a referida corrida terminar na end zone (*Exceção:* Regra 8-5-1-Exceções).

- (c) *Linha de gol*, quando uma falta ocorrer após uma troca de posse de time na end zone, a referida corrida terminar na end zone, e o resultado da jogada não for um touchback.

3. Jogadas de passe.

Ponto anterior, em jogadas de passe para frente legal.

4. Jogadas de Chute.

- (a) *Ponto anterior*, em jogadas de chute legal, a menos que a falta seja regida pelas regras de pós chute de scrimmage.
- (b) *Ponto de pós chute de scrimmage*, se a falta for regida pelas regras de pós chute de scrimmage.

- e. Para faltas do Time B durante uma jogada de passe legal pra frente: ^x A aplicação de penalidades por falta pessoal e conduta antidesportiva do Time B é do fim da última corrida quando ela terminar além da zona neutra, e não houver troca de posse de time durante a descida. (7-3-12) (A.R.7-3-12-I e 9-1-2-III)

Arbitragem Referência 10-2-2

- I. Um kickoff não tocado pelo Time B sai de campo após um toque ilegal do Time A. O Time A comete uma falta pessoal ou holding durante o chute. **ARBITRAGEM:** O Time B tem essas opções: Ele pode fazer o snap no ponto do toque ilegal; aceitar uma penalidade de 5, 10 ou 15 jardas do ponto anterior com o Time A chutando novamente; fazer o snap da bola 5, 10 ou 15 jardas além do ponto onde a bola saiu de campo; ou fazer o snap da bola 30 jardas além da linha restritiva do Time A.
- II. Um fumble ou passe para trás do Time A está solto na end zone do Time A, onde A33 chuta ou bate a bola. **ARBITRAGEM:** Penalidade – Safety (Regra 8-5-1-b). [Citado por 9-4-1-c]
- III. A55 comete clipping na end zone do Time B durante um chute de scrimmage que toca B44 no campo de jogo e a bola solta ainda é um chute. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas. Aplicação é tanto do ponto anterior (Time A mantém a posse da bola) ou do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B.
- IV. O punt do Time A de dentro da sua end zone é retornado até A-30. A23 faz clipping em B23 na end zone do Time A durante o retorno. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas do ponto básico, que é o final da corrida (A-30). Bola de B, primeira para 10.
- V. O punt do Time A de dentro da sua end zone é retornado até A-30 onde ocorre um fumble. A23 faz clipping em B23 na end zone do Time A durante a bola solta do fumble. A bola é recuperada no campo de jogo. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas do ponto básico, que é o ponto do fumble (A-30). Bola de B, primeira para 10.
- VI. O punt do Time A de dentro da sua end zone sai de campo em A-40 sem ser tocado. A2, na sua end zone, comete clipping contra o Time B antes de a bola ser chutada. **ARBITRAGEM:** Penalidade – Safety (Regra 9-1-2 Penalidade) ou o Time B pode fazer o snap de A-25 após a aplicação da penalidade de onde a bola saiu de campo. [Citado por 8-5-1-b]
- VII. O Time A faz o snap na sua jarda-1, e a carregadora da bola A1 é derrubada na sua jarda-5. O Time B comete falta pessoal na end zone enquanto a bola está em jogo. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas do ponto básico (linha de jarda-5).
- VIII. Durante um punt, B1 segura A2 atrás ou além da zona neutra depois do chute ter cruzado a zona neutra e antes de ser tocado pelo Time B. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 10 jardas. Sujeito à aplicação do pós chute de scrimmage se o Time B for o próximo a colocar a bola em jogo.
- IX. Durante a corrida de A1, B25 comete uma falta 10 jardas além da zona neutra. Após avançar 30 jardas, A1 sofre fumble e a bola é recuperada por B48, que carrega a bola através da linha de gol do Time A. **ARBITRAGEM:** Penalizar o Time B do ponto básico, que é o ponto do fumble. Time A mantém a posse da bola (Regra 5-2-3).
- X. Primeira para 10 em A-30. A1 avança a bola até B-40, onde é derrubada. Durante a corrida, B1 faz clipping na linha de jarda A-45. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas de B-40, que é o ponto básico. Primeira para 10 em B-25.

- XI. Primeira para 10 em A-40. A1 avança até B-40, onde sofre fumble. Durante a corrida de A1 ou durante o fumble, B2 comete uma falta pessoal na linha de jarda-50. B1 recupera e retorna a bola através da linha de gol do Time A. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas do ponto básico, que é o final da corrida relatada (B-40) e primeira descida para o Time A.
- XII. Durante o retorno de um chute de scrimmage, B40 bloqueia A80 nas costas acima da cintura em B-25. A carregadora da bola do Time B é derrubada com a bola em sua posse em B-40. **ARBITRAGEM:** Falta do Time B, bloqueio ilegal nas costas. Penalidade – 10 jardas do ponto da falta. Bola do Time B, primeira para 10, da sua linha de jarda-15. [Citado por 2-3-4-a, 9-3-6]
- XIII. Time B intercepta um passe para frente legal, e a jogadora que lançou o passe sofre falta durante o retorno. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B, primeira descida para 10, após a aplicação da penalidade (Regras 2-27-5, 5-2-4 e 9-1).
- XIV. B1 intercepta um passe para frente legal (não é um try) no fundo da sua end zone e não consegue sair da end zone, onde é derrubada. Durante a corrida, B2 faz clipping em A1 (a) em B-25; (b) em B-14; (c) na end zone. **ARBITRAGEM:** O ponto básico é B-20. (a) Primeira para 10 em B-10. (b) Primeira para 10 em B-7. (c) Safety. (Regras 8-5-1-b, 8-6-1 e 10-2-2-d-2-a).
- XV. B17 intercepta um passe para frente legal (não é um try) no fundo da sua end zone e, enquanto ela tenta correr com a bola para fora da end zone, A19 comete clipping na end zone. Após a falta e antes de B17 sair da end zone, ela sofre fumble com recuperação de A26 na linha de jarda-2. **ARBITRAGEM:** Penalidade – 15 jardas da linha de gol. Bola do Time B, primeira para 10 na sua linha de jarda-15 (Regra 10-2-2-d-2-c).
- XVI. Após um safety, o Time A chuta um punt de A-20. A bola sai de campo sem ser tocada pelo Time B. **ARBITRAGEM:** A capitã do Time B tem a opção do Time A chutar novamente de A-15, ou colocar a bola em jogo na linha de jarda-50 ou cinco jardas do ponto em que a bola saiu de campo.
- XVII. Segunda pra 10 em B-40. A4 recebe o snap e corre pra direita, saindo de campo em B-12. Durante a jogada, A73 bloqueia B95 nas costas em B-24 pra evitar que ela dê o tackle. **ARBITRAGEM:** Penalidade de 10 jardas aplicadas do ponto da falta. Segunda pra 4 em B-34.

Aplicação Pós chute de Scrimmage (PSK):

ARTIGO 3.

- Segundo as regras de aplicação de pós chute de scrimmage, faltas do Time B que satisfaçam as condições do parágrafo b (abaixo) são tratadas como se o Time B estivesse em posse no momento em que a falta foi cometida, mesmo que pela Regra 2-4-1-b-3 a posse de bola não tivesse mudado.
- Aplicação pós chute de scrimmage aplica-se *somente* a faltas do Time B durante um chute de scrimmage e *apenas* sob as seguintes condições:
 - O chute não é durante um try, um field goal convertido, ou um período extra. (AR 10-2-3-IV).
 - A bola cruza a zona neutra.
 - A falta foi cometida antes do fim do chute (AR 10-2-3-I, II, V).
 - O Time B é o próximo a colocar a bola em jogo.

Se todas essas condições forem cumpridas, a penalidade é aplicada de acordo com o Princípio Três-e-Um. Trata-se o Time B como o time com posse da bola, com o ponto de pós chute de scrimmage sendo o ponto básico (Regra 10-2-2-c). Ver Regra 2-25-11 para o ponto pós chute de scrimmage. (A.R. 10-2-3-I-VII)

Arbitragem Referência 10-2-3

- Qualquer time comete falta durante um chute de scrimmage após a bola ser tocada além da zona neutra. A falta é além da zona neutra, e o Time B colocará a bola em jogo em seguida. **ARBITRAGEM:** Para faltas do Time B, a aplicação da penalidade será conforme o Princípio Três-e-Um com o ponto de pós chute de scrimmage sendo o ponto básico (Regra 2-25-11). Bola do Time B, primeira para 10. Para

- faltas do Time A, a aplicação de penalidade é tanto do ponto anterior ou do ponto onde a subsequente bola morta pertence ao Time B (Regra 6-3-13). [Citado por 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 5-2-3-a]
- II. O punt do Time A é bloqueado, cruza a zona neutra e não é tocado pelo Time B além da zona neutra. Ele quica para trás da zona neutra antes de um clipping ou holding do Time B ocorrer. A bola está solta no momento da falta. **ARBITRAGEM:** A falta é durante o chute. Se o Time B é o próximo a fazer o snap da bola, a aplicação é de acordo com as regras de pós chute de scrimmage. [Citado por 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4]
- III. O punt do Time A é bloqueado atrás da zona neutra antes de um clipping ou holding do Time B ocorrer além da zona neutra. A bola nunca cruza a zona neutra durante a jogada. **ARBITRAGEM:** A Regra 10-2-3 se aplica somente quando um chute de scrimmage cruza a zona neutra. O Time A mantém a posse da bola após a aplicação da penalidade do ponto anterior. [Citado por 10-2-3-b-4]
- IV. Time A converte um field goal cujo snap foi de B-30, e uma jogadora do Time B fez falta na jarda B-20 durante o chute. **ARBITRAGEM:** O Time A pode declinar a penalidade e aceitar a pontuação ou cancelar a pontuação e ter o Time B penalizado do ponto anterior (Regra 10-2-5-d). [Citado por 10-2-3-b-1, 10-2-3-b-4]
- V. A tentativa de field goal não convertido e não tocado do Time A teve seu snap em B-30. Time B faz falta em B-15 durante o chute. **ARBITRAGEM:** Bola do Time B. O ponto pós chute de scrimmage é B-30 e a aplicação é de B-15, o ponto da falta, sem a possibilidade de se repetir a jogada (Regra 2-25-11 e 8-4-2-b).. [Citado por 10-2-3-b-3, 10-2-3-b-4, 2-25-11-b-1-a, 8-4-2-b-2]
- VI. O punt do Time A cruza a zona neutra. Durante o chute, B79 segura A55 uma jarda além da zona neutra. B44 recebe o chute em B-25 e retorna para B-40 onde é derrubada. **ARBITRAGEM:** Falta de B79 coberta pela aplicação pós chute de scrimmage. A penalidade de 10 jardas é aplicada do fim do chute, que é B-25. Primeira pra 10 para o Time B na B-15. [Citado por 10-2-3-b-4]
- VII. Time A faz o snap de A-35 em quarta pra 12. Logo depois do snap a jogadora de linha B77 segura a guard A66 e puxa ela pro lado, permitindo que a linebacker B43 entre no gap e tente bloquear o chute. B44 recebe o chute em B-25 e retorna até B-40 onde é derrubada. **ARBITRAGEM:** Falta de B77 não é coberta pela aplicação pós chute de scrimmage já que aconteceu antes do chute. A penalidade de 10 jardas é aplicada do ponto anterior. A penalidade de jarda sozinha não dá ao Time A primeira descida, mas holding de defesa inclui primeira descida automática, portanto primeira pra 10 pro Time A na jarda A-45. [Citado por 10-2-3-b-4]

Faltas do Time A Durante Chutes

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

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

ARTIGO 5.

- Faltas do time que não pontuou durante uma descida que termina em um touchdown (exceto no try).
 - Penalidades de quinze jardas por faltas pessoais e faltas por conduta antidesportiva são aplicadas no try, no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras, à escolha do time que pontuou. Se não houver kickoff, a penalidade aceita é aplicada no try.
 - Penalidades de cinco ou dez jardas por todas as outras faltas não são aplicadas no try ou no kickoff seguinte. Tais penalidades são declinadas pela regra a menos que a aplicação seja feita possível por toque ilegal de um chute durante a descida (AR 6-3-2-III, IV).

- b. Penalidades por interferência de passe de defesa em um try da linha de jarda-3 ou de dentro são aplicadas com metade da distância para a linha de gol. Se o try for convertido, a penalidade é declinada pela regra.
- c. Quando faltas ocorrem após um touchdown e antes da bola estar pronta para jogo no try, ou houver uma falta em bola viva tratada como falta em bola morta na jogada do touchdown, a aplicação é no try, no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras, à escolha do time ofendido. × (AR 3-2-3-V).
- d. Penalidades para faltas em bola viva durante jogadas de field goal são administradas conforme a regra. Quando o field goal é convertido, o Time A pode ter a opção de cancelar a pontuação e ter a penalidade aplicada do ponto anterior, ou declinar a penalidade(s) e aceitar a pontuação. Time A pode aceitar a pontuação com penalidades por faltas pessoais e condutas antidesportivas aplicadas no kickoff ou no próximo ponto em períodos extras. Penalidades por faltas em bola viva tratadas como em bola morta, e pras faltas em bola morta depois de uma descida de field goal são aplicadas do próximo ponto.
- e. Penalidades para faltas durante e após um try são administradas conforme as Regras 8-3-3, 8-3-4, 8-3-5 e 10-2-5-b (AR 3-2-3-VI-VII).
- f. Penalidades de distância para faltas de qualquer time não podem estender a linha restritiva de um time em free kick além de sua linha de jarda-5. Penalidades que, de outra forma, colocariam a linha restritiva de um time atrás da sua linha da jarda-5 são aplicadas do próximo ponto seguinte.

Arbitragem Referência 10-2-5

Faltas durante um touchdown ou field goal do Time A:

- I. Durante uma corrida para touchdown o Time B comete clipping no campo de jogo ou na end zone. **ARBITRAGEM:** O Time A tem a opção de a penalidade ser aplicada no try, no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras (Regra 10-2-5-a-1). [Citado por 10-1-7]
- II. O Time B comete uma falta pessoal durante uma descida quando o Time A marca um touchdown, e então o Time A comete falta após marcar e antes do sinal de pronto para jogo no try. **ARBITRAGEM:** Permitir a pontuação. O Time A tem a opção de aplicação no try, no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras. O Time B então também tem a opção de o Time A ser penalizado no try, no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras. As jardas das faltas em bola viva/bola morta poderão cancelar-se (Regra 10-2-5). [Citado por 10-1-7]
- III. O Time B comete holding durante a corrida para touchdown do Time A. O Time A comete falta após a pontuação. **ARBITRAGEM:** Permitir a pontuação. A penalidade pelo holding do Time B é declinada pela regra. O Time B tem a opção de penalizar o Time A no try, no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras (Regras 10-2-5-a-2 e 10-2-5-c). [Citado por 10-1-7]
- IV. Uma jogadora do Time B agride uma soca uma adversária durante ou após a corrida para touchdown do Time A. O Time B está offside no try convertido. **ARBITRAGEM:** Permitir o touchdown. Desclassificar a jogadora do Time B por briga. O Time A tem a opção de uma penalidade contra o Time B no try ou no kickoff seguinte. Após o try convertido, o Time A tem a opção de repetir o try com a aplicação da penalidade no try (Regras 10-2-5 e 8-3-5-b). [Citado por 10-1-7]
- V. O Time B comete violência à passadora durante uma jogada de touchdown de passe. **ARBITRAGEM:** Permitir o touchdown. O Time A tem a opção de aplicação no try, no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras. [Citado por 10-1-7]
- VI. O Time B está offside durante uma descida de field goal convertido. **ARBITRAGEM:** O Time A tem a opção de aceitar a penalidade no ponto anterior e repetir a descida ou manter os pontos ao declinar a penalidade. [Citado por 10-1-7]
- VII. Time B comete falta num field goal convertido. **ARBITRAGEM:** Time A tem a opção de cancelar a pontuação e aceitar a penalidade aplicada do ponto anterior ou de declinar a penalidade a aceitar a pontuação. Time A pode aceitar a pontuação e ter as penalidades por faltas pessoais ou condutas

antidesportivas aplicadas no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras. [Citado por 10-1-7]

Faltas após um touchdown do Time A:

- VIII. O Time A comete falta após marcar um touchdown, e o Time B comete falta no try convertido. **ARBITRAGEM:** Permitir o touchdown. O Time B tem opção de o Time A ser penalizado no try ou no kickoff seguinte. O Time A então tem a opção de o Time B ser penalizado numa repetição do try. Penalidades por faltas pessoais do Time B podem ser aplicadas no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras. Jardas aplicadas no kickoff seguinte podem se cancelar. [Citado por 10-1-7]
- IX. O Time A comete falta após marcar um touchdown, e o Time B comete falta após o try convertido. **ARBITRAGEM:** Permitir a pontuação. O Time B tem a opção de o Time A ser penalizado no try, no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras. Pela falta após o try, o Time B é penalizado no kickoff ou no próximo ponto em períodos extras. [Citado por 10-1-7, 8-3-3-b-1]

Faltas durante um try sem troca de posse de bola de time (isso não inclui faltas em bola viva tratadas como faltas em bola morta ou faltas com perda de descida):

- X. O Time B comete falta durante um try convertido. **ARBITRAGEM:** Repetir a descida após aplicação, ou a penalidade é declinada por regra. Penalidades por faltas pessoais e condutas antidesportivas podem ser aplicadas no kickoff seguinte ou no próximo ponto em períodos extras (Regra 8-3-3-b-1). [Citado por 10-1-7, 8-3-3-b-1]
- XI. Ambos os times cometem faltas durante um try. **ARBITRAGEM:** O try é repetido do ponto anterior (Regra 8-3-3). [Citado por 8-3-3-a]
- XII. Durante um chute de try convertido da linha de jarda-3, o Time B está em offside. Após a bola estar morta, o Time B comete uma falta pessoal. **ARBITRAGEM:** Se Time A optar por jogar novamente o try, ambas as penalidades contra o Time B são aplicadas antes do snap (Regra 10-1-6). Se o Time A declinar a penalidade pelo offside e aceitar o ponto, a penalidade pela falta em bola morta do Time B é então aplicada no kickoff ou no próximo ponto em períodos extras. [Citado por 10-1-7, 8-3-1]
- XIII. Durante um chute de try não convertido da linha de jarda-3, o Time A comete uma falta de motion ilegal. Após a bola tornar-se morta, o Time B comete uma falta. **ARBITRAGEM:** O Time B obviamente recusará a penalidade pela falta do Time A. O Time B é penalizado no kickoff ou no próximo ponto em períodos extras. [Citado por 8-3-1, 8-3-5]

Faltas após um try e antes do kickoff seguinte:

- XIV. Qualquer um dos times comete falta. **ARBITRAGEM:** Aplicar a penalidade no kickoff a menos que o try seja a última descida do jogo. [Citado por 8-3-1, 8-3-5]
- XV. Ambos os times cometem falta antes de qualquer uma das penalidades ser completada. **ARBITRAGEM:** As faltas se cancelam. [Citado por 8-3-1, 8-3-5]
- XVI. A penalidade pela falta do Time B após um try convertido é aceita e será aplicada no free kick; então:
 1. O Time A comete falta após o try. **ARBITRAGEM:** Aplicar as penalidades na ordem de ocorrência no kickoff ou no próximo ponto em períodos extras.
 2. O Time B comete falta após o try. **ARBITRAGEM:** Aplicar ambas as penalidades do Time B na ordem de ocorrência no kickoff ou no próximo ponto em períodos extras.
 3. Ambos os times cometem falta antes de qualquer falta ser completada. **ARBITRAGEM:** Estas faltas se cancelam. A penalidade pela falta original do Time B é aplicada no kickoff ou no próximo ponto em períodos extras.

Procedimento de Aplicação de Metade da Distância

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

Aplicação Especial de Faltas Pós-Posse

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

- a. Penalidades contra qualquer time são declinadas por regra (*Exceção:* Penalidades por faltas pessoais, faltas por condutas antidesportivas, faltas pessoais em bola morta e faltas em bola viva tratadas como em bola morta são aplicadas do próximo ponto).
- b. Uma pontuação do time que cometeu a falta durante a descida é cancelada (*Exceção:* Falta em bola viva tratada como em bola morta). (AR 8-3-2-VII)
- c. Se ambos os times cometem falta durante uma descida, e o Time B não cometeu falta antes da troca de posse de times, as faltas se cancelam e a descida não é repetida. Em um try, o try é terminado (*Exceção:* Penalidades por faltas pessoais, condutas antidesportivas, faltas pessoais em bola morta e faltas em bola viva tratadas como em bola morta são aplicadas na próxima jogada. Ver Regra 8-3-5). (AR 8-3-4-III-IV)

REGRA 11 – As Árbitras: Jurisdição e Deveres

SEÇÃO 1. Jurisdição

A jurisdição da arbitragem começa 60 minutos antes do horário agendado para o kickoff e termina quando a referee declara o placar final [S14].

SEÇÃO 2. Responsabilidades

ARTIGO 1.

O jogo deve ser jogado sob a supervisão de cinco, seis, sete ou oito árbitras.

ARTIGO 2.

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

X

REGRA 12 – Revisão de Vídeo

SEÇÃO 1. Filosofia e Razões

Filosofia

ARTIGO 1. Apesar da tecnologia de vídeo estar se tornando cada vez mais disponível e acessível, precisamos tomar cuidado com a forma como ela é usada. Frequentemente encontramos vídeos de apenas um ângulo de uma jogada que só serve pra criar dúvida quanto à decisão tomada em campo que, normalmente, é tomada por várias árbitras com vários pontos de vista. Queremos chegar ao ponto de ter uma arbitragem de vídeo fora de campo auxiliando e aconselhando as árbitras em campo, sempre se baseando em provas disponíveis por vídeo. Mas para isso, temos a exigência que deve ser cumprida, de equipamento e pessoal necessário para adotar essa Regra 12 durante uma partida (Regra 12-3-1). Sem o cumprimento dessa exigência, as partidas devem ser conduzidas somente pela arbitragem em campo.

Razões

ARTIGO 2. As razões para isso incluem:

- a. A tecnologia moderna facilita a criação de vídeos. O replay não precisa ser limitado a jogos nos quais há uma cobertura completa de televisão. No entanto, a arbitragem continua sendo responsável por decidir se tamanho e resolução do equipamento e das imagens de vídeo são suficientes para serem usados eficientemente.
- b. Se houver um telão com transmissão no estádio, a arbitragem em campo deve ter a possibilidade de tirar proveito do que vê nele, contanto que a exibição de vídeos seja imparcial e possa ser controlada a pedido da referee ou da árbitra de vídeo.
- c. Não queremos atrasar o jogo sem necessidade, mas há uma pressão crescente de fãs e da imprensa para que a arbitragem acerte suas marcações.
- d. Devemos nos certificar de que o replay esteja disponível igualmente para ambos os times – ele não pode ficar sob controle exclusivo do time da casa, por exemplo. X

SEÇÃO 2. Jurisdição da Revisão de Vídeo

Pedindo uma Revisão

ARTIGO 1.

- a. À sugestão de qualquer árbitra (incluindo a árbitra de vídeo), a referee pode pedir uma revisão de qualquer jogada dentro da jurisdição.
- b. Uma técnica principal pode pedir uma revisão pedindo um timeout antes da bola ser posta em jogo legalmente para a próxima jogada.
 1. Depois da revisão ser completada:

- (a) Se a marcação em campo for alterada, o timeout não é cobrado do time.
 - (b) Se a marcação em campo não for alterada, o timeout é cobrado do time, e o privilégio daquele time de pedir revisão é revogado pelo resto da partida.
2. Se a jogada em questão não for revisável (ver Regra 12-2-2), o timeout é cobrado mas o time mantém o privilégio de pedir revisão.
 3. Uma técnica principal não pode pedir uma revisão se seu time tiver usado todos os seus timeout ou eles não estiverem disponíveis em um tempo ou naquele período extra.
 4. Um pedido de revisão deve ser ignorado quando o privilégio tiver sido revogado ou se o time tiver usado todos os seus timeouts ou eles não estiverem disponíveis.
 5. Um time não pode desafiar uma decisão que já tenha parado o jogo e sido revista pela árbitra de vídeo. No entanto, até que a bola esteja pronta pra jogo, um time pode desafiar um aspecto da mesma jogada se aquele componente da jogada não tiver sido considerado pela árbitra de vídeo como parte de sua revisão inicial.
 6. Se um time desafia uma decisão específica mas uma outra decisão for alterada, o time não perderá um timeout nem o privilégio de pedir uma revisão.

Arbitragem Referência 12-2-1

- I. Um time pede revisão de um aspecto específico da jogada anterior. Esse aspecto da jogada está “fora do quadro do vídeo” e não pode ser visto no replay. (a) Nenhum outro aspecto da jogada anterior é alterado. (b) Outro aspecto da jogada anterior é alterado. **ARBITRAGEM:** (a) O time perde seu timeout e perde o privilégio de pedir revisão. (b) O time não perde seu timeout e não perde o privilégio de pedir uma revisão. Regra 12-2-1-b foi escrita para evitar uma situação na qual um time pode ganhar vantagem pedindo revisões repetidas de aspectos da jogada que não podem ser vistos.
- II. Uma técnica principal pede uma revisão sem que seu time tenha timeouts disponíveis. **ARBITRAGEM:** O pedido é ignorado. Isso não é uma quebra da Regra 9-2-1-a-1-m visto que o pedido é permitido mas não é concedido.

Jogadas Revisáveis

ARTIGO 2

- a. Uma revisão somente pode ser usada para uma jogada na qual houver dúvidas sobre:
 1. uma pontuação
 2. a posição da bola com relação à linha de gol
 3. uma troca de posse de time
 4. uma falta da lista de faltas explicitamente revisáveis (Regra 12-2-3) (uma falta pode ser criada ou cancelada)
 5. uma desclassificação
 6. status da bola (ex. viva/morta, tocada/não-tocada), incluindo quando e/ou onde a bola ou uma jogadora está fora de campo ou em uma end zone, que jogadora tem posse da bola, se um passe é pra frente ou pra trás, se foi passe ou fumble, ou se um passe pra frente é completo/incompleto
 7. Se a jogadora que recebeu ou recuperou um fumble foi a mesma que sofreu o fumble
 8. Se um sinal de fair catch foi feito ou se a jogadora do time de retorno avançou a bola após um sinal de fair catch (uma falta pode ser criada ou cancelada)

9. a localização de uma jogadora com relação a substituições, passes ilegais (incluindo intentional grounding), chutes ilegais e entrega de bola (uma falta pode ser criada ou cancelada)
- 10.a localização da bola com relação à primeira descida
- 11.o número da descida dentro de uma série de descidas ou antes da próxima série
- 12.status do relógio **e tempo restante no período**
- 13.erros óbvios que podem ter impacto significativo no resultado da partida.
- b. Uma revisão também pode ser usada para determinar se uma ação revisável ocorreu ou não.
- c. Ao revisar um aspecto particular de uma jogada, outros aspectos também podem ser observados e revisados. Uma revisão pode considerar qualquer aspecto revisável de uma jogada para a qual o jogo foi parado.

Arbitragem Referência 12-2-2

- I. Ao revisar uma jogada para determinar se o passe foi completo ou incompleto, a árbitra de vídeo percebe uma falta pessoal de A88. **ARBITRAGEM:** Falta de A88. Time B pode aceitar ou declinar a penalidade uma vez determinado se o passe foi completo ou incompleto.
- II. Durante uma revisão, a árbitra de vídeo vê provas claras de que a carregadora da bola foi segurada e seu avanço foi parado antes do fumble. **ARBITRAGEM:** A jogada será alterada para bola morta no ponto onde a carregadora da bola teve seu avanço parado. *Diferentemente de outros códigos de futebol americano, a decisão sobre maior avanço (ou falta de) é revisável.*

Faltas Explicitamente Revisáveis

ARTIGO 3. As seguintes jogadas são explicitamente revisáveis e a árbitra de vídeo pode criar uma falta quando ela não for marcada ou cancelar uma falta que tenha sido marcada pela arbitragem em campo:

- a. Uma falta que normalmente teria penalidade de 15 jardas, incluindo interferência de passe.
- b. Qualquer falta numa jogada em qualquer momento depois do aviso de dois minutos para o fim do jogo ou durante um período extra.
- c. Jogadora lançando passe pra frente ou handoff pra frente quando seu corpo e a bola estão ou tenham estado além da zona neutra ou após troca de posse de time.
- d. Jogadora além da zona neutra ao chutar uma bola.
- e. Bloqueio de uma jogadora do Time A antes dela ser elegível a tocar a bola em onside kick.
- f. O número de jogadoras em campo para qualquer time durante uma bola viva ou quando houver flag por substituição ilegal.
- g. Toque ilegal de um passe pra frente de uma recebedora originalmente elegível que tenha saído de campo ou toque de um passe pra frente por uma jogadora originalmente inelegível.
- h. Uma jogadora do Time A saindo de campo durante uma jogada de chute e retornando pra dentro de campo durante a descida, e se tal jogadora foi bloqueada pra fora de campo.
- i. Jogadora que está fora de campo tocando um free kick que não tinha sido tocado dentro de campo.
- j. Passe pra frente que se torna ilegal por ser o segundo passe depois de uma marcação de passe pra trás ser revertida.

Arbitragem Referência 12-2-3

- I. Depois do aviso de dois últimos minutos do quarto período ou durante um período extra, a árbitra de vídeo revisa uma jogada e vê provas claras de um fase start antes do snap. (a) Uma jogadora do Time A avança a bola pra 3 jardas. (b) Uma jogadora do Time A sofre fumble e a bola é recuperada pelo Time B. **ARBITRAGEM:** Tanto em (a) quanto em (b), após a revisão, a jogada será alterada. A penalidade de 5 jardas será aplicada e o Time A terá posse da bola.

Jogadoras Lesionadas

ARTIGO 4. A árbitra de vídeo pode declarar um timeout de lesão se perceber uma participante lesionada que a arbitragem de campo não viu (Regra 3-3-5).

Outras Decisões

ARTIGO 5.

- a. Se uma passadora pra frente for considerada no chão ou fora de campo antes de lançar um passe e a árbitra de vídeo tem provas irrefutáveis de que a bola foi lançada antes da decisão da bola morta, a revisão pode tomar decisões na ação contínua imediatamente depois. Se o passe for recebido por qualquer time, o time recebe posse naquele ponto, sem avanço. Se o passe for incompleto, a descida conta.
- b. Faltas que carregam penalidades de 5 e 10 jardas não são aplicadas se a decisão for alterada e elas se tornarem faltas em bola morta.
- c. Penalidades por faltas pessoais e condutas antidesportivas são sempre aplicadas, independentemente do resultado da revisão de vídeo.

SEÇÃO 3. Procedimentos

Equipamento e Pessoal

ARTIGO 1.

- a. É obrigatório disponibilizar para a árbitra de vídeo as seguintes condições mínimas:
 1. Uma sala exclusiva;
 2. Capacidade de operar o vídeo à vontade da árbitra seja direta ou indiretamente através de uma operadora de vídeo; e
 3. Comunicação via rádio com a arbitragem em campo.
- b. A árbitra de vídeo deve, antes do jogo, determinar a fonte do vídeo a ser usada o que pode incluir câmeras corporais.
- c. Quando um replay é exibido no telão do estádio, a arbitragem em campo pode observá-lo durante uma revisão e usar provas claras para reverter uma decisão. Isso pode incluir situações nas quais não haja uma árbitra de vídeo, mas a referee tem a habilidade de pedir que um replay seja exibido.
- d. A revisão não será usada se não houver árbitra de vídeo E a decisão do que será exibido no telão do estádio estiver sob controle de um dos times.
- e. Se não houver árbitra de vídeo mas houver a capacidade de usar equipamento de vídeo perto do campo de jogo, referee deve assumir as responsabilidades da árbitra de vídeo contanto que as seguintes condições se apliquem:

1. O equipamento usado para a revisão deve estar fora das linhas limite, na lateral ou fundo, e deve estar completamente fora da área de time. Essa deve ser uma área segura e separada de espectadores e pessoal de lateral. Idealmente, deve haver uma tenda ou outra cobertura pra proteger o material da chuva e da luz direta do sol.
2. As fontes de vídeo a serem usadas são determinadas pela referee antes da partida, e a referee deve atestar que a qualidade de vídeo de cada fonte é suficiente para ser usada eficientemente nas revisões.
3. Referee deve conferir e atestar que o tamanho e resolução da tela do equipamento a ser usado são suficientes para que o replay seja utilizado eficientemente.
4. Federações nacionais podem implementar um processo pelo qual o gerenciamento do jogo pode requisitar aprovação do equipamento de vídeo da lateral antes dele ser usado em uma competição.
- f. É enfaticamente recomendado que a Regra 12 somente seja adotada se for possível adotá-la em todos os jogos de uma competição.

Iniciando uma Revisão

ARTIGO 2.

- a. Uma revisão pode ser iniciada parando o jogo a qualquer momento antes da bola ser legalmente posta em jogo para a próxima jogada. Isso inclui situações nas quais uma árbitra tem intenção de iniciar uma revisão mas o apito ou sinal de revisão é dado após a bola posta em jogo por snap ou free kick.
- b. Uma revisão pode ser iniciada quando uma árbitra acreditar que:
 1. Há evidências razoáveis para crer que um erro foi cometido na decisão inicial em campo.
 2. A jogada é revisável.
 3. O resultado da revisão pode ter impacto competitivo direto no jogo. A revisão não deve ser usada quando não houver impacto competitivo no jogo, incluindo quando a mercy rule estiver em efeito (Regra 3-3-2).
- c. Uma árbitra não deve iniciar uma revisão em uma situação na qual ela dará vantagem a um time com relação ao tempo do relógio do jogo ou da jogada.
- d. Não há limite de número de revisões iniciadas pela arbitragem, nem há um limite de tempo para tais revisões. No entanto, a arbitragem deve cuidar da duração do jogo e não instigar revisões que tenham pouco impacto na partida.
- e. Desclassificações podem ser revistas a qualquer momento, visto que o impacto normalmente inclui a habilidade de uma jogadora de jogar a próxima partida.

Critérios Para Reverter uma Decisão de Campo

ARTIGO 3.

- a. Se houver provas claras e irrefutáveis de que uma decisão de campo foi incorreta, ou que algo dentro da jurisdição da revisão ocorreu e não foi visto pela arbitragem em campo, a árbitra de vídeo vai aconselhar a arbitragem em campo a reverter sua decisão.
- b. Se houver outras provas (ex: não irrefutáveis), a árbitra de vídeo deve informar à arbitragem em campo das provas disponíveis, e dar a oportunidade dela revisar a marcação

quando essas provas forem combinadas às observações da arbitragem em campo. A árbitra de vídeo não pode sobrepor a decisão de nenhuma árbitra em campo, mas pode aconselhá-las. A decisão final dos fatos deve permanecer com a arbitragem em campo.

- c. Uma árbitra (normalmente a referee) pode falar por qualquer outra árbitra em campo que não tenha possibilidade de falar com a árbitra de vídeo.
- d. Quando no julgamento da árbitra de vídeo, uma falta devia ter sido marcada, a referee pode sobrepor esse julgamento se ela acredita que as ações descritas para ela não configurariam uma falta se elas tivessem sido vistas pela arbitragem em campo. A árbitra de vídeo está sujeita às mesmas interpretações e filosofias de arbitragem que a arbitragem em campo.

Fornecimento de Informação

ARTIGO 4.

- a. A árbitra relevante deve repetir a informação dada a ela pela árbitra de vídeo para garantir às duas que a árbitra em campo ouviu as informações corretamente.
- b. Normalmente, uma árbitra em campo (ou referee em seu nome) vai pedir à árbitra de vídeo que responda uma pergunta específica ou algo sobre um fato.
- c. Se uma decisão for revertida, a árbitra de vídeo deve dar à referee todas as informações pertinentes e necessárias (próxima descida, distância, linha de jarda, posição da bola, status/ajuste do relógio) para que o jogo seja reiniciado nas condições corretas.
 - 1. Se a árbitra de vídeo não souber as informações precisas, uma estimativa pode ser usada.
 - 2. Se o relógio do jogo estava rodando e foi parado apenas para a revisão, ele deve ser ajustado de tal forma que não mais do que 40 segundos tenham se passado desde o fim da jogada anterior.
 - 3. A qualquer momento depois do aviso de dois minutos do segundo ou quarto períodos, se uma decisão correta não fosse parar o relógio, ele deve ser resetado para o tempo no qual a bola foi declarada morta pela árbitra de vídeo. Referee fará a subtração de 10 segundos do relógio do jogo, e este rodará no sinal de bola pronta pra jogo. Qualquer time pode usar um timeout pra evitar a subtração.
 - 4. Se o tempo acabar no half e o relógio rodaia no sinal de referee depois da revisão, deve haver pelo menos 3 segundos no momento em que a bola deveria ser declarada morta para que seja recolocado tempo no relógio. Com 2 ou 1 segundos restantes, o half termina a menos que o Time A use um timeout restante (Isso não afeta situações nas quais o relógio é parado e vai permanecer parado até o snap, tal como passe incompleto ou carregadora da bola fora de campo).
 - 5. Se o relógio do jogo terminar no fim de qualquer período, seja durante uma descida na qual o tempo deveria parar pela regra quando a bola se tornar morta, ou depois da descida por pedido de um timeout de time, a árbitra de vídeo pode colocar tempo de volta no relógio. No quarto período, isso só se aplica se a diferença no placar for de oito pontos ou menos (depois de um touchdown, todos os possíveis resultados do try devem ser considerados)
- d. Depois de uma revisão ser completada, a referee deve anunciar que:
 - 1. a decisão em campo foi **confirmada**, se as evidências do vídeo confirmarem a decisão em campo;

2. a decisão em campo foi **mantida**, se as evidências do vídeo forem inconclusivas;
3. a decisão em campo foi **revertida**, a razão e o impacto da decisão, se as evidências do vídeo revelarem que foi cometido um erro.

Sumário de Penalidades

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

PERDA DE UMA DESCIDA

	O	R	S	A
1 Chute ilegal da scrimmage [também perda de cinco jardas]	31*	6	3	10
2 Entregar a bola ilegalmente para frente [também perda de cinco jardas]	35*	7	1	6
3 Jogada com bola solta planejada [também perda de cinco jardas]	19*	7	1	7
4 Lançar intencionalmente um passe para trás para fora de campo [também perda de cinco jardas]	35*	7	2	1
5 Passe ilegal para frente do Time A [também perda de cinco jardas]	35*	7	3	2
6 Intentional grounding de passe para frente	36*	7	3	2
7 Passe para frente ilegalmente tocado por jogadora fora de campo	16*	7	3	4
8 Batida ilegal na bola [também perda de dez jardas] (ver exceções)	31*	9	4	1
9 Chutar ilegalmente a bola [também perda de dez jardas] (ver exceções)	31*	9	4	4

PERDA DE CINCO JARDAS

	O	R	S	A
1 Alteração da superfície de jogo para obter vantagem	27	1	2	9
2 Numeração imprópria	23	1	4	2
3 Infrações no cara ou coroa	19	3	1	1
4 Atraso de jogo ilegal	21	3	4	2
5 Avançar uma bola morta	21	3	4	2
6 Atrapalhar os sinais do time de ataque	21	3	4	2
7 Infrações das regras de substituição	22	3	5	2
8 Atraso de jogo (substituições)	21	3	5	2
9 Mais que onze jogadoras em formação ou durante a jogada (Time A)	22	3	5	3
10 Mais que onze jogadoras em formação ou durante a jogada (Time B)	22	3	5	3
11 Mais que onze jogadoras quando o relógio acaba	22	3	5	3
12 Colocar a bola em jogo antes dela estar pronta	19	4	1	4
13 Exceder a contagem do relógio da jogada de 25 ou 40 segundos (delay of game)	21	4	1	5
14 Infração de formação de free kick	18, 19	6	1	2
15 Jogadora fora de campo quando a bola é chutada num free kick	19	6	1	2

SUMÁRIO DE PENALIDADES

16	Jogadora do Time A sair de campo ilegalmente (free kick)	19	6	1	11
17	Bloqueio do Time A durante um free kick	19	6	1	12
18	Free kick fora de campo [ou opção de 30 jardas]	19	6	2	1
19	Chute de retorno	31	6	3	10
20	Chute de scrimmage ilegal [também perda de descida]	31*	6	3	10
21	Marcar o ponto do place kick	19	6	3	10
22	Jogadora do Time A sair de campo ilegalmente (chute de scrimmage)	19	6	3	12
23	Jogadoras da linha defensiva em 3-em-1 em formação de field goal	19	6	3	14
24	Dar mais de dois passos após o fair catch	21	6	5	2
25	Snap ilegal	19	7	1	1
26	Posicionamento da snapper e ajuste da bola	19	7	1	3
27	Time A não ter estado dentro das marcas de nove jardas após o sinal de bola pronta pra jogo	19	7	1	3
28	Encroachment (ataque) no momento do snap	19	7	1	3
29	False start ou simular o início de uma jogada	19	7	1	3
30	Jogadora fora de campo quando ocorre o snap da bola	19	7	1	4
31	Jogadora do time de ataque em motion ilegal no momento do snap	19	7	1	4
32	Formação ilegal	19	7	1	4
33	Formação ilegal devido à exceção de numeração	19	7	1	4
34	Shift ilegal	20	7	1	4
35	Interferência com adversária ou a bola	18	7	1	5
36	Jogadora de defesa com caminho livre para uma back antes do snap	18	7	1	5
37	Ações abruptas do time de defesa	21	7	1	5
38	Offside (defesa)	18	7	1	5
39	Jogadora de defesa fora de campo no momento do snap	19	7	1	5
40	Entregar a bola ilegalmente para frente [também perda]	35*	7	1	6
41	Jogada com a bola solta premeditada [também perda de descida]	19*	7	1	7
42	Intencionalmente lançar um passe para trás para fora de campo [também perda de descida]	35*	7	2	1
43	Jogadora da linha de scrimmage receber o snap	19	7	2	3
44	Passe para frente ilegal do Time A [também perda de descida]	35*	7	3	2
45	Inelegível além da scrimmage	37	7	3	10
46	Passe para frente tocado ilegalmente	16	7	3	11
47	Investida contra chutadora ou holder	30	9	1	16
48	Interferência com a administração do jogo [também 15 jardas]	29	9	2	5
49	Interferência interlock ou ajuda à carregadora da bola	44	9	3	2

PERDA DE 10 JARDAS

		O	R	S	A
1	Atraso do time da casa	21	3	4	1
2	Uso ilegal das mãos ou braços (ataque)	42	9	3	3
3	Holding ou obstrução (ataque)	42	9	3	3
4	Mãos em posição travada	42	9	3	3
5	Uso ilegal das mãos (defesa)	42	9	3	4
6	Contato ilegal com recebedora elegível [primeira descida]	38	9	3	5
7	Bloqueio ilegal nas costas (ataque)	43	9	3	6
8	Batida ilegal em bola solta [também perda de descida]	31*	9	4	1
9	Batida ilegal de um passe para trás	31	9	4	2
10	Batida na bola em posse, pela jogadora com posse	31	9	4	3
11	Chutar ilegalmente a bola [também perda de descida]	31*	9	4	4

PERDA DE 15 JARDAS

		O	R	S	A
1	Marcar a bola	27	1	3	3
2	Trocar de número para enganar o time adversário [também desclassificação]	27	1	4	2
3	Cores impróprias	27	1	4	5
4	Dispositivos de sinais ilegais [também desclassificação]	27, 47	1	4	10
5	Dispositivos de sinais ilegais [também desclassificação]	27, 47	1	4	13
6	Time não pronto pro jogo no início de qualquer tempo	21	3	4	1
7	Bloquear uma chutadora de free kick	40	6	1	9
8	Formação ilegal de wedge	27	6	1	10
9	Interferência com a oportunidade de receber um chute (kick-catch)	33	6	4	1
10	Bloqueio ilegal pela jogadora que sinalizou fair catch	40	6	5	4
11	Dar tackle ou bloquear jogadora que sinalizou fair catch	38	6	5	5
12	Interferência de passe de ataque	33	7	3	8
13	Interferência de passe de defesa [primeira descida]	33	7	3	8
14	Falta pessoal [primeira descida]	38	9	1	
15	Bater numa adversária [primeira descida]	38	9	1	2
16	Tripping [primeira descida]	46	9	1	2
17	Mirar e fazer contato violento com o topo do capacete [primeira descida] [também desclassificação]	24, 38, 47	9	1	3
18	Mirar e fazer contato violento com a área da cabeça ou do pescoço de uma jogadora indefesa [primeira descida] [também desclassificação]	24, 38, 47	9	1	4
19	Clipping [primeira descida]	39	9	1	5

SUMÁRIO DE PENALIDADES

20 Bloqueio abaixo da cintura [primeira descida]	40	9	1	6
21 Late hit [primeira descida]	38	9	1	7
22 Ação fora de campo [primeira descida]	38	9	1	7
23 Faltas em capacete / Facemask [primeira descida]	38, 35	9	1	8
24 Violência à passadora [primeira descida]	34	9	1	9
25 Chop block [primeira descida]	41	9	1	10
26 Alavancagem / Salto [primeira descida]	38	9	1	11
27 Restrições do time de defesa	27	9	1	11
28 Falta contra uma adversária claramente fora da jogada [primeira descida]	38	9	1	12
29 Saltar sobre uma jogadora (Hurdling) [primeira descida]	38	9	1	13
30 Contato ilegal com a snapper [primeira descida]	38	9	1	14
31 Horse collar tackle [primeira descida]	25, 38	9	1	15
32 Violência à chutadora ou holder [primeira descida]	30, 38	9	1	16
33 Chutadora simular ter sofrido violência ou investida	27	9	1	16
34 Bloquear uma chutadora de free kick	40	9	1	16
35 Participação contínua sem capacete [primeira descida]	38	9	1	17
36 Bloqueio cego ilegal [primeira descida]	38	9	1	18
37 Conduta antidesportiva	27	9	2	1
38 Linguagem obscena ou vulgar	27	9	2	1
39 Pessoas no campo ilegalmente	27	9	2	1
40 Provocar má vontade	27	9	2	1
41 Jogadora não devolver a bola pra arbitragem	27	9	2	1
42 Pessoas deixarem a área de time	27	9	2	1
43 Barulho por pessoas sujeitas às regras	27	9	2	1
44 Ocultar a bola	27	9	2	2
45 Simular substituições ou substitutos	27	9	2	2
46 Usar equipamento para confundir time adversário	27	9	2	2
47 Ação ou sons incomuns para confundir time adversário	27	9	2	2
48 Simular lesão para confundir time adversário ou arbitragem	27	9	2	2
49 Mais de uma jogadora com o mesmo número	27	9	2	2
50 Fazer contato intencional com um árbitro [também desclassificação]	27, 47	9	2	4
51 Interferência com a administração da partida [também 5 jardas]	29	9	2	5
52 Interferir fisicamente com uma árbitra	27	9	2	5
53 Brigar [primeira descida] [também desclassificação]	27, 38, 47	9	5	1

PERDA DE METADE DA DISTÂNCIA PARA A LINHA DE GOL

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

BOLA DO TIME OFENDIDO NO PONTO DA FALTA

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

TIMEOUT COBRADO POR VIOLAÇÃO

	O	R	S	A
1 Número ilegal de camisa	27	1	4	5
2 Conferência da Técnica Principal	21	3	3	4
3 Desafio da Técnica Principal	21	12	2	1

VIOLAÇÃO

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

DESCLASSIFICAÇÃO

	O	R	S	A
1 Aparelhos de sinal proibidos	47	1	4	10
2 Aparelhos de sinal proibidos	47	1	4	13
3 Faltas ostensivas	47	9	1	1
4 Mirar e fazer contato violento usando o topo do capacete	47	9	1	3
5 Mirar e fazer contato violento com a área da cabeça/pescoço de jogadora indefesa	47	9	1	4
6 Fazer contato intencional com uma árbitra	47	9	2	4
7 Duas faltas por conduta antidesportiva	47	9	2	6
8 Brigar	47	9	5	1

PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA (FALTAS DO TIME DE DEFESA)

		O	R	S	A
1	Interferência de passe de defesa	33	7	3	8
2	Interferência de passe de defesa (se a penalidade for de menos de 15 jardas)	33	7	3	8
3	Falta pessoal	38	9	1	
4	Bater em uma adversária	38	9	1	2
5	Tripping	46	9	1	2
6	Mirar e fazer contato violento com o topo do capacete [também desclassificação]	24, 38, 47	9	1	3
7	Mirar e fazer contato violento com a área da cabeça/pescoço de jogadora [também desclassificação]	24, 38, 47	9	1	4
8	Clipping	39	9	1	5
9	Bloqueio abaixo da cintura	40	9	1	6
10	Late hit	38	9	1	7
11	Ações fora de campo	38	9	1	7
12	Faltas no capacete/facemask	38, 45	9	1	8
13	Violência à passadora	34	9	1	9
14	Chop block	41	9	1	10
15	Alavancagem e salto	38	9	1	11
16	Falta em uma adversária obviamente fora da jogada	38	9	1	12
17	Hurdling	38	9	1	13
18	Contato ilegal contra a snapper	38	9	1	14
19	Horse collar tackle	25, 38	9	1	15
20	Violência à chutadora ou holder	30, 38	9	1	16
21	Ação contínua sem capacete	38	9	1	17
22	Bloqueio cego ilegal	38	9	1	18
23	Contato ilegal com recebedora elegível	38	9	3	5
24	Briga [também declassificação]	27, 38, 47	9	5	1

A CRITÉRIO DA REFEREE

		O	R	S	A
1	Penalidade por atos injustos	—	9	2	3

REGRAS PARA QUANDO-EM-DÚVIDA

	O	R	S	A
1 Bloqueio abaixo da cintura	–	2	3	2
2 Bloqueio nas costas	–	2	3	4
3 Recepção, recuperação ou interceptação não completada	–	2	4	3
4 Bola accidentalmente tocada em vez de batida	–	2	11	3
5 Bola não tocada em chute ou passe para frente	–	2	11	4
6 Bola accidentalmente chutada (tocada)	–	2	16	1
7 Passe para frente ao invés de passe para trás	–	2	19	2
8 Passe para frente e não fumble	–	2	19	2
9 O passe para frente é alcançável	–	2	19	4
10 Uma jogadora é indefesa	–	2	27	14
11 Parar o relógio para jogadora lesionada	–	3	3	5
12 Avanço de carregadora da bola interrompido (maior avanço)	–	4	1	3
13 Interferência na recepção de chute (kick-catch)	–	6	4	1
14 O passe para frente é alcançável	–	7	3	8
15 Touchback em vez de safety	–	8	5	1
16 Torcer, virar ou puxar a facemask (abertura do capacete)	–	9	1	8
17 Violência ao invés de investida conta o chutador	–	9	1	16

Sumário de códigos de faltas

Por ordem alfabética de código:

Código	Falta	
APS	Alterar a superfície de jogo	
ATR	Ajuda à corredora	
BAT	Batida ilegal	
DEH	Holding de defesa	
DOD	Delay of game de defesa	
DOF	Offside de defesa	
DOG	Delay of game de ataque	
DPI-AB	Interferência de passe de defesa, segurar um braço	NOVA EM 2023
DPI-CO	Interferência de passe de defesa, corte	NOVA EM 2023
DPI-GR	Interferência de passe de defesa, segurar e restringir	NOVA EM 2023
DPI-HT	Interferência de passe de defesa, enganchar e girar	NOVA EM 2023
DPI-NPB	Interferência de passe de defesa, não jogar a bola	NOVA EM 2023
DPI-PTO	Interferência de passe de defesa, atropelar um adversário	NOVA EM 2023
DSH	Delay of game no início do half	
DSQ	Desclassificação	
ENC	Encroachment (ataque)	
FGT	Briga	
FST	False start	
IBB	Bloqueio ilegal nas costas	
IBK	Bloqueio ilegal durante chute	
IBP	Passe pra trás ilegal	
IDP	Inelegível além da scrimmage em passe	
IFD	Formação ilegal de defesa	
IFH	Handoff pra frente ilegal	
IFK	Formação ilegal de free kick	
IPP	Passe pra frente ilegal	
IKB	Chutar ilegalmente a bola	
ILF	Formação ilegal	
ILM	Motion ilegal	
ING	Intentional grounding	

Código	Falta	
IPN	Numeração imprópria	
IPR	Procedimento ilegal	
ISH	Shift ilegal	
ISP	Snap ilegal	
ITP	Toque ilegal de passe pra frente	
IUH	Uso ilegal das mãos	
IWK	Wedge ilegal em kickoff	
KCI	Interferência kick catch	
KIK	Chute ilegal	
KOB	Free kick fora de campo	
OBK	Fora de campo durante chute	
OFH-GR	Holding de ataque, segurar e restringir	NOVA EM 2023
OFH-HR	Holding de ataque, enganchar e restringir	NOVA EM 2023
OFH-TD	Holding de ataque, derrubada	NOVA EM 2023
OFK	Offside em free kick	
OPI-BK	Interferência de passe de ataque, bloqueio	NOVA EM 2023
OPI-DT	Interferência de passe de ataque, atropelar	NOVA EM 2023
OPI-PK	Interferência de passe de ataque, pick	NOVA EM 2023
OPI-PO	Interferência de passe de ataque, empurrar	NOVA EM 2023
PF-BBW	Falta pessoal, bloqueio abaixo da cintura	
PF-BOB	Falta pessoal, bloqueio fora de campo	
PF-BSB	Falta pessoal, bloqueio cego ilegal	
PF-BTH	Falta pessoal, pancada na cabeça	
PF-CHB	Falta pessoal, chop block	
PF-CLP	Falta pessoal, clipping	
PF-FMM	Falta pessoal, facemask	
PF-HCT	Falta pessoal, horse collar tackle	
PF-HDR	Falta pessoal, atingir recebedora indefesa	
PF-HTF	Falta pessoal, mãos no rosto	
PF-HUR	Falta pessoal, hurdling	
PF-ICS	Falta pessoal, contato ilegal com snapper	
PF-LEA	Falta pessoal, salto	

Código	Falta	
PF-LHP	Falta pessoal, late hit/empilhamento	
PF-LTO	Falta pessoal, late hit fora de campo	
PF-OTH	Falta pessoal, outras	
PF-RFK	Falta pessoal, violência à chutadora em free kick	
PF-RTH	Falta pessoal, violência à holder	
PF-RTK	Falta pessoal, violência à chutadora	
PF-RTP	Falta pessoal, violência à passadora	
PF-SKE	Falta pessoal, pancada/joelhada/cotovelada	
PF-TGB	Falta pessoal, targeting (ambas 9-1-3 e 9-1-4)	NOVA EM 2023
PF-TGC	Falta pessoal, targeting (topo do capacete)	NOVA EM 2023
PF-TGD	Falta pessoal, targeting (jogadora indefesa)	NOVA EM 2023
PF-TRP	Falta pessoal, tripping	
PF-UNR	Falta pessoal, violência desnecessária	
RNH	Investida à holder	
RNK	Investida à chutadora	
SLI	Interferência de lateral, 5 jardas	
SLM	Interferência de lateral, 15 jardas	
SLW	Interferência de lateral, aviso	
SUB	Substituição ilegal	
UC-2PN	Conduta antidesportiva, duas jogadoras com o mesmo número	
UC-ABL	Conduta antidesportiva, linguagem abusiva	
UC-BCH	Conduta antidesportiva, banco	
UC-DEA	Conduta antidesportiva, ato atrasado/excessivo	
UC-FCO	Conduta antidesportiva, contato violento com uma árbitra	
UC-RHT	Conduta antidesportiva, tirar o capacete	
UC-SBR	Conduta antidesportiva, fingir sofrer violência	
UC-STB	Conduta antidesportiva, spike/jogar a bola	
UC-TAU	Conduta antidesportiva, provocação	
UC-UNS	Conduta antidesportiva, outras	
UFA	Atos injustos	
UFT	Táticas injustas	

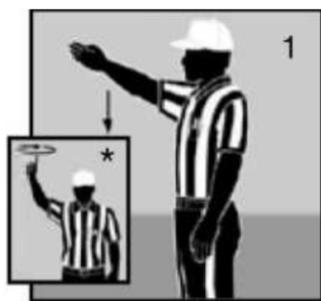
Por ordem alfabética de falta:

Código	Falta
ATR	Ajuda à corredora
APS	Alterar a superfície de jogo
UFA	Atos injustos
BAT	Batida ilegal
IBK	Bloqueio ilegal durante chute
IBB	Bloqueio ilegal nas costas
FGT	Briga
IKB	Chutar ilegalmente a bola
KIK	Chute ilegal
UC-DEA	Conduta antidesportiva, ato atrasado/excessivo
UC-BCH	Conduta antidesportiva, banco
UC-FCO	Conduta antidesportiva, contato violento com uma árbitra
UC-2PN	Conduta antidesportiva, duas jogadoras com o mesmo número
UC-SBR	Conduta antidesportiva, fingir sofrer violência
UC-ABL	Conduta antidesportiva, linguagem abusiva
UC-UNS	Conduta antidesportiva, outras
UC-TAU	Conduta antidesportiva, provocação
UC-STB	Conduta antidesportiva, spike/jogar a bola
UC-RHT	Conduta antidesportiva, tirar o capacete
DOG	Delay of game de ataque
DOD	Delay of game de defesa
DSH	Delay of game no início do half
DSQ	Desclassificação
ENC	Encroachment (ataque)
FST	False start
PF-HDR	Falta pessoal, atingir recebedora indefesa
PF-BBW	Falta pessoal, bloqueio abaixo da cintura
PF-BSB	Falta pessoal, bloqueio cego ilegal
PF-BOB	Falta pessoal, bloqueio fora de campo
PF-CHB	Falta pessoal, chop block
PF-CLP	Falta pessoal, clipping

Código	Falta	
PF-ICS	Falta pessoal, contato ilegal com snapper	
PF-FMM	Falta pessoal, facemask	
PF-HCT	Falta pessoal, horse collar tackle	
PF-HUR	Falta pessoal, hurdling	
PF-LTO	Falta pessoal, late hit fora de campo	
PF-LHP	Falta pessoal, late hit/empilhamento	
PF-HTF	Falta pessoal, mãos no rosto	
PF-OTH	Falta pessoal, outras	
PF-BTH	Falta pessoal, pancada na cabeça	
PF-SKE	Falta pessoal, pancada/joelhada/cotovelada	
PF-LEA	Falta pessoal, salto	
PF-TGB	Falta pessoal, targeting (ambas 9-1-3 e 9-1-4)	NOVA EM 2023
PF-TGD	Falta pessoal, targeting (jogadora indefesa)	NOVA EM 2023
PF-TGC	Falta pessoal, targeting (topo do capacete)	NOVA EM 2023
PF-TRP	Falta pessoal, tripping	
PF-RTK	Falta pessoal, violência à chutadora	
PF-RFK	Falta pessoal, violência à chutadora em free kick	
PF-RTH	Falta pessoal, violência à holder	
PF-RTP	Falta pessoal, violência à passadora	
PF-UNR	Falta pessoal, violência desnecessária	
OBK	Fora de campo durante chute	
ILF	Formação ilegal	
IFD	Formação ilegal de defesa	
IFK	Formação ilegal de free kick	
KOB	Free kick fora de campo	
IFH	Handoff pra frente ilegal	
OFH-TD	Holding de ataque, derrubada	NOVA EM 2023
OFH-HR	Holding de ataque, enganchar e restringir	NOVA EM 2023
OFH-GR	Holding de ataque, segurar e restringir	NOVA EM 2023
DEH	Holding de defesa	
IDP	Inelegível além da scrimmage em passe	
ING	Intentional grounding	

Código	Falta	
SLM	Interferência de lateral, 15 jardas	
SLI	Interferência de lateral, 5 jardas	
SLW	Interferência de lateral, aviso	
OPI-DT	Interferência de passe de ataque, atropelar	NOVA EM 2023
OPI-BK	Interferência de passe de ataque, bloqueio	NOVA EM 2023
OPI-PO	Interferência de passe de ataque, empurrar	NOVA EM 2023
OPI-PK	Interferência de passe de ataque, pick	NOVA EM 2023
DPI-PTO	Interferência de passe de defesa, atropelar um adversário	NOVA EM 2023
DPI-CO	Interferência de passe de defesa, corte	NOVA EM 2023
DPI-HT	Interferência de passe de defesa, enganchar e girar	NOVA EM 2023
DPI-NPB	Interferência de passe de defesa, não jogar a bola	NOVA EM 2023
DPI-GR	Interferência de passe de defesa, segurar e restringir	NOVA EM 2023
DPI-AB	Interferência de passe de defesa, segurar um braço	NOVA EM 2023
KCI	Interferência kick catch	
RNK	Investida à chutadora	
RNH	Investida à holder	
ILM	Motion ilegal	
IPN	Numeração imprópria	
DOF	Offside de defesa	
OFK	Offside em free kick	
IFP	Passe pra frente ilegal	
IBP	Passe pra trás ilegal	
IPR	Procedimento ilegal	
ISH	Shift ilegal	
ISP	Snap ilegal	
SUB	Substituição ilegal	
UFT	Táticas injustas	
ITP	Toque ilegal de passe pra frente	
IUH	Uso ilegal das mãos	
IWK	Wedge ilegal em kickoff	

Sinais de Arbitragem de Futebol Americano



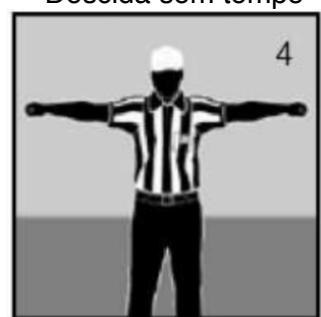
1
Pronta pra jogo
* Descida sem tempo



2
Rodar o relógio



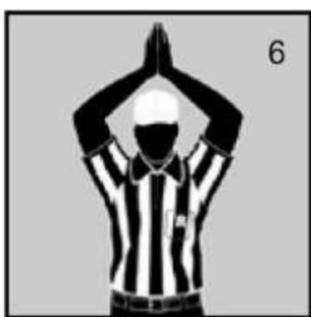
3
Parar o relógio



4
Timeout de TV/Rádio



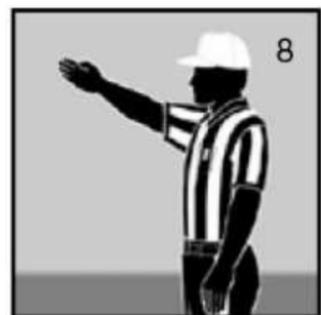
5
Touchdown
Field Goal



6
Safety



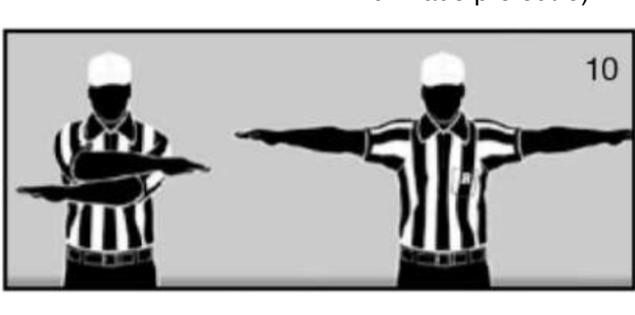
7
Falta em bola morta
Touchback (mover de um lado pro outro)



8
Primeira descida



9
Perda de descida



10
Passe incompleto / Try ou Field Goal não convertido / Penalidade declinada / Adiar escolha no cara ou coroa



11
Toque legal



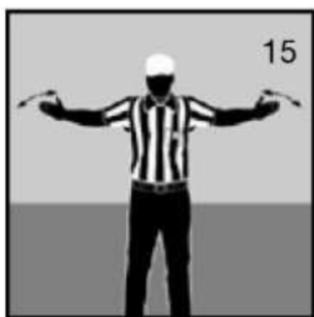
12
Apito inadvertido



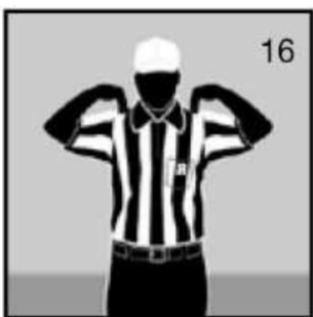
13
Desconsiderar a flag



14
Fim de período



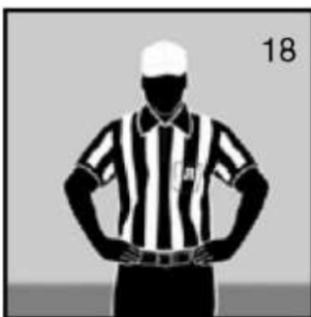
Aviso de lateral



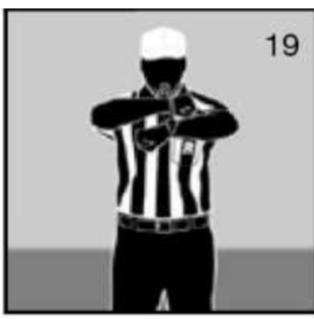
Toque ilegal



Passe inalcançável



Offside B / Offside A ou
B em kickoff



False start
Encroachment A
Formação ilegal



Motion ilegal (1 mão)
Shift ilegal (2 mãos)



Atraso de jogo



Infração de substituição



Violação de
equipamento



Mirar e fazer contato
violento



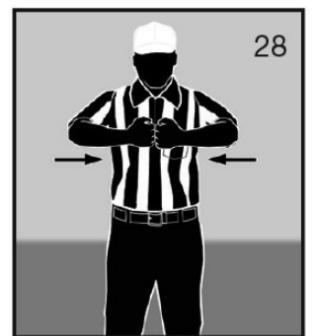
Horsecollar tackle



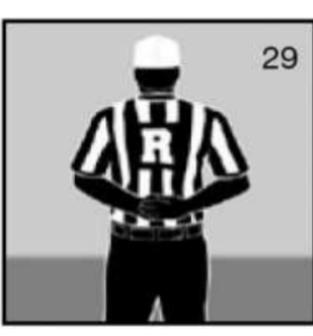
Mãos no rosto



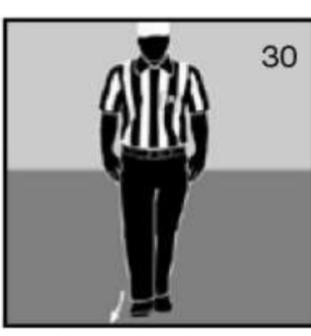
Conduta antidesportiva



Bloqueio cego ilegal



Interferência da lateral
Nota: olhando pra cabine



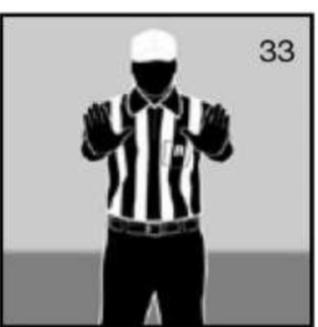
Violência ou investida
contra a chutadora ou
holder



Bater ou chutar
(apontar para o pé)
illegalmente a bola



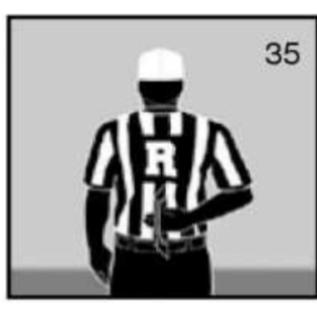
Sinal ilegal de fair catch



Interferência de passe
Interferência kick catch



Violência à passadora



Passe ou handoff pra
frente ilegal
Nota: olhando pra cabine



Intentional grounding



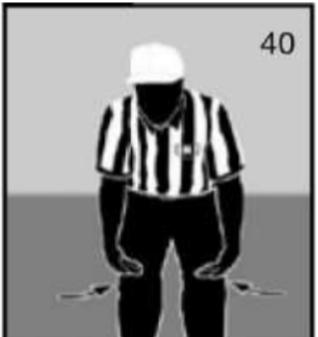
Inelegível além da
scrimmage



Falta pessoal



Clipping



Bloqueio ilegal abaixo
da cintura



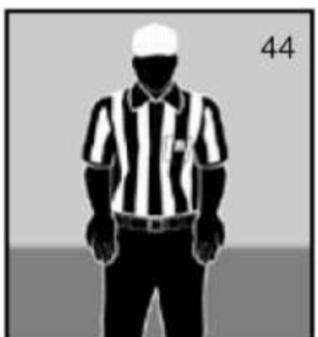
Chop block



Holding
Uso ilegal das mãos ou
braços



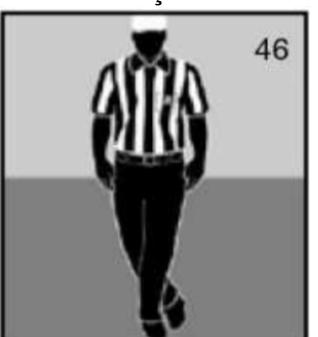
Bloqueio ilegal nas
costas



Ajuda à corredora



Segurar a facemask ou
qualquer abertura do
capacete



Tripping



Desclassificação

Apêndice A – Guia da Arbitragem Para Uso Durante Lesões Graves de Jogadoras em Campo

1. Jogadoras e técnicas devem ir e permanecer na área de banco. Instrua jogadoras e técnicas dessa forma. Sempre garanta linhas de visão adequadas entre equipes médicas e de pessoal de emergência disponível.
2. Tente manter jogadoras a uma distância significativa da(s) jogadora(s) gravemente lesionada(s).
3. Não deixe uma jogadora virar uma jogadora lesionada.
4. Não permita que jogadoras prestem assistência a uma companheira de time que esteja deitada no campo; ex. remover o capacete ou presilhas de queixo, ou tentar auxiliar a respiração elevando a cintura.
5. Não permita que jogadoras puxem uma companheira de time ou adversária lesionada de uma pilha.
6. Assim que a equipe médica começar a prestar assistência a uma jogadora lesionada, toda a equipe de arbitragem deve controlar todo o ambiente do campo de jogo e pessoal de time, e permitir que a equipe médica preste serviço sem interrupção ou interferência.
7. Jogadoras e técnicas devem ser apropriadamente controladas para evitar que as mesmas dêem palpites nos serviços médicos, ou tomar o tempo deles em prestar tais serviços.

Nota: Arbitragem deve ter um conhecimento razoável da localização do equipamento pessoal de emergência em todos os estádios.

(O Comitê de Regras agradece à National Football League pelo desenvolvimento deste guia)

Apêndice B – Guia de Arbitragem e Administração do Jogo Para Uso em Tempestade de Raios

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

Raio é o perigo mais consistente e significativo que pode afetar um esporte ao ar livre. Mesmo que a probabilidade de ser atingido por um raio seja pequena, ela aumenta bastante quando uma tempestade está na área, e as precauções de segurança não são tomadas.

Educação e prevenção são as chaves para a segurança contra raios. As autoridades devem iniciar a prevenção muito antes de qualquer evento esportivo, sendo proativa e criando um plano de segurança de raio. Os seguintes passos são recomendados para diminuir o perigo de raios:

1. Nomear uma pessoa para monitorar o tempo e tomar a decisão de remover um time ou pessoas do ambiente do evento. Um plano de segurança de raio deve incluir instruções para participantes e espectadoras, sinalização de aviso e de locais seguros para abrigo.
2. Monitorar a previsão do tempo local a cada dia antes do evento ou treino. Estar ciente de possíveis tempestades de raios que possam acontecer durante o calendário da competição e treinos. A previsão do tempo é encontrada de várias formas pela TV, internet, apps de smartphones ou pelos serviços nacionais de meteorologia.
3. Descubra se há avisos meteorológicos de tempestades na área ou sinais de tempestade em formação, como vento forte e céu escurecendo.
4. Saiba onde é a estrutura de abrigo seguro mais próxima ao campo, e saiba quanto tempo e como chegar até lá. Uma estrutura segura é:
 - (a) Qualquer construção normalmente ocupada por pessoas (ex. prédio com encanamento ou instalação elétrica que funcionem como terra). Evite usar o chuveiro ou estruturas de encanamento ou elétricas durante uma tempestade de raios.
 - (b) Na falta de uma construção robusta e frequentemente habitada, qualquer veículo com teto de metal (carros conversíveis ou carro de golf não) com as janelas fechadas servem como proteção. O teto de metal e os pneus de borracha são o que protegem os ocupantes dissipando a corrente elétrica pelo veículo e não pelos ocupantes. É importante não tocar a estrutura de metal do veículo.
5. A atenção a raios deve ser intensificada ao primeiro brilho de raio, som de trovão e/ou outro critério tal como aumento do vento ou escurecimento do céu, não importando a distância. Esse tipo de atividade deve ser tratado como aviso para o pessoal do evento. Especialistas em segurança contra raios sugerem que se você ouve um trovão, comece a preparação para

evacuar; se você vê um raio, considere suspender as atividades e se dirigir aos locais seguros.

Os seguintes guias de segurança contra raio foram desenvolvidos com a ajuda de especialistas em raios. Crie o seu plano de raio considerando as necessidades locais de segurança, padrões meteorológicos e tipos de tempestades.

- a. Como um mínimo, especialistas de raio recomendam fortemente que quando o monitor observar 30 segundos entre o brilho do raio e o som do trovão, todas as pessoas já tenham deixado o local do jogo e chegado a uma estrutura segura.
- b. Lembre-se que pode ser difícil escutar trovões dependendo do tamanho da plateia envolvida em eventos esportivos. Crie seu plano levando isso em conta.
- c. A existência de céu azul e falta de chuva não são garantias de que não haverá raios. Pelo menos 10% dos raios cai quando não há chuva e o céu está azul em algum lugar, especialmente em tempestades de verão. Raio pode, e cai, a 16km ou mais do ponto da chuva.
- d. Evite usar telefones fixos a menos que em situações de emergência. Há casos de morte de pessoas usando telefones fixos durante uma tempestade de raios. Celulares ou telefones sem fio são alternativas seguras ao telefone fixo, especialmente se a pessoa e a antena estiverem dentro de uma estrutura segura, e todas as outras precauções foram tomadas.
- e. Para reiniciar as atividades esportivas, especialistas em raios recomendam esperar 30 minutos após o último som de trovão ou luz de raio. Se o raio for visto sem ouvir trovão, o raio pode estar fora de alcance e, portanto, mais improvável de ser uma ameaça. À noite, raios podem ser visíveis a distâncias muito maiores do que de dia, porque eles iluminam as nuvens por dentro. Essa distância maior pode significar que os raios não são mais uma ameaça. À noite, use o som do trovão e a visão do raio para decidir sobre o tempo de 30 minutos antes de reiniciar as atividades esportivas.
- f. Pessoas atingidas por raios não transmitem carga elétrica. Portanto, reanimação cardiopulmonar (RCP) é segura. Se possível, uma pessoa ferida deve ser levada a um local seguro antes de iniciar RCP. Vítimas de raios que exibem sinais de parada cardiorrespiratória precisam de ajuda médica urgente. [Ligue para a emergência](#). RCP imediato tem sido muito eficaz para a sobrevivência de vítimas de raios.

Desfibriladores externos automáticos (DEA) se tornaram meios comuns, seguros e eficazes de ressucitar pessoas em parada cardíaca. Um plano de acesso a um desfibrilador deve ser parte do seu plano de emergência. No entanto, RCP não deve ser adiado por conta da busca por um DEA.

Locais Perigosos

Locais ao ar livre aumentam o risco de ser atingido por raio enquanto há tempestades na área. Coberturas pequenas não são seguras contra raios. Bancos, tendas e barracas, mesmo que adequadamente estruturados, normalmente não são adequadamente aterrados para evitar raios. Outros locais perigosos incluem áreas conectadas a, ou próximas a postes de luz, torres, cercas que podem atingir pessoas próximas. Além disso, locais onde a pessoa é o ponto mais alto da área são locais perigosos.

Adaptado pela IFAF do guia da NCAA

Apêndice C – Concussões

Concussão é uma lesão cerebral que é pode ser causada por pancada na cabeça, rosto, pescoço ou qualquer outra parte do corpo que transfira a força do impacto pra cabeça. **Concussões normalmente ocorrem sem perda de consciência ou outros sinais óbvios.** Sinais e sintomas podem aparecer imediatamente ou evoluir durante minutos ou horas. Uma concussão repetida que ocorra antes do cérebro se recuperar da anterior (horas, dias ou semanas) pode retardar a recuperação ou aumentar a chance de problemas à longo prazo. Em casos raros, concussões repetidas podem resultar em inchaço do cérebro, lesão cerebral permanente e até mesmo morte.

As árbitras do jogo normalmente estão numa melhor posição para observar jogadoras depois de receberem uma pancada na cabeça ou corpo, e podem ser as primeiras a notar um comportamento que indique que pode ter havido uma concussão. Apesar do seguinte estar focado mais nas jogadoras, qualquer participante pode sofrer uma concussão e deve ser removida do campo de jogo.

Indicadores claros de concusão incluem quando uma jogadora:

- parece tonta ou atordoada; tem um olhar vago ou vazio
- parece confusa ou incoerente
- não consegue lembrar coisas que aconteceram (amnésia)
- parece demorar a responder perguntas ou seguir instruções, ou se distrai facilmente
- balança a cabeça, segura a cabeça
- cambaleia, tem que ser ajudada fisicamente por companheiras ou perde o equilíbrio
- se move sem jeito ou estabanadamente
- demonstra mudanças de comportamento ou personalidade (ex. fica mais emotiva ou irritável)

Outros sinais incluem:

- convulsão
- perda de consciência
- desorientação; não saber onde está
- deitar no chão sem movimentos ou demorar muito a levantar
- sangue ou outro fluido claro escorrendo do nariz ou orelhas

Uma jogadora é suspeita de ter sofrido concussão se ela reclama de um ou mais dos seguintes:

- dor de cabeça
- tontura
- se sentir atordoada
- perda ou visão turva, dupla ou vendo estrelas ou luzes brilhantes
- estar mais emotiva ou irritável do que o normal
- barulho agudo nos ouvidos ou perda de audição repentina
- sono ou fadiga
- dor de estômago, enjoos ou vômito

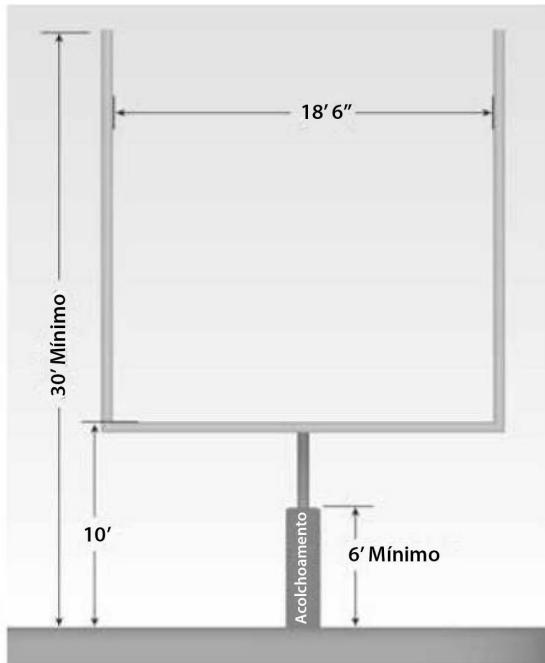
- falta de coordenação motora
- dificuldade de fala
- dificuldade de concentração

SE HOUVER SUSPEITA DE UMA CONCUSSÃO:

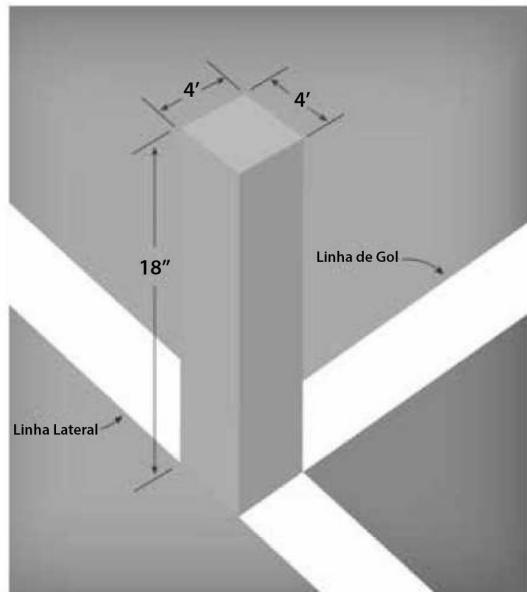
1. **Remova a participante do jogo.** Procure por sinais e sintomas de concussão se a participante tiver sofrido uma pancada na cabeça. Não permita que a participante simplesmente "dê uma sacudida". Cada atleta responde diferentemente a concussões.
2. **Certifique-se que a participante seja avaliada imediatamente por profissional de saúde adequada.** Não tente julgar a gravidade da lesão. Peça um timeout de lesão para garantir que a participante seja avaliada por equipe médica presente com experiência em avaliação e gerenciamento de concussão.
3. **Somente permita que a participante volte ao jogo com a permissão de profissional de saúde com experiência na avaliação de concussão.** Deixe que a equipe médica confie nos protocolos e capacidades de avaliação da **atleta** para estabelecer o protocolo adequado.
4. A menos que um profissional de saúde com experiência na avaliação de concussão tenha avaliado a participante e liberado de concussão, ela pode não retornar ao jogo no mesmo dia. Participar sem ser liberada é conduta antidesportiva exigindo desclassificação.
5. A recuperação posterior deve seguir o protocolo de gerenciamento de consussão definido pela sua confederação nacional.

Apêndice D – Diagramas do Campo

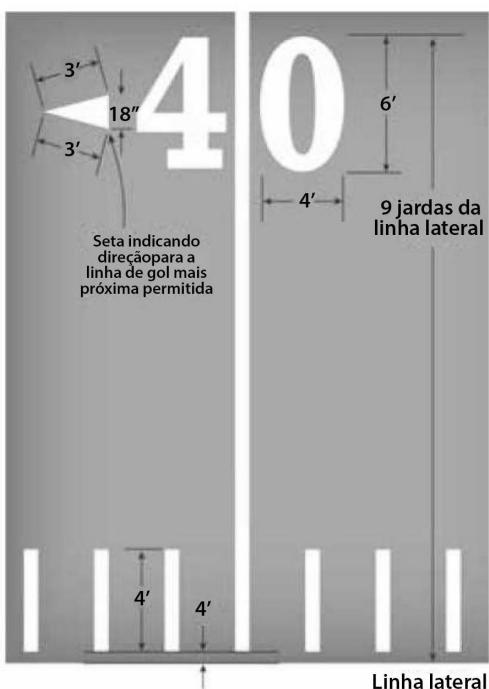
DETALHES DO DIAGRAMA DO CAMPO



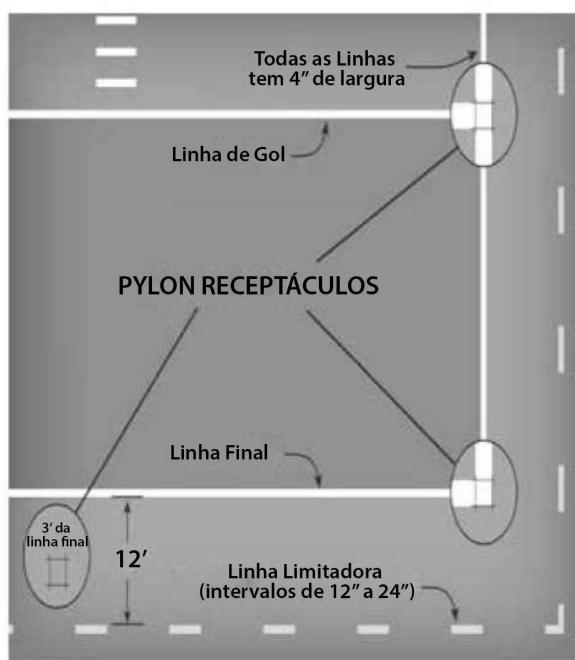
DETALHES POSTE DE GOL



DETALHES DO PYLON



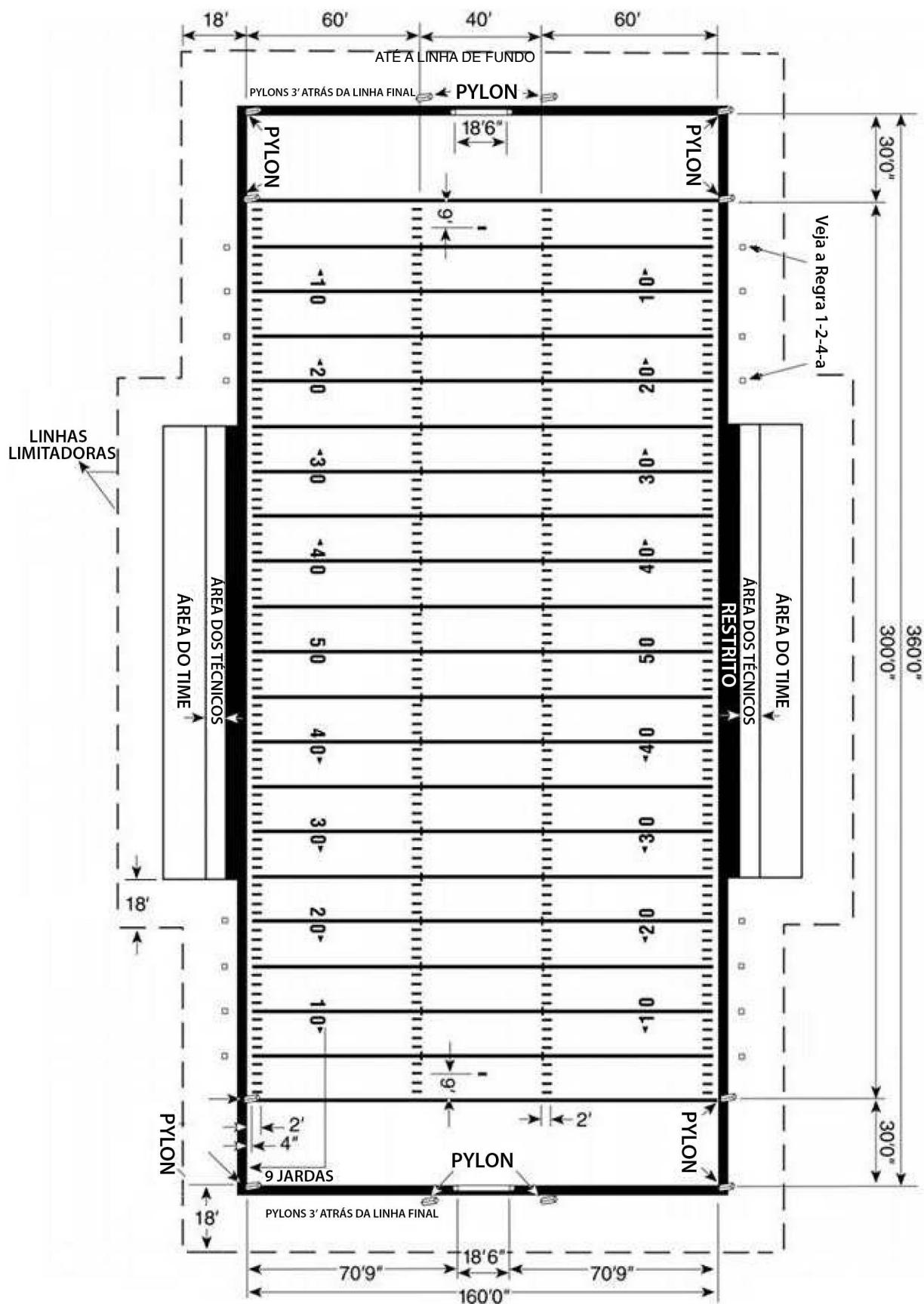
RECOMENDAÇÃO DE
NUMERAÇÃO DE LINHA



DETALHES DA ZONA FINAL

Nota importante: Apesar do diagrama acima mostrar linhas limitadoras a 12', as linhas limitadoras da IAAF normalmente devem estar a 18' das linhas laterais e de fundo (Regra 1-2-3-a).

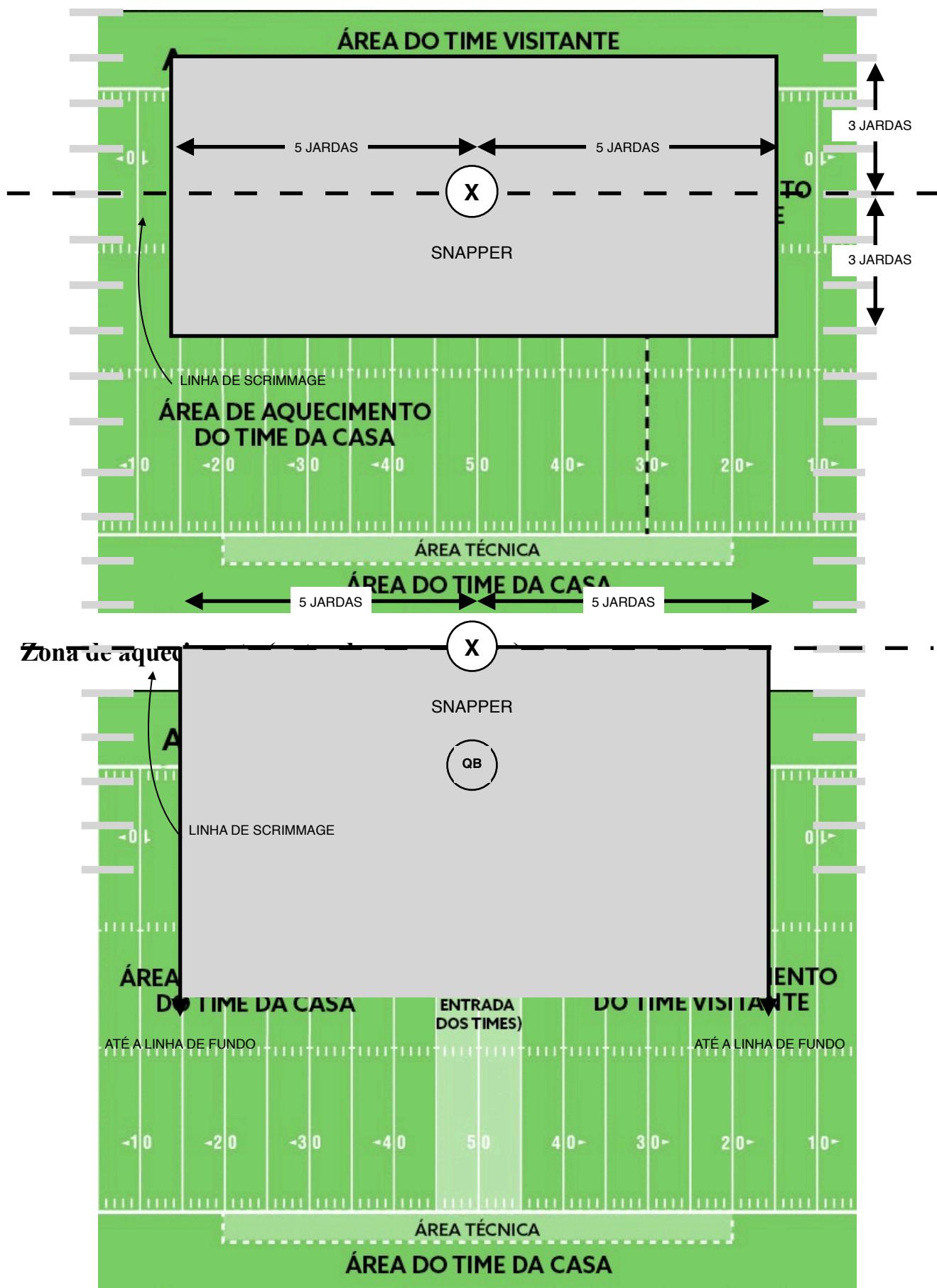
DIAGRAMA DO CAMPO



ZONA DE BLOQUEIO LIVRE

TACKLE BOX

Zonas de aquecimento (chute)



Notas para a preparação do campo

Essas notas acompanham os diagramas do campo como um resumo das exigências para a marcação do campo. Para detalhes, ver Regra 1-2.

1. Não existe um campo de futebol americano em metros. Todas as medidas são em jardas, pés e polegadas.

1 jarda = 3 pés = 36 polegadas = 91.44 centímetros

1 pé = 12 polegadas = 30.48 centímetros

1 polegada = 2.54 centímetros

1 jarda = 36 polegadas (91.44cm), mas pode ser diminuída para um mínimo de 34.12 polegadas (86.67cm) apenas se for necessário para encaixar um campo de 100 jardas mais duas end zones de 10 jardas cada, dentro da superfície de jogo disponível. Se o comprimento do campo for diminuído dessa forma, todas as outras dimensões e marcações definidas nessa regra precisam ser diminuídas proporcionalmente (exceto pelo comprimento das linhas curtas de 2 pés e pela largura de 4 polegadas das linhas).

2. Um campo de tamanho inteiro tem 360 pés de comprimento e 160 pés de largura, consistindo de duas end zones de 10 jardas e vinte segmentos de 5 jardas. Se não houver espaço suficiente para isso, o campo pode ser diminuído para 330 pés tirando dois segmentos de 5 jardas do meio (ex. a jarda 45 se torna o meio do campo). Se for absolutamente necessário, um máximo de 18 pés pode ser diminuído, reduzindo as end zones para 7 jardas cada. Um campo legal não pode existir se houver menos do que 104 jardas (312 pés) entre cada gol.
3. Note que a largura do campo é significativamente menor do que esportes como futebol ou rugby ou hockey e que, por isso, não pode ser variada (exceto quando for diminuída proporcionalmente com o uso das jardas IFAF).
4. As medições são feitas da parte de dentro das linhas delimitadoras. Toda a largura da linha de gol deve estar dentro da end zone.
5. Linhas de jardas a cada 5 jardas pelo campo entre as linhas de gol (NÃO dentro da end zone) são essenciais: elas são usadas como referência para medições da distância que a bola é avançada. Essas linhas devem parar a 4 polegadas (10cm) de cada lateral. Apenas as linhas de gol e de fundo devem tocar as laterais.
6. As linhas da hash marks estão a 60 pés das laterais. Cada hash mark deve ter 2 pés de comprimento (de um ponto a 60 pés da lateral até um ponto a 58 pés da lateral) de cada lado do campo. As hash marks NÃO entram nas end zones.
7. Linhas similares às hash marks, de 2 pés devem ser marcadas a 4 polegadas de distância das laterais dentro do campo (entre as linhas de gol). Elas devem se alinhar às hash marks no meio do campo para dar uma referência visual padrão para o posicionamento da bola. Assim como as linhas de jardas, essas linhas devem parar a 4 polegadas (10cm) de cada lateral.
8. Deve haver números ou marcas a 27 pés das laterais a cada 10 jardas (começando na jarda 10 de cada lado). O tamanho correto dos números é 6 por 4 pés mas podem ser menores se for necessário. Se não forem números, marcas de 1 pé de comprimento devem ser feitas a 27 pés de cada lateral a cada 10 jardas.

9. Deve haver duas caixas (adjacentes) desenhadas fora de cada linha lateral, partindo de cada linha de 20 jardas. Com largura de 6 a 12 pés pra fora da lateral é a *coaching box*. A partir de 12 pés pra fora da lateral até onde a superfície de jogo permitir é a *área de time*. Essas são as áreas nas quais técnicas e substitutas devem ficar durante as jogadas.
10. Fora das laterais e linhas de fundo, deve haver um conjunto de linhas limitadoras tracejadas, se possível, 18 pés pra fora do campo de jogo. Essa linha marca a borda do campo e todos os torcedoras, fotógrafas, cheerleaders, etc devem estar fora dessa borda.
11. Se as torcidas não estiverem separadas em uma área específica (ex. arquibancada), por razões de segurança deve haver uma corda ou algo similar mantendo-as atrás dessas linhas limitadoras.
12. Por razões de segurança os gols não devem estar dentro do campo. Eles devem estar nas linhas de fundo ou, se não for possível, fora delas. Se os gols não puderem ser movidos, o comprimento do campo deve ser reduzido.
13. O topo do travessão deve estar a 10 pés do chão. As traves devem ter 18 pés e 6 polegadas de distância entre cada borda interna das traves. Elas devem ter pelo menos 30 pés de altura. A trave vertical de base deve ter acolchoamento do chão até pelo menos 6 pés de altura.
14. Pylons macios e flexíveis de 4 lados de 4 por 4 polegadas com altura total de 18 polegadas, que podem incluir um espaço de 2 polegadas entre a base do pylon e o chão, são recomendados. Eles devem ser laranjas ou vermelhos e posicionados nas oito interseções entre as laterais e as linhas de gol e de fundo. Os pylons marcando a interseção das linhas de fundo e linhas dentro de campo (hash marks) devem ser posicionados 3 pés pra fora das linhas de fundo.
15. Todas as linhas de dimensões do campo devem ter 4 polegadas de largura e ser de material não tóxico e de cor branca (Exceção: Linhas laterais e de fundo podem ter mais do que 4 polegadas). Se não for possível o branco, use outra cor contrastante.
16. Propaganda ou marcações decorativas no campo são permitidas. Na end zone, elas não devem estar mais perto do que 4 pés de qualquer linha, a menos que sejam de cores contrastantes. No campo de jogo, elas não podem sobrepor nenhuma linha.

Conversão de métrica de tamanhos de campo

A seguinte tabela lista tamanhos do campo com suas conversões métricas. As colunas 5 e 6 se referem às dimensões mínimas quando usando jardas IFAF (Regra 1-2-1-a).

Tamanhos	Pés	Jardas	Metros (1yd = 0,9144m)	Min jarda IFAF em jardas (1lyd >= 0,9478 yds)	Min jarda IFAF em metros (1lyd >= 0,8666m)
Cumprimento entre linhas de gol	300	100	91,44	94,78	86,665
Cumprimento entre linhas de fundo	360	120	109,728	113,73	103,998
Cumprimento entre linhas limite (6' em volta)	372	124	113,386	117,52	107,464
Cumprimento entre linhas limite (12' em volta)	384	128	117,043	121,32	110,931
Cumprimento entre linhas limite (18' em volta)	396	132	120,701	125,11	114,398
Largura entre laterais	160	53,33	48,768	50,55	46,221
Largura entre linhas da área técnica (6' pra fora de cada lateral)	172	57,33	52,426	54,34	49,688
Largura entre linhas da área de time (12' pra fora de cada lateral)	184	61,33	56,083	58,13	53,154
Largura entre linhas limite (18' pra fora de cada lateral)	196	65,33	59,741	61,92	56,621
Largura entre linhas trás da área de banco (24' pra fora de cada lateral)	208	69,33	63,398	65,71	60,088
Distância entre 5 jardas	15	5	4,572	4,74	4,33
Distância entre lateral e linha da área técnica	6	2	1,829	1,9	1,733
Distância entre linha da área técnica e linha da área de time	6	2	1,829	1,9	1,733
Tamanho normal da end zone	30	10	9,144	9,48	8,666
Profundidade mínima da end zone	21	7	6,401	6,63	6,067
Distância da lateral às hash marks	60	20	18,288	18,96	17,333
Distância da lateral à marca de 9 jardas	27	9	8,230	8,53	7,8
Altura do número	6	2	1,829	1,9	1,733
Largura do número	4	1,33	1,219	1,26	1,156
Altura da trave horizontal	10	3,33	3,048	3,16	2,889
Largura entre traves	18,5	6,17	5,639	5,84	5,344
Altura mínima das traves acima da trave horizontal	20	6,67	6,096	6,32	5,778
Largura das marcações de linha (4 polegadas)	0,33	0,11	0,102		
Espaço entre linhas de jardas e laterais (4")	0,33	0,11	0,102	0,11	0,096

APÊNDICE D / DIAGRAMAS DO CAMPO

Cumprimento da extensão das linhas de jardas curtas (hash marks)	2	0,67	0,61		
1 jarda	3	1	0,914	0,95	0,867
1 pé	1	0,33	0,305	0,32	0,289
1 polegada	0,0833	0,0278	0,025	0,03	0,024

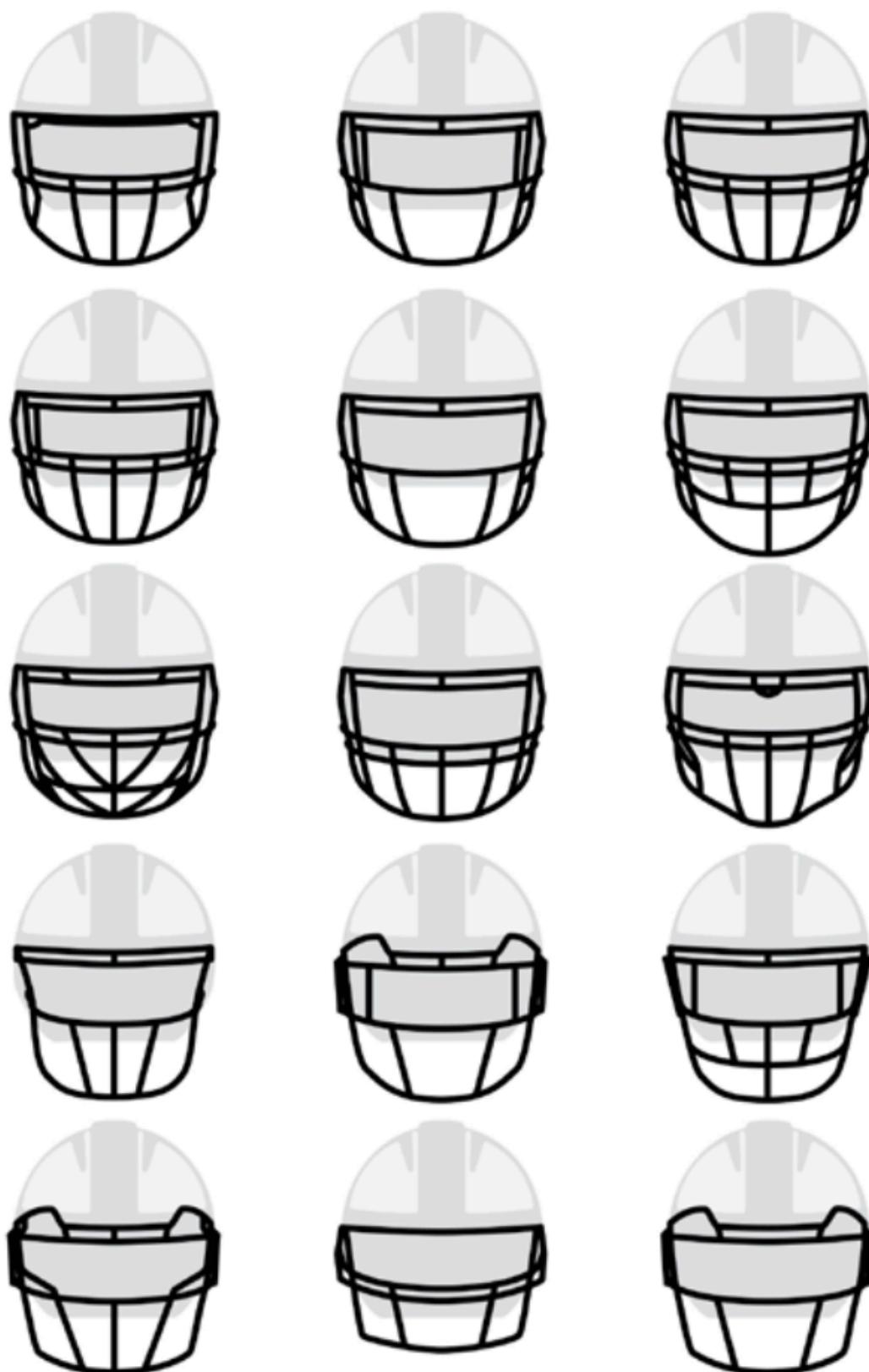
Apêndice E – Equipamento: Detalhes Adicionais

1. Substâncias duras ou inflexíveis são permitidas, se cobertas, apenas para proteger uma lesão.
2. Protetores de mão e braço (gessos ou talas cobertos) são permitidos apenas para proteger uma fratura ou luxação.
3. Protetores de coxa não podem ser feitos de qualquer substância dura, a menos que todas as superfícies sejam cobertas com material tal como espuma de célula fechada de vinilo que tenha pelo menos $\frac{1}{4}$ de polegada (0,64 cm) de espessura na superfície exterior e pelo menos $\frac{3}{8}$ de polegada (0,95 cm) de espessura na superfície interna e nas arestas.
4. Caneleiras devem ser cobertas em ambos os lados e todas as bordas com enchimento de espuma de recuperação lenta, tipo célula fechada com, pelo menos, meia polegada de espessura (1,27 cm), ou um material alternativo da mesma espessura mínima tendo propriedades físicas semelhantes.
5. Joelheiras terapêuticas ou preventivas devem ser usadas sob as calças e inteiramente cobertas de exposição externa direta.
6. Não pode haver nenhuma projeção de metal ou de outra substância dura a partir de uma pessoa ou do vestuário de alguém.
7. Travas de chuteira devem estar de acordo com as seguintes especificações:
 - (a) Não podem ter mais de $\frac{1}{2}$ polegada (1,27 cm) de comprimento (medida da ponta da trava até a sola da chuteira). (Ver abaixo as exceções para travas removíveis)
 - (b) Não podem ser feitas de material que corte, quebre ou rache.
 - (c) Não podem ter superfícies abrasivas ou cortantes.
 - (d) Travas fixas não podem ser feitas de qualquer material metálico.
 - (e) Travas removíveis:
 - (i) Devem ter um sistema de presilha de qualidade.
 - (ii) Não podem ter lados côncavos.
 - (iii) Se forem cônicas, não podem ter pontas retas que não sejam paralelas às bases ou menos de $\frac{3}{8}$ polegadas (0,95 cm) de diâmetro, ou pontas arredondadas com arcos maiores do que $\frac{7}{16}$ (1,11 cm) polegadas.
 - (iv) Se forem ovais, não podem ter pontas não paralelas às bases ou que meçam menos de $\frac{1}{4}$ por $\frac{3}{4}$ de polegada (0,64 por 1,9 cm).
 - (v) Se forem circulares ou anelares, devem ter pontas arredondadas e uma parede de pelo menos $\frac{3}{16}$ (0,47 cm) polegadas de grossura.
 - (vi) Se tiverem ponta de aço, devem conter material de aço baixo carbono de 1006, carbonizado a .005-.008 de profundidade e feito a aproximadamente C55 na escala Rockwell de dureza.

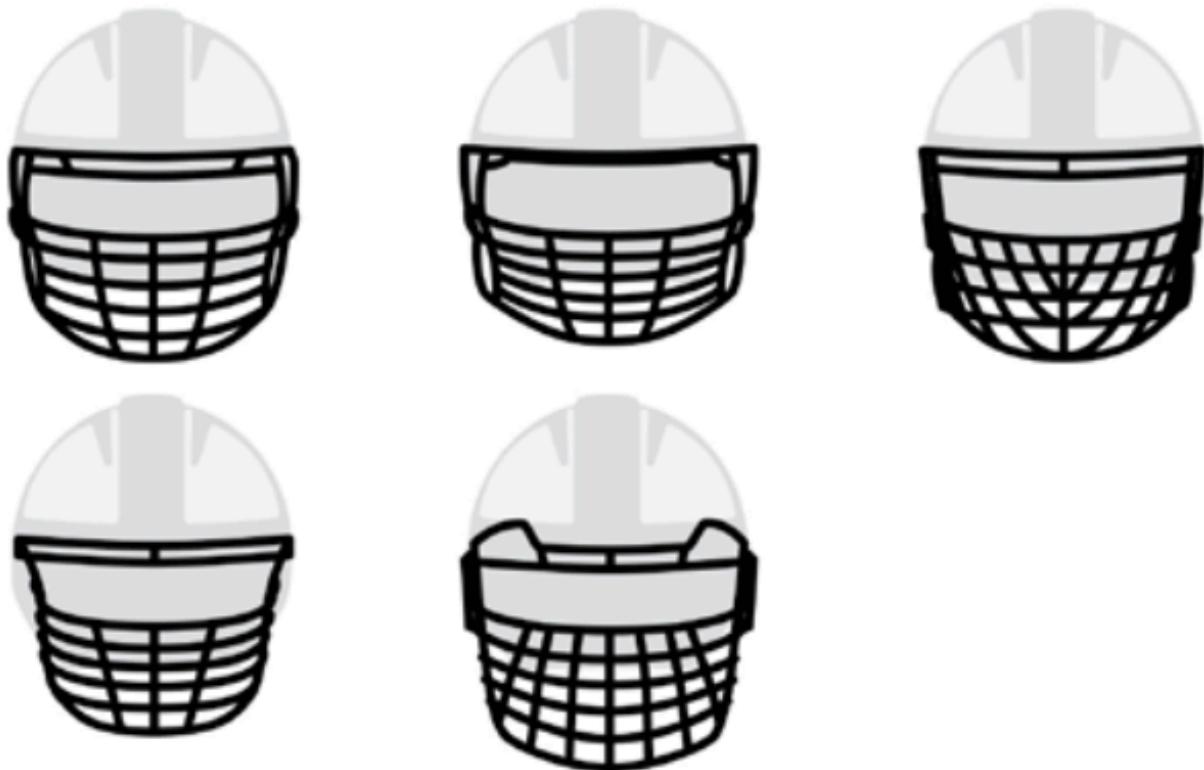
NOTA: A distância no parágrafo (a) para travas removíveis pode ser maior do que 1/2 polegada se a trava for presa a uma plataforma suspensa de 5/32 polegadas (0,39 cm) ou menos, mais larga do que a base da trava e estendida pela largura da chuteira até 1/4 polegada (0,64 cm) ou menos das bordas externas da sola. Uma única trava no dedão não requer a plataforma suspensa que se estenda pela largura da sola. A plataforma suspensa da trava do dedão é limitada a 5/32 polegada (0,39 cm) ou menos. A medição da 5/32 polegada (0,39 cm) ou menos é feita do ponto mais baixo da plataforma até a sola da chuteira.

8. A facemask deve ser construída de material inquebrável com cantos arredondados cobertos com material resistente concebido para evitar lascas, rebarbas ou uma abrasividade que ponha em perigo os jogadoras.
9. Protetores de ombros não podem ter a ponta da dragona com um raio com mais de metade da espessura do material utilizado.
10. Nenhum equipamento que coloque outros jogadoras em risco pode ser usado. Isso inclui membros artificiais.
 - (a) Um membro artificial não deve conceder nenhuma vantagem ao seu portador.
 - (b) Se necessário, o membro artificial deve ser acolchoado para ter as características de contato de um membro natural.
11. Insígnias, logos, etiquetas:
 - (a) Uniformes e todos os outros itens de equipamento (ex. aquecedores, meias, bandanas, camisas, protetores de pulso, visores, chapéus ou luvas) somente podem conter etiquetas ou logos de um único fabricante ou distribuidor (independente da visibilidade da etiqueta ou logos) que não excedam 2.25 polegadas quadradas ($5,72 \text{ cm}^2$) de área (ex. retângulo, quadrado, paralelogramo) incluindo qualquer material adicional (ex. decalque) ao redor da etiqueta ou logo normal. Ver também Regra 1-4-6-d.
 - (b) Nenhuma etiqueta de tamanho, cuidados de lavagem ou outra qualquer deve estar na parte externa do uniforme.
 - (c) Logos de ligas profissionais são proibidos.

EXEMPLOS DE FacemaskS PERMITIDAS



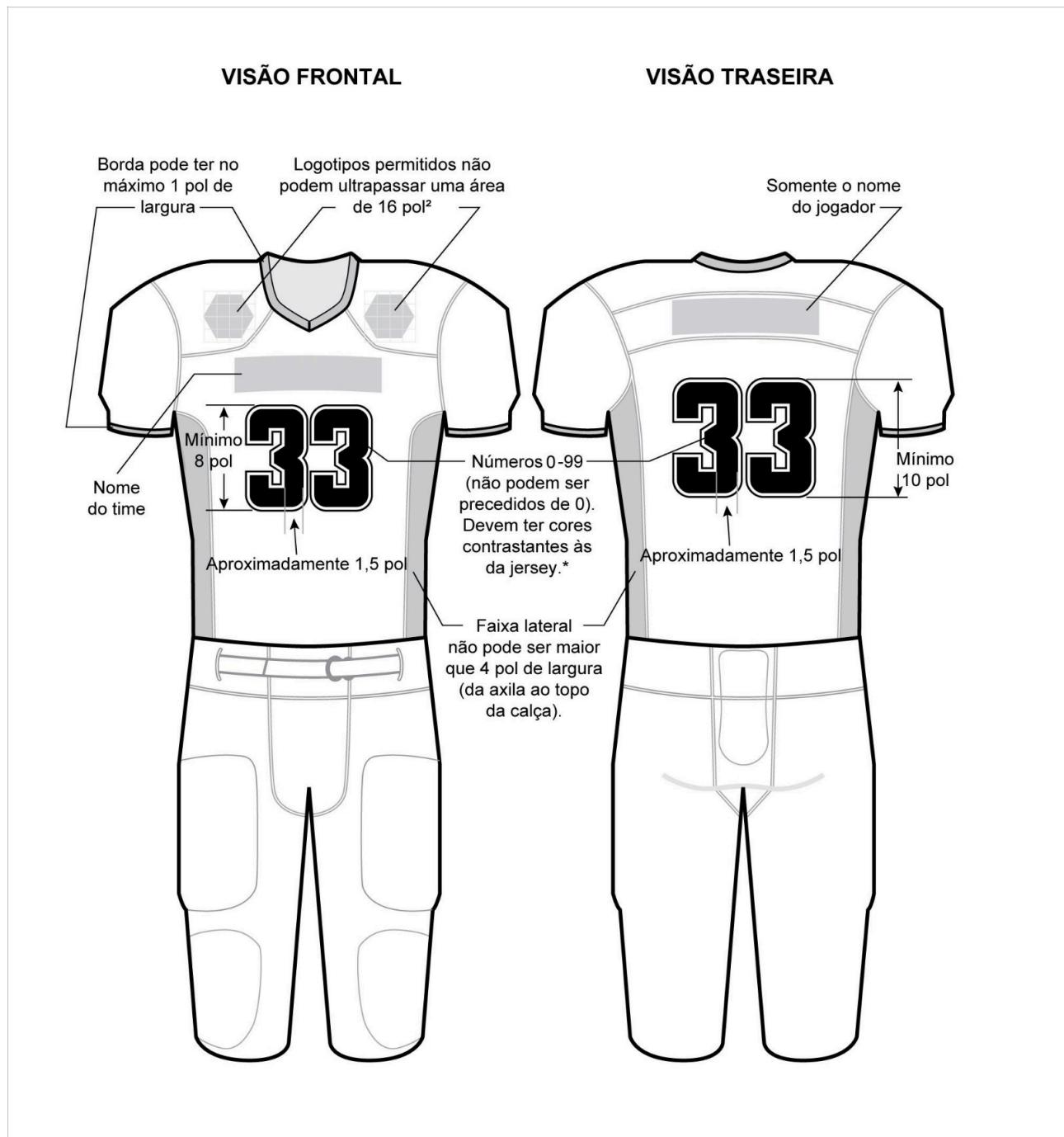
Como regra geral, qualquer facemask com quatro ou menos barras horizontais abaixo dos olhos é permitida.

EXEMPLOS DE FacemaskS EXCESSIVAS/FORA DO PADRÃO

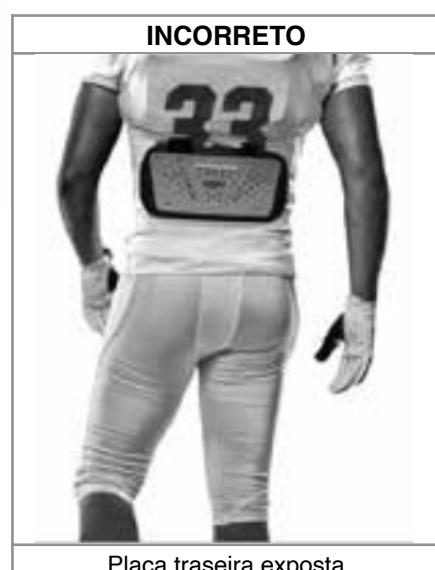
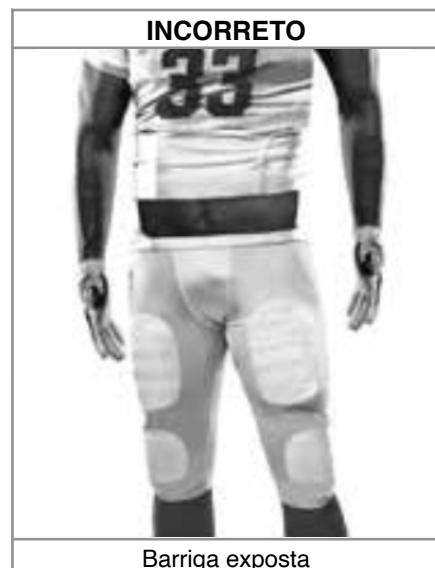
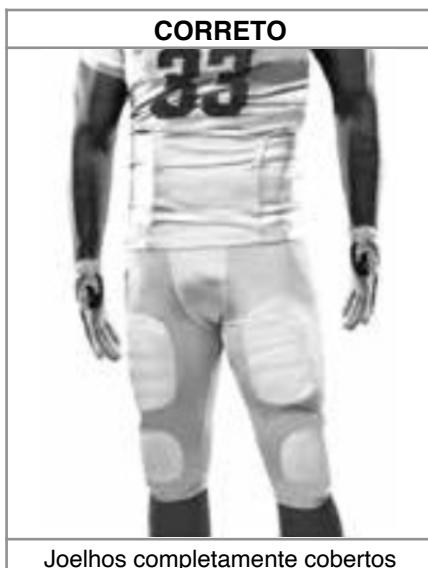
Como regra geral, qualquer facemask com cinco ou mais barras horizontais abaixo dos olhos é proibida. A exceção é a facemask abaixo - por causa do grande espaço entre as barras 2 e 3, e entre as barras 4 e 5, essa facemask é permitida.



Detalhes dos uniformes



* As regras de numeração têm intuito de fornecer números claramente visíveis para grupos variados (ex. técnicos, imprensa, torcedores, etc). Portanto, os números devem ser desenhados de forma clara e visível da cabine de imprensa em diversas condições climáticas e de iluminação

Cumprimento da regra de uniforme

APLICAÇÃO DE REGRAS

Nota: As mudanças marcadas em azul aqui, são as que foram feitas depois da publicação do Manual de Mecânica de 2023, e se sobreponem ao manual.

Prefácio

Ninguém quer ver um jogo no qual toda pequena infração é penalizada. Isso aumentaria muito a duração do jogo e faria a experiência de assistir e jogar insuportáveis.

Historicamente, a arbitragem usou sua experiência para julgar o que é apropriado marcar e o que é apropriado não marcar. No entanto, deixar essa decisão para o bom senso individual de cada árbitra pode fazer com que os jogos percam o padrão de arbitragem. Por isso, precisamos de guias pelos quais nos basearmos.

Esse guia aparece no Capítulo 3 de cada edição do Manual de Mecânica de Arbitragem desde 1993 e é amplamente aceito como uma boa filosofia para arbitragem de futebol americano. O guia é baseado em padrões divulgados pela Collegiate Commissioners Association, para futebol americano da NCAA, e revisado por experientes árbitras internacionais com sugestões de experientes técnicas.

O guia está, agora, no livro de regras para facilitar uma ampla divulgação e aprendizado dos princípios sob os quais cada jogo é arbitrado. Em um jogo específico, técnicas e/ou jogadoras não devem esperar que as regras sejam interpretadas diferentemente do descrito aqui. A decisão da referee continua sendo final.

NOTA: Essa versão da Aplicação das Regras está duplicada tanto no Livro de Regras de 2026 quanto na 20^a edição do Manual de Mecânica de Arbitragem de Futebol Americano. No futuro, atualizações vão aparecer aqui no Livro de Regras que vão sobrepor às edições anteriores do Manual.

ApReg 1 - Introdução e princípios

1. **Essas filosofias** se aplicam em jogos adultos de competição.
2. Uma interpretação mais rígida das regras é apropriada em jogos envolvendo jogadoras menores (junior/youth) e/ou jogadoras obviamente inexperientes.
3. Uma interpretação mais rígida das regras é apropriada em jogos nos quais a conduta das jogadores (não apenas uma ou duas jogadoras) crie risco de aumentar o número de faltas ou piorar o tipo de faltas cometidas. Isso inclui apertar em faltas “menores” quando a frustração puder levar a faltas “maiores”.
4. Uma interpretação mais flexível das regras é apropriada quando a diferença no placar de um jogo for muito grande, e o time que lidera estiver obviamente dominando. No entanto, não se deve ignorar faltas relativas à segurança, e faltas notáveis.
5. Faltas em campo aberto são suficientemente notáveis e precisam ser marcadas afetando ou não a jogada.
 - (a) É provável que a arbitragem perca a credibilidade se não marcar essas faltas.

- (b) Nossa filosofia mudou de “afetou a jogada?” para “foi notável?”. Isso reflete o fato de cada vez mais gente assistir jogos em vídeo e, portanto, verem de forma diferente do que se estivessem na lateral do campo ou na arquibancada.
 - (c) Uma falta menos notável ainda merece consideração sobre ter afetado a jogada ou não. Faltas maiores (aqueles que têm penalidade de 15 jardas ou similar) devem sempre ser marcadas.
6. Se uma flag for jogada por uma falta fora desses princípios, a penalidade deve ser aplicada mesmo assim. No geral, não tire uma flag se ela representa uma falta por regra.
 7. Tenha em mente também a seção [5.1 do Manual de Mecânica de Arbitragem](#) sobre bom senso na arbitragem.
 8. Uma regra que não for mencionada nesse capítulo deve ser aplicada de maneira consistente com os seguintes princípios:
 - (a) faltas afetando a segurança de jogadoras devem sempre ser marcadas
 - (b) faltas notáveis devem ser marcadas
 - (c) faltas que dão a um time ou jogadora uma vantagem clara devem ser marcadas
 - (d) faltas que sejam menores/técnicas e provavelmente não foram percebidas pelas jogadoras podem resultar numa conversa instrutiva na primeira ocorrência
 9. Quando falamos de ganho de vantagem (ou desvantagem do oponente), pragmaticamente você terá que tomar essa decisão em alguns segundos depois de ver a ação. Esperar muito tempo significa que você pode perder outras ações pelas quais é responsável e/ou perder o ponto da falta.

ApReg 2 - Definições

1. **Ponto de ataque** é definido da seguinte forma:
 - (a) em jogadas de corrida, é a área à frente da carregadora da bola – se ela mudar de direção, o ponto de ataque muda;
 - (b) em jogada de passe pra frente, é qualquer lugar nas proximidades da passadora ou de qualquer jogadora tentando alcançar a passadora, ou nas proximidades de uma recebedora elegível correndo uma rota de passe;
 - (c) em jogadas de chute de scrimmage, é qualquer lugar nas proximidades da chutadora ou retornadora ou qualquer jogadora tentando alcançar a chutadora ou retornadora, ou bloquear o chute.
2. **Notável:** Uma ação é “notável” se fosse ser visível para uma torcedora que saiba as regras ou para uma árbitra observando o jogo ao vivo ou em vídeo. Geralmente, qualquer coisa que aconteça em campo aberto, ou por uma jogadora isolada é notável; qualquer coisa que aconteça em close line play ou em um empilhamento não é notável. Exemplos de faltas notáveis que devem ser marcadas mesmo podendo ser consideradas “não graves”, incluem:
 - (a) **holding com derrubada** (especialmente na tackle box);
 - (b) **bloqueios nas costas** em campo aberto;
 - (c) **substituição ilegal** quando uma jogadora deixa o campo sem ser por sua lateral;
 - (d) **substituição ilegal** quando um time tem 12 ou mais jogadoras no huddle por mais do que 3 segundos (mas não seja chata com esses 3 segundos);

- (e) **toque ilegal intencional** de um passe pra frente;
 - (f) **false start** por uma back, tight end ou recebedora;
 - (g) **offside** do Time B em sua linha restritiva num free kick curto;
 - (h) **free kick fora de campo**.
3. **Tijolo na mão:** Às vezes usamos esse termo para falar de uma jogadora na qual queremos prestar mais atenção. A origem do termo vem de, por exemplo, se virmos uma pessoa em frente a uma vitrine de joalheria com um tijolo na mão, suspeitaremos de sua próxima ação e provavelmente vamos querer continuar olhando para ver se ela arremessa o tijolo ou não.

Exemplos incluem: Quando vir uma jogadora de ataque perseguindo uma jogadora de defesa, pode esperar um bloqueio nas costas; Quando vir uma jogadora se aproximando de uma adversária em velocidade, pode esperar um bloqueio ilegal pelo lado cego.

ApReg 3 - Faltas com contato

1. Holding de ataque:

- (a) Apenas marque quando *todas* as seguintes condições forem cumpridas:
 - (i) a falta **for aparentemente visível**, ex. se ela aparecer em vídeo
 - (ii) a falta **afetar a jogada ou for notável**, ex. se for claramente no ponto de ataque ou notável, tenha em mente que quanto mais próximo do ponto de ataque for, menos precisa para ser marcada;
 - (iii) a ação **for claramente restritiva**, ex. se a jogadora não for *ilegalmente* atrasada ou forçada a pegar um caminho mais longo até seu alvo, não marque;
 - (iv) se a falta **colocar a adversária em desvantagem**, ex. se ela levar a jogadora na direção oposta à que ela quer ir.
- (b) Ações que constituem holding de ataque incluem:
 - (i) **Segurar e restringir** – segurar o corpo ou uniforme de uma adversária de maneira que restrinja sua habilidade de ir na direção que quer ir.
 - (ii) **Enganchar e restringir** – enganchar uma mão ou braço no corpo da adversária (além da moldura do corpo apresentada à bloqueadora) de maneira que restrinja sua habilidade de ir na direção que quer ir.
 - (iii) **Derrubada** – derrubar uma adversária no chão (segurando ou enganchando) quando ela não quer ir pro chão. Note que é *completamente legal empurrar ou bloquear de outra forma* uma adversária pro chão com o uso das mãos ou braços dentro da moldura do corpo da adversária (ou nas costas, se for dentro da zona de bloqueio livre).
- (c) Uma jogadora foi **restringida** se:
 - (i) Não consegue virar ou mudar de direção por causa do contato restritivo contínuo.
 - (ii) Seu torso é girado porque a bloqueadora tem seus braços em sua volta.
 - (iii) Não consegue se separar ou desconectar da adversária virando, girando ou parando, etc.
 - (iv) Seu equilíbrio é mudado ou seu movimento natural de pés é perturbado.

- (d) Nas seguintes circunstâncias, normalmente não há vantagem ganha então, normalmente não marque holding se *qualquer* uma das seguintes condições for cumprida, a menos que a falta seja realmente notável:
- (i) a jogadora segurada dá o tackle *atrás da zona neutra ou quando a carregadora da bola não ganha jardas extras por causa da segurada*;
 - (ii) a jogadora bate ou intercepta um passe;
 - (iii) a jogadora recebe ou recupera um fumble;
 - (iv) no ponto de ataque em corrida, as adversárias estão alinhadas e se movendo juntas, e nenhuma restrição acima é percebida;
 - (v) se acontece ao mesmo tempo em que o tackle ocorre em outro ponto do campo;
 - (vi) é atrás da zona neutra e um passe pra frente já foi lançado, ou está no processo de ser lançado;
 - (vii) é parte de um bloqueio duplo (a menos que ocorra uma derrubada, ou que a defensora saia do bloqueio duplo e seja puxada de volta);
 - (viii) é o resultado de um rip da defesa (ex. a defensora levanta o braço da bloqueadora);
 - (ix) a jogadora segurada não se esforça para se livrar do bloqueio (ex. “desiste”).
- (e) Segurar a camisa de uma adversária *não* é o mesmo que segurar uma adversária. Para um puxão de camisa ser falta, ele deve claramente restringir o movimento da jogadora.
- (f) Observar a *desconexão* de adversárias é tão importante quanto observar a conexão. Se uma defensora sai de um bloqueio e consegue continuar normalmente na direção que quer ir (normalmente em direção à bola), então é improvável que tenha ocorrido holding.

2. Holding de defesa:

- (a) Downfield em jogadas de passe, qualquer lugar é ponto de ataque – uma falta em um recebedora elegível pode acontecer em qualquer lugar.
- (b) Sempre marque falta que evite que uma passadora lance a bola e leve a um sack.
- (c) Um bloqueio *clothesline* normalmente é feito por uma defensora contra uma adversária (normalmente elegível) que corre em velocidade máxima. A defensora estica seu braço enquanto a adversária se aproxima, fazendo com que ela corra em direção ao braço atingindo a cabeça ou pescoço (ex. acima da moldura) (Regra 2-3-5). Isso deve ser marcado como falta pessoal (e normalmente, como mirar)
- (d) Contato que não impeça claramente uma recebedora deve ser ignorado.
- (e) Uma segurada da camisa *antes do passe ser lançado*, que restrinja uma recebedora e perturbe seus passos deve ser marcada. *Uma segurada depois do passe lançado é interferência de passe se a bola for alcançável pela recebedora que sofreu a falta.*
- (f) Holding deve ser marcado contra defensoras que claramente restringem *ilegalmente* a habilidade de uma jogadora de ataque bloquear para a carregadora da bola (isso inclui uma jogadora de linha fazendo pull), mas não se a jogadora de ataque estiver muito longe da jogada para se envolver.

(g) Holding de defesa *não* deve ser marcado em contatos que ocorram depois do passe ser lançado pro lado oposto do campo (a menos que seja uma clara tentativa de restringir uma jogadora de ataque conforme (f) acima). No entanto, se a falta ocorrer em qualquer lugar enquanto a quarterback ainda estiver com a bola e estiver procurando uma recebedora, então marque, mesmo que a bola acabe indo para outro lugar **ou ocorra um sack**. A falta pode ter tido efeito na jogada. O momento do holding é importante.

3. Uso ilegal das mãos:

- (a) **Aplique as mesmas condições** aplicadas para holding de ataque.
- (b) Se o contato inicial de um bloqueio for no **capacete, facemask ou pescoço** de uma adversária por mais de um breve segundo, ele deve ser marcado como falta pessoal. **Se o contato for por menos tempo ainda, provavelmente é uso ilegal das mãos.**
- (c) Certifique-se de ter visto o contato inicial: não é falta se a mão da jogadora escorregar pra cima dos ombros da adversária.

4. Bloqueio abaixo da cintura e clipping:

- (a) Quando em dúvida, a bola não saiu da zona de bloqueio livre (para bloqueios por trás).
- (b) Nos primeiros três segundos depois do snap, quando em dúvida, a bola não deixou a tackle box (para bloqueios pela frente). Depois disso, quando em dúvida, a bola deixou a tackle box.
- (c) Para marcar clipping você precisa ver duas coisas:
 - (i) o último passo da bloqueadora antes do contato (para ter certeza de que sabe a direção da qual ela veio), e
 - (ii) se a adversária foi atingida antes do bloqueio (para saber se deu as costas ou não).

Você precisa ver o ponto do contato inicial. Lembre que o contato lateral **não é clipping - é coberto pela regra de bloqueio abaixo da cintura**. Veja a ação inteira.

- (d) Lembre-se que é a direção relativa à área de foco da adversária (não o ponto do contato) que determina se um bloqueio abaixo da cintura é “diretamente pela frente” ou não.
- (e) Não é uma falta por bloqueio abaixo da cintura ou clipping se o contato ocorre porque a bloqueadora escorregou ou caiu e a adversária então se choca contra ela.

5. Bloqueio ilegal nas costas:

- (a) **Aplique as mesmas condições** aplicadas para holding de ataque, mas também aplique as condições para clipping, particularmente a necessidade de ver a ação inteira.
- (b) **Particularmente, bloqueios nas costas que ocorram mais ou menos ao mesmo tempo em que a carregadora da bola está sendo derrubada não devem ser marcados, a menos que estejam no nível de falta pessoal.**
- (c) Quando uma multidão se formou em volta da carregadora da bola (defensoras tentando derrubá-la e atacantes tentando evitar), faltas que aconteçam em jogadoras de defesa devem ser marcadas se a força do contato mover a multidão significativamente pra frente ou constituir uma falta pessoal.

- (d) Se uma mão estiver no número **da adversária** e a outra na lateral, e a força inicial for no número, é um bloqueio nas costas.
- (e) Um bloqueio que inicia na lateral e termina nas costas não é falta contanto que o contato seja contínuo.
- (f) Tocar uma adversária nas costas não é falta a menos que resulte em queda ou perda de equilíbrio suficiente que a faça tropeçar, perder a passada **ou passar do ponto da carregadora da bola** e não fazer o tackle ou bloqueio. Lembre-se, a falta é por **bloqueio ilegal** nas costas, não **toque ilegal** nas costas.
- (g) **Não marque bloqueio ilegal nas costas em um fair catch se o bloqueio ilegal ocorrer longe da jogada enquanto o fair catch é recebido, ou se a jogada resultar em touchback.** Faltas pessoais devem sempre ser marcadas.
- (h) Atacar uma jogadora pelas costas **X** pode ser considerado violência desnecessária **ou bloqueio ilegal no lado cego**. Isso pode ser marcado independentemente do momento do bloqueio com relação ao fim da jogada.
- (i) Esteja particularmente atento quando vir uma jogadora do ataque perseguindo uma jogadora da defesa (e vice versa quando a jogador da defesa não está tentando chegar à bola). Imagine que ela tem um tijolo nas mãos. **Quando em modo de perseguição, todas as ações precisam ser do lado para serem legais.**
- (j) Um bloqueio nas costas de uma defensora contra uma jogadora de ataque que também está em perseguição ou é falta pessoal por violência desnecessária ou bloqueio cego ilegal ou não é nada.

6. Violência à passadora:

- (a) Se o contato **principal** da jogadora da defesa com a passadora for na cabeça, é sempre falta a menos que a passadora abaixe em direção ao contato, ou o contato seja leve. No entanto, só é mirar se o contato for bem além da tentativa de um tackle legal ou de bloquear um passe.
- (b) Contato com a área do joelho ou abaixo em uma jogadora de ataque em postura de passe é aplicado conforme a Regra 9-1-9-b. Contato leve deve ser desconsiderado. **Não seja chata com relação à área do joelho - qualquer lugar na região dos joelhos é falta.**
- (c) É falta se a defensora (na frente da passadora) der dois passos antes de fazer contato com a passadora depois da bola lançada. A defensora atrás da passadora tem uma margem maior pra aplicação.
- (d) Jogadoras de defesa que tentem evitar ou reduzir o contato ganham o benefício da dúvida. Um contato leve ainda pode ser falta se for muito atrasado (Quanto mais tarde o contato, menor o limite de força necessário para ser falta). **Qualquer ato secundário (distinto da ação inicial) é provavelmente falta.**
- (e) Quando em dúvida, é violência ao passador se a intenção do defensor for punir.
- (f) Quando considerando faltas por violência à passadora, há quatro possibilidades:
 - (i) O contato é alto (na região da cabeça/pescoço da passadora); o momento não importa. Será ou falta por mirar (se as condições forem cumpridas) ou por violência à passadora (se o contato na área da cabeça/pescoço não chegar ao nível de mirar)

- (ii) Se o contato é baixo; o momento não importa. A jogadora ofendida deve estar em postura de passadora. Contato violento na região do joelho ou abaixo, é falta.
- (iii) O contato é atrasado; não importa em qual região do corpo da passadora. Contato após o passe ser lançado, que seja evitável ou com intuito de punir, é falta.
- (iv) Contato que não é violento ou punitivo; mesmo que alto, baixo ou atrasado. Isso não é falta.

7. Violência/investida contra a chutadora:

- (a) Geralmente, contato com a perna de chute da chutadora deve ser considerado como *investida* à chutadora, e contato com a perna de apoio (mesmo que ela esteja no chão) deve ser considerado como *violência* à chutadora.
- (b) Sempre que a chutadora ou holder for derrubada, deve ser marcada *violência*.
- (c) Quando a chutadora faz um movimento antes do chute que não seja parte do movimento normal de chute, não é mais óbvio que um chute será feito, e provavelmente não haverá falta, a menos que a defensora queira puni-la. Note que chutadoras “de rugby” (que chutam enquanto correm) merecem tanta proteção quando chutadoras convencionais depois de terem chutado a bola. Mas qualquer contato com uma chutadora antes do chute é simplesmente um tackle na carregadora da bola.
- (d) Mesmo que o snap seja ruim, um chute ainda pode ser óbvio. Contanto que a chutadora ou holder peguem a bola e começem logo o movimento normal de chute, ela ainda deve ser protegida (sempre considerando que a bola é chutada). **Exceção: se uma chutadora carrega ou ganha posse da bola fora da tackle box ou mais de 5 jardas atrás de sua posição inicial.**

8. Interferência de passe de defesa:

- (a) Ações que constituem interferência de passe de defesa incluem:
 - (i) **Não jogar a bola** – Contato cedo por uma defensora (que não está jogando a bola) que impede ou restringe a recebedora da oportunidade de receber.
 - (ii) **Atropelar uma adversária** – Atropelar uma adversária (ex. contato pelas costas ou pela lateral dela oposta à bola), mesmo que numa tentativa de jogar a bola.
 - (iii) **Segurar e restringir** – Segurar o braço de uma recebedora de maneira que restrinja sua oportunidade de receber um passe.
 - (iv) **Bloqueio de braço** – Estender um braço na frente do corpo de uma recebedora para impedir sua habilidade de receber um passe, esteja ou não a defensora procurando a bola.
 - (v) **Corte** – Cortar a rota ou levar a recebedora pra fora do caminho da bola fazendo contato com ela sem jogar a bola (ex. antes da defensora olhar pra bola).
 - (vi) **Enganchar e girar** – Enganchar uma recebedora na cintura fazendo com que seu corpo gire antes (ou mesmo um pouco depois) da bola chegar (mesmo que a defensora esteja tentando chegar na bola).
- (b) Ações que *não* constituem interferência de passe de defesa incluem:
 - (i) Contato accidental das mãos, braços ou corpo da defensora na ação de ir pra bola sem afetar materialmente a rota da recebedora. Se houver dúvida se a rota foi materialmente afetada, não há interferência de passe.

- (ii) Tropeçar os pés sem querer quando ambas (ou nenhuma) estão jogando a bola.
 - (iii) Contato que ocorre durante um passe que é claramente inalcançável pelas jogadoras envolvidas.
 - (iv) Deixar a mão encostada na recebedora sem girar ou impedi-la até que a bola chegue.
 - (v) Contato em um passe “hail mary” a menos que seja interferência de passe clara e notável.
 - (vi) Qualquer ação de jogadora do time B que não esteja ciente de onde a jogadora do Time A está. É uma condição primordial para DPI que haja uma óbvia intenção de impedir.
- (c) Notas adicionais:
- (i) Uma jogadora parada (em posição de receber a bola) que seja deslocada de sua posição, sofreu falta.
 - (ii) Nunca é interferência de passe se qualquer jogadora toca a bola antes da defensora de fazer contato com a adversária.
 - (iii) Interferência deve ser notável para ser marcada.
 - (iv) Lembre que a defesa tem tanto direito à bola quanto o ataque.
 - (v) É crucial identificar quais jogadoras estão jogando a bola e quais não estão.
 - (vi) Normalmente, uma recebedora do ataque vai tentar receber a bola com as duas mãos. Se a recebedora usa apenas uma mão, isso é porque a outra mão está sendo ilegalmente obstruída? Normalmente, uma defensora vai tentar bater/desviar a bola com uma mão apenas. Se a defensora levanta apenas uma mão, isso é porque a outra mão está fazendo algo ilegal?

(vii) **Passe inalcançável:**

- (1) Ao julgar se um passe é alcançável, imagine a distância que a recebedora teria que correr e a altura que teria que pular se não fosse impedida. Quanto mais cedo o contato, mais longe a recebedora poderia ter ido em direção ao passe.
- (2) Um passe inalcançável deve ser obviamente inalcançável para ser desconsiderado como falta por interferência.

(viii) Não há falta quando o contato é simultâneo ao toque na bola (“bang-bang”). Quando em dúvida, o contato é simultâneo ao toque na bola.

9. Interferência de passe de ataque:

(a) Ações que constituem interferência de passe de ataque incluem:

- (i) **Empurrar** – Iniciar contato com uma defensora empurrando-a para criar separação na tentativa de receber um passe.
- (ii) **Atropelar** – Atropelar uma defensora que estabeleceu uma posição no campo.
- (iii) **Bloqueio** – Antes do passe ser lançado, bloqueio que ocorra em qualquer lugar downfield. Depois do passe lançado, bloqueio que ocorra downfield umas 20 jardas (ou mais se o passe for atrasado) do ponto pra onde a bola foi lançada.
- (iv) **Pick** – Pick off (iniciar contato com) uma defensora que está tentando cobrir uma recebedora. Lembre que a intenção de impedir não é necessária para

interferência de ataque - é suficiente que a defensora sofra interferência. Não é falta se o contato ocorrer ao mesmo tempo em que o passe for tocado.

(b) Ações que *não* constituem interferência de passe de ataque incluem:

- (i) Contato accidental das mãos, braços ou corpo da recebedora na ação de ir pra bola sem afetar materialmente a rota da defensora. Se houver dúvida se a rota foi materialmente afetada, não há interferência de passe.
- (ii) Tropeçar os pés sem querer quando ambas (ou nenhuma) estão jogando a bola.
- (iii) Contato que ocorre durante um passe que é claramente inalcançável pelas jogadoras envolvidas.
- (iv) Bloqueio downfield quando um passe é legalmente jogado fora, fora de campo ou perto de uma lateral (**Exceção:** Bloqueio downfield ainda pode ser marcado se uma passadora pra frente está se livrando legalmente da bola mesmo que não pra fora de campo ou perto da lateral).
- (v) Quando um passe screen que é forte demais e cai além da zona neutra e jogadoras de linha estão bloqueando além da scrimmage, a menos que o bloqueio impeça que uma defensora intercepte a bola.
- (vi) Contato em uma pick play quando a defensora já está bloqueando a jogadora do ataque, **ou se o corpo da jogadora de ataque não estiver inteiramente além da zona neutra.**
- (vii) Contato em um passe “hail mary” a menos que seja interferência de passe clara e notável.

(c) Notas adicionais:

- (i) Contato não ostensivo bem longe da jogada não deve ser marcado.
- (ii) Não marque interferência de passe do ataque se qualquer pé do inelegível do Time A estiver a uma jarda da zona neutra.
- (iii) Bloqueio downfield pelo ataque (contra uma jogadora em cobertura de passe) em uma descida de passe pra frente antes da bola ser lançada é sempre interferência de passe. A defesa (particularmente safeties) pode ver o bloqueio e ler a jogada como uma corrida, atraindo a cobertura pra longe do destino do passe seguinte. **X**

10. Late hit:

- (a) Quanto mais *tarde* for o contato, menos violento ele precisa ser para ser falta. Quanto mais *cedo* for o contato, mais violento ele precisa ser para ser falta. Fique mais propenso a marcar quanto mais tarde ou quanto mais violento for o contato. Contato leve imediatamente após a bola morta não deve ser marcado. Quanto pior qualquer dos times estiver se comportando no jogo até ali, mais propenso você deve ser a marcar uma falta para manter o controle da partida.
- (b) Qualquer empurrão intencional contra uma carregadora da bola fora de campo é falta.
- (c) Quando a carregadora da bola está perto da lateral, contato que ocorre antes dela ter um pé fora de campo é legal **mas deve ser proporcional - ex. o mínimo de força necessário para jogar a carregadora da bola pra fora de campo.**

- (d) Quando a carregadora da bola está fora de campo mas continua correndo pela lateral dentro de campo, qualquer contato seguinte é legal, contato que a corredora não tenha desacelerado e nenhum apito soado. **Uma vez soado o apito, qualquer contato violento é falta.**
- (e) Quando uma carregadora da bola obviamente desacelerou perto da lateral, quase nenhuma força é necessária para tirá-la de campo. Tentativas de punir a carregadora da bola devem ser penalizadas como violência desnecessária. Quarterbacks devem receber mais proteção nesses casos do que outras carregadoras da bola.

11. Facemask: Lembre que a falta por facemask envolve *segurar* o capacete ou facemask, não simplesmente *tocar*.

12. Violência desnecessária:

- (a) Um ato que ocorra bem longe da jogada pode ser classificado como falta pessoal mesmo que o ato em si seja legal. Em outras palavras, é a localização das jogadoras em relação à jogada que causa uma falta, não a legalidade do contato.
- (b) Certifique-se de que o ato não seja justificado por uma situação da jogada (ex. retorno de interceptação ou de fumble, ou uma jogada que deu errado). Se uma jogadora está em posição de influenciar a jogada ou se movendo em direção a ela, ela é um alvo legal: se ela está parada, não é.
- (c) Não é falta se duas jogadoras estão se bloqueando – apenas contato contra uma jogadora despreparada precisa ser penalizado.
- (d) Para contato desnecessário longe da bola, próximo do fim da jogada, considere falta em bola morta ao invés de em bola viva.
- (e) Quando uma jogadora é atingida depois de ter desistido da jogada **ou estiver em um slide**, a falta deve ser marcada.
- (f) Faltas na carregadora da bola depois de um touchdown que sejam obviamente tardias devem ser marcadas.

13. Violência à snapper:

- (a) Essa falta só pode ocorrer quando for razoavelmente óbvio que um chute de scrimmage será feito. Em outras palavras, apenas em tentativas de field goal ou PAT, ou quando um time **se alinha em uma óbvia formação de punt em 3^a ou 4^a descida**.
- (b) Não seja chata sobre o intervalo de um segundo. Se a snapper estiver ereta antes de um segundo passado, permita o contato; mas se ela levar mais tempo para se reerguer, dê mais proteção.
- (c) Não marque falta se uma defensora fizer contato com snapper depois de ser bloqueada por uma jogadora de linha adjacente.
- (d) Desclassifique qualquer jogadora que tentar punir a snapper com contato em seu capacete, ou faça contato com o topo do seu próprio capacete na snapper.

14. Mirar:

- (a) A definição de jogadora indefesa é conforme a regra Regra 2-27-14. Se houver dúvida, a jogadora é indefesa.
- (b) Se o contato não é atrasado, a carregadora da bola não pode ser indefesa com respeito à mirar. Um contato que é simultâneo ao (ou frações de segundo depois do) joelho da carregadora da bola tocar o chão não é atrasado.

- (c) Checklis para faltas por mirar (adaptado da apresentação de Dean Blandino em agosto de 2021):
- (i) A jogadora recebendo contato é indefesa? (Regra 2-27-14) Se sim, a Regra 9-1-4 está valendo. Se não, então só a Regra 9-1-3 está valendo.
 - (ii) Há um indicador de mirar (Regra 2-35)? Que partes da Regra 2-35 se aplicam? Se nenhuma, não há mirar.
 - (1) Qual é a postura corporal de quem inicia o contato? Se sua cabeça permanece alta, há menor chance de haver um indicador do que se a cabeça abaixa. Com que parte do corpo ela está liderando o contato? Sua trajetória é pra cima (indicador) ou só de atropelar (sem indicador)?
 - (2) A jogadora inicia o contato com força? Um ataque envolve movimento para frente, para cima ou para baixo. Se ela está estacionária, está absorvendo o contato.
 - (iii) O contato foi iniciado com o topo do capacete ou contra a região da cabeça/pescoço da adversária?
 - (iv) O contato foi violento?

15. Horsecollar tackle:

- (a) As três exigências para essa falta ser marcada são: (i) a defensora segura a gola ou área do nome; e (ii) a carregadora da bola é puxado em direção ao chão; e (iii) a corredora é puxada pra trás (não pro lado ou pra frente). (AR 9-1-15-II)
- (b) Assim como outras faltas de segurança, quando em dúvida se foi ou não falta, marque.
- (c) No entanto, só segurar qualquer outra parte da camisa e puxar a carregadora da bola pra baixo não é falta.

16. Chop block:

- (a) Não é falta se tanto a jogadora de cima quanto a de baixo apenas encostarem ou fizerem contato leve com a adversária. Deve haver força em ambos os bloqueios para mudar a trajetória das partes do corpo da adversária.
- (b) Pela regra, não é falta se a defensora iniciar o contato.

17. Bloqueio ilegal pelo lado cego:

- (a) Contato violento requer desenvolvimento de *momentum*. É menos provável que ocorra se um jogador está se movimentando lentamente. É mais provável que aconteça quanto maior for a distância que a jogadora corre em alta velocidade. **Momentum é a combinação da massa com a velocidade. Jogadoras maiores não precisam estar tão rápidas para criarem momentum.**
- (b) Quando uma bloqueadora faz contato contra uma adversária com braços ou mãos estendidos, seus cotovelos e ombros vão inevitavelmente amortecer o impacto, diminuindo a força.
- (c) Uma jogadora que esteja parada ou se movendo lentamente não pode estar “atacando uma adversária” e, portanto, não pode ser culpada de uma bloqueio ilegal pelo lado cego. **Isso inclui uma jogadora parada (ou quase parada) que, por não sair do caminho, permite que uma adversária a atropelar. Essa jogadora também pode se preparar para o impacto sem criar falta por bloqueio cego.**

- (d) Um bloqueio em campo aberto geralmente (i) é fora da tackle box, após a tackle box se desintegrar ou após a linha de ataque se dispersar; (ii) é mais de 2 segundos após o snap; e (iii) envolve jogadoras que normalmente estiveram a mais de 5 jardas de distância uma da outra por 2 ou mais segundos antes do bloqueio.
- (e) Esteja especialmente alerta quando vir uma jogadora:
 - (i) se aproximando da adversária em velocidade pelo lado ou por trás.
 - (ii) indo contra a corrente, se movimentando na direção oposta à todas as outras jogadoras (ex. durante retornos depois de troca de posse);

Em cada um desses casos, imagine que ela tem um tijolo na mão.

18. Kick-catch interference:

- (a) Qualquer coisa que impeça a recebedora da oportunidade de receber a bola deve ser marcada. Seu equilíbrio terá sido perturbado, diminuindo sua habilidade de receber a bola limpa. Quando em dúvida, é falta. Isso inclui:
 - (i) contato com a recebedora (mesmo que acidental);
 - (ii) correr ameaçadoramente em direção à recebedora dentro de sua área de visão/concentração;
 - (iii) parar muito perto da recebedora;
 - (iv) gritar ou fazer outro barulho intencional enquanto perto da recebedora;
 - (v) balançar os braços na frente da recebedora;
 - (vi) forçar a recebedora a desviar da adversária ou alterar o caminho no esforço de receber a bola.
- (b) Não é falta quando:
 - (i) uma jogadora do Time A corre além da recebedora sem tocá-la ou fazer com que mude seu caminho;
 - (ii) a recebedora desiste de sua tentativa de receber o chute muito facilmente;
 - (iii) a recebedora recebe a bola e não houve contato e a possibilidade de falta sem contato é pequena ou há dúvida; não distribua penalidades de 15 jardas.
- (c) Uma jogadora que faça contato violento com uma recebedora em potencial cometeu falta pessoal ostensiva e deve ser desclassificada. Dê apenas o sinal de falta pessoal (não sinalize a interferência) nesse caso.
- (d) Uma jogadora que está no processo de receber um chute deve ter uma oportunidade clara e desimpedida de completar a recepção antes de receber contato. Essa proteção termina se a jogadora faz um muff, a menos que tenha dado um sinal de fair catch válido e ainda tenha oportunidade de completar a recepção (Regra 6-5-1-b).

19. Resumo: Ao considerar faltas pessoais, pergunte-se se a ofensora tinha opções. Ela poderia ter escolhido fazer algo diferente com relação ao contato? Penalize as jogadoras que escolham a opção ruim.

ApReg 4 - Faltas sem contato

1. Atraso de Jogo [Delay of Game]

- (a) Se o Time A ainda estiver no huddle, ou indo para a formação, com 10 segundos no relógio da jogada, avise verbalmente que faltam menos de 10 segundos. Sempre jogue a flag quando o relógio chegar a zero, a menos que o snap esteja na iminência

de ocorrer (ex. quarterback está chamando os “huts”), nesse caso, ela pode ter alguns segundos extras.

- (b) Se houver um relógio de jogada visível, quando ele chegar a zero, olhe e veja se a bola foi posta em jogo. Caso não tenha, jogue a flag.
- (c) Depois de uma pontuação, é atraso de jogo se qualquer time não estiver em campo (ou em campo, mas em huddle) dentro de um minuto, independente da bola estar pronta para o jogo ou não. Em uma primeira ocorrência, avise à técnica em vez de jogar a flag. (Aviso para primeira ocorrência e penalidade para a segunda e seguintes)
- (d) Se nenhuma (ou quase nenhuma) jogadora do Time B estiver pronta para jogar a qualquer momento quando o Time A estiver pronto para fazer o snap, penalize o Time B por atraso de jogo. *Não* dê ao Time A uma jogada grátis. Perto do fim de um pedido de tempo (geralmente 15 segundos antes de seu término), as árbitras nas laterais são responsáveis por garantir que capitães ou técnicas dos times saibam que o tempo vai acabar.
- (e) Se o Time A fizer substituições de última hora (correndo para linha de scrimmage enquanto substituem), o Time B deve ter a oportunidade de “se equiparar”. Se o relógio da jogada zerar antes do snap, arbitragem devem determinar se o Time B teve ampla oportunidade de reagir à substituição corrida. Se alguma jogadora do Time B não sair ou entrar em campo rapidamente, ou se o time não iniciar o processo de substituição dentro de 3 segundos depois da última substituta do Time A entrar em campo (i) Time A pode receber permissão para dar o snap e (ii) se o Time B tiver mais do que 11 jogadoras em campo, será penalizado por substituição ilegal. (Regra 3-5-2-e).
- (f) Se o Time A faz o snap da bola em uma situação onde lhes foi pedido para não fazer (Ex: Enquanto o Time B está se equiparando às suas substituições), numa primeira ocorrência encerre a jogada e dê um aviso ao time infrator. Penalize por Atraso de Jogo a partir da segunda ocorrência (Aviso para primeira ocorrência e penalidade para a segunda e seguintes). (Regra 3-5-2-e).

2. Jogadores não passaram a marca de nove jardas: Não marque esta falta se o Time B está reagindo à jogadora infratora (Ex: Uma jogadora do Time B se alinha marcando a jogadora que não passou da marca de nove jardas).

3. Formação ilegal e elegibilidade de recebedoras:

- (a) Não espere até o quarto período para aplicar essas regras - lide com formações ilegais assim que elas surgirem.
- (b) É sempre falta quando o Time A tem cinco (ou mais) jogadoras no backfield no momento do snap. Time A ganha vantagem de bloqueio estando mais longe da defesa.
- (c) Ainda é falta por cinco jogadoras no backfield mesmo que o Time A tenha apenas 10 jogadoras (ou menos) em campo no snap.
- (d) Tente manter as jogadoras de linha legais. Só marque uma jogadora de linha no backfield se:
 - (i) for óbvio (espaço claro entre cabeça/ombros da jogadora de linha do Time A mais próxima), ou

- (ii) quando um aviso à jogadora e outro à técnica tenham sido ignorados, ou
- (iii) quando elas se alinharam com a cabeça claramente atrás da parte traseira da snapper - uma falta que deve ser chamada sem aviso prévio.
- (e) Dê mais margem para wide receivers e slot backs ao determinar se estão na ou fora da linha de scrimmage do que você dá para o interior da linha ou tight ends. Dê ainda mais margem em campos não tão bem marcados.
- (f) Somente considere que uma recebedora está cobrindo outra na linha de scrimmage se não houver nenhuma diferença entre os alinhamentos. Se tiver dúvida, a recebedora *não* está coberta.
- (g) Ao determinar o número de jogadoras no backfield, dê margem à jogadoras que podem não cumprir precisamente as exigências da Regra 2-27-4. Se uma jogadora do Time A estiver no limite, considere-a como uma back se houver menos do que 4 backs; considere-a uma jogadora de linha se houver menos de 7 na linha. Se houver várias jogadoras no limite, faça o mesmo para cada uma delas.
- (h) Lembre que se o Time B vê uma jogadora com número de elegível alinhada perto da scrimmage, ele vai considerar que a jogadora também é elegível por posição. Da mesma forma, se o Time B vê uma jogadora com número de inelegível perto da scrimmage, ele vai considerar que ela está na linha de scrimmage.
- (i) Em trick play ou jogadas não usuais, a formação deve ter o menor limite e deve ser penalizada a menos que esteja *completamente* legal.

4. Snapper movendo a bola:

- (a) Ao se posicionar, permita que a snapper move a bola pra frente não mais do que o comprimento da bola. Se ela for movida mais pra frente, pare a jogada, reposicione a bola e dê um aviso à jogadora e sua técnica de que infrações seguintes serão penalizadas. Penalize infrações seguinte da mesma jogadora como snap ilegal.
- (b) Ao se posicionar, se a snapper levantar a bola do chão, pare a jogada, reposicione a bola e dê um aviso à jogadora e sua técnica de que infrações seguintes serão penalizadas. Penalize infrações seguinte da mesma jogadora como snap ilegal (Aviso para primeira ocorrência e penalidade para a segunda e seguintes).
- (c) Se a snapper só girar a bola no lugar (ex. pra melhorar a pegada) isso não é problema.

5. False start:

- (a) Movimento de uma jogadora do Time A não é false start a menos que
 - (i) seja o movimento de um ou ambos os pés; ou
 - (ii) seja brusco; ou
 - (iii) cause um movimento imediato de reação de uma defensora e esta seja a primeira vez que esse movimento é visto.
 - (iv) seja uma jogadora de linha restrita levantando a(s) mão(s).
- (b) Se uma back erra a contagem do snap, faz um movimento brusco e para repentinamente, é false start. (Se estivesse entrando em motion, não pararia subitamente).
- (c) A “resposta imediata” do Time B precisa ser uma resposta normal de jogo. Simplesmente apontar para uma jogadora do Time A que se mexeu NÃO É.

- (d) Não seja chata: se há dúvida quanto ao movimento ser antes do snap, *não* foi.
- (e) Quando em dúvida, um movimento rápido ou brusco da snapper ou quarterback é false start.

6. Offside:

- (a) Quando uma defensora se mexe antes do snap e uma jogadora do ataque se mexe depois, uma conversa entre Umpire e Wings é obrigatória. Ela serve para determinar se a defensora estava na zona neutra e se a jogadora do ataque foi ameaçada. Quando em dúvida, a defensora *estava* na zona neutra. Quando em dúvida, a jogadora do ataque *foi* ameaçada. Se a jogadora do Time A se mexe primeiro sem ser ameaçada, é false start.
- (b) Quando uma defensora cruza a zona neutra antes do snap e segue em direção a uma back do Time A, é falta em bola morta por offside. O momento para marcar essa falta é quando a defensora cruza a linha da cintura da jogadora de linha do Time A mais próxima.
- (c) Quando em dúvida se uma defensora que cruzou a zona neutra fez contato com uma jogada do Time A, *houve* contato.
- (d) Não marque offside se a jogadora da defesa está parada e invadindo a zona neutra por pouco.
- (e) Não seja muito exigente com offside, especialmente em campos não perfeitamente marcados.
- (f) Não marque offside se a defensora está indo para frente no snap mas não entrou na zona neutra.

7. Movimentação e sinais do Time B

- (a) Um "stem" é quando uma jogadora de linha do Time B se move lateralmente, e esse movimento é suficiente para, pelo menos, fazer com que ela saia de frente de uma adversária pra ficar de frente pra outra adversária, ou de frente pra o gap entre adversárias ou vice-versa.
- (b) Quando houver movimentação coordenada de duas ou mais jogadoras de linha do Time B, o sinal para iniciar a movimentação não pode ser dado por uma jogadora de linha.
- (c) Um movimento de uma jogadora de linha do Time B que constitua um stem é legal. Um movimento rápido, abrupto ou exagerado de uma jogadora de linha do Time B que não é um stem (ex. bater o pé no chão, balançar o braço) deve ser interpretado como tentativa de causar um false start do Time A.
- (d) Os seguintes atos são faltas do Time B:
 - (i) Replicar o sinal de início do Time A (ex. palavras ou palmas), reagindo o Time A ou não. Não é falta fazer um barulho que o Time A não esteja usando, ou fazer gestos de mão que não criem um som de palmas.
 - (ii) Um movimento rápido ou exagerado de uma jogadora de linha da defesa que não seja um stem e cause o false start do Time A.
- (e) Penalize o time A por atraso de jogo se uma jogadora usar sons como "move" ou "stem".

- (f) Com exceção de sinais desconcertantes, infrações sob a Regra 7-1-5 somente se tornam falta se o Time A reage e o faz naturalmente. Se um movimento legal do Time B fizer com que uma jogadora do Time A entre na zone neutra e toque a jogadora do Time B, é falta por false start do Time A. Essa não é uma reação natural de ser ameaçada.
- 8. Motion ilegal:** Uma jogadora está em motion ilegal somente quando seu movimento para a frente é notável. Uma jogadora em motion num ângulo para a frente no momento do snap cometeu uma falta em bola viva, não uma saída falsa.
- 9. Inelegível além da scrimmage:**
- Marque apenas se for notável.
 - Uma inelegível precisa estar claramente mais do que 3 jardas além da scrimmage no momento em que o passe é lançado – não seja muito criteriosa se a jogadora estiver a apenas 3 jardas. Atenção pois se a jogadora for vista 5 jardas além da scrimmage e avançando no momento em que o passe passa por ela, ela provavelmente não estava a mais de 3 jardas além da scrimmage quando o passe foi lançado.
 - Se uma jogadora de linha bloqueia além da scrimmage, marque inelegível além da scrimmage a menos que ela avance o suficiente para bloquear uma defensora em cobertura de passe. Nesse caso, marque interferência de passe de ataque.
 - Pela regra, não é falta por inelegível além da scrimmage se o passe for legalmente feito de perto ou além da lateral.
 - Ver ApReg 4.3.f acima para determinar se uma jogadora do Time A é elegível ou não.
 - Não marque esta falta se o ataque está legalmente lançando a bola além da zona neutra para evitar a perda de jardas.
 - Não marque esta falta se um passe em screen é lançado forte demais e aterrissa além da zona neutra, a não ser que a presença de uma jogadora inelegível impeça que uma defensora receba a bola.
- 10. Intentional grounding:**
- Não marque se a passadora receber contato claramente *depois* de iniciar o ato de lançar a bola, ou se a bola tiver sido tocada. Sob essas circunstâncias você deve considerar que a passadora tinha intenção de lançar a bola para uma recebedora.
 - Marque se a passadora receber contato *antes* de iniciar o ato de lançar a bola. Ela não pode se livrar da bola para evitar o sack. Em algumas circunstâncias pode ser apropriado marcar a bola morta porque ela foi segurada e seu avanço foi impedido (maior avanço), em vez de penalizar por intentional grounding.
 - Não marque intentional grounding se a passadora jogar a bola fora sem estar sob pressão da defesa (**Exceção: se a passadora lança a bola poucas jardas - normalmente menos de 5 - a sua frente**). Ela pode gastar uma descida se não estiver em perigo de sofrer um sack. O relógio não é um fator.
 - Não há necessidade de marcar intentional grounding se o passe for interceptado e essa for a única falta marcada.
 - Fazer a bola chegar a uma jarda da zona neutra é perto suficiente. Não seja técnica demais com isso.

- (f) Quando em dúvida se a passadora pra frente está ou esteve fora da tackle box, ela *está* fora da tackle box.
- (g) Se o passe for tocado por uma recebedora inelegível, normalmente seria falta por toque ilegal. No entanto, se a passadora faz isso intencionalmente para evitar perda de jarda, a falta por intentional grounding é justificável. Por regra você não pode ter toque ilegal de um passe ilegal.

11. Substituição ilegal:

- (a) Se uma jogadora substituída está deixando o campo ou endzone mas está claramente em campo no snap, a falta deve ser marcada.
- (b) Uma jogadora substituída que volta a entrar em campo depois de sair cometeu uma falta. Contudo, uma jogadora que deixa o campo acreditando ter sido substituída, mas que de fato não foi, deve ser permitida a reingressar sem uma penalidade (considerando que este processo não foi feito para enganar o adversário).
- (c) Se substitutas entram em campo pensando que a bola está morta mas não interferem com a jogada, não marque.
- (d) Se o ataque quebra o huddle com mais do que 11 em campo, isso confunde os adversários e deve ser penalizado. No entanto, só pode haver falta se a bola tiver sido declarada pronta para jogo (Regra 2-14) ou o 12^a jogadora não deixa o huddle imediatamente.
- (e) Se a defesa tiver mais do que 11 em campo quando o snap for iminente *X*, não há falta até que o snap seja feito, *a menos que a Regra 3-4-3-c se aplique*.
- (f) Faltas associadas ao processo de substituição e ter mais do que 11 em campo normalmente serão violações da Regra 3-5. No entanto, uma tentativa intencional de confundir adversárias usando o processo de substituição deve ser penalizada como tática injusta (9-2-2-b).

12. Não usar equipamento obrigatório:

- (a) Considere o não uso do protetor bucal ou da presilha de queixo presa tão grave quanto não usar capacete. Se você vir uma jogadora saindo do huddle sem protetor bucal ou com a presilha solta, lembre-a de corrigir o equipamento. Jogadoras que ignorarem o aviso devem ser administrados por regra (Regra 1-4-8), mas dê a quarterbacks e outras jogadoras chamando sinais mais tempo para se adequarem. O mesmo procedimento se aplica para jogadoras que estiverem usando viseiras opacas ou espelhadas.
- (b) Não pare nem o relógio de jogo, nem o da jogada *a menos que você esteja cobrando timeout de um time por uma jogadora não responder a 2 notificações para deixar o campo*. Se uma jogadora não responde e deixa o campo, Time A precisa dar o snap *antes do relógio da jogada zerar e o Time B não deve ter mais do que 11 jogadoras em campo no momento e depois do snap*. Se uma jogadora restrita de linha precisar ser substituída, será false start quando se levantar, *a menos que o Time A peça um timeout*.
- (c) Para outras violações não críticas de equipamento obrigatório, instrua a jogadora a resolver o problema da próxima vez que sair de campo. Se ignorar a instrução, quando retornar ao campo, diga para sair e resolver o problema imediatamente. Se o

fizer, tudo bem. Se seu time a substituir imediatamente, não penalize por substituição ilegal. Se seu time pedir timeout ou sofrer atraso de jogo, essa é escolha do time. Se ela permanecer em campo e tentar participar da jogada, lide com ele conforme a regra (Regra 1-4-8).

13. Equipmento ilegal: Qualquer coisa que ponha em risco a segurança de uma participante deve ser tratada antes da próxima bola ser posta em jogo. Outras infrações podem ser adiadas para a jogadora resolver quando deixar o campo, mas devem ser resolvidas para que ela retorne legalmente.

14. Chutar ilegalmente a bola: Se uma jogadora faz contato intencional na bola com joelho, canela ou pé com o objetivo de dar movimento na bola em qualquer direção, ela está chutando a bola. Se ela toca seus joelhos, canela ou pé accidentalmente ou como parte de uma tentativa de obter posse da bola, isso não é considerado um chute e, portanto, não há falta.

15. Wedge ilegal: Para uma wedge ser ilegal (Regra 6-1-10) ela tem que ser formada antes do fim do chute e continuar durante o início do retorno. Se as jogadoras tocam ou seguram as mãos, há uma evidência clara. *Não* é uma wedge ilegal se as jogadoras se movem em direção à própria linha de gol. Uma vez que o retorno avance, jogadoras se agrupam como consequência da jogada – isso não é considerado uma wedge ilegal.

16. Offside em free kick:

- (a) Arbitre a linha restritiva do Time A como um plano ([na borda de trás da linha de gol do Time A, se você tiver replay](#)).
- (b) Em onside ou outro kickoff curto (intencional ou não), qualquer jogadora (que não chutadora ou holder) quebrando o plano antes da bola chutada está em offside.
- (c) Em kickoff longo, não precisa ser tão técnica.
- (d) Somente marque falta se uma jogadora do time de chute (que não chutadora) obviamente corra mais do que 5 jardas de trás da linha em um free kick. Jogadoras que ajustam sua posição ou alinhamento não devem ser penalizadas por estarem temporariamente mais do que 5 jardas atrás. O objetivo da regra é reduzir o momentum da jogadora no kickoff.

17. Entregar a bola pra frente ilegalmente: Entregar a bola pra frente (exceto quando a regra permite) é sempre falta. Time A pode ganhar jardas significativas (assim como se beneficiar de enganar o time adversário) a partir dessa jogada ilegal.

18. Jogadora do Time A fora de campo:

- (a) Quando qualquer jogadora do Time A retornar pra dentro de campo depois de sair voluntariamente durante uma jogada de chute; ou uma recebedora elegível tocar a bola ilegalmente depois de sair de campo voluntariamente em jogada de passe, é sempre falta. Uma jogadora do Time A saindo de campo ganha vantagem ao evitar ser bloqueada. Lembre que uma jogadora está fora de campo mesmo que apenas um pé toque a lateral ou linha de fundo - [isso não deve ser ignorado](#).
- (b) Qualquer contato de uma jogadora do Time B que faça com que uma jogadora do Time A saia de campo deve ser considerado a causa da saída, contanto que a jogadora do Time A tente voltar pro campo imediatamente.

19. Participação contínua sem capacete: A ação imediata na qual elas estão envolvidas termina quando uma jogadora para o contato com uma adversária e não está mais confrontando ou sendo confrontada por essa adversária. Uma jogadora que perde seu capacete enquanto envolvida com uma adversária (incluindo se estiver dominando a adversária) deve parar o contato quando for seguro. Uma jogadora que perde o capacete enquanto envolvida ou sendo confrontada por uma adversária (ex. estão apenas correndo) não pode continuar a participar daquele ponto em diante.

ApReg 5 - Conduta antidesportiva e briga

1. Comemoração:

- (a) Comemoração é diferente de provocação – seja mais tolerante com isso. [Permita uma reação breve, espontânea e emotiva ao fim da jogada. Penalize atos prolongados, auto-congratulatórios ou diminutivos.](#)
- (b) Uma “dança do sack” sobre uma adversária derrubada deve sempre ser penalizada.
- (c) [Sempre penalize um spike depois da jogada exceto se for uma comemoração espontânea após uma pontuação \(ou se a jogadora acreditar que pontuou\). No entanto, se o spike for na direção de uma adversária \(mesmo que se intenção\) isso é provocação e deve ser penalizado. Para o spike acontecer, a bola deve ser arremessada com força pro chão - simplesmente deixar a bola cair não é falta.](#)
- (d) Uma comemoração deve ser penalizada se envolver:
 - (i) Qualquer uma das mais de 20 proibições específicas da Regra 9-2-1;
 - (ii) a bola;
 - (iii) equipamento de jogadora;
 - (iv) equipamento de campo (incluindo o gol);
 - (v) qualquer objeto tirado de qualquer pessoa;
 - (vi) qualquer acessório;
 - (vii) uma jogadora indo ao chão de forma atrasada (não imediatamente depois da pontuação) e de maneira desnecessária.
- (e) Um ato que não esteja na lista acima provavelmente é legal logo, seja tolerante, a menos que você acredite que seja abusivo, ameaçador ou obsceno, provoque má fé ou diminua o jogo. Não seja pudico (excessivamente preocupado em parecer correto, modesto ou justo; ou uma pessoa facilmente chocável ou ofendida com coisas que não choquem ou ofendam outras pessoas).
- (f) Se uma comemoração ilegal ocorrer perto da linha de gol, considere que ela ocorre *após* a pontuação, a menos que uma árbitra tenha excelente posição para marcar a falta no ponto exato.
- (g) “Coreografado” significa que uma ou mais jogadoras claramente combinaram antes, ou ensaiaram o que fariam (como uma dança).

2. Discordância:

- (a) Jogadoras jogam com paixão e emoção – técnicas compartilham os mesmos sentimentos. Em vários momentos, jogadoras e técnicas podem estar felizes ou

tristes, alegres ou decepcionadas, satisfeitas ou frustradas. Essas são emoções humanas normais (árbitras também as têm), mas precisam de auto controle.

- (b) Jogadoras e técnicas podem se decepcionar. Somente quando a demonstração é excessiva ou desafia a autoridade de uma árbitra é que se torna discordância.
- (c) Discordância é quando uma jogadora, técnica ou outras pessoas sujeitas às regras:
 - (i) fala de maneira abusiva, agressiva ou diminuem de alguma forma uma árbitra;
 - (ii) fala de algo como verdade quando é contrária à regra ou à marcação dda arbitragem, ou falam de algo como falso quando é verdadeiro.
 - (iii) continua a argumentar um ponto depois de ter sido informado que está incorreta, ou ignorar um pedido para parar;
 - (iv) faz comentários difamando a arbitragem ou uma decisão enquanto conversando com pessoas do time;
 - (v) faz gestos (com mãos ou outras partes) que exibam frustração ou falta de respeito pela arbitragem;
 - (vi) chuta/joga a bola ou outro equipamento em protesto;
 - (vii)vai agressivamente em direção a uma árbitra para argumentar ou reclamar.
 Discordar é diferente de uma jogadora ou técnica fazerem uma pergunta genuína.
- (d) Se uma jogadora ou técnica mostra respeito a uma árbitra, a árbitra precisa mostrar o mesmo nível de respeito de volta.
- (e) Diferenciamos discordância aberta de discordância velada. O primeiro é notável, normalmente porque o discurso é alto o suficiente para muita gente ouvir, ou os gestos são claros e abertos. Discordância velada é quando apenas a árbitra ouve, e pode ser tratada de forma diferente.
- (f) Há seis níveis de resposta à discordância:
 - (i) **Ignorar.** Se a discordância foi pequena, e for a primeira ocorrência desse tipo por um time ou jogadora, então ela pode ser ignorada. Pode ser um incidente isolado que nunca se repita. No entanto, há sempre o risco de que ignorar uma discordância incentive participantes a repeti-la. Ignorar certamente não é a resposta ideal para discordância repetida.
 - (ii) **Fingir que não ouviu.** Peça pra jogadora ou técnica repetir o comentário como quem não ouviu o que foi falado (“o que disse?”). Se foi impróprio, elas provavelmente não repetirão. Se repetirem, não há dúvida de que a resposta deve ser firme, profissional e rápida.
 - (iii) **Conversa discreta.** Uma conversa discreta com a jogadora ou técnica normalmente é mais proveitosa do que uma penalidade imediata. Mostra seu compromisso com a resolução do problema sem precisar recorrer à aplicação firme das regras do jogo.
 - (iv) **Resposta pública.** Às vezes, técnicas ou jogadoras precisam ser respondidos de forma incisiva para que as companheiras ouçam. Isso pode ser necessário para pedir ajuda delas no controle das emoções.
 - (v) **Penalidade.** Se a discordância é repetida uma terceira vez (ou uma vez de forma notável para a torcida) então precisa ser penalizada por conduta antidesportiva.

Isso deve incluir quaisquer ações que envolvam linguagem abusiva, jogar equipamento ou correr em direção a uma árbitra.

- (vi) **Desclassificação.** Se uma jogadora ou técnica é penalizado por discordância duas vezes, ela deve ser desclassificada sob a Regra 9-2-1. Em casos extremos, um ato de discordância pode ser tão ostensivo que exija desclassificação imediata.

Não há necessidade de passar pelos seis níveis em ordem. Um ato sério (e notável) de discordância pode exigir penalidade imediata, e possivelmente desclassificação.

- (g) Os seguintes atos por uma participante devem sempre resultar em falta marcada:
- (i) fazer um gesto agressivo para uma árbitra;
 - (ii) falar de forma abusiva, agressiva ou diminuir uma árbitra de forma a ser claramente ouvida pela torcida;
 - (iii) exibir discordância, como levantar as mãos em descrença;
 - (iv) bater nelas mesmas para mostrar como sofreram uma falta;
 - (v) correr diretamente até uma árbitra para reclamar de uma chamada;
 - (vi) fazer excessivas perguntas sobre uma marcação, mesmo que de forma civilizada (como em 3.5.2.f.v acima).
- (h) Não saber lidar com discordância é deixar suas companheiras de esporte na mão. A discordância não apenas enfraquece a arbitragem, mas pode destruir gravemente a atmosfera e o fluxo de um jogo. Se você não se incomoda com a discordância e a ignora, lembre-se que a mesma atleta pode fazer o mesmo comentário para uma árbitra menos inabalável na semana seguinte, mas isso pode ser a gota que faz o copo transbordar e fazer com que esta árbitra desista do ofício.
- (i) Se você ouvir discordância dirigida a outra árbitra, *você* deve lidar com ela. Parte importante do trabalho de equipe da arbitragem é cuidar das companheiras dessa forma.
 - (j) converse com capitãs e técnicas e deixe claro que é responsabilidade delas controlar as jogadoras para evitar discordância ou coibi-la ao primeiro sinal. Fazer isso mostra que a arbitragem está tentando trabalhar *com* os times em vez de simplesmente penalizar.
 - (k) Quando apropriado, aconselhe técnicas e jogadoras a fazerem perguntas genuínas em vez de comentário sobre o que é verdadeiro ou falso.
 - (l) Se não for lidada, a discordância é como uma doença que cresce e enfraquece a autoridade.

3. Conduta antidesportiva flagrante exigindo desclassificação: Os seguintes atos de conduta antidesportiva normalmente são flagrantes e exigem desclassificação:

- (a) Cuspir em um adversária ou árbitra;
- (b) Qualquer linguagem abusiva que envolver referência derrogatória à origem étnica, cor, raça, nacionalidade (exceto no contexto de uma competição internacional), religião/credo, sexo/identidade de gênero, classe ou origem social, orientação política, orientação sexual, deficiência ou qualquer outro discurso com intenção de diminuir ou brutalizar uma adversária ou árbitra.
- (c) **Participar sem receber autorização da equipe médica depois de suspeita de concussão.**

- (d) Qualquer outro ato de conduta antidesportiva que, por sua natureza ou prolongada duração, seja extremamente ofensivo, notável, desnecessário, evitável ou gratuito.
- (e) Qualquer ação especificamente direcionada a uma ou mais árbitras, assistentes de arbitragem ou espectadoras é geralmente mais extremo do que a mesma ação direcionada a uma adversária.

4. Várias faltas:

- (a) Não penalize jogadora ou time duas vezes pelo mesmo ato antidesportivo.
- (b) No entanto, quando houver múltiplos atos distintos da mesma jogadora ou de jogadoras diferentes, é correto penalizá-los separadamente. Dois atos antidesportivos da mesma jogadora resultam em sua desclassificação.
- (c) Exemplos de atos separados incluem:
 - (i) uma comemoração proibida seguido de discordância de uma marcação da arbitragem;
 - (ii) provocar uma adversária seguido de agradecer à torcida se curvando;
 - (iii) empurrar a adversária depois da bola morta seguido de tirar o capacete;
 - (iv) uma comemoração proibida seguida de uma ou mais substitutas entrarem em campo para se juntar à comemoração.
 - (v) **qualquer pessoa** reagindo de maneira antidesportiva após ser informada das circunstâncias de uma falta prévia.
 - (vi) **se afastar depois de cometer um ato antidesportivo mas depois voltar pra cometer outro ato antidesportivo.**
- (d) Exemplos de atos que normalmente NÃO seriam considerados como separados incluem:
 - (i) mais de uma jogadora participando de uma comemoração atrasada, excessiva, prolongada ou coreografada;
 - (ii) uma jogadora provocando mais de uma adversária;
 - (iii) uma jogadora se curvando em agradecimento em mais de uma direção;
 - (iv) uma jogadora fazendo um comentário ou gesto antidesportivo e outro **parecido** alguns segundos depois.

5. Outros pontos sobre conduta antidesportiva:

- (a) **Viva ou morta:** Quando em dúvida se uma conduta antidesportiva ocorreu em bola viva ou morta, considere em bola morta.
- (b) **Quem penalizar:** Não penalize a conduta de qualquer uma que não jogadora ou técnica. Se mais alguém estiver criando problema, peça à organização do jogo para lidar com a situação.
- (c) **Simulando uma violência:** Normalmente uma chutadora simulando violência deve ser ignorada. Uma penalidade só deve ser administrada se necessário para manter o controle do jogo.
- (d) **Simulando outras faltas:** Uma jogadora tentando causar uma falta de uma adversária ao simular uma reação desproporcional a um contato leve ou não existente, cometeu conduta antidesportiva.

- (e) **Tirando o capacete em campo:** Jogadora que tira seu capacete sem pensar no campo não deve ser penalizada a menos que (i) esteja direcionando raiva ou crítica à adversária ou árbitra; ou (ii) comemorando. Lembre-a de manter o capacete na cabeça. Uma jogadora tirando o capacete próximo à lateral logo antes de entrar na área de time deve ser ignorada.
- (f) **Se você observar uma técnica obviamente sinalizando para uma jogadora cair no chão isso é uma falta por conduta antidesportiva por fingir lesão mas ambas a jogadora e a técnica receberão a falta pra contagem pra Regra 9-2-6-a.**
- (g) **Faltas Técnicas Incomuns:** Quando uma participante inadvertidamente quebra uma regra incomum (Ex: Regra 1-4-10), uma primeira ocorrência pode geralmente ser lidada com uma advertência e a exigência de que a infração seja imediatamente corrigida. Uma penalidade só é necessária quando esta infração é intencional. ([Aviso na primeira ocorrência e falta na segunda e seguintes](#))

6. Interferência da lateral:

- (a) Enquanto a bola está morta:
 - (i) Contanto que as participantes na área de time respondam rapidamente à pedidos de recuarem da lateral, não há necessidade de penalizá-las, independente de quantas vezes isso aconteça.
 - (ii) Dê uma falta de interferência da lateral (Regra 9-2-5) apenas se uma técnica principal (ex. mais de uma vez) ignorar pedidos (com a bola morta) de manter seu time atrás da lateral enquanto a bola estiver viva ou em ação contínua quando ela estiver morta.
- (b) Enquanto a bola está em jogo:
 - (i) Técnicas, substitutas e outras não-jogadoras no campo devem sempre ser penalizados por interferência da lateral (Regra 9-2-5). A exceção é não se importar muito se a bola estiver perto da linha de gol do Time B e o pessoal estiver perto da sua área de time.
 - (ii) Se estiverem além da lateral e da linha da área técnica, use bom senso e dê um aviso verbal se elas não estiverem causando problema.
 - (iii) Qualquer contato entre árbitra e uma membro de time no campo ou entre a lateral e a área técnica (coaching box) deve ser marcado como conduta antidesportiva (Regra 9-2-5-b) (que normalmente tem penalidade de 15 jardas do próximo ponto) mesmo para primeira ocorrência. Também se aplica se não houver contato físico, mas a árbitra for forçada a mudar de direção para evitar o contato ou manter visão do que está observando.

7. Briga:

- (a) Três regras falam sobre “atingir” uma adversária: como decidir qual delas chamar?
 - (i) Falta Pessoal (Regra 9-1-2-a): Normalmente use esta para ações em bola viva. A não ser que a ação possa causar uma lesão catastrófica, não a considere como flagrante.
 - (ii) Conduta Antidesportiva (Regra 9-2-1-a-1-j): Normalmente use para ações que aconteçam na sequência da jogada.
 - (iii) Briga (Regras 2-32-1 e 9-5-1): Normalmente reserve esta chamada para ações mais sérias, mais severas e mais prolongadas. É improvável que uma única batida constitua uma briga.
- (b) Se ações são consideradas como “briga”, a jogadora precisa ser desclassificada. *Não* é briga se as jogadoras estiverem apenas se empurrando (sem socos, chutes intencionais ou pancadas dadas ou armadas). Se houver dúvida, *não* é briga.
- (c) Desclassifique jogadoras por “soco” apenas quando parecer um ato maldoso. Considere os fatores como nível de intenção, força do golpe, duração do incidente e se é a primeira ofensa. Contatos menores levados por frustração podem ser tratados como conduta antidesportiva a menos que um ou mais dos seguintes fatores se aplicar.
 - (i) Temos tido jogadoras desclassificadas por briga porque uma árbitra viu a jogadora “dar um soco”. Ao rever o vídeo desses incidentes, quase sempre o que acontece é a árbitra interpretar como soco uma tentativa falha de uma jogadora segurar uma adversária - movimentos são rápidos e bruscos mas não são mirados.
 - (ii) Por que uma jogadora daria um soco durante ação em bola viva? O soco não vai acertar a cabeça da adversária por causa do capacete. Provavelmente não vai acertar o torso por causa dos protetores. O soco pode acertar se for dado precisamente no plexo solar, mas essa é a área onde a carregadora da bola segura a bola e, portanto, uma tentativa legítima de forçar um fumble.
 - (iii) Se você viu uma jogadora de linha de defesa (por exemplo) atingir seu punho na área do estômago de uma jogadora de linha de ataque, você pode considerar como falta pessoal mas somente se você tiver claramente visto o punho fechado - mãos abertas (ou parcialmente) seriam um indicador de que a jogada não é uma falta intencional.
 - (iv) Bater em uma adversária provavelmente acontecerá por conta de frustração de ser segurada ou provocada. Isso normalmente é melhor resolvido com conduta antidesportiva, a menos que seja prolongado (ex. várias batidas) e nesse caso, aí sim se torna uma briga.
 - (v) No entanto, quando um soco não é um ato imediato de frustração, ele pode justificar desclassificação. Isso é mais provável quando a ação tem pelo menos uma das seguintes características: atrasada, calculada, muito violenta, desdenhosa, repetida.

- (vi) Quando em dúvida se uma jogadora deu uma cotovelada intencional em uma adversária, olhe pra mão da jogadora. É natural fechar o punho antes de bater com o cotovelo. Mão aberta provavelmente indica contato acidental.
- (vii) Da mesma forma, socos baseados em frustração tendem a ter uma recolhida do braço como preparação antes do ataque. Jabs de braço curto são possíveis mas menos prováveis de causarem um impacto grande.
- (d) Durante uma briga, tente distinguir jogadoras (em campo e no início da briga), substitutas e técnicas que participaram ativamente da briga, e aquelas que tentaram separar. As últimas não devem ser desclassificadas.
- (e) Apenas desclassifique uma jogadora se você tiver certeza de seu número. Se duas adversárias estão brigando uma com a outra, não desclassifique uma a menos que você saiba a identidade da outra.
- (f) Violência desnecessária quando o Time B não tem oportunidade de vencer e o Time A tem intenção clara de “ajoelhar”, deve resultar em desclassificação da jogadora que comete a falta.

8. Retaliação:

- (a) Para fins dessa seção, definimos retaliação como quando uma jogadora comete um ato agressivo em resposta direta a um ato agressivo de uma adversária nela mesma ou em uma companheira de time. Retaliação pode ser por contato físico ou palavras ou atos antidesportivos. Retaliação normalmente ocorre poucos segundos depois do ato original mas pode, em teoria, ser atrasada.
- (b) Normalmente queremos punir mais severamente a participante que iniciou a situação (instigadora). A punição, nesse contexto, pode ser um aviso (para pequenas infrações), penalidade (para infrações significativas) ou desclassificação (para infrações sérias).
- (c) Se a retaliação for menos séria do que o ato original, a retaliadora pode normalmente receber uma punição menor do que a instigadora. Por exemplo, se A31 comete falta por violência desnecessária em B45, e B45 ratalia (a) empurrando A31; ou (b) xingando A31, em ambos os casos provavelmente não puniremos B45, apenas daremos uma advertência. Também se aplicaria se A31 cuspisse em B45 (desclassificação automática de acordo com 3.5.3) e B45 retaliasse empurrando A31. A31 seria desclassificado, mas B45 poderia apenas ser penalizada ou advertida.
- (d) No entanto, se a retaliação se prolongar ou piorar o ocorrido por ser tão (ou mais) severa do que o ato original, normalmente a retaliadora deve receber a mesma punição, ou pior do que a instigadora. Por exemplo, se B45 responde com (a) um ato de força igualmente desnecessário em A31; ou (b) começando uma briga com A31, ambas devem ser pesadamente penalizadas. Em caso de briga, Regras 2-32-1 e 9-5-1 juntas, exigem desclassificação de ambas as jogadoras.
- (e) Se a retaliação for atrasada (para a próxima jogada ou depois) e intencional, normalmente é necessário desclassificar apenas a retaliadora. Incluindo casos nos quais a retaliadora for uma companheira de time da jogadora que foi vítima do ataque original.

9. **Pré-jogo:** Durante o aquecimento pré-jogo e a cerimônia do cara-ou-coroa, penalize atos de qualquer pessoa sujeita às regras que for feito para provocar adversárias.
 - (a) Incluindo atos notáveis como ação coreografada (ex. haka), fincar bandeira, balançar a bandeira do time adversário em direção à adversárias ou torcida, ou qualquer ação similar (ou simulação).
 - (b) Provocar uma adversária e outros atos não notáveis devem ser penalizados.
 - (c) Se você vir sinais de que essas provocações estão sendo preparadas, se adiante para convencer as jogadoras a pararem. Penalize se elas não pararem.
10. Exerça tolerância zero para atos de conduta antidesportiva e briga em jogos de faixa etária menor.
11. Arbitragem Referência 9-2-6-II define que faltas contam para a desclassificação sob a Regra 9-62-6-a.

3.6 - Faltas que sempre envolvem vantagem

As faltas que apareciam antigamente nesta seção foram movidas para a seção ApReg 3 (Faltas com contato) ou seção ApReg 4 (Faltas sem contato) conforme apropriado.

ApReg 7 - Recepções e fumbles

1. Se a bola vai do controle de um jogador para outro (do mesmo time ou adversário) durante o ato de ganhar posse, a bola pertence ao jogador que teve controle por último (contanto que o controle seja dentro de campo). Isso não é posse simultânea. Se o último jogador a ter controle não o tinha dentro de campo, ou qualquer jogador estava fora de campo ao mesmo tempo em que tocou a bola, a bola é solta fora de campo. Se há dúvida se um jogador tinha controle dentro de campo, não tinha.
2. Se o recebedor tem os dedos do pé dentro de campo, mas seu calcanhar ou tornozelo desce fora de campo (ou vice versa, como o movimento natural de um passo), o passe é incompleto. Se seu pé inteiro toca o chão, ele precisa estar todo dentro de campo para a recepção ser completa. Da mesma forma, os dedos, palma e pulso são considerados parte da mão. Esse princípio não se estende ao pé e perna/joelho, nem a mão e braço/cotovelo – essas são partes diferentes do corpo e apenas o contato de uma delas com o chão é relevante.
3. Não é fumble se a bola é retirada depois do carregador da bola ser levado para trás. A bola está morta no momento em que o carregador da bola teve seu avanço parado.
4. Um jogador tem a bola tempo suficiente para se tornar um carregador da bola quando, depois do seu pé estar no chão, ele for capaz de fazer um dos seguintes (também conhecido como “atos comuns ao jogo”) (Regra 2-4-3):
 - (a) evitar ou desviar de um contato iminente de um adversário
 - (b) guardar a bola
 - (c) avançar com a bola (ou recuar com ela); ou estendê-la em direção à linha de gol ou de ganho.
 - (d) dar mais passos enquanto em pé (não caindo no chão)
 - (e) passar a bola ou entregá-la

5. Não seja muito técnico para determinar uma recepção. Não queremos árbitros tentando ter “os melhores olhos da história do jogo” e marcando muitas vezes que o recebedor completou o processo de recepção e sofreu fumble da bola, quando deveria ser um passe incompleto. O princípio mais importante é “quando em dúvida, incompleto.”
6. Nós usamos exatamente a mesma abordagem, independentemente de a recepção ser feita na endzone ou no campo de jogo.
7. Ao determinar se o Time A passou ou cometeu um fumble da bola, tenha em mente o seguinte:
 - (a) Qualquer ação pelas mãos do jogador movendo-se para frente e a bola saindo deve ser julgado como um passe para frente.
 - (b) Se o jogador consegue ver o defensor se aproximando, é provável que ele consiga mover suas mãos ou braços antes de receber o contato. Quando ele não vê o contato se aproximando, as chances são maiores de que um fumble tenha acontecido.
 - (c) Após um jogador receber um contato, se a bola aterrissa atrás dele, então é mais provável que um fumble tenha acontecido.
8. Checklist para posse (Adaptado da apresentação de Dean Blandino, Agosto de 2021):
 - (a) O controle foi estabelecido com mão(s) e braço(s)? O controle foi estabelecido antes que a bola tocasse o chão (recepção somente)? Movimento sutil não é uma perda de controle, mas uma balançada, “malabarismo”, quique ou mesmo as mãos saindo da bola seriam.
 - (b) Estabeleça qual parte do corpo tocou o chão (ou o pylon) primeiro. Ele foi completado dentro de campo?
 - (c) Quanto tempo levou para que o jogador controlasse a bola?
 - (i) Se de pé, quando ele transicionou de um recebedor para um carregador de bola? Ele teve a habilidade de evitar ou afastar um oponente? Ele guardou a bola, se virou em direção ao avanço e/ou deu passos adicionais? Ele esticou a bola para uma jardagem adicional (linha de gol ou linha necessária)?
 - (ii) Se indo em direção ao chão, ele manteve o controle quando tocou o solo? Ou ele performou um ato comum ao jogo (Ex: estender para um ganho adicional) em direção ao chão?

3.8 - Outras aplicações de regras

1. Sinais de fair catch:
 - (a) Não seja implicante com sinais de fair catch. Qualquer sinal de balançar ou levantar um braço acima da cabeça é suficiente para indicar que foi pedido um fair catch.
 - (b) Jogadores que estejam obviamente fazendo sombra para os olhos *não* sinalizaram um fair catch.
 - (c) Qualquer sinal de “sai de perto” ou “T” antes ou depois da bola tocar o chão é um sinal inválido de fair catch. **Um sinal de “T” e quando uma jogadora estica os braços pra fora, como o sinal da arbitragem para substituição (sub36).**
 - (d) Uma recebedora que apontar para a bola e mantém suas mãos abaixo dos ombros sem movimento de balançar não fez uma sinalização e pode avançar a bola. Uma

recebedora que mantém suas mãos abaixo dos ombros e faz um movimento de balanço, ou um que tem a mão acima dos ombros sem movimento de balanço, fez um sinal inválido.

2. Campos mal marcados:

- (a) **Onside kick:** Se houver dúvida, em um campo mal marcado, a corrente pode ser usada após um free kick para medir se o ponto do primeiro toque foi ilegal ou não.
- (b) **Linhas dentro de campo (hashmarks):** Às vezes um campo é marcado com as linhas de hashmarks na distância errada para as laterais (ex. a distância da NFL, que é de 70 pés de 9 polegadas em vez da distância correta de 60 pés). Se for esse o caso, para garantir a integridade do jogo, não use as hashmarks desenhadas. Use cones ou outros marcadores como referência atrás das linhas de fundo na distância correta das hashmarks, e posicione a bola dentro dessa referência.

3. Posicionando a bola:

- (a) **Troca de posse para nova série:** A bola deve ser posicionada com o nariz na linha de jarda depois de troca de posse. Por exemplo, se um retorno termina com a bola entre as jardas B-28 e B-29, posicione a bola com o nariz na jarda B-29. A exceção é, se a bola chegar ao repouso no chão dentro da jarda B-3 depois de um chute ou em passe ou corrida em quarta descida, nesses casos, a bola não deve ser movida.
- (b) **Troca de posse perto da linha de gol:** Se uma interceptação, recuperação ou recepção de chute for feito dentro da linha de uma jarda e é imediatamente carregada para a Endzone, tente transformar a jogada em touchback ao invés da exceção de momentum. Quando o Time A tocar ilegalmente um chute perto da linha de gol, tente considerar o toque como dentro da Endzone, particularmente se ele carregar a bola para dentro da Endzone.
- (c) **Bola saindo da Endzone:** Se houver troca de posse na Endzone (ou a regra da exceção de momentum se aplicar), se há dúvida durante o retorno, a bola NÃO saiu da Endzone.
- (d) **Pronta pra jogo:** A bola nunca pode estar pronta pra jogo se uma árbitra não tiver pelo menos a tocado no chão no próximo ponto. Se uma jogadora posiciona a bola na posição correta, uma árbitra precisa tocar a bola e se posicionar antes da bola estar pronta pra jogo (Regras 2-2-1 e 4-1-4).

4. Marcando o tempo:

- (a) Tempo nos últimos segundos de um período:
 - (i) Um segundo pode ser suficiente para tornar a bola viva. Se o relógio começar no sinal de Pronta para jogo, o Referee deve esperar que o Time A esteja preparado antes de declarar a bola como pronta.
 - (ii) Dois segundos não são suficientes para que a bola se torne viva e posteriormente morta (Regra 3-2-5).
 - (iii) Com cinco segundos ou menos restantes quando o snap da bola é feito, uma tentativa normal de Field Goal deve encerrar o período.
- (b) **Tempo em free kicks:** Nenhum tempo do relógio será gasto se um free kick for recuperado “limpo” por uma jogadora que esteja no chão ou que tenha sinalizado fair

catch. Pelo menos um segundo deve ser gasto se ela fizer um muff e depois recuperar o chute.

- (c) **Timeouts e flags:** quando em dúvida, um pedido de timeout precedeu (e portanto, cancela) uma penalidade de 5 jardas que impediu o snap.
 - (d) **Timeout e lesões:** Se um time pede timeout mas antes do anúncio da referee se descobrir que o outro time tem uma jogadora lesionada, devolva o timeout para o time. Se um time pede timeout logo depois do fim da jogada e esse mesmo time tem uma jogadora lesionada, devolva o timeout para o time a menos que eles queiram usá-lo. Lembre que um timeout não pode ser usado para permitir que uma jogadora lesionada permaneça no jogo mas pode ser usado para essa finalidade em caso de perda de capacete (Regras 3-3-6-a-1 e 3-3-3-10-a).
 - (e) **Técnica pedindo Timeout:** Arbitragem não deve se distrair dos seus deveres de jogo pela possibilidade de uma técnica principal pedir um Timeout.
 - (i) Quando o snap ou free kick for iminente (Time A já em formação), Wings não devem tirar os olhos do campo de jogo. Nessas circunstâncias, a técnica principal pode precisar chamar a atenção de uma das árbitras de dentro do campo (Referee, Umpire, Back Judge), ou mesmo de uma Wing da outra lateral que esteja de frente para ela. Um sinal de “T” com as mãos (como o sinal Sup 45) e verbalizar a palavra “tempo” ou “timeout” são ambos necessários nessas circunstâncias.
 - (ii) Quando a bola estiver morta e não houver possibilidade de ação no campo, um pedido verbal para uma árbitra próxima é suficiente.
 - (iii) Sob nenhuma hipótese uma árbitra deve parar o tempo a menos que tenha certeza de que o pedido de Timeout veio da *técnica principal*. Se a árbitra tiver dúvida de quem pediu o timeout, e não possa virar para descobrir, o timeout não será dado.
 - (iv) Antes do snap da bola, antecipe-se a um pedido de timeout por uma treinadora quando você souber que seu time está com menos jogadores ou parece confuso. Ao final da jogada, antecipe-se a um pedido de timeout por uma técnica ou jogadora quando o relógio de jogo estiver correndo e seu time deseja conservar tempo.
 - (f) **Técnicas em campo durante timeout:** Durante um timeout de time, não é para se considerar problemático técnicas que entrem em campo até, no máximo, as marcas de nove jardas e não além das linhas de 20 jardas a menos que seu comportamento chame atenção para si mesmas.
5. **Trick plays:** Seja bastante rígida em penalizar trick plays que sejam atos injustos. Tais jogadas incluem (mas não se limitam a):
- (a) trick plays dependendo da bola ser escondida ou substituída (Regra 9-2-2-a);
 - (b) trick plays associadas ao processo de substituição ou simulação de substituições, particularmente “esconder” uma jogadora perto da lateral do seu time (Regra 9-2-2-b);
 - (c) trick plays envolvendo equipamento de jogadoras (Regra 9-2-2-c);
 - (d) trick plays onde o Time A executa uma jogada “convencional” após ter informado ao time adversário que ajoelhariam (veja também 3.8.9.c abaixo) (Regra 9-2-2-d).

- (e) trick plays com ações ou sons desenvolvidos para fazer a defesa acreditar que o snap ou free kick não é iminente (9-2-2-d) – isso inclui fingir que há um problema com a jogada chamada, um problema com equipamento, tênis, bola, etc, e fingir lesão (9-2-2-e); também inclui fazer o papel ou funções de uma árbitra.

Guia:

- (i) Se um ato incomum parecer injusto, ele provavelmente é contra as regras.
- (ii) Quanto às simulações de substituições, pergunte-se “Essa jogada aconteceria tão bem se fosse do outro lado do campo?”. Se a pseudo substituída estava indo em direção à sua área de time, é ainda mais suspeito do que se ela estivesse indo em direção à área de time adversária.

6. **Ajoelhar:** Quando o Time A informa à arbitragem que pretendem ajoelhar (também conhecido como “victory formation” ou “formação de vitória”):

- (a) Certifique-se de que o Time B foi informado.
- (b) Lembre o Time A que o Time B ainda pode parar o relógio se tiver pedidos de Timeout sobrando.
- (c) Lembre que o Time A será penalizado (pela Regra 9-2-2-d) se eles fizer uma jogada “normal” depois de terem declarado a intenção de ajoelhar (veja também 3.8.8.d acima). (UFA/UFT) Isso inclui não ajoelhar imediatamente (menos de 3 segundos) depois de controlar o snap.
- (d) Lembre o Time B de que o Time A declarou a intenção de ajoelhar em todas as jogadas seguintes, a menos que o Time A informe que vai fazer uma jogada normal; nesse caso, avise isso ao Time B.
- (e) Aviso ao Time B para não “punir” adversárias ou tentar interferir com o processo (sem ser tentando conquistar posse legal de uma bola solta).
- (f) Todas as árbitras podem alterar sua posição inicial para o snap. Se aproximar da jogadora mais próxima pode colocar a arbitragem em melhor posição para amenizar os ânimos ou evitar ações agressivas.
- (g) Penalize jogadoras de qualquer time que tentarem tirar vantagem da situação para ganhar jardas (Time A) ou punir a adversária (Time B normalmente). Se o Time A gastar o tempo de forma injusta, a Regra 3-4-3 pode ser usada para restaurar tempo ao relógio de jogo.
- (h) Se o placar é próximo, então o Time B tem um direito legítimo a tentar ganhar posse da bola. Contudo, se a margem do placar for maior do que é razoável ser revertido com o tempo disponível, o Time B não deve instigar qualquer contato violento.
- (i) Se o Time A estiver alinhado na “formação da vitória” mas não informa à arbitragem ou ao Time B sua intenção de ajoelhar, essa orientação não se aplica e o Time A pode igualmente realizar uma jogada convencional ou ajoelhar (por sua conta e risco).

7. **Apito Inadvertido:**

- (a) A filosofia geral da regra para apito inadvertido (e suas aplicações) é reiniciar o estado do jogo para o mais próximo possível ao que estava caso o apito não tivesse acontecido. Além disso, a filosofia é que não queremos que um erro da arbitragem

cancele uma jogada excepcionalmente boa ou ruim de um ou mais jogadores sempre que possível. Um apito inadvertido deve ser tão irrelevante quanto possível.

- (b) Quando um apito inadvertido ocorre logo antes do momento em que a bola se tornaria morta, as exceções da Regra 4-1-2-b fornecem mecanismos eficientes para que a próxima jogada seja igual (ou quase) ao que seria caso o apito não tivesse existido. Isso também é o caso quando há uma falta (Regra 4-1-2-c).
- (c) Quando um apito inadvertido é seguido de uma situação de bola morta que não esteja explicitamente coberta pela exceção da Regra 4-1-2-b, se houver oportunidade plausível de aplicar partes da Regra 4-1-3 (por exemplo, Regra 4-1-3-s) em vez da Regra 4-1-2-b, faça isso. Isso vai minimizar as consequências do apito inadvertido talvez até a zero.
- (d) Quando um apito inadvertido ocorre no meio de uma jogada, o resultado mais justo normalmente é aplicar a seção relevante da Regra 4-1-2-b que leve à opção da descida ser repetida (a menos que o ponto da bola morta seja vantajoso para o time em posse da bola).
- (e) **Ação Contínua:** Depois de um apito inadvertido, se as jogadoras nas redondezas da bola continuarem a jogar por ela, independente do tempo, então esta é a ação imediata contínua. Esse período se estende enquanto essas jogadoras nas redondezas continuem a disputar a bola, independente do que as demais jogadoras façam no campo.

8. **Lidando com desclassificações:** Uma participante desclassificada deve deixar as proximidades do campo (Regra 9-2-6-b) dentro de um tempo razoável. Considerando que ela esteja se movimentando para sair num ritmo razoável, o jogo deve prosseguir. Contudo, o jogo pode precisar ser interrompido se a jogadora desclassificada atrair atenção para si ou atrasar sua saída. O time infrator é responsável por escoltar sua participante para fora e pode ser penalizado (por atraso de jogo) se isso não for feito. Se a participante desclassificada ou as pessoas responsáveis por ela cometerem uma (possivelmente nova) atitude antidesportiva, elas devem ser penalizadas.

ApReg 9 - Princípios do quando em dúvida

Se você tem razoável certeza de algo, vá com essa certeza - é mais provável estar certa do que se apoiar no princípio do “quando em dúvida” relevante. No entanto, os princípios do “quando em dúvida” refletem a experiência de que, em certas situações, um resultado é mais comum do que outro. Portanto, ao decidir pelo resultado mais comum, você tem mais probabilidade de estar correta, mas isso não é uma garantia. Os princípios não foram criados para dar uma desculpa pra você não executar a mecânica correta.

Note que os princípios abaixo *não* mudam de acordo com a presença de replay. Dada a qualidade dos vídeos que veremos mais frequentemente, é muito provável que as revisões vão manter a decisão em campo por isso tão importante tomar a decisão mais correta e justa possível.

Quando em dúvida:

Pré snap

1. jogadoras de ataque estão legalmente na linha

2. jogadoras de ataque estão legalmente no backfield
3. sinais da defesa são legais
4. uma jogadora saindo saiu de campo antes do snap
5. um pedido de timeout foi feito antes de uma falta que impeça o snap
6. a pausa de um segundo depois de um shift não foi realizada
7. jogadoras estão se movendo legalmente em vez de motion ilegal
8. é false start em vez de motion ilegal
9. uma recebedora elegível não está coberta na linha de scrimmage;
10. quando uma jogadora do Time B entra na zona neutra antes do snap e causa a reação de uma jogadora do Time A, o movimento é na direção da jogadora do Time A;
11. quando uma jogadora do Time B, alinhada bem na linha de scrimmage, avança e causa a reação de uma jogadora do Time A, a jogadora do Time B *estava* na zona neutra e é quem sofre a penalidade;
12. quando uma jogadora do Time B entra no gap entre jogadoras de linha do Time A, *houve* contato causando uma falta por offside;
13. um movimento rápido ou brusco da snapper ou quarterback é false start;

Bloqueios

14. a back, no snap, não está posicionada fora da posição normal da tackle;
15. quanto à desintegração da zona de bloqueio livre (Regra 2-3-6) ou tackle box (Regra 2-34), elas ainda existem;
16. um bloqueio abaixo da cintura ocorreu antes (não depois) da bola deixar a tackle box
17. é um bloqueio legal em vez de clipping;
18. o contato é abaixo da cintura em vez em acima (Regra 2-3-2);
19. um bloqueio pelo lado cego é legal em vez de ilegal;
20. quanto a bloqueio nas costas, o contato é na ou abaixo da cintura em vez de acima (Regra 2-3-4-a);
21. é uso legal das mãos em vez de holding ou uso ilegal;

Passes

22. o passe pra frente é incompleto em vez de fumble;
23. o passe pra frente é alcançável (Regra 2-19-4);
24. é fumble em vez de passe pra frente se a passadora foi atingida pelo lado cego, ou se você vir a mão vazia indo pra frente. Do contrário, a passadora lançou a bola pra frente e não sofreu fumble (Regra 2-19-2-c);
25. a passadora não jogou a bola no chão intencionalmente (grounding);
26. o passe é pra frente ao invés de pra trás atrás da zona neutra (Regra 2-19-2-a);
27. o passe é pra trás ao invés de pra frente além da zona neutra ou quando não houver zona neutra;
28. o passe pra frente foi lançado ou entregue pra frente de trás da zona neutra ou quando não houver zona neutra;
29. a passadora pra frente está (ou esteve) fora da tackle box;

Posse e toque

- 30.uma recepção, recuperação ou interceptação não é completa (Regra 2-4-3-h);
- 31.se a bola tocou o chão durante uma recepção, ela não tocou o chão;
- 32.em recepção ou recuperação simultânea, quem terminar com a bola, lega;
- 33.é fumble em vez de fim de jogada de corrida;
- 34.quanto ao toque na bola, uma jogadora não tocou a bola (Regra 2-11-4);
- 35.a bola foi tocada accidentalmente ao invés de intencionalmente batida ou chutada (Regras 2-11-3, 2-16-1-a e 2-16-1-d);

Chutes

- 36.com relação à interferência kick-catch, uma membra do time de chute (a) entrou na área em frente à recebedora; (b) fez contato com uma possível recebedora antes (ou ao mesmo tempo que) do primeiro toque na bola; (c) interferiu com uma recebedora em posição de receber um chute e não conseguiu fazê-lo;
- 37.se a falta ocorreu perto do momento do chute, uma falta de uma jogadora do Time B tentando alcançar a chutadora tem aplicação do ponto anterior; uma falta de uma jogadora do Time B tentando ajudar no retorno tem aplicação pós chute de scrimmage;
- 38.a falta do Time B em chute de scrimmage aconteceu *depois* (não antes) do chute;
- 39.a chutadora está fora da tackle box;
- 40.não é formação de chute de scrimmage;
- 41.uma jogadora do time de chute não quebrou o plano da sua linha restritiva;

Bola viva/morta

- 42.a bola está morta (Regra 4-1-3-a);
- 43.a jogadora está dentro de campo ao invés de fora;
- 44.se a carregadora da bola está sendo segurada por uma jogadora, a bola continua viva; se estiver duas ou mais jogadoras segurando, o avanço foi impedido;
- 45.uma falta por conduta antidesportiva aconteceu enquanto a bola estava morta em vez de viva;
- 46.a bola está morta em vez do apito inadvertido;

Faltas e contatos

- 47.uma jogadora é indefesa (Regra 2-27-14);
- 48.a defensive back iniciou o contato legalmente em situações de passe;
- 49.a face mask, presilha ou abertura do capacete foi segurada e torcida ou girada ou puxada (Rgra 9-1-8-b);
- 50.a falta é por violência em vez de investida à chutadora (Regra 9-1-16-a-8);

Perto da endzone

- 51.é touchnback em vez de safety (Regra 8-5-1-a);
- 52.é touchback em vez de exceção de momentum;
- 53.a vola está morta no campo de jogo em vez de touchdown;
- 54.se um bloqueio ilegal **ou outro ato ilegal** ocorreu na endzone ou campo de jogo, ela ocorreu no campo de jogo;
- 55.em trocas de posse perto da endzone, o retorno *não* deixou a endzone;
- 56.**Time B recebeu ou recuperou o chte em sua end zone em vez de no campo de jogo;**

57. o chute foi tocado na end zone do Time B em vez de no campo de jogo;
58. se houver troca de posse na end zone (ou a exceção do momentum se aplicar) durante o retorno, a bola não deixou a end zone;

Diversos

59. peça timeout para jogadoras lesionadas;
60. a lesão for observada antes da bola for posicionada;
61. referee deve usar a Regra 3-4-3 (táticas injustas de relógio) quando o relógio do jogo estiver com menos de 5 minutos pro fim de cada tempo;
62. não houve falta;
63. não lance a flag;
64. não apite.