



REGRAS INTERNACIONAIS
BEACH FOOTBALL 4X4
2017/2018



GUIA DE UTILIZAÇÃO

No decorrer do texto deste livro são apresentados códigos de referência onde poderão ser encontradas mais informações sobre uma ou mais regras daquele assunto.

Os códigos são apresentados da seguinte forma: R1-S3-A2 (ou R1-3-2) - o que significa que mais informações poderão ser encontradas neste livro em: REGRA 1, SEÇÃO 3, ARTIGO 2.

Também são apresentados os códigos de sinalização dos oficiais. Estes são escritos sempre dentro de chaves, com o número do sinal referente.

Ex: [S1] - significa que ao anunciar a penalidade descrita, o referee fará o sinal S1 que consta na página 36 (Código dos Sinais dos Oficiais) deste livro.



REGRAS INTERNACIONAIS FLAG FOOTBALL 5X5 2017

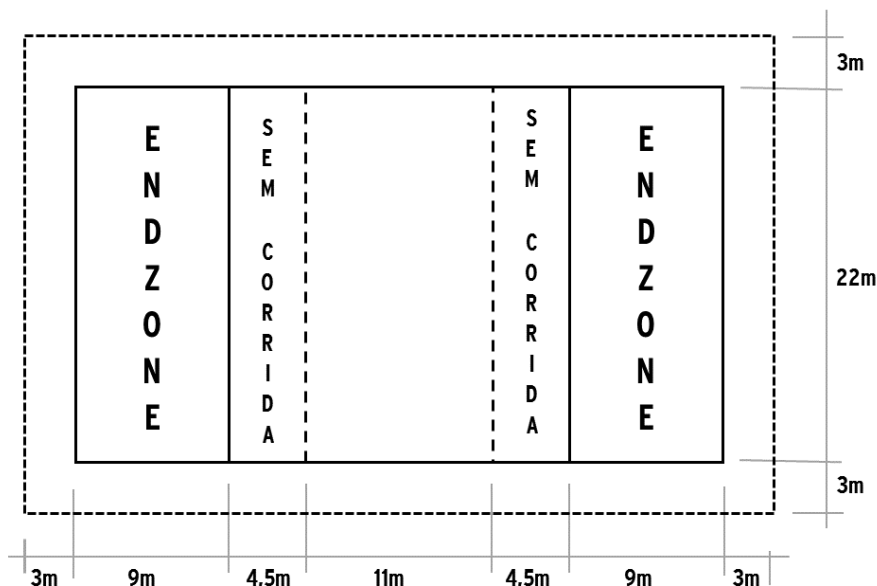
ESPECIFICAÇÕES DO CAMPO	4
REGRA 1 JOGO, CAMPO, BOLA E EQUIPAMENTOS.....	5
REGRA 2 DEFINIÇÕES	7
REGRA 3 PERÍODOS E TEMPO	14
REGRA 4 BOLA VIVA, BOLA MORTA.....	17
REGRA 5 SÉRIE DE DESCIDAS	18
REGRA 6 CHUTES.....	19
REGRA 7 DINÂMICA DE JOGO	20
REGRA 8 PONTUAÇÃO.....	24
REGRA 9 CONDUTA DOS JOGADORES.....	26
REGRA 10 APLICAÇÃO DE PENALIDADES.....	28
FILOSOFIA DE APLICAÇÃO	30
REGRA 11 CONDUTA DOS ÁRBITROS.....	31
RESUMO DE PENALIDADES	32
CÓDIGOS DOS SINAIS DE ARBITRAGEM	34

ESPECIFICAÇÕES DO CAMPO

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

DIMENSÕES DO CAMPO

Comprimento: **20 metros** (21,9 jardas), mais duas endzones de **9 metros** (9,8 jardas) e largura **22 metros** (24,1 jardas). Espaço total necessário para um campo, incluindo área de segurança é de **44 m** (48,1 jardas) x **28 m** (30,6 jardas).



As medições devem ser feitas a partir do lado de dentro das linhas (linha de gol faz parte da zona final), com a largura das linhas de 5 cm (2 polegadas).

Área de segurança é de 3 jardas (2,75 m) fora das linhas laterais e das linhas de fundo. A área de segurança não precisa ser demarcada.

EQUIPAMENTOS DE CAMPO

Linhas devem ser colocadas de acordo com a dimensão do campo, incluindo as linhas de gol conforme diagrama.

Marcadores (em disco ou flag) devem ser colocados nas intersecções das linhas laterais e na linha do meio para marcar o local da tentativa para 2 pontos.

Marcadores de disco devem ser colocados uma jarda fora das linhas laterais, a 5 jardas de cada endzone para demarcar a zona sem corrida (e também local da tentativa para 1 ponto).

Um marcador de descidas deve ser operado 2 jardas do lado de fora da linha lateral. Um placar visível de pontuação deve ser operado próximo campo.

REGRA 1 | JOGO, CAMPO, BOLA E EQUIPAMENTOS

R1| SEÇÃO 1 | DISPOSIÇÕES GERAIS

R1 | S1 | ARTIGO 1. O JOGO

A partida deve ser jogada entre duas equipes de não mais de 4 jogadores cada, em um campo retangular e com uma bola regular. Para mais detalhes, veja em Especificações do Campo.

A lista das equipes consiste no máximo de 10 jogadores (4 no campo com 6 suplentes). As equipes podem jogar com um mínimo de 3 jogadores. Se menos de 3 jogadores estiverem disponíveis, será declarado W.O.

Os times devem ter apenas jogadores do mesmo sexo (exceto em jogos mistos).

R1 | S1 | ARTIGO 2. EQUIPE VENCEDORA E PONTUAÇÃO FINAL

Cada equipe terá oportunidades para avançar a bola através da linha de gol do outro time por meio de jogadas de corridas ou passes.

As equipes deverão receber pontos de acordo com a regra, e a que tiver a maior pontuação no final do jogo, incluindo os períodos extras, será a equipe vencedora.

R1 | S1 | ARTIGO 3. SUPERVISÃO

O jogo deve ser supervisionado por dois ou mais árbitros.

R1 | S1 | ARTIGO 4. CAPITÃES DE EQUIPE E TREINADORES

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

R1| SEÇÃO 2 | A BOLA

R1 | S2 | ARTIGO 1. ESPECIFICAÇÕES

A bola deve ser nova ou quase nova com tamanho regular, peso e pressão, **sem qualquer alteração**. Cada equipe poderá usar a sua própria bola legal. Não precisa ser de couro.

R1 | S2 | ARTIGO 2. TAMANHOS ESPECIAIS

Para as mulheres e os jogos sub-16 a bola tamanho Youth (ex. TDY) deve ser usada. Não precisam ser de couro. Para os jogos sub-13 a bola tamanho Júnior (ex. TDJ) deve ser usada.

R1| SEÇÃO 3 | EQUIPAMENTOS

R1 | S3 | ARTIGO 1. EQUIPAMENTOS OBRIGATÓRIOS

Jogadores de times adversários deverão usar camisas de cores contrastantes. Se as equipes estão usando camisas semelhantes, a equipe da casa tem a opção de escolher quem deve trocar o uniforme.

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

B. Os jogadores devem usar shorts ou calças da mesma cor e modelo, sem bolsos, botões de pressão ou cliques. Os jogadores não podem usar fitas autoadesivas (ou similares), ou amarrações para cumprir esta regulamentação.

C. Os cintos de flags devem ser fixados firmemente e conter bases para 2 flags (pop-flags). Todo esforço deve ser feito para manter uma flag em cada lado do quadril do jogador. As flags devem ter 2 polegadas (5 cm) x 15 polegadas (38 cm) e não devem ser alteradas ou cortadas. As bases não devem ser coladas ou alteradas de qualquer forma que não apontem as flags para baixo e para fora. As flags devem ser claramente visíveis, de uma cor diferente da calça, penderem livremente e não devem ser cobertas com qualquer parte do uniforme do jogador. **As flags devem ser de uma cor diferente de todas as cores dos shorts ou calças.** Jogadores que manipularem deliberadamente as suas flags, serão desqualificados do jogo.

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

R1 | S3 | ARTIGO 2. EQUIPAMENTOS ILEGAIS

A. Qualquer tipo de calçado.

B. Qualquer tipo de capacete ou acessório de cabeça (enfeites para a cabeça que sejam maleáveis podem ser usados se não colocarem em risco ou ofenderem os outros jogadores).

C. Qualquer tipo de protetor que coloquem em risco os outros jogadores (ombreiras, cintas de joelho ou similares).

D. Óculos sem receita médica e que não sejam feitos de material inquebrável.

E. Joias devem ser removidas ou cobertas completamente.

F. Anexos aos uniformes como toalhas ou aquecedores de mão.

G. Material adesivo, tinta, graxa ou qualquer outra substância escorregadia aplicada ao equipamento ou aos jogadores, roupa ou acessório que afete a bola ou um adversário.

H. Qualquer dispositivo eletrônico, mecânico ou outros dispositivos de sinal para o propósito de comunicar-se com um treinador.

R1 | S3 | ARTIGO 3. CERTIFICAÇÃO DOS TREINADORES

Antes do jogo o treinador principal entregará uma lista de atletas para o árbitro e certificará de que todos os jogadores estão com o equipamento obrigatório e foram informados do que constitui o equipamento ilegal.

REGRA 2 | DEFINIÇÕES

R2 | SEÇÃO 1 | ÁREAS E LINHAS

R2 | S1 | ARTIGO 1. O CAMPO

O campo é a área que consiste nas áreas de segurança e o espaço entre elas.

R2 | S1 | ARTIGO 2. CAMPO DE JOGO

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

R2 | S1 | ARTIGO 3. ZONAS FINAIS (END ZONES)

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

R2 | S1 | ARTIGO 4. ZONAS SEM CORRIDA (NO-RUNNING ZONE)

As Zonas Sem Corrida são as áreas de 5 jardas em ambas as extremidades do campo em frente à linha de gol.

R2 | S1 | ARTIGO 5. LINHAS DE GOL (GOAL LINES)

As linhas de meta, uma para cada equipe, devem ser estabelecidas em extremidades opostas do campo de jogo. As linhas de gol e marcadores fazem parte da zona final. Cada linha de meta é parte de um plano vertical que separa a zona final do campo de jogo quando a bola é tocada ou está em posse do jogador, o plano se estende para além das linhas laterais. A linha de meta é o que cada equipe defende.

R2 | S1 | ARTIGO 6. LINHA DO MEIO

Não há linha de meio no beach flag. Entretanto há uma marcação em cada lado do campo dividindo o campo em duas metades, mas esses marcadores em flag ou disco servem apenas para determinar o ponto da tentativa para dois pontos.

R2 | S1 | ARTIGO 7. DENTRO DE CAMPO, FORA DE CAMPO

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

R2 | S1 | ARTIGO 8. ÁREA TÉCNICA

A área técnica das equipes está além da área de segurança e entre as linhas das zonas sem corrida por toda a lateral do campo.

R2 | SEÇÃO 2 | DESIGNAÇÕES DA EQUIPE E JOGADORES**R2 | S2 | ARTIGO 1. ATAQUE E DEFESA**

É considerada equipe de ataque aquela que coloca a bola em jogo por meio de um snap.

A equipe adversária é considerada a equipe de defesa.

R2 | S2 | ARTIGO 2. SNAPPER

O snapper é o jogador ofensivo que inicia as jogadas de ataque com um snap.

R2 | S2 | ARTIGO 3. QUARTERBACK

O quarterback é o jogador ofensivo que primeiro recebe a posse da bola depois do snap.

R2 | S2 | ARTIGO 4. PASSADOR

O passador é o jogador ofensivo que realiza um passe legal.

R2 | S2 | ARTIGO 5. CORREDOR

O corredor é o jogador de posse da bola viva.

R2 | S2 | ARTIGO 6. BLITZER

Blitzer é o jogador defensivo que se alinha com todas as partes de seu corpo a 5 jardas ou mais da linha de scrimmage no momento do snap e corre em direção ao quarterback imediatamente após o snap.

Blitzers podem obter direito de passagem se levantarem uma mão claramente acima da cabeça pelo menos no último segundo antes do snap. Um jogador que sinalizou não é obrigado a fazer a blitz e é permitido fazer blitz mesmo sem sinalizar.

Se um blitzer está dando um sinal inválido, correndo lentamente, visando outro ponto ou se muda sua direção durante a corrida, ele perde o direito de passagem.

R2 | S2 | ARTIGO 7. JOGADOR FORA DE CAMPO

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

R2 | S2 | ARTIGO 8. JOGADOR DESQUALIFICADO

Um jogador desqualificado é aquele que é declarado inelegível pelo resto da partida.

R2 | S2 | ARTIGO 9. EQUIPE DA CASA

Se ambas as equipes estão jogando fora de casa ou em um campeonato (com mais de dois times), a equipe que for mencionada primeiro pelos oficiais será a equipe da casa e a mencionada em seguida, a equipe visitante.

R2| SEÇÃO 3 | DESCIDA, SCRIMMAGE E CLASSIFICAÇÃO DE JOGADAS**R2 | S3 | ARTIGO 1. DESCIDA (DOWN)**

Uma descida é uma unidade do jogo que começa com um snap legal, depois de a bola estar pronta para o jogo e termina quando a bola se torna morta. O intervalo enquanto a bola está morta é chamado de entre descidas. Uma jogada é a ação das duas equipes durante uma descida.

R2 | S3 | ARTIGO 2. LINHA DE SCRIMMAGE (LOS)

Quando a bola está pronta para jogo, a linha de scrimmage de cada equipe é demarcada pelo plano vertical do bico da bola mais próximo à sua própria linha de gol e se estende até as linhas laterais. Um jogador cruza a linha de scrimmage **se qualquer parte do seu corpo** for além de sua linha de scrimmage.

R2 | S3 | ARTIGO 3. JOGADA DE PASSE

Uma jogada de passe é caracterizada pelo intervalo entre o snap e o passe legal para frente da linha de scrimmage, sendo ele completo ou interceptado. Qualquer passe que cruze a linha de scrimmage e que seja incompleto ou tocado pela defesa também caracteriza uma jogada de passe para a frente.

R2 | S3 | ARTIGO 4. JOGADA DE CORRIDA

Uma jogada de corrida é caracterizada por qualquer ação de bola viva que não seja um passe para frente da linha de scrimmage. Passes completos atrás da linha de scrimmage são legais e são jogadas de corrida.

R2| SEÇÃO 4 | A BOLA – VIVA OU MORTA**R2 | S4 | ARTIGO 1. BOLA VIVA**

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

R2 | S4 | ARTIGO 2. BOLA MORTA

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

R2 | S4 | ARTIGO 3. QUANDO A BOLA ESTÁ PRONTA PARA JOGAR

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

R2| SEÇÃO 5 | PARA FRENTE, ALÉM E MAIOR AVANÇO**R2 | S5 | ARTIGO 1. PARA FRENTE, ALÉM**

Para frente, além ou avanço denotam a direção da linha final da equipe adversária. Para trás indica a direção para própria linha final de uma equipe.

R2 | S5 | ARTIGO 2. MAIOR AVANÇO

Maior avanço é o termo que indica o fim do avanço de um corredor ou recebedor de passe no ar, de qualquer time, e se aplica à posição da bola quando ela se torna morta pela regra, dentro de campo.

R2| SEÇÃO 6 | PONTOS (SPOTS)**R2 | S6 | ARTIGO 1. PONTO DE APLICAÇÃO**

O ponto de aplicação é o ponto a partir do qual a penalidade para a falta é aplicada.

R2 | S6 | ARTIGO 2. PONTO DE BOLA MORTA

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

R2 | S6 | ARTIGO 3. PONTO DA FALTA

O spot da falta é o ponto em que a falta ocorreu. Se fora de campo, deve ser marcado pela a linha lateral. Se atrás da linha de meta, a falta é na zona final.

R2 | S6 | ARTIGO 4. PONTO FORA DE CAMPO

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

R2| SEÇÃO 7 | FALTA, PENALIDADE E VIOLAÇÃO**R2 | S7 | ARTIGO 1. FALTA**

A falta é uma infração de regra para qual existe uma penalidade prescrita. Uma falta ostensiva é uma infração que coloca um oponente em perigo de lesão.

R2 | S7 | ARTIGO 2. PENALIDADE

A penalidade é o resultado imposto pela regra contra uma equipe que cometeu uma falta e que pode incluir uma ou mais das seguintes penas: perda de jardas, perda de descida, primeira descida automática ou desqualificação. Se a penalidade envolve a perda de uma descida, uma das quatro tentativas deve ser descartada.

R2 | S7 | ARTIGO 3. VIOLAÇÃO

Uma violação é uma infração de regra para a qual nenhuma penalidade é prescrita, que não faz com que uma penalidade se anule (entre em offset).

R2 | S7 | ARTIGO 4. PERDA DE DESCIDA

“Perda de descida” é uma abreviação para “**perda do direito de repetir uma descida**”.

R2| SEÇÃO 8 | SHIFT, MOTION**R2 | S8 | ARTIGO 1. SHIFT**

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

R2 | S8 | ARTIGO 2. MOTION

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

R2| SEÇÃO 9 | MANUSEIO DA BOLA**R2 | S9 | ARTIGO 1. HANDOFF**

Handoff é uma entrega da bola feita com sucesso de um jogador para outro sem ser por um passe. Um fake handoff é uma efetiva simulação de entrega da bola a um jogador próximo. Um passe fake (toss ou pump) não é um fake handoff.

R2 | S9 | ARTIGO 2. PASSE

Um passe é qualquer ato intencional de lançar a bola em qualquer direção. Se inicia no momento em que uma bola controlada firmemente é solta durante um movimento intencional da mão ou do braço.

Um passe continua a ser um passe até que seja capturado ou interceptado por um jogador ou a bola se torne morta.

Para o status da bola não há diferença se a perda de posse é intencional (passe ou toss) ou não intencional (fumble).

R2 | S9 | ARTIGO 3. FUMBLE

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

R2 | S9 | ARTIGO 4. POSSE

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

R2 | S9 | ARTIGO 5. BATTING OU TIP

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

R2 | S9 | ARTIGO 6. CHUTE

Bater na bola intencionalmente com joelhos, pernas ou pés é ilegal.

R2| SEÇÃO 10 | PASSES**R2 | S10 | ARTIGO 1. PASSE PARA FRENTE E PARA TRÁS**

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

R2 | S10 | ARTIGO 2. CRUZAR A LINHA DE SCRIMMAGE

Um passe legal para frente cruza a linha de scrimmage quando ele atinge qualquer coisa além da linha de scrimmage dentro de campo.

R2 | S10 | ARTIGO 3. RECEPÇÃO, INTERCEPTAÇÃO

Uma recepção (catch) é o ato de estabelecer e manter firmemente a posse da bola viva em voo. Uma recepção feita pelo oponente é uma interceptação. Um jogador que salta para fazer uma recepção precisa tocar **um de seus pés dentro de campo e manter o controle da bola durante todo o processo de captura e queda** para que a recepção ou interceptação seja considerada válida e o passe considerado completo. Se um jogador perde o controle da bola e ela toca o chão antes da caracterização da posse, não é uma recepção válida.

R2 | S10 | ARTIGO 4. SACK

O sack é o ato de tirar a flag do quarterback que tem a posse da bola. Um jogador tem a posse da bola até o momento em que ela é solta.

R2 | SEÇÃO 11 | SEGURADA, OBSTRUÇÃO, CONTATO E TACKLE**R2 | S11 | ARTIGO 1. SEGURADA (HOLDING)**

Segurada é o ato agarrar um adversário ou o seu equipamento e não o liberar imediatamente.

R2 | S11 | ARTIGO 2. OBSTRUÇÃO

Obstrução é **impedir a passagem** de um adversário **sem contato físico** movendo-se em seu caminho. Um jogador ofensivo se movendo entre um jogador de defesa e o corredor ou na direção do blitzer está obstruindo. Um jogador parado (com o direito de lugar) não está obstruindo, mesmo que ele esteja entre o corredor e o adversário, ou até mesmo na frente do blitzer.

R2 | S11 | ARTIGO 3. CONTATO

Contato é tocar o adversário com impacto. Tocar sem efeito não é considerado contato.

R2 | S11 | ARTIGO 4. ARRANCADA DE FLAG

A arrancada de flag é o ato de tirar com as mãos uma ou mais flags do adversário.

R2 | S11 | ARTIGO 5. PROTEÇÃO DE FLAG

Proteção de flag é a tentativa do jogador com a posse da bola de evitar a arrancada de sua flag, cobrindo-a com qualquer parte do corpo (mãos, cotovelos ou pernas) ou com a bola.

Inclinar o corpo para frente ou estender as mãos com ou sem a bola em direção ao oponente também são considerados proteção de flag.

R2| SEÇÃO 12 | PULO, MERGULHO, GIRO**R2 | S12 | ARTIGO 1. PULO**

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

R2 | S12 | ARTIGO 2. MERGULHO

Mergulho é a tentativa do corredor de evitar uma arrancada de flag projetando seu tronco à frente com ou sem salto.

R2 | S12 | ARTIGO 3. GIRO

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

R2| SEÇÃO 13 | DIREITO DE LUGAR (DDL), DIREITO DE PASSAGEM (DDP)**R2 | S13 | ARTIGO 1. DIREITO DE LUGAR**

Direito de lugar é dado a um jogador que está parado. Parado significa se manter no mesmo local em uma postura normal e sem se movimentar lateralmente. Os adversários devem evitar o contato. Saltar verticalmente, a fim de lançar ou pegar um passe ou puxar uma flag enquanto se está parado não desconfigura o direito de lugar.

O direito de lugar vale mais do que o direito de passagem quando se determina o culpado de uma falta.

R2 | S13 | ARTIGO 2. DIREITO DE PASSAGEM

Direito de passagem é dado a um jogador, por regra, que estabeleceu um sentido de movimento com movimentos normais de corrida e não o altera.

Um jogador com direito de passagem tem prioridade ao determinar o culpado de cometer uma falta, exceto aqueles com direito de lugar.

REGRA 3 | PERÍODOS E TEMPO

R3| SEÇÃO 1 | INÍCIO DE CADA PERÍODO

R3 | S1 | ARTIGO 1. PRIMEIRO TEMPO

Antes do início do jogo o árbitro principal deverá jogar uma moeda (coin toss) no meio-campo na presença dos capitães de cada equipe, primeiro designando o capitão da equipe visitante para escolher uma das opções do sorteio. O vencedor terá a opção de começar atacando, em sua própria linha de 1 jarda no primeiro ou no segundo tempo; o perdedor deve escolher o lado que sua equipe defenderá.

Não há kickoffs.

R3 | S1 | ARTIGO 2. SEGUNDO TEMPO

No segundo tempo, as equipes devem defender as endzones opostas às que defenderam no primeiro tempo. O time que não começou o primeiro tempo com a posse da bola começará o segundo tempo atacando a partir da sua linha de 1 jarda.

R3 | S1 | ARTIGO 3. PERÍODOS EXTRAS (OVERTIME)

O sistema de desempate será usado quando um jogo ficar empatado após os 2 tempos e a competição exige que um vencedor seja determinado.

A. Antes do início do jogo o árbitro principal deverá jogar uma moeda (coin toss) no meio-campo na presença dos capitães de cada equipe, primeiro designando o capitão da equipe visitante para escolher uma das opções do sorteio.

B. O vencedor do sorteio escolherá começar todo o períodos extra com ataque ou defesa, com o ataque começando cada período. O perdedor escolherá qual lado ambas equipes defenderão.

C. Timeouts não serão concedidos.

D. Em um período extra cada time terá uma série de quatro tentativas para pontuar a partir de sua própria linha de 1 jarda. Se a defesa pontuar na tentativa do adversário (exceto num ponto extra) não é concedida uma nova tentativa e a equipe que pontuou é considerada a vencedora.

E. Cada equipe mantém a bola durante uma série até pontuar, incluindo os pontos extras (1 ou 2) ou falha em pontuar. A bola continua viva depois de uma mudança de posse de bola até que seja declarada morta; a série termina mesmo que haja uma segunda mudança de posse. No caso de uma interceptação, se a partida ainda estiver empatada, uma nova série será iniciada na linha do meio, independentemente do local onde a bola se tornou morta.

F. Se após um período (com 2 séries, uma para cada equipe), a pontuação ainda estiver igual, um novo período será jogado.

G. A equipe que marcar maior número de pontos durante os períodos extras será declarado a vencedora.

R3 | S1 | ARTIGO 4. CRITÉRIOS DE DESEMPATE EM CAMPEONATO

Se duas ou mais equipes terminam com a mesma porcentagem total (vitória-empate-derrota) em um torneio, os critérios de desempate serão:

1. Número de vitórias.
2. Saldo do confronto direto.
3. Maior número de pontos marcados.
4. Saldo de pontos no campeonato.
5. Total de pontos marcados no campeonato.
6. Cara ou coroa.

R3 | SEÇÃO 2 | TEMPO DE JOGO**R3 | S2 | ARTIGO 1. TEMPO DE JOGO E INTERVALO**

O tempo de jogo total será de 30 minutos, divididos em 2 tempos de 15 minutos cada, com 2 minutos de intervalo.

R3 | S2 | ARTIGO 2. EXTENSÃO DOS PERÍODOS

O período será estendido até que a descida seja jogada livre de faltas de bola viva que tenha sido aceita por uma das equipes. Quando uma falta é aceita ou faltas em offset ocorrerem durante a descida em que o tempo expira, a descida é repetida. [S14]

R3 | S2 | ARTIGO 3. DISPOSITIVOS DE TEMPO

O tempo de jogo e o relógio de 25 segundos devem ser marcados em um cronômetro de jogo que pode ser operado por um árbitro ou um relógio de jogo operado por um assistente, sob a direção do árbitro adequado.

R3 | S2 | ARTIGO 4. QUANDO SE INICIA O RELÓGIO

Quando o relógio do jogo foi parado pela regra deve ser iniciado quando um snap legal acontece.

Exceção: O cronômetro de jogo vai começar no pronto-para-jogo quando foi interrompido, a critério do árbitro.

R3 | S2 | ARTIGO 5. QUANDO O RELÓGIO PARA

O relógio do jogo deve ser interrompido quando termina cada período, por um pedido de tempo de cada equipe, por tempo de lesão ou a critério do árbitro.

Nos últimos 2 minutos de cada período o relógio deverá parar:

- A. Quando há conquista de primeira descida, assim como troca de posse de bola;
- B. Quando acontecer uma penalidade;
- C. Quando a bola ou o jogador sair de campo;
- D. Quando um passe é incompleto;
- E. Quando ocorrer pontuação;
- F. Quando um pedido de tempo é concedido.

O cronômetro de jogo não deve correr durante uma tentativa de ponto extra nos últimos dois minutos, durante uma extensão de um período ou durante um período extra.

R3 | SEÇÃO 3 | TIMEOUTS

R3 | S3 | ARTIGO 1. COMO ACONTECE

O árbitro deverá declarar um tempo quando ele suspende o jogo por qualquer motivo. Cada tempo será descontado de uma das duas equipes ou designado como um tempo dos árbitros. [S3]

R3 | S3 | ARTIGO 2. TIMEOUTS POR EQUIPES

O árbitro deve permitir um tempo quando esse for requisitado pelo técnico ou qualquer jogador dentro de campo enquanto a bola estiver morta. Cada time tem direito a 2 tempos por período, que não podem ser transferidos para o próximo período.

R3 | S3 | ARTIGO 3. TIMEOUT POR LESÃO

No caso de um jogador lesionado, qualquer árbitro pode declarar um pedido de tempo por lesão. O jogador atendido deve sair do campo obrigatoriamente e ficar de fora por, pelo menos, uma descida.

R3 | S3 | ARTIGO 4. PERÍODO DE TIMEOUTS

Um tempo pedido não deverá exceder 60 segundos incluindo os 25 segundos após o pronto para jogar. Outros pedidos de tempo podem durar quanto o árbitro principal julgar necessário para concluir o propósito pelo qual foi declarado.

R3 | S3 | ARTIGO 5. NOTIFICAÇÃO DOS ÁRBITROS

O árbitro deverá notificar ambas as equipes 10 segundos antes de a bola ser declarada pronta para o jogo.

A menos que o relógio oficial seja um relógio de fácil visualização para todos, os árbitros deverão avisar quando restar apenas 1 minuto para o fim de cada tempo.

REGRA 4 | BOLA VIVA, BOLA MORTA

R4| SEÇÃO 1 | BOLA VIVA – BOLA MORTA

R4 | S1 | ARTIGO 1. BOLA MORTA SE TORNA VIVA

Para a próxima descida a bola deve ser colocada no meio do campo entre as duas linhas laterais, no local onde a bola foi considerada morta pela regra, ou no ponto onde a bola foi colocada após aplicação de uma falta ou de uma nova séria conquistada.

Quando a bola morta estiver pronta para jogo, torna-se viva após um snap legal. Se acontecer um snap com a bola não declarada pronta para o jogo ou um snap ilegal, ela é considerada morta ainda.

R4 | S1 | ARTIGO 2. BOLA VIVA SE TORNA MORTA

Uma bola viva se torna morta e um árbitro apitará quando:

- A. A bola tocar em qualquer coisa fora do campo;
- B. O corredor sair dos limites do campo;
- C. Qualquer parte do corpo do corredor, exceto a sua mão ou o pé, tocar o chão;
- D. Um corredor simular colocar o joelho no chão;
- E. Um passe ou um fumble tocar o chão;
- F. Um jogador do mesmo time do jogador que fez um fumble recuperar a bola;
- G. Um jogador conquistar a posse da bola com menos de 2 flags;
- H. As flags de um jogador com a posse de bola não estiverem posicionadas corretamente, sendo o próprio jogador responsável pelo posicionamento incorreto;
- I. Ocorrer um touchdown, touchback, safety ou uma tentativa de ponto extra bem-sucedida.
- J. Ocorrer uma falta que torna a bola morta (ex: chute e atraso de jogo).

Em um apito inadvertido, a bola se torna morta e a equipe com a posse pode optar por colocar a bola onde foi declarada morta ou repetir a descida.

REGRA 5 | SÉRIE DE DESCIDAS

R5| SEÇÃO 1 | QUANDO CONCEDER UMA SÉRIE

Uma série de quatro downs consecutivos será concedida à equipe que está pronta para colocar a bola em jogo por um snap, no início de cada período, depois de uma pontuação, safety, touchback ou troca de posse. [S8]

Uma nova série é concedida ao time de ataque se:

- A. Se uma penalidade aceita conceder um first down.
- B. Uma nova série é concedida para a defesa na sua linha de 1 jarda se, depois de 4 descidas o ataque não foi capaz de conquistar uma primeira descida.

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

R5| SEÇÃO 2 | DESCIDA E POSSE APÓS UMA PENALIDADE

R5 | S2 | ARTIGO 1. PENALIDADE ANTES DE TROCA DE POSSE

Se uma penalidade ocorre durante um down, antes de qualquer mudança de posse de bola, a bola pertence ao ataque e o down deve ser repetido, a menos que a penalidade também envolva a perda de um down ou conceda um primeiro down.

R5 | S2 | ARTIGO 2. PENALIDADE APÓS A TROCA DE POSSE

Se uma penalidade for aceita por uma falta ocorrida durante uma descida após a mudança de posse de bola, a bola pertence a equipe que tinha a posse da mesma quando a falta ocorreu. A próxima descida será a primeira.

R5 | S2 | ARTIGO 3. PENALIDADE DECLINADA

Se uma penalidade for declinada, o número da descida deve ser o mesmo se a falta não tivesse ocorrido.

R5 | S2 | ARTIGO 4. PENALIDADE ENTRE DESCIDAS

Se uma penalidade ocorre entre descidas, o número da descida será o mesmo de antes da falta, a não ser por uma falta que deixe a bola além da linha do meio ou a penalidade conceda primeira descida automática.

R5 | S2 | ARTIGO 5. PENALIDADE POR AMBAS AS EQUIPES

Se os dois times cometerem faltas durante uma descida, as faltas se anulam e a descida deve ser repetida.

REGRA 6 | CHUTES

R6| SEÇÃO 1 | CHUTANDO

R6 | S1 | ARTIGO 1. CHUTE ILEGAL

Um corredor não deve chutar intencionalmente a bola. Chute é considerado falta e torna a bola morta.

PENALIDADE 5 JARDAS DO PONTO DA FALTA, ADMINISTRADA COMO UMA FALTA DE BOLA MORTA. [S19].

REGRA 7 | DINÂMICA DE JOGO

R7| SEÇÃO 1 | A LINHA DE SCRIMMAGE (LOS)

R7 | S1 | ARTIGO 1. PRONTO PARA JOGAR

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

PENALIDADE 5 JARDAS, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S19].

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

PENALIDADE 5 JARDAS, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE [S21].

R7 | S1 | ARTIGO 2. COMEÇANDO COM UM SNAP

Após o snapper tocar a bola, ele não pode levantá-la, movê-la para frente ou simular o snap.

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

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

PENALIDADE 5 JARDAS, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S19].

R7 | S1 | ARTIGO 3. REQUISITOS OFENSIVOS

Não há número mínimo de jogadores na linha de scrimmage.

A. Após o snapper tocar a bola e antes da bola ser jogada por ele, todos os jogadores devem estar dentro de campo e atrás da linha de scrimmage.

B. Todos os jogadores da equipe atacante devem parar e permanecer nessa posição por pelo menos 1 segundo antes que a bola seja colocada em jogo.

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

D. Quando a snap acontece, um jogador pode estar em movimento, mas não em direção à linha de meta do seu oponente.

PENALIDADE 5 JARDAS, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S19].

E. O **quarterback não pode correr com a bola além da linha de scrimmage**, a menos que, após um passe, ela volte para ele depois de ter sido tocada por outro jogador.

F. Quando a bola está dentro ou sobre a linha de 5 jardas, em direção à zona final do adversário (no running zone), o time de ataque é obrigado a fazer uma jogada de passe. Se o quarterback ou o corredor tiverem suas flags retiradas atrás da linha de scrimmage, não será considerada falta.

PENALIDADE 5 JARDAS, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S19].

G. O quarterback tem **5 segundos** para passar a bola depois de receber o snap. Se este limite é excedido, a bola torna-se morta na linha de scrimmage.

PENALIDADE PERDA DE DOWN. [S21 + S9].

R7 | S1 | ARTIGO 4. REQUISITOS DEFENSIVOS

A. Após o snapper tocar a bola e antes da bola ser jogada por ele, todos os jogadores devem estar dentro de campo e atrás da linha de scrimmage.

B. Depois que a bola é declarada pronta para jogo, nenhum jogador de defesa pode tocá-la até que o snap aconteça.

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

PENALIDADE 5 JARDAS. [S18].

D. No snap, todos os blitzers devem estar a 5 ou mais jardas de distância da linha de scrimmage. Todos os outros jogadores de defesa devem ficar para trás da linha de scrimmage até que o quarterback tenha lançado um passe, a bola tenha sido entregue, ou haja fake de entrega de bola. (R2-S2-A6)

E. Até 2 blitzers podem pedir o direito de passagem. Não há obrigação de um jogador que pediu direito de passagem fazer a blitz. Um jogador pode fazer uma blitz sem pedir direito de passagem. Se mais de 2 jogadores levantarem a mão simultaneamente, todos eles estão perdendo o direito de passagem e é um sinal ilegal.

F. Um jogador que está a menos de 5 jardas da linha de scrimmage não pode levantar a mão para simular uma blitz.

PENALIDADE 5 JARDAS, APLICADA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S18].**R7 | S1 | ARTIGO 5. ENTREGANDO A BOLA**

O ataque pode realizar múltiplos handoffs atrás da linha de scrimmage. (R2-S9-A1)

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

B. O snapper não pode receber um handoff para a frente.

PENALIDADE 5 JARDAS, A PENALIDADE SERÁ APLICADA A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S19].**R7 | SEÇÃO 2 | PASSES E FUMBLES****R7 | S2 | ARTIGO 1. PASSAR PARA TRÁS**

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

PENALIDADE 5 JARDAS E TAMBÉM PERDA DE DOWN SE COMETIDO PELA EQUIPE DE ATAQUE ANTES DA TROCA DE POSSE, A PENALIDADE SERÁ APLICADA A PARTIR DO LOCAL DA FALTA (LOCAL DO PASSADOR). [S35 + S9].**R7 | S2 | ARTIGO 2. PASSE COMPLETO**

Qualquer passe ou fumble recebido por um jogador elegível, com pelo menos um dos pés dentro de campo é completo e a jogada prossegue, a menos que seja dentro da zona final adversária ou se o jogador que recuperar a bola seja da mesma equipe que sofreu o fumble.

R7 | S2 | ARTIGO 3. PASSE INCOMPLETO

Qualquer passe é incompleto se a bola toca o chão quando não firmemente controlada por um jogador. Também é incompleto quando um jogador recebe a bola nos limites do campo saltando, mas quando cai, está fora dos limites do campo. [S10]

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

Quando um passe para trás é incompleto, a bola pertence à equipe que a passou no local da última posse, este se torna o local de bola morta.

R7 | S2 | ARTIGO 4. TOQUE ILEGAL

Todos os jogadores dentro de campo são elegíveis para tocar, bater ou pegar um passe. O quarterback está liberado para pegar um passe se a bola for tocada por outro jogador antes.

Nenhum jogador de ataque que sai dos limites do campo por vontade própria pode receber um passe. Se um jogador de ataque é forçado a sair dos limites e retorna imediatamente para o campo de jogo, ele ainda é elegível.

PENALIDADE PERDA DE DESCIDA NA LINHA DE SCRIMMAGE. [S9].

R7| SEÇÃO 3 | PASSE PARA FRENTE**R7 | S3 | ARTIGO 1. PASSE LEGAL PARA FRENTE**

Um time pode executar um passe para frente a cada descida, desde que este seja feito atrás da linha de scrimmage.

R7 | S3 | ARTIGO 2. PASSE ILEGAL PARA FRENTE

Um passe para frente é ilegal:

- A. Se for executado por um jogador que está na frente da linha de scrimmage.
- B. Se for executado após um corredor passar a linha de scrimmage.
- C. Se é o segundo passe para frente na mesma descida.
- D. Se for executado após a mudança de posse durante a descida.

PENALIDADE 5 JARDAS, PERDA DE DESCIDA, ANTES DA MUDANÇA DA POSSE DA BOLA, APLICADA NO LOCAL DA FALTA. [S35 + S9].

R7 | S3 | ARTIGO 3. INTERFERÊNCIA DE PASSE

As regras de interferência de passe aplicam-se apenas durante descidas nas quais um passe legal para frente além da linha de scrimmage seja completo ou incompleto. **Contato físico é necessário para estabelecer interferência.**

Interferência de passe é o contato que atrapalha um jogador adversário **enquanto a bola está no ar**. É de responsabilidade dos jogadores de defesa evitar os adversários. Não é interferência de passe quando dois ou mais jogadores elegíveis estão fazendo uma tentativa simultânea e de boa-fé de tocar, bater ou pegar um passe. Os jogadores elegíveis de ambos os times têm direitos iguais em relação a bola.

PENALIDADES

**INTERFERÊNCIA DE PASSE OFENSIVA: 10 JARDAS DO PONTO BÁSICO E PERDA DE DOWN. [S33 + S9]
INTERFERÊNCIA DE PASSE DEFENSIVA: PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA NO PONTO DA FALTA [S33 + S8]. Se o ponto da falta for dentro da endzone, a bola será posicionada na linha de 2 jardas.**

Nota: entrar em contato físico antes que o passe seja lançado ou enquanto a bola ainda não tenha cruzado a linha de scrimmage é considerado falta de contato ilegal (R9-S1-A1).

REGRA 8 | PONTUAÇÃO

R8| SEÇÃO 1 | VALORES

R8 | S1 | ARTIGO 1. JOGADAS DE PONTUAÇÃO

O valor de cada jogada de pontuação é:

TOUCHDOWN - 6 Pontos [S5]

CONVERSÃO DA LINHA DE 5 JARDAS – 1 ponto [S5]

CONVERSÃO DA LINHA DE 11 JARDAS (marcador do meio do campo) – 2 pontos [S5]

TOUCHDOWN DE DEFESA EM UMA CONVERSÃO – 2 pontos [S5]

SAFETY – 2 pontos (concedidos ao adversário) [S6]

SAFETY EM UMA CONVERSÃO – 1 ponto (concedido ao adversário) [S6]

R8| SEÇÃO 2 | TOUCHDOWN

R8 | S2 | ARTIGO 1. COMO PONTUAR

Um touchdown deve ser marcado quando:

- A. A bola, em posse de um corredor, ultrapassa a linha de meta adversária.
- B. Um jogador recebe um passe dentro da zona final adversária.

R8| SEÇÃO 3 | CONVERSÃO

R8 | S3 | ARTIGO 1. COMO PONTUAR

- A. Os pontos serão marcados de acordo com os valores estabelecidos se a tentativa resulta no que seria um touchdown ou um safety.
- B. Se a defesa pontuar um touchdown após uma troca de posse, o valor será 2 pontos. Se o ataque pontuar um safety após a troca de posse, o valor será 1 ponto.

R8| SEÇÃO 4 | OPORTUNIDADE DE PONTUAR

A conversão é uma descida extra dada a cada time para marcar 1 ou 2 pontos.

- A. A bola deve ser colocada em jogo pelo time que marcou um touchdown de 6 pontos. Se um touchdown acontece com o tempo expirado, a conversão deve acontecer. A equipe decide se tentará para 1 ou 2 pontos antes da bola ser declarada pronta para jogar.
- B. A conversão começa quando a bola está pronta para jogar.
- C. O snap será do meio entre as linhas laterais na linha de 5 jardas do adversário (1 ponto) ou da linha de 11 jardas (2 pontos).
- D. A tentativa acaba quando a equipe pontua ou a bola é considerada morta pela regra.
- E. Penalidades podem exigir repetição da conversão, pontuação automática ou encerram a tentativa.
- F. Se a tentativa for repetida após uma penalidade, ainda vale o mesmo valor de antes. Não é permitido mudar a decisão (1 ou 2 pontos) antes da tentativa acabar.

R8 | S4 | ARTIGO 2. PRÓXIMA JOGADA

Depois de uma tentativa, a bola deve ser colocada em jogo pelo adversário na sua linha de 1 jarda.

R8 | SEÇÃO 5 | SAFETY**R8 | S5 | ARTIGO 1. COMO PONTUAR**

É um safety quando:

A. A bola se torna morta dentro da endzone do time de ataque (com exceção de: um passe incompleto vindo de fora da zona final).

B. Uma falta que deixe a bola morta e pronta para jogo sobre ou atrás da linha de meta da equipe infratora.

NOTA: Válido apenas para faltas com penalidade no spot da falta (Exemplo: proteção de flag). Faltas que são aplicadas a partir do ponto básico (linha de scrimmage), devem seguir o princípio de “metade da distância para o gol”.

C. Após uma interceptação, o jogador com a posse de bola voltar intencionalmente para sua endzone e lá a bola se tornar morta.

R8 | S5 | ARTIGO 2. PRÓXIMA JOGADA

Depois de um safety, a bola deve ser colocada em jogo pela equipe que pontuou em sua linha de 1 jarda.

R8 | SEÇÃO 6 | TOUCHBACK**R8 | S6 | ARTIGO 1. QUANDO OCORRE**

É um touchback quando:

A. A bola se torna morta dentro da endzone (com exceção de: um passe incompleto vindo de fora da zona final) e a equipe de ataque daquela linha de gol é a responsável por a bola estar lá.

B. Se um jogador de defesa intercepta um passe entre sua linha de 5 jardas e sua linha de meta e o ímpeto original (momentum) levá-lo para dentro da end zone.

R8 | S6 | ARTIGO 2. PRÓXIMA JOGADA

Depois de um touchback, a bola deve ser colocada em jogo pela equipe defensora na sua linha de 1 jardas.

REGRA 9 | CONDUTA DOS JOGADORES

R9| SEÇÃO 1 | FALTAS POR CONTATO

R9 | S1 | ARTIGO 1. INICIANDO O CONTATO

A. Nenhum jogador ou treinador deve intencionalmente entrar em contato físico com um adversário ou árbitro.

B. Nenhum jogador pode pisar, pular ou ficar em cima de outro jogador.

C. Nenhum jogador pode segurar outro jogador.

D. Todos os jogadores parados têm o direito de lugar e os adversários devem evitar o contato.

E. O corredor **não tem direito de passagem** e é responsável por evitar o contato com os jogadores adversários.

F. Todos os jogadores de ataque têm o direito de passagem até o momento em que uma jogada de passe legal ainda seja possível. Os jogadores de defesa devem evitar o contato. **Quando a bola está no ar, todos os jogadores têm o direito de pegar a bola, mas sem mirar (atropelar) o adversário.**

G. Todos os blitzers legalmente sinalizados têm o direito de passagem e os jogadores de ataque devem evitar o contato.

NOTA: Se não houver contato físico com o blitzer, será considerado uma falta por obstrução do jogador de ataque.

PENALIDADE 10 JARDAS A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S38]

R9 | S1 | ARTIGO 2. MIRANDO UM Oponente

A. Mesmo com o direito de passagem, nenhum jogador deve mirar e entrar em contato com um oponente.

B. Nenhum jogador deve atacar a bola sob posse ou tirar a bola do corredor.

PENALIDADE 10 JARDAS A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S38]

R9 | S1 | ARTIGO 3. INTERFERÊNCIA DE JOGO

Nenhum jogador reserva ou treinador deve interferir de nenhuma maneira: na bola, num jogador ou num árbitro enquanto a bola estiver em jogo.

PENALIDADE 10 JARDAS A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S38]

R9| SEÇÃO 2 | FALTAS SEM CONTATO

R9 | S2 | ARTIGO 1. ATOS ANTI-DESSPORTIVOS

A. Uso de linguagem abusiva, ameaçadora ou obscena ou gestos, ou se envolver em tais atos que provocam má conduta ou são humilhantes.

B. Se um jogador não devolver a bola para o próximo ponto, nem a deixar perto do local de bola morta.

C. Se um jogador não devolve imediatamente uma flag retirada ou não a deixa no local ou próximo de onde foi retirada. Os jogadores devem preferir sempre devolver a flag para o adversário.

PENALIDADE 10 JARDAS, A PENALIDADE SERÁ APLICADA A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S27]

R9 | S2 | ARTIGO 2. ATOS DESLEAIS

A. Nenhum jogador pode obstruir um adversário.

PENALIDADE 5 JARDAS, A PENALIDADE SERÁ APLICADA A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S43]

B. Nenhum jogador com a posse da bola deve saltar ou mergulhar.

PENALIDADE 5 JARDAS, TAMBÉM PERDA DE DOWN, MESMO SE COMETIDA PELO ATAQUE ANTES DA TROCA DE POSSE DA BOLA, APLICADA A PARTIR DO LOCAL DA FALTA. [S51]

C. Nenhum corredor deve proteger sua flag.

PENALIDADE 5 JARDAS, TAMBÉM PERDA DE DOWN, MESMO SE COMETIDA PELO ATAQUE ANTES DA TROCA DE POSSE DA BOLA, APLICADA A PARTIR DO LOCAL DA FALTA. [S52]

D. Nenhum jogador deve puxar a flag de um adversário que não seja o que está com a posse da bola ou que finge estar com ela.

PENALIDADE 5 JARDAS, A PENALIDADE SERÁ APLICADA A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S52]

E. Nenhum jogador deve chutar intencionalmente um **pass**e. Esta falta não altera o status do passe.

PENALIDADE 5 JARDAS, A PENALIDADE SERÁ APLICADA A PARTIR DO PONTO BÁSICO. [S19]

F. Participação de 5 ou mais jogadores é uma participação ilegal.

PENALIDADE 5 JARDAS, A PARTIR DO PONTO BÁSICO QUE É A LINHA DE SCRIMAGE. [S22]

G. Jogadores reservas e treinadores não podem ficar fora da área destinada durante uma descida.

PENALIDADE 5 JARDAS, COM O SPOT DE FALTA NA LINHA DE SCRIMAGE. [S27]

H. Nenhum jogador usando equipamento ilegal ou com a falta de equipamentos obrigatórios deve ser autorizado a jogar. Um jogador com um sangramento deve deixar o campo. Quando solicitados pelos árbitros, todos os jogadores devem sair imediatamente de campo.

VIOLAÇÃO PERDA DE TIMEOUT. [S3] PENALIDADE 5 JARDAS, SE NÃO HOUVER MAIS TIMEOUTS. [S21]

R9| SEÇÃO 3 | SUBSTITUIÇÕES**R9 | S3 | ARTIGO 1. PROCEDIMENTOS DE SUBSTITUIÇÃO**

A. Qualquer substituição pode ser feita no time de ataque, sem restrição de número, assim que a bola é considerada morta e antes do snapper tocá-la.

B. Qualquer substituição pode ser feita no time de defesa, sem restrição de número, assim que a bola é considerada morta e antes de entrar em jogo.

PENALIDADE 5 JARDAS, COM O SPOT DE FALTA NA LINHA DE SCRIMAGE. [S22]

REGRA 10 | APLICAÇÃO DE PENALIDADES

R10| SEÇÃO 1 | GERAL

R10 | S1 | ARTIGO 1. FALTAS OSTENSIVAS

Uma falta ostensiva é considerada intencional quando coloca em risco um jogador a lesões e requer desqualificação. [S47]

Um jogador desqualificado deve deixar o campo e a área técnica da equipe.

R10 | S1 | ARTIGO 2. TÁTICAS DESLEAIS

Se uma equipe se recusa a jogar ou comete faltas repetidamente que podem ser penalizadas apenas por reduzir para metade da distância ou cometer um ato obviamente injusto não especificamente coberto pelas regras, o árbitro pode tomar qualquer decisão que considere justa, incluindo avaliação de uma penalidade, desqualificar um jogador ou treinador, atribuindo uma pontuação, suspender ou declarar a equipe perdedora.

R10| SEÇÃO 2 | PENALIDADES CONCLUÍDAS

R10 | S2 | ARTIGO 1. COMO E QUANDO É CONCLUÍDA

A penalidade é concluída quando é aceita, declinada ou cancelada. Qualquer penalidade pode ser declinada por um capitão ou treinador, mas um jogador desclassificado deve deixar o jogo. Quando uma falta é cometida, a penalidade deve ser concluída antes que a bola seja declarada pronta para jogar.

Somente capitães e técnicos podem perguntar para os oficiais sobre esclarecimentos de regra.

R10 | S2 | ARTIGO 2. SIMULTÂNEA COM O SNAP

Uma falta que ocorre simultaneamente com snap é considerada como ocorrida durante a descida e o ponto da falta é a linha de scrimmage.

R10 | S2 | ARTIGO 3. PENALIDADES DE BOLA VIVA PELO MESMO TIME

Quando duas ou mais faltas de bola viva cometidas pela mesma equipe são relatadas pelos oficiais, o árbitro deve explicar cada uma delas ao capitão da outra equipe para que esse escolha uma das penalidades.

R10 | S2 | ARTIGO 4. PENALIDADES EM OFFSET

Se faltas de bola viva de ambas as equipes são relatados para o árbitro, as faltas se anulam e o down é repetido.

EXCEÇÕES:

1. Quando há uma mudança de posse de bola durante um down e o time que detém a posse não cometeu a falta antes de recuperar a bola. Ele pode declinar a falta, porém sua penalidade será aplicada.
2. Quando uma falta de bola viva é considerada como uma falta de bola morta, as faltas são aplicadas em ordem de ocorrência.

R10 | S2 | ARTIGO 5. PENALIDADES E BOLA MORTA

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

R10 | S2 | ARTIGO 6. PENALIDADES NOS INTERVALOS

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

R10 | SEÇÃO 3 | PROCEDIMENTOS DE APLICAÇÃO**R10 | S3 | ARTIGO 1. PONTO BÁSICO**

O ponto básico é a linha de scrimmage.

EXCEÇÕES:

1. Por faltas de ataque atrás da linha de scrimmage, o ponto básico é o local da falta.
2. Por faltas de defesa quando o ponto de bola morta está além da linha de scrimmage, o ponto básico é o local de bola morta.
3. Por faltas depois de uma troca de posse o ponto básico será o ponto de bola morta. Somente se a falta acontece na última corrida da equipe com a posse de bola e atrás do local da inicial da bola, o ponto básico da bola é o local da falta.

R10 | S3 | ARTIGO 2. PROCEDIMENTOS

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

Faltas de bola morta cometidas pelas duas equipes são canceladas e a descida conta.

Faltas durante ou depois de um touchdown ou conversão:

1. Faltas de 10 jardas de penalidade da equipe que não pontuou durante um touchdown devem ser aplicadas na conversão. Outras faltas são declinadas pela regra.
2. Faltas depois de um touchdown e antes de a bola estar pronta para jogar na conversão, devem ser aplicadas na conversão.
3. Faltas de 10 jardas de penalidade da equipe que não pontuou durante a conversão, devem ser aplicadas no snap seguinte. Outras faltas são declinadas pela regra.

R10 | S3 | ARTIGO 3. APLICAÇÃO DE MEIA DISTÂNCIA (PARA O GOL)

Nenhuma penalidade de distância, incluindo conversões, deve exceder metade da distância do local de aplicação da linha de meta da equipe infratora.

FILOSOFIA DE APLICAÇÃO

Um guia rápido para ajudar a entender as regras. A aplicação exata deve seguir as regras.

Faltas antes do snap mantém a bola morta e são aplicadas no ponto de bola morta (linha de scrimmage)

Snap ilegal, atraso de jogo, encroachment, saída falsa, sinais desconcertantes, sinal de blitz ilegal.

Faltas técnicas são aplicadas da linha de scrimmage

Atraso de passe, toque ilegal, motion ilegal, corrida ilegal, offside, blitz ilegal, interferência de sideline e substituição ilegal.

Faltas que podem ser cometidas apenas pelo corredor são faltas locais (spot) e incluem perda de down.

Passe ilegal (para frente e para trás), pulo, mergulho e proteção de flag.

Um chute ilegal do corredor torna a bola morta e a penalidade é aplicada como uma falta de bola morta.

Faltas durante uma jogada serão aplicadas a partir do ponto básico.

Handoff ilegal, obstrução, retirada de flag ilegal, chutar intencionalmente um passe, interferência de passe, contato ilegal, mirar, interferência de jogo, participação ilegal, atitude antidesportiva.

Para faltas do ataque, o ponto básico será o pior entre a linha de scrimmage.

Para faltas da defesa, o local mais à frente entre a linha de scrimmage e o local de bola morta.

Faltas de bola viva de ambas as equipes durante uma jogada serão canceladas e a descida será repetida.

EXCEÇÃO: A equipe que interceptou e não cometeu falta antes de conquistar a posse poderá mantê-la se declinar uma penalidade em offset. Apenas a falta ocorrida após a interceptação será aplicada. (“Princípio de mãos limpas”)

Faltas após uma mudança de posse serão aplicadas a partir do local de bola morta. O princípio do pior lugar entre local da falta e local da bola morta será usado apenas na última corrida.

REGRA 11 | CONDUTA DOS ÁRBITROS

R11| SEÇÃO 1 | DEVERES GERAIS

R11 | S1 | ARTIGO 1. JURISDIÇÃO DOS OFICIAIS

A jurisdição dos árbitros começa com o sorteio e termina quando o árbitro declara a pontuação final. [S14]

R11 | S1 | ARTIGO 2. NÚMERO DE OFICIAIS

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

R11 | S1 | ARTIGO 3. RESPONSABILIDADES

- A. Cada árbitro é responsável por saber o número da descida, quantidade de timeouts, declarar a bola morta, determinar pontuações e faltas utilizando sinais apropriados e domínio nas regras do jogo.
- B. Todos os árbitros são responsáveis pelas decisões envolvendo aplicação das regras, sua interpretação ou aplicação de penalidades.
- C. Cada árbitro deve portar um marcador e anotar cada falta que observar.
- D. Cada árbitro tem funções específicas prescritas no Manual de árbitros de Beach Football, mas tem igual responsabilidade e jurisdição no que diz respeito a julgamento.
- E. Todos os árbitros devem utilizar uniformes e equipamentos conforme prescrito no Manual de árbitros Beach Football.

R11 | S1 | ARTIGO 4. EQUIPAMENTOS

Árbitros devem vestir um uniforme estabelecido pelo atual Manual de Arbitragem de Beach Football e enquanto não houver em vigor um Manual de Flag Football. Os equipamentos incluem: um apito, um marcador para indicar faltas e informações importantes sobre o campo, um cartão de jogo para anotar as faltas e um contador de descidas.

RESUMO DE PENALIDADES

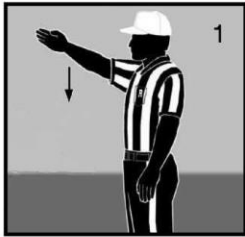



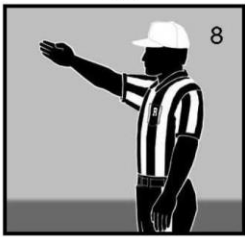
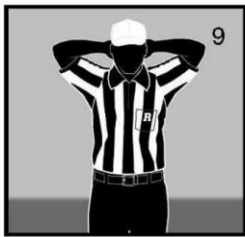


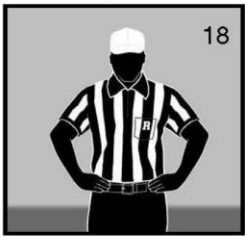
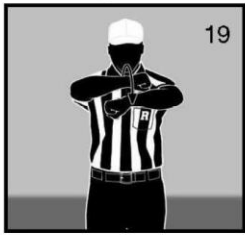
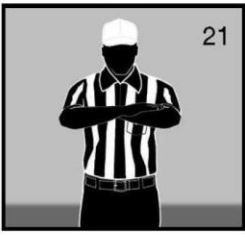

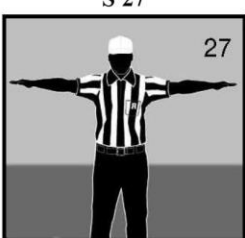
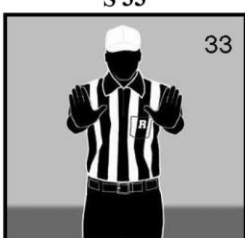
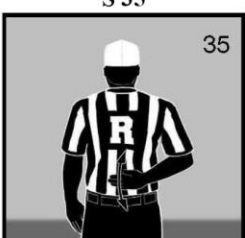
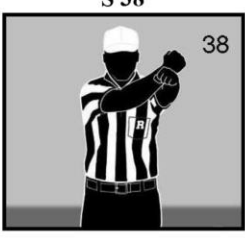
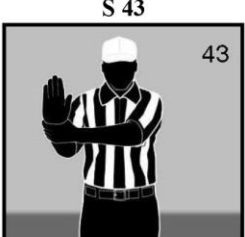
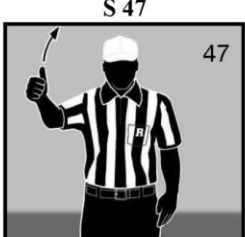
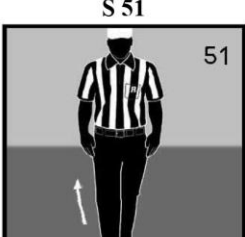
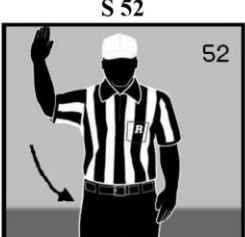
LEGENDA: O representa o sinal do árbitro; R-S-A são regra, seção e artigo, respectivamente; E refere-se ao ponto de aplicação.

SF = ponto da falta; SL = linha de scrimmage; DB = ponto de bola morta; BS = ponto básico

PRIMEIRA DESCIDA AUTOMÁTICA (AFD)	0	R-S-A	E
Interferência de passe da defesa (no ponto da falta)	33	7-3-3	SF
PERDA DE DESCIDA			
Atraso de passe	21	7-1-3	SL
Toque ilegal	9	7-2-4	SL
Passe para trás ilegal [perda de 5 jardas]	35	7-2-1	SF
Passe para frente ilegal [perda de 5 jardas]	35	7-3-2	SF
Pulo ou mergulho [perda de 5 jardas]	51	9-2-2	SF
Proteção de flag [perda de 5 jardas]	52	9-2-2	SF
Interferência de passe ofensiva [perda de 10 jardas]	33	7-3-3	SL
PERDA DE 5 JARDAS			
Chute ilegal por um corredor	19	6-1-1	DB
Snap ilegal	19	7-1-1	DB
Atraso de jogo	21	7-1-1	DB
Encroachment	19	7-1-3	DB
Saída falsa	19	7-1-3	SL
Motion e shift ilegal	19	7-1-3	SL
Corrida ilegal	19	7-1-3	SL
Offside	18	7-1-4	SL
Sinais desconcertantes	18	7-1-4	SL
Blitz ilegal	18	7-1-4	SL
Sinalização ilegal de blitz	18	7-1-4	SL
Handoff ilegal	19	7-1-5	SL
Passe para trás ilegal [perda de descida]	35	7-2-1	SL
Passe para frente ilegal [perda de descida]	35	7-3-2	SL
Obstrução	43	9-2-2	SL
Pulo ou mergulho [perda de descida]	51	9-2-2	SF
Proteção de flag [perda de descida]	52	9-2-2	SF
Retirada ilegal de flag	52	9-2-2	BS
Chute ilegal de passe	19	9-2-2	BS
Participação ilegal	28	9-2-2	BS
Interferência de sideline	27	9-2-2	SL
Substituição ilegal	19	9-3-1	SL

PERDA DE 10 JARDAS			
Interferência de passe ofensiva [perda de descida]	33	7-3-3	SL
Contato ilegal	38	9-1-1	BS
Mirar	38	9-1-2	BS
Interferência de jogo	38	9-1-3	BS
Atitude antidesportiva	27	9-2-1	DB
PERDA DE TIMEOUT			
Jogador com equipamento ilegal não deixar o campo	3	9-2-2	DB
Jogador sem equipamento obrigatório não deixar o campo	3	9-2-2	DB
Jogador com sangramento não deixar o campo	3	9-2-2	DB
PERDA DE METADE DA DISTÂNCIA			
Se a penalidade exceder a metade da distância até a linha do gol		10-3-3	

CÓDIGOS DOS SINAIS DE ARBITRAGEM

<p>S 1</p>  <p>1</p>	<p>S 3</p>  <p>3</p>	<p>S 5</p>  <p>5</p>	<p>S 6</p>  <p>6</p>
<p>S 8</p>  <p>8</p>	<p>S 9</p>  <p>9</p>	<p>S 10</p>  <p>10</p>	<p>S 14</p>  <p>14</p>
<p>S 18</p>  <p>18</p>	<p>S 19</p>  <p>19</p>	<p>S 21</p>  <p>21</p>	<p>S 22</p>  <p>22</p>
<p>S 27</p>  <p>27</p>	<p>S 33</p>  <p>33</p>	<p>S 35</p>  <p>35</p>	<p>S 38</p>  <p>38</p>
<p>S 43</p>  <p>43</p>	<p>S 47</p>  <p>47</p>	<p>S 51</p>  <p>51</p>	<p>S 52</p>  <p>52</p>