

DOCUMENTO DE CONSULTA



R E G R A S D A

NFL 2026

Tradução integral em português do Brasil

EDIÇÃO NÃO OFICIAL

19

regras

116

seções

348

artigos



NFLS.AI ARENA · DOCUMENTO DE CONSULTA

REGRAS DA NFL 2026

*Tradução integral em português do Brasil
Edição não oficial, para consulta e revisão*

nfls-ai-arena.pages.dev/portal/regras · [@nfls.ai.arena](https://twitter.com/nfls.ai.arena)

Texto original: National Football League

ANTES DE USAR ESTE DOCUMENTO

Esta é uma tradução para o português do Brasil das Regras Oficiais de Jogo da National Football League para a temporada de 2026, preparada pela NFLS.AI ARENA a partir do documento publicado pela NFL Football Operations.

Não é uma publicação oficial da NFL e não recebeu aprovação da liga. O texto oficial em inglês prevalece em qualquer divergência. A tradução foi assistida por inteligência artificial e continua sujeita a revisão técnica humana. Fidelidade de estrutura e de numeração não equivale a certificação jurídica ou de arbitragem.

A numeração de regras, seções, artigos, itens, notas, exceções e penalidades segue o documento de origem, e as referências cruzadas do tipo [3-8-1](#) apontam para regra, seção e artigo do próprio texto. As unidades oficiais foram mantidas: jardas, pés e polegadas, sem conversão métrica.

Os diagramas do original não foram reproduzidos aqui. Onde eles existem, o documento indica a posição e traz as legendas traduzidas. As marcas de origem no formato *ORIGINAL: página impressa · página física* permitem localizar qualquer trecho no documento da NFL.

Os direitos do texto original e dos diagramas permanecem com seus titulares. Esta tradução não concede direitos de redistribuição do original nem representa endosso da NFL.

Regras, calendário e interpretações mudam. Compare com a edição oficial vigente antes de qualquer uso que dependa do texto exato.

SUMÁRIO

AS 19 REGRAS

1	O CAMPO	9
2	A BOLA	13
3	DEFINIÇÕES	15
4	CRONOMETRAGEM DO JOGO	41
5	JOGADORES, SUBSTITUTOS, EQUIPAMENTO, REGRAS GERAIS	60
6	CHUTES LIVRES	80
7	BOLA EM JOGO, BOLA MORTA, SCRIMMAGE	94
8	PASSE PARA A FRENTE, PASSE PARA TRÁS, FUMBLE	107
9	CHUTE DE SCRIMMAGE	127
10	OPORTUNIDADE DE RECEBER UM CHUTE, FAIR CATCH	138
11	PONTUAÇÃO	143
12	CONDUTA DOS JOGADORES	154
13	CONDUTA DE NÃO JOGADORES	181
14	APLICAÇÃO DE PENALIDADES	185
15	REPLAY INSTANTÂNEO	204
16	PROCEDIMENTOS DE PRORROGAÇÃO	220
17	EMERGÊNCIAS, ATOS INJUSTOS	224
18	DIRETRIZES PARA CAPITÃES	229
19	OFICIAIS DE ARBITRAGEM	231
	Índice remissivo	245

ALTERAÇÕES DAS REGRAS DE 2026

Regra-Seção-Artigo 6-1-3 Modifica os requisitos de alinhamento para os jogadores da equipe recebedora na zona de alinhamento em um kickoff ou chute após safety. 6-1-5 Modifica o ponto de bola morta após um touchback quando o kickoff é da linha de 50 jardas. 6-1-6 Permite que a equipe chutadora declare um onside kick a qualquer momento durante a partida. 19-2 Permite que o pessoal da Liga consulte os oficiais de arbitragem em campo ao considerar a possível desqualificação de um jogador tanto por atos flagrantes de futebol quanto não relacionados ao futebol, mesmo que não tenham sido marcados em campo

PREFÁCIO

Esta edição das Regras Oficiais de Jogo da National Football League contém todas as regras vigentes que regem a prática do futebol profissional e que estão em vigor para a temporada da NFL de 2026. Os clubes membros da Liga podem alterar as regras periodicamente, de acordo com os procedimentos de votação aplicáveis da Constituição e dos Estatutos da NFL. Qualquer disputa interna da Liga ou pedido de interpretação relacionado a estas regras será decidido pelo Comissário da Liga, cuja decisão será final. Como jogos entre conferências são disputados durante toda a pré-temporada, temporada regular e pós-temporada da NFL, todas as regras contidas neste livro aplicam-se uniformemente tanto à American Football Conference quanto à National Football Conference. Onde a palavra "ilegal" aparece neste livro de regras, ela é um termo técnico institucional referente estritamente a ações que violam as regras de jogo da NFL. Ela não pretende conotar ilegalidade sob qualquer lei pública ou sob as regras ou regulamentos de qualquer outra organização. A palavra "flagrante", quando usada aqui para descrever uma ação de um jogador, pretende indicar que o grau de violação das regras - normalmente uma falta pessoal ou aspereza desnecessária - é extremamente censurável, ostensivo, desnecessário, evitável ou gratuito. "Flagrante", nestas regras,

não implica necessariamente má-fé por parte do jogador que cometeu a falta nem intenção de ferir um adversário. Copyright © 2026 by the National Football League. Todos os direitos reservados. Impresso nos Estados Unidos da América

página impressa iii | página física 4 de 91

DIAGRAMA DO ORIGINAL

Tradução das legendas e instruções a seguir. Nos diagramas de medidas, o símbolo ' indica pés e " indica

polegadas; as cotas repetidas permanecem na imagem original.

Marcações do Campo [Figura: dimensões e marcações do campo] 160'-0"; 70'-9"; 70'-9"; 9'; PAREDE; 3'; 6'; 2; 2; 6'-3"; BORDA DE SEIS PÉS (6') EM TODO O CONTORNO; PILONE; 30'-0"; 18'-6"; 6'; 8"; 2'; 3'; 4'; 24'; 300'-0"; 360'-0"; 150'; 111' 9.5"; 6'; 135' 7.5"; LOGOTIPO DA EQUIPE; 12'; 21' 7"; 3'.

Os logotipos centrais, sejam pintados ou incrustados, não podem exceder 1.200 pés quadrados nem se estender além das linhas de 40 jardas, o que ocorrer primeiro. A metragem quadrada será calculada usando a arte do logotipo e uma grade de 1x1 para medir precisamente o logotipo. A parte inferior dos números das linhas de jardas deve estar a 12 jardas da linha lateral.

NOTAS

Todos os estádios devem observar as seguintes distâncias mínimas da borda amarela tracejada até a parede do campo: Área da end zone - 3 pés
Área do banco - 12 pés A parte inferior dos números das linhas de jardas deve estar a 12 jardas da linha lateral. Atualizado: 30.6.22

página impressa iv | página física 5 de 91

Marcações do Campo 1. O campo de jogo será contornado por uma borda branca contínua de seis pés de largura ao longo das linhas de fundo e linhas laterais. Haverá uma linha amarela tracejada adicional nove pés e quatro polegadas mais externa a essa borda ao longo de cada linha lateral nas áreas sem banco, e essa linha tracejada continuará em ângulo a partir de cada linha de 25 jardas e passará atrás da área de banco (todos os bancos a pelo menos 30 pés e quatro polegadas das linhas laterais) a uma distância

de seis pés. Em cada end zone, essa linha amarela tracejada fica a seis pés da borda branca contínua. Essas linhas amarelas tracejadas devem ter oito polegadas de largura e dois pés de comprimento, com um espaço de um pé entre elas. Além disso, dentro de cada área de banco, uma linha amarela contínua, com 8 polegadas de largura, a seis pés atrás da borda contínua, delimitará uma área especial para os treinadores, atrás da qual todos os jogadores, exceto um jogador que estiver registrando o jogo, devem permanecer. Ademais, uma borda branca tracejada, com quatro polegadas de largura e quatro pés de comprimento, com intervalos de dois pés, será marcada três pés dentro da borda amarela tracejada de nove pés e quatro polegadas na linha lateral, estendendo-se até encontrar a linha amarela tracejada existente seis pés atrás de ambas as end zones e em cada cabine de televisão fora da área de banco.

2. Todas as linhas devem ter quatro polegadas de largura, exceto a linha de gol e as linhas amarelas, que devem ter oito polegadas de largura. A tolerância das larguras das linhas é de mais um quarto de polegada.

3. Todo o traçado das linhas deve obedecer às dimensões mostradas no plano, com tolerância de mais um quarto de polegada. Todas as linhas são retas.

4. Todas as linhas de limite, linhas de gol e linhas de jardas marcadas devem ser linhas contínuas.

5. As quatro interseções das linhas de gol e linhas laterais devem ser marcadas nos cantos internos da end zone e da linha de gol por pilones. Os pilones devem ser colocados nas bordas internas das linhas brancas e não devem tocar a superfície do campo de jogo propriamente dito.

6. Todas as linhas devem ser marcadas com material que não seja prejudicial aos olhos ou à pele.

7. Nenhum banco ou instalação rígida deve estar a menos de 10 jardas das linhas laterais. Se o espaço permitir, podem ficar mais afastados.

8. Os bancos dos jogadores podem ficar em qualquer lugar entre as respectivas linhas de 30 jardas. Quando possível, uma continuação da linha amarela pontilhada deve se estender das linhas de 25 jardas até um ponto seis pés atrás dos bancos dos jogadores, delimitando assim essa área.

9. Uma seta branca deve ser colocada no chão junto à parte superior de cada número (exceto o 50), com a ponta formada pelos dois lados mais longos apontando em direção à linha de gol. Os dois lados mais longos medem 36 polegadas cada, enquanto o lado transversal ao campo mede 18 polegadas. O lado transversal ao campo de 18 polegadas deve começar 15 polegadas abaixo da parte superior e a 6 polegadas da borda voltada para o gol de cada número externo (exceto o 50).

10. A localização das marcas internas (hash marks) é de 70' 9" para o futebol profissional, 60' para o futebol universitário, medidos até a borda interna da marca. Em campos usados principalmente pela NFL, as marcas internas profissionais devem ter 4 polegadas de largura por 2 pés de comprimento. Linhas universitárias alternativas, se incluídas, devem ter 4 polegadas de largura por 1 pé de comprimento. 11. Deve-se ter cuidado em qualquer marcação de end zone, decoração (logotipo) ou identificação de clube na linha de 50 jardas, para que tais marcas ou decorações não causem, de modo algum, confusão quanto à delimitação das linhas de gol, linhas laterais, linhas de fundo ou outras marcações do campo. Tais marcações ou decorações devem ser aprovadas pelo Comissário.

página impressa v | página física 6 de 91

DIAGRAMA DO ORIGINAL

Tradução das legendas e instruções a seguir. Nos diagramas de medidas, o símbolo ' indica pés e " indica

polegadas; as cotas repetidas permanecem na imagem original.

ÁREA DE BANCO DA NFL MOSTRANDO ZONAS DE RESTRIÇÃO APENAS EQUIPE DAS CORRENTES E OFICIAIS DE ARBITRAGEM - 6' APENAS TREINADORES E JOGADORES DE SUBSTITUIÇÃO SITUACIONAL - 6' JOGADORES E PESSOAL DO BANCO - 21'; 3'; 15'; 7" BANCO; BANCO; BANCO MÍDIA E TODOS OS DEMAIS - 6' 111' 9.5" 150' 7.6.22

página impressa vi | página física 7 de 91

ORDEM DAS REGRAS

Regra | Página 1 O Campo | 1 2 A Bola | 2 3 Definições | 3 4 Cronometragem da Partida | 11 5 Jogadores, Substitutos, Equipamento, Regras Gerais | 16 6 Chutes Livres | 22 7 Bola em Jogo, Bola Morta, Scrimmage | 26 8 Passe para a Frente, Passe para Trás, Fumble | 30 9 Chute de Scrimmage | 36 10 Oportunidade de Receber um Chute, Fair Catch | 40 11 Pontuação | 42 12 Conduta dos Jogadores | 45 13 Conduta de Não Jogadores | 53 14 Aplicação de Penalidades | 54 15 Revisão Instantânea | 60 16 Procedimentos de Prorrogação | 65 17 Emergências, Atos Injustos | 67 18 Diretrizes para Capitães | 69 19 Oficiais de Arbitragem | 70 Resumo de Penalidades | 71

Sinais Oficiais | 73 Tabela de Códigos de Faltas, Abreviações das Equipes |
79 Índice | 80

página impressa 1 | página física 8 de 91

1

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 1

O CAMPO

REGRA 1 · SEÇÃO 1

DIMENSÕES

ART. 1 LINHAS DE JOGO.

A partida deve ser disputada em um campo retangular de 360 pés de comprimento e 160 pés de largura. As linhas em cada extremidade do campo são chamadas linhas de fundo. As linhas de cada lado são chamadas linhas laterais. Linhas de gol devem ser estabelecidas no campo a 10 jardas de cada linha de fundo e paralelas a ela. A área delimitada pelas linhas de gol e linhas laterais é conhecida como campo de jogo. A superfície de todo o campo de jogo deve ser de um tom de verde aprovado pela Liga. As áreas delimitadas pelas linhas de gol, linhas de fundo e linhas laterais são conhecidas como end zones. As áreas delimitadas pelas linhas de gol e linhas paralelas às linhas laterais, e a 70 pés e 9 polegadas para dentro de cada linha lateral, são conhecidas como zonas laterais. As linhas paralelas às linhas laterais são chamadas linhas internas. As linhas de fundo e as linhas laterais também são chamadas linhas de limite.

ART. 2 CAMPO.

O campo inclui o campo de jogo e as end zones. O campo será contornado por uma borda branca contínua com largura mínima de 6 pés ao longo das linhas de fundo e linhas laterais. Uma linha de limite tracejada adicional, 6 pés mais externa a essa borda, deve circundar o campo nas áreas sem banco, e tal linha tracejada continuará em ângulo a partir de cada linha de 25 jardas e passará atrás das áreas de banco (todos os bancos a pelo menos 30 pés das linhas laterais). Além disso, dentro de cada área de banco, uma

linha amarela a 6 pés atrás da borda branca contínua delimitará uma área especial para os treinadores, atrás da qual todos os jogadores, exceto um jogador que estiver registrando o jogo, devem permanecer. Se a borda branca contínua de um clube tiver largura mínima de 12 pés, não há exigência de que a linha de restrição tracejada também seja acrescentada nas áreas sem banco. Contudo, a linha amarela apropriada descrita acima deve estar claramente marcada dentro das áreas de banco. Em circunstâncias especiais (por exemplo, uma superfície artificial em um estádio multiuso) e sujeita à aprovação prévia do Escritório da Liga, um clube pode omitir a borda branca contínua de 6 pés durante a pré-temporada ou período posterior enquanto o futebol se sobrepõe a outro esporte, e substituir uma única linha branca de 4 polegadas no que normalmente seria o limite externo da borda contínua (6 pés das linhas laterais).

REGRA 1 · SEÇÃO 2

MARCAÇÕES

ART. 1 MARCAÇÕES DAS LINHAS DE JARDAS.

Em intervalos de 5 jardas, marcações de linhas de jardas paralelas às linhas de gol devem ser marcadas no campo de jogo. Essas linhas devem terminar 8 polegadas antes da borda contínua de 6 pés. As marcações das linhas de jardas devem ter 4 polegadas de largura e devem estender-se 4 polegadas além da borda branca de 6 pés ao longo das linhas laterais.

ART. 2 LINHAS INTERNAS E MARCADORES DE JARDAS.

Item 1. Linhas Internas. As linhas internas são hash marks no campo de jogo que ficam a 70 pés e 9 polegadas de cada linha lateral e paralelas a ela, e interceptam cada marcação de linha de jarda em ângulo reto.

Item 2. Marcadores de Jardas. Alinhadas com as linhas internas haverá hash marks em intervalos de 1 jarda entre cada distância de 5 jardas por todo o comprimento do campo. Haverá hash marks correspondentes em intervalos de 1 jarda em cada lado do campo, que devem começar a 8 polegadas da borda contínua de 6 pés e medir 2 pés de comprimento.

ART. 3 LINHA DE GOL.

Todas as medições devem ser feitas a partir das bordas internas da linha que marca as linhas de limite. Cada marcação de linha de gol deve estar em sua end zone, de modo que a borda da linha voltada para o campo de jogo (a linha de gol efetiva) fique a 30 pés da borda interna da linha de fundo. Cada linha de gol deve ter 8 polegadas de largura. As quatro interseções das linhas de gol e linhas laterais devem ser marcadas, nos cantos internos, por pilones com peso. Além disso, dois desses pilones devem ser colocados em cada linha de fundo (quatro ao todo).

ART. 4 MARCAÇÕES E REQUISITOS ADICIONAIS DO CAMPO.

Item 1. Algarismos do Campo. As bases dos números que indicam linhas de jardas em múltiplos de 10 devem ser colocadas começando a 12 jardas para dentro de cada linha lateral. Cada algarismo deve ser branco e medir 2 jardas de comprimento.

Item 2. Outros Requisitos. A 2 jardas do meio de cada linha de gol e paralelamente a ela, devem ser marcadas no campo de jogo linhas de 1 jarda de comprimento. Todas as linhas de limite, linhas de gol e marcações de linha devem ser linhas contínuas. Estas, e quaisquer outras marcações especificadas, devem ser brancas, sem exceções sem autorização do Comissário. Deve-se ter cuidado em qualquer marcação ou decoração de end zone ou identificação de clube na linha de 50 jardas, para que tal marcação ou decoração não cause, de modo algum, confusão quanto à delimitação das linhas de gol, linhas laterais, linhas de fundo ou outras marcações do campo. Tais marcações ou decorações devem ser aprovadas pelo Comissário. Todas as linhas devem ser marcadas com material que não seja prejudicial aos olhos ou à pele. É desejável que os marcadores de linhas de jardas sejam flexíveis para evitar lesões. Nenhum banco ou instalação rígida deve ficar a menos de 30 pés das linhas laterais.

REGRA 1 · SEÇÃO 3**GOL**

ART. 1 TRAVESSÃO.

No plano de cada linha de fundo, haverá um travessão horizontal centralizado de 18 pés e 6 polegadas de comprimento, cuja face superior fica a 10 pés acima do solo. O gol é o plano vertical que se estende indefinidamente acima do travessão e entre as linhas indicadas pelas bordas externas das traves.

ART. 2 TRAVES.

Todas as traves serão do tipo de suporte único, deslocadas da linha de fundo, de cor dourada brilhante e acolchoadas na forma prescrita pela Liga. As hastes verticais se estenderão 35 pés acima do travessão e terão diâmetro não inferior a 3 polegadas nem superior a 4 polegadas. Uma fita de cor laranja de 4 polegadas por 42 polegadas deve ser presa ao topo de cada haste.

REGRA 1 · SEÇÃO 4**EQUIPE DAS CORRENTES E EQUIPE DAS BOLAS**

Os membros da equipe das correntes e da equipe das bolas devem ser uniformemente identificáveis conforme especificado pelo Comissário. Camisas brancas devem ser usadas pelos membros da equipe das correntes. É responsabilidade de cada equipe fornecer bolas jogáveis a todo momento, por membros da equipe das bolas de qualquer lado do campo de jogo.

REGRA 1 · SEÇÃO 5**MARCADORES DE LINHA LATERAL**

O clube da casa deve fornecer e usar o conjunto padrão de marcadores de linha lateral aprovado pelo Comissário.

2

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 2

A BOLA

REGRA 2 · SEÇÃO 1

DIMENSÕES

A bola deve ser uma "Wilson", selecionada manualmente, portando a assinatura do Comissário da Liga, Roger Goodell. A bola deve ser composta por uma câmara de uretano inflada ($12\frac{1}{2}$ a $13\frac{1}{2}$ libras) envolta em uma capa de couro granulado (cor castanho natural), sem ranhuras de qualquer espécie. Deve ter a forma de um esferoide prolato, e seu tamanho e peso devem ser: eixo longo, 11 a $11\frac{1}{4}$ polegadas; circunferência longa, 28 a $28\frac{1}{2}$ polegadas; circunferência curta, 21 a $21\frac{1}{4}$ polegadas; peso, 14 a 15 onças. O Árbitro Principal será o único juiz quanto a se todas as bolas apresentadas para jogo atendem a estas especificações. Um dispositivo de medição de inflação aprovado pela Liga será fornecido aos oficiais de arbitragem para cada partida. Além disso, uma bomba deve ser fornecida pelo clube da casa. As bolas permanecerão sob a supervisão do Árbitro Principal até serem entregues aos membros da equipe das bolas imediatamente antes do início da partida.

REGRA 2 · SEÇÃO 2

FORNECIMENTO

Cada equipe disponibilizará ao Árbitro Principal para teste, no máximo duas horas e 15 minutos antes do horário de início da partida, 12 bolas principais, 12 bolas de reserva e três bolas de chute especialmente marcadas, para atender aos requisitos da Liga. Se uma bola de equipe não estiver em conformidade com as especificações ou se seu fornecimento se esgotar, o Árbitro Principal deverá obter uma bola adequada da equipe

adversária e, na falta dela, usar a melhor bola disponível. Quaisquer dessas circunstâncias devem ser comunicadas ao Comissário.

Em caso de chuva ou campo molhado, enlameado ou escorregadio, uma bola jogável deverá ser usada a pedido do center da equipe de ataque. O relógio da partida não deve parar para tal ação (a menos que ocorra atraso indevido).

página impressa 3 | página física 10 de 91

3

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 3

DEFINIÇÕES

REGRA 3 · SEÇÃO 1

DECISÃO APROVADA (A.R.), DECISÃO OFICIAL (O.R.) E NOTAS

Uma Decisão Aprovada (A.R.) é uma decisão escrita contida no Livro Oficial de Casos da National Football League sobre determinada exposição de fatos e serve para ilustrar a intenção e a aplicação de uma regra. Uma Nota é usada para ampliar uma regra, aplica-se a uma situação específica e também pode ser usada para indicar referências pertinentes a outras regras. Uma Decisão Oficial (O.R.) é uma decisão tomada no intervalo entre as reuniões anuais de regras e é oficial somente durante a temporada em curso.

REGRA 3 · SEÇÃO 2

A BOLA E A POSSE DA BOLA

ART. 1 BOLA MORTA.

Uma bola morta é aquela que não está em jogo. O período durante o qual a bola está morta é entre descidas. Isso inclui o intervalo durante todos os pedidos de tempo, inclusive o intervalo, e desde o momento em que a bola se torna morta até ser legalmente posta em jogo.

ART. 2 BOLA PRONTA PARA JOGO.

Uma bola morta está pronta para jogo enquanto o relógio de jogada de 40 segundos está em andamento quando a bola é colocada no chão ou tocada por um oficial de arbitragem no ponto onde será posta em jogo a seguir, ou

quando o Árbitro Principal sinaliza para o início do relógio de jogada após certas paralisações administrativas ou outros atrasos.

ART. 3 BOLA VIVA.

Uma bola viva é uma bola que está em jogo. Uma bola morta torna-se bola viva quando é:

- legalmente chutada em uma descida de chute livre (6-1-1; 6-1-3; 6-1-6);
- legalmente colocada em jogo por snap em uma descida de scrimmage (7-1-1; 7-6-1); ou
- legalmente chutada em uma descida de fair catch kick (10-2-4; 11-4-3). Ela permanece em jogo até o fim da descida (3-8-1).

ART. 4 BOLA SOLTA.

Uma bola solta é uma bola viva que não está em posse de jogador, isto é, qualquer bola que tenha sido chutada, passada ou sofrido fumble. Considera-se que uma bola solta está em posse da equipe (ataque) cujo jogador a chutou, passou ou sofreu fumble. Ela é bola solta até que um jogador assegure a posse ou até que a bola se torne morta. Se ainda não tiver tocado o chão, uma bola solta está em voo.

ART. 5 FUMBLE.

Fumble é qualquer ato, exceto passar, entregar com sucesso ou chutar legalmente a bola, que resulte em perda da posse de jogador. Não é fumble se o jogador recuperar imediatamente o controle da bola enquanto estiver dentro do campo. Um fumble termina quando jogador de qualquer equipe toma posse da bola ou quando a bola fica morta. O uso do termo fumble sempre significa que a bola estava em posse de um jogador quando o ato ocorreu (8-7-3).

NOTA

Um fumble intencional que faça a bola seguir para a frente é um passe para a frente e pode ser ilegal (8-1-1-Pen. a-c).

ART. 6 MUFF.

Muff é o toque de uma bola solta por um jogador em tentativa malsucedida de obter sua posse.

NOTA

Qualquer bola intencionalmente desviada para a frente por muff é um bat e pode constituir falta (3-3; 12-5-1; 3-14). Tocar a bola refere-se a qualquer contato com a bola. Não há distinção entre um jogador tocar a bola com as mãos ou com qualquer outra parte do corpo, inclusive o cabelo, salvo disposição específica em contrário (9-2-2).

Ver 6-1-4, 6-1-6 e 6-2-5 para toque em chute livre.

Ver 6-2-4 para toque em chute livre antes de ele sair de campo entre as linhas de gol ou à frente da linha de jardas frontal da zona de aterrissagem.

Ver 8-1-8 para toque de um jogador elegível de ataque em passe para a frente sobre, atrás ou além da linha.

Ver 9-2-1, 9-3-1 para toque em chute de scrimmage sobre ou atrás da linha, e 9-2-4 para ser empurrado por adversário contra um chute.

Ver 11-4-2 para toque em chute durante tentativa de field goal.

Toque simultâneo de dois adversários em tentativa de estabelecer posse de bola que foi chutada é tratado como primeiro toque da equipe chutadora.

ART. 7 POSSE DE JOGADOR.

Um jogador está em posse quando está dentro do campo e tem controle da bola com a(s) mão(s) ou braço(s). Para obter posse de bola solta que tenha sido recebida, interceptada ou recuperada, um jogador (a) deve ter controle completo da bola com a(s) mão(s) ou braço(s) e (b) ter ambos os pés ou qualquer outra parte do corpo, exceto as mãos, completamente no chão dentro do campo e, após (a) e (b) serem atendidos, (c) executar claramente qualquer ato comum ao jogo (por exemplo, estender a bola para a frente, dar um passo adicional, proteger a bola e virar para avançar pelo campo, ou evitar ou repelir adversário). Não é necessário que execute tal ato, desde que mantenha o controle da bola tempo suficiente para fazê-lo. Esta regra aplica-se ao campo de jogo, à linha lateral e à end zone.

NOTA

O movimento da bola não resulta automaticamente em perda de controle.

O jogador não "sobrevive ao chão": se um jogador satisfaz (a) e depois (b), mas ainda não executou a parte (c) (ato comum ao jogo), toca o chão e perde o controle da bola, não há posse se a bola tocar o chão antes de ele recuperar o controle ou, se estiver fora de campo, ele recuperar o controle. Se um jogador teria recebido, interceptado ou recuperado uma bola dentro do campo, mas for levado para fora de campo, será concedida posse de jogador (8-1-3-Nota 5).

Se qualquer parte do pé tocar fora de campo durante o movimento contínuo normal de um passo (calcanhar-ponta ou ponta-calcanhar), então o pé está fora de campo. Um jogador está dentro do campo se arrastar o pé ou se houver atraso entre o toque no chão de calcanhar-ponta ou ponta-calcanhar. Os termos recepção, interceptação, recuperação, avanço e fumble denotam posse de jogador (em distinção a toque ou muff).

página impressa 4 | página física 11 de 91

Regra 3 Uma recepção é feita quando um jogador dentro do campo assegura a posse de um passe, chute ou fumble que esteja em voo. Uma interceptação é feita quando um adversário dentro do campo recebe um passe para a frente ou para trás, ou um fumble que não tenha tocado o chão.

NOTA

É uma recepção ou interceptação se, no processo de tentar tomar posse da bola, um jogador assegura o controle antes de ela tocar o chão e esse controle é mantido durante e depois de a bola ter tocado o chão.

No campo de jogo, se uma recepção ou interceptação foi completada e a bola se solta antes de o jogador ficar no chão por contato, é fumble, e a bola permanece viva. Também é fumble se a ação ocorrer na end zone do jogador que recebeu a bola solta. Se a ação ocorrer na end zone adversária, é touchdown ou touchback. Uma recuperação é feita quando um jogador dentro do campo assegura a posse de bola solta

depois que ela tocou o chão. Se uma bola solta for controlada simultaneamente por dois adversários e ambos a retiverem, há posse simultânea, e a bola pertence à equipe que teve a posse por último ou à equipe recebedora quando houve chute livre, chute de scrimmage ou fair catch kick. Não há posse simultânea se um jogador ganhar controle primeiro e um adversário posteriormente ganhar controle conjunto.

REGRA 3 · SEÇÃO 3

BAT

Bat é atingir intencionalmente a bola com qualquer parte da mão ou braço. Ver Regra [12-5-1](#) para bat ilegal.

REGRA 3 · SEÇÃO 4

BLOQUEIO

Bloqueio é o ato de obstruir ou impedir um adversário por contato com parte do corpo do bloqueador. Ver Regra [12-1-1](#) e [12-2-2](#) para bloqueios legais e ilegais.

REGRA 3 · SEÇÃO 5

CHUCKING

Chucking é contatar intencionalmente um recebedor elegível que esteja à frente de um defensor.

REGRA 3 · SEÇÃO 6

JOGADA PRÓXIMA À LINHA

Jogada próxima à linha é o contato que ocorre na área de jogada próxima à linha, definida pela área do pocket no lado ofensivo da linha de scrimmage e que se estende três jardas pelo lado defensivo da linha de scrimmage. A área de jogada próxima à linha deixa de existir depois que a bola sai dessa área.

REGRA 3 · SEÇÃO 7**JOGADOR DESQUALIFICADO**

Jogador desqualificado é aquele proibido de continuar participando da partida. Ele deve retornar ao seu vestiário dentro de prazo razoável e não tem permissão de reaparecer com o uniforme de sua equipe nem de retornar a qualquer área que não seja acessível aos espectadores.

REGRA 3 · SEÇÃO 8**DESCIDA**

ART. 1 DESCIDA.

Uma descida é um período de ação que começa quando a bola é posta em jogo (3-2-3) e termina quando a bola é declarada morta (7-2-1).

Uma descida que começa com snap é uma descida de scrimmage (3-29).

Uma descida que começa com chute livre é uma descida de chute livre (6-1-1).

Uma descida que começa com fair catch kick é uma descida de fair catch kick (10-2-4; 11-4-3).

ART. 2 SÉRIE DE DESCIDAS.

Uma série de descidas são as quatro descidas consecutivas de scrimmage computadas concedidas à equipe de ataque, durante as quais ela deve avançar a bola até uma linha de jarda chamada "linha a alcançar" para manter a posse.

ART. 3 LINHA A ALCANÇAR.

A linha a alcançar é o ponto 10 jardas à frente do ponto do snap que inicia uma série, exceto quando uma linha de gol está a menos de 10 jardas desse ponto. Nesse caso, a linha a alcançar é a linha de gol.

ART. 4 DESCIDA COMPUTADA.

Uma descida computada é uma descida de scrimmage que não é anulada por uma penalidade ou durante a qual não haja mudança de posse. Ela

conta como uma descida em uma série de descidas.

ART. 5 PRIMEIRA DESCIDA.

A descida inicial de cada série é a primeira descida. Se for uma descida computada, as descidas computadas subsequentes são numeradas consecutivamente (isto é, segunda descida, terceira descida ou quarta descida) até que uma nova série seja declarada para qualquer equipe (7-3).

REGRA 3 · SEÇÃO 9

FAIR CATCH

Fair catch é uma recepção sem impedimento de chute de scrimmage que cruzou a linha de scrimmage e não tocou o chão, ou de chute livre que não tocou o chão, feita por jogador da equipe recebedora que tenha dado sinal válido de fair catch. Um fair catch pode ser seguido por fair catch kick (10-2-4 e 11-4-3).

REGRA 3 · SEÇÃO 10

FIELD GOAL

Um field goal é marcado chutando-se a bola do campo de jogo através do plano do gol do adversário, que é uma área entre as traves e acima do travessão ou, se acima das traves, entre as bordas externas das traves. Um field goal é marcado por drop kick ou chute de lugar (a) sobre ou atrás da linha, em jogada de scrimmage, ou (b) durante fair catch kick (3-17-1-Item 1-2; 10-2-4; e 11-4-3).

REGRA 3 · SEÇÃO 11

O CAMPO

ART. 1 LINHAS DE LIMITE.

As linhas de limite são as linhas de fundo e linhas laterais e delimitam o campo no qual a partida é disputada.

ART. 2 LINHAS DE FUNDO.

As linhas de fundo são as linhas em cada extremidade do campo e são perpendiculares às linhas laterais. A linha de fundo fica a 10 jardas da linha de gol e na parte posterior da end zone.

página impressa 5 | página física 12 de 91

Regra 3**ART. 3 END ZONE.**

A end zone é o retângulo formado pela linha de gol, linha de fundo e linhas laterais. A linha de gol e os pilones estão na end zone.

ART. 4 CAMPO DE JOGO.

O campo de jogo é o retângulo formado pelas linhas de gol e linhas laterais. Não inclui a end zone.

ART. 5 GOL.

O gol é a área acima do travessão entre as traves ou, se acima das traves, a área entre as bordas externas das traves. O gol próprio de uma equipe é aquele que ela defende. A linha de gol adjacente é conhecida como sua linha de gol.

ART. 6 LINHAS DE GOL.

As linhas de gol são as linhas entre as linhas laterais que separam a end zone do campo de jogo. As linhas de gol são planos verticais paralelos às linhas de fundo e a 10 jardas delas.

ART. 7 LINHAS INTERNAS.

As linhas internas são hash marks no campo de jogo que ficam a 70 pés e 9 polegadas de cada linha lateral e paralelas a ela, e interceptam cada marcação de linha de jarda em ângulo reto.

ART. 8 LINHAS LATERAIS.

As linhas laterais são as linhas de cada lado do campo e são perpendiculares às linhas de fundo. Elas separam o campo de jogo da área

fora de campo.

ART. 9 LINHA DE JARDA.

Uma linha de jarda é qualquer linha e seu plano vertical paralelo à linha de fundo. As linhas de jardas (marcadas ou não) no campo de jogo são denominadas pelo número de jardas da linha de gol de uma equipe até o centro do campo. Por exemplo, a linha de jarda a 19 jardas da linha de gol da Equipe A é chamada linha de 19 jardas da A. A linha de jarda a 51 jardas da linha de gol da A é chamada linha de 49 jardas da B. Por brevidade, elas são referidas como 19 da A e 49 da B, ou A19 e B49.

REGRA 3 · SEÇÃO 12

AVANÇO MÁXIMO

ART. 1 AVANÇO MÁXIMO.

O avanço máximo de um corredor ou recebedor no ar é o ponto em que termina seu avanço em direção ao gol adversário e é o ponto em que a bola é declarada morta por regra, independentemente de o corredor ou recebedor ser empurrado ou carregado para trás por adversário.

ART. 2 PARA A FRENTE, ALÉM OU ADIANTE.

Para a frente, além ou adiante são termos que designam um ponto mais próximo da linha de gol da defesa. Para trás ou atrás designam ponto mais próximo da linha de gol do ataque. Um passe paralelo a uma linha de jarda, ou um jogador de ataque movendo-se paralelamente a ela no snap, é considerado para trás.

REGRA 3 · SEÇÃO 13

FALTAS E PONTOS DE APLICAÇÃO, VIOLAÇÃO

ART. 1 TIPOS DE FALTAS.

Falta é qualquer infração de regra de jogo para a qual é prevista uma penalidade.

Falta de bola viva é a falta que ocorre no período após o snap até a bola ficar morta.

Falta de bola morta é a falta que ocorre na ação contínua depois que uma descida termina, ou uma falta por provocação que ocorre a qualquer tempo.

Falta entre descidas é a falta que ocorre após o fim da descida e após qualquer ação contínua resultante da descida, mas antes do próximo snap ou chute livre.

Falta múltipla é uma de duas ou mais faltas cometidas pela mesma equipe durante a mesma descida, inclusive faltas de bola morta.

Falta dupla é uma falta de qualquer equipe durante a mesma descida na qual ambas as equipes cometem pelo menos uma falta, inclusive faltas de bola morta.

ART. 2 PONTO BÁSICO.

O ponto básico é um ponto de referência para tipos específicos de jogadas, usado para determinar o ponto de aplicação.

ART. 3 PONTOS DE APLICAÇÃO.

O ponto de aplicação é o ponto em que uma penalidade é aplicada. Os pontos de aplicação são:

O ponto anterior: o ponto em que a bola foi posta em jogo por último.

O ponto da falta: o ponto em que uma falta foi cometida ou, por regra, é considerada cometida.

O ponto de um passe para trás ou fumble: o ponto em que o passe para trás ou fumble ocorreu durante a descida em que houve falta.

O ponto de bola morta: o ponto em que a bola ficou morta.

O ponto subsequente: o ponto em que a bola será posta em jogo a seguir (isto é, o ponto da bola após a aplicação de uma falta ou, se não houve falta, o ponto em que a bola ficou morta).

O outro ponto de Try: a linha de jarda da outra opção de Try, conforme determinada por quaisquer penalidades anteriormente aplicadas, se aplicável.

O ponto de mudança de posse: o ponto em que a posse é obtida por ou concedida ao adversário.

ART. 4 VIOLAÇÃO.

Violação é uma infração de regra de jogo para a qual não é prevista penalidade. Uma violação não anula uma falta.

REGRA 3 · SEÇÃO 14

ENTREGA DA BOLA

Entregar a bola é transferir a posse de jogador de um companheiro de equipe para outro sem passá-la nem chutá-la.

Exceto quando permitido por regra, entregar a bola para a frente a um companheiro de equipe é ilegal.

A perda da posse de jogador pela execução malsucedida de tentativa de entrega é um fumble atribuído ao jogador que por último teve a posse. Uma entrega desviada por muff (legal ou ilegal) é um fumble, salvo se qualquer jogador recuperar imediatamente o controle da bola, e a bola permanece viva.

Uma entrega para a frente ocorre quando a bola é entregue (independentemente da direção do movimento da bola) a um jogador que está adiante do companheiro de cujas mãos ele a toma ou recebe.

REGRA 3 · SEÇÃO 15

HUDDLE

Um huddle é a ação de dois ou mais jogadores no campo de jogo ou na end zone que, em vez de assumir sua posição normal para o snap, chute livre ou fair catch kick, formam um grupo para receber instruções para a próxima jogada ou por qualquer outra razão.

REGRA 3 · SEÇÃO 16**IMPULSO**

Impulso é a ação de um jogador que carrega a bola ou fornece a força (isto é, passe, chute, snap ou fumble) que faz uma bola no campo de jogo tocar ou cruzar uma linha de gol. Se uma bola solta toca ou cruza uma linha de gol, o impulso é atribuído à equipe cujo jogador passou, chutou, executou o snap ou sofreu fumble, salvo se um adversário:

desvia por muff uma bola parada ou quase parada; (b) dá um bat em bola chutada ou que sofreu fumble; (c) dá um bat em passe para trás após ele tocar o chão; ou (d) chuta ilegalmente qualquer bola (ver 12-5-2).

NOTA

(1) Uma bola solta mantém sua condição original (passe, chute, fumble etc.) mesmo que novo impulso seja acrescentado. (2) O impulso sempre é atribuído ao ataque, salvo se a defesa criar nova força que envie a bola para trás de sua própria linha de gol por muff em bola parada ou quase parada, por bat em bola solta no chão ou por chutar qualquer bola solta. (3) Se jogador passivo for empurrado ou bloqueado contra bola chutada ou que sofreu fumble, ou contra passe para trás após este tocar o chão, fazendo a bola solta tocar uma linha de gol ou algo sobre ou atrás dela, o impulso é atribuído ao empurrador ou bloqueador, desde que o jogador empurrado (bloqueado) não estivesse tentando bloquear adversário.

REGRA 3 · SEÇÃO 17**CHUTES****ART. 1 CHUTE.**

Chute é atingir intencionalmente a bola com joelho, parte inferior da perna ou pé. Um chute termina quando jogador de qualquer equipe toma posse da bola ou quando ela fica morta.

Item 1. Drop Kick. Drop kick é chute de jogador que solta a bola e a chuta quando, ou imediatamente depois que, ela toca o chão.

Item 2. Chute de Lugar. Chute de lugar é chute feito enquanto a bola está em posição fixa no chão. A bola pode ser mantida na posição por companheiro de equipe. Se for chute livre, é permitido usar tee fabricado aprovado.

Item 3. Punt. Punt é chute de jogador que solta a bola e a chuta antes que ela toque o chão.

ART. 2 CHUTADOR.

Chutador é o jogador da Equipe A que legalmente executa drop kick, chute de lugar ou punt. A Equipe A é identificada como equipe chutadora durante descida em que há chute de scrimmage, chute livre ou fair catch kick.

ART. 3 RECEBEDOR.

Recebedor é qualquer jogador da Equipe B durante descida em que há chute de scrimmage, chute livre ou fair catch kick. A Equipe B é identificada como equipe recebedora durante toda a descida.

ART. 4 FAIR CATCH KICK.

Fair catch kick é drop kick ou chute de lugar sem tee, do ponto de fair catch, em tentativa de marcar field goal.

ART. 5 CHUTE LIVRE.

Chute livre é kickoff, chute após safety ou onside kick que põe a bola em jogo para iniciar descida de chute livre.

Item 1. Kickoff. Kickoff é o chute que põe a bola em jogo no início de cada tempo, no início da prorrogação, após um Try e após field goal bem-sucedido.

Item 2. Chute após Safety. Chute após safety é o chute que põe a bola em jogo após um safety.

Item 3. Onside Kick. Onside kick é um chute livre que a equipe chutadora tenta recuperar legalmente desde sua linha de restrição até o ponto mais distante campo adiante dentro da zona de alinhamento de onside kick.

ART. 6 LINHAS DE RESTRIÇÃO.

Linhas de restrição são linhas que restringem o alinhamento das equipes chutadora e recebedora durante chute livre e fair catch kick.

ART. 7 CHUTE DE SCRIMMAGE.

Chute de scrimmage é punt, drop kick ou chute de lugar sobre ou atrás da linha de scrimmage.

Item 1. Formação de Chute de Scrimmage. Formação de chute de scrimmage é formação sem jogador em posição de receber snap mão a mão e: (a) formação de punt: ao menos um jogador 10 ou mais jardas atrás da zona neutra; ou (b) formação de field goal ou chute de Try: potencial holder e potencial chutador sete ou mais jardas atrás da zona neutra em posição para chute de lugar. Para (a) ou (b) qualificarem como formação de chute de scrimmage, deve estar evidente que um chute pode ser tentado. Se a Equipe A estiver em formação de chute de scrimmage no snap, toda ação da Equipe A durante a descida é considerada proveniente dessa formação.

ART. 8 TEE.

Tee é dispositivo aprovado usado para elevar a bola para chute de lugar durante qualquer chute livre.

REGRA 3 · SEÇÃO 18**LINHA DE SCRIMMAGE, ZONA NEUTRA**

ART. 1 LINHA DE SCRIMMAGE.

A linha de scrimmage é o plano vertical da linha de jarda que passa pelo ponto dianteiro da bola após ela estar pronta para jogo. O termo linha de scrimmage, ou linha, implica jogada de scrimmage.

ART. 2 ZONA NEUTRA.

A zona neutra é o espaço entre os pontos dianteiro e traseiro da bola (planos) e se estende às linhas laterais. A zona neutra é estabelecida

quando a bola é colocada ou declarada pronta para jogo. Ver 7-4-4 para Infração de Zona Neutra.

ART. 3 JOGADOR NA LINHA DE SCRIMMAGE.

Jogador da Equipe A na linha de scrimmage deve estar com os ombros voltados para a linha de gol da Equipe B.

Item 1. Não Snapper. Se não for o snapper, nenhuma parte do corpo pode estar na zona neutra no snap e seu capacete deve ultrapassar plano vertical que passe pela linha da cintura do snapper.

Item 2. Snapper. Se for o snapper, nenhuma parte de seu corpo pode estar além da zona neutra.

página impressa 7 | página física 14 de 91

Regra 3

Item 3. Equipe B. Jogador da Equipe B é considerado na linha de scrimmage se estiver a uma jarda da zona neutra.

ART. 4 INVASÃO.

Jogador invade (7-4-3) a zona neutra quando qualquer parte de seu corpo está nela e ele contata jogador de ataque ou a bola antes do snap.

ART. 5 BOLA SOLTA CRUZA A LINHA DE SCRIMMAGE.

Uma bola solta cruzou a linha de scrimmage quando, como resultado de fumble, passe ou chute legal de jogador da Equipe A, toca o chão, jogador ou oficial de arbitragem além da zona neutra.

REGRA 3 · SEÇÃO 19

OFFSIDE

Jogador está em offside quando qualquer parte do corpo ou da pessoa está na zona neutra, ou além da linha de restrição da equipe chutadora para onside kick ou linha de fair catch kick quando a bola é posta em jogo, salvo se for holder de chute de lugar para onside kick (6-1-6-d-1) ou fair catch kick (11-4-3), ou chutador de onside kick (6-1-6-d-2). O snapper está em offside se qualquer parte do corpo estiver além da zona neutra. O chutador

não está em offside salvo se seu pé de chute estiver além de sua linha de restrição quando a bola for chutada.

REGRA 3 · SEÇÃO 20

FORA DE CAMPO, DENTRO DO CAMPO E PONTO INTERNO

ART. 1 JOGADOR OU OFICIAL FORA DE CAMPO.

Jogador ou oficial está fora de campo quando toca linha de limite ou toca qualquer coisa sobre ou fora da linha de limite, exceto jogador, oficial ou pilone.

ART. 2 JOGADOR DENTRO DO CAMPO.

Jogador que esteve fora de campo restabelece-se como jogador dentro do campo quando ambos os pés ou qualquer parte do corpo, exceto mãos, tocam o chão dentro das linhas de limite, desde que nenhuma parte de seu corpo toque uma linha de limite ou algo, exceto jogador, oficial ou pilone, sobre ou fora de linha de limite.

ART. 3 BOLA FORA DE CAMPO.

Item 1. Bola em Posse de Jogador. Bola em posse de jogador está fora de campo quando o corredor está fora de campo, ou quando a bola toca linha de limite ou qualquer coisa sobre ou fora dela, exceto outro jogador ou oficial.

Item 2. Bola Solta. Bola solta sem controle de jogador está fora de campo quando toca linha de limite ou algo sobre ou fora dela, inclusive jogador, oficial ou pilone.

ART. 4 PONTO FORA DE CAMPO.

Item 1. Bola Solta. Se bola solta tocar qualquer coisa sobre ou fora de linha de limite, o ponto fora de campo é o ponto dianteiro da bola quando ela cruza a linha lateral.

Item 2. Corredor Fora de Campo. Se bola estiver em posse de jogador quando ele sair de campo, o ponto fora de campo é o ponto dianteiro da

bola quando ela cruza a linha lateral ou, se não cruzar, o ponto dianteiro no instante em que o jogador está fora de campo.

Item 3. Corredor Dentro do Campo. Se a bola, em posse de jogador dentro do campo, for declarada fora de campo por tocar algo fora de campo, o ponto fora de campo é a linha de jarda que passa pelo ponto dianteiro da bola no instante do toque.

ART. 5 PONTO INTERNO.

O ponto interno é ponto na linha interna (hash marks) que passa pelo ponto onde a bola saiu de campo entre as linhas de gol.

ART. 6 JOGADOR DENTRO DA ZONA DE ATERRISSAGEM.

Jogador que esteve fora da linha de jarda frontal da zona de aterrissagem restabelece-se dentro dela quando ambos os pés ou qualquer parte do corpo, exceto mãos, tocam o chão dentro da zona, desde que nenhuma parte de seu corpo toque fora da zona ou algo, exceto jogador fora da zona.

ART. 7 BOLA SOLTA FORA DA ZONA DE ATERRISSAGEM.

Bola solta em kickoff ou chute após safety está fora da zona de aterrissagem quando toca pela primeira vez o chão ou algo fora da linha de jarda frontal dessa zona, inclusive jogador.

REGRA 3 · SEÇÃO 21

PASSE

ART. 1 PASSE.

Passe é o movimento causado por jogador ao lançar, em shove ou empurrar intencionalmente (shovel pass) a bola.

ART. 2 PASSADOR E EQUIPE DE PASSE.

Jogador que faz passe para a frente legal é conhecido como passador até o fim da jogada. Companheiros de qualquer jogador que passe a bola para a frente (legal ou ilegalmente) são coletivamente conhecidos como equipe de passe ou passadores.

ART. 3 PASSE PARA A FRENTE.

É passe para a frente se: (a) a bola inicialmente se mover para a frente (para ponto mais próximo da linha de gol adversária) ao deixar a(s) mão(s) do passador; (b) tocar primeiro o chão, jogador, oficial ou qualquer coisa em ponto mais próximo da linha de gol adversária que o ponto onde deixa a(s) mão(s) do passador; ou (c) quando jogador da Equipe A segura a bola para passá-la para a frente, qualquer movimento intencional de sua mão para a frente inicia passe para a frente.

Item 1. Contato por Jogador da Equipe B. Se contato de adversário afetar materialmente passador após ele iniciar movimento de arremesso, é passe para a frente se ele passar a bola, independentemente de onde ela atinja chão, jogador, oficial ou outra coisa. Nessa hipótese, regras de intentional grounding não se aplicam. Quando o passador é contatado antes de iniciar movimento de arremesso, a direção do passe é responsabilidade do passador, e as regras de intentional grounding se aplicam.

Item 2. Passador Protege a Bola. Se jogador perder posse durante tentativa de trazê-la de volta ao corpo, ou depois de protegê-la junto ao corpo, é fumble.

página impressa 8 | página física 15 de 91

Regra 3

Item 3. Passador Rearma o Braço. Se jogador perder a posse ao tentar rearmar o braço, é fumble.

Item 4. Bola com Fumble ou Muff Vai para a Frente. O fato de bola com fumble ou muff seguir para a frente é desconsiderado, salvo se o ato for considerado intencional. Se intencional, bola com fumble que segue para a frente é passe para a frente (8-1-1), e muff é bat (12-5-1).

ART. 4 PASSE PARA TRÁS.

É passe para trás se a linha de jardas em que a bola toca primeiro um jogador ou o chão for paralela ou atrás da linha de jardas em que a bola deixa a mão do passador. Um snap torna-se passe para trás quando o snapper solta a bola.

NOTA

Se passe for batido, desviado por muff, socado ou chutado em qualquer direção, sua designação original como passe para a frente ou passe para trás não muda.

REGRA 3 · SEÇÃO 22**PENALIDADE****ART. 1 PENALIDADE.****PENALIDADE**

é imposta à equipe que cometeu falta e pode resultar em perda de descida, perda de jardas, primeira descida automática, pedido de tempo computado, perda de tempo de jogo, retirada ou desqualificação de jogador, extensão de período, concessão de pontuação ou combinação desses efeitos.

ART. 2 PERDA DE DESCIDA.

A expressão perda de descida indica que equipe que comete falta não terá oportunidade de repetir a descida após aplicação de qualquer penalidade de jardas.

REGRA 3 · SEÇÃO 23**JOGADOR**

Jogador é participante de qualquer equipe que esteja na partida.

REGRA 3 · SEÇÃO 24**JOGADAS****ART. 1 JOGADA DE CHUTE LIVRE.**

Jogada de chute livre começa com chute livre legal ou ilegal e termina quando jogador de qualquer equipe estabelece posse da bola ou quando a bola fica morta por regra. Jogada corrida começa quando jogador da Equipe B estabelece posse.

ART. 2 JOGADA DE PASSE.

Jogada de passe começa com o snap e termina quando passe para a frente lançado de trás da linha de scrimmage é recebido por jogador de qualquer equipe ou é incompleto. No instante em que o passe é recebido, começa jogada corrida.

ART. 3 JOGADA CORRIDA.

Jogada corrida começa: (a) se não houver chute subsequente nem passe para a frente legal ou ilegal de trás da linha de scrimmage, com o snap; (b) se houver passe para a frente legal ou ilegal de trás da linha de scrimmage, quando ele for recebido por jogador de qualquer equipe; (c) se houver jogada corrida seguida de passe para a frente ilegal lançado além da linha de scrimmage, ou passe para a frente ilegal não proveniente de scrimmage, quando o passe for recebido por jogador de qualquer equipe; (d) se houver chute livre, quando a Equipe B estabelecer posse; (e) se houver chute de scrimmage, quando a Equipe B estabelecer posse ou a Equipe A estabelecer posse de bola chutada atrás da linha de scrimmage; (f) se houver jogada corrida seguida de fumble ou passe para trás, quando jogador de qualquer equipe estabelecer posse. Jogada corrida termina: (a) quando a bola é declarada morta; (b) quando corredor perde ou abandona a posse por fumble ou passe para trás; ou (c) quando jogador de qualquer equipe lança passe para a frente ilegal além da linha de scrimmage ou quando não houver linha de scrimmage.

NOTA

A jogada corrida inclui a ação de bola solta antes que jogador obtenha ou recupere a posse ou que a bola seja declarada morta.

ART. 4 JOGADA DE CHUTE DE SCRIMMAGE.

Jogada de chute de scrimmage começa com snap. Termina quando jogador de qualquer equipe estabelece posse de bola chutada ou quando a bola fica morta por regra.

ART. 5 JOGADA DE FAIR CATCH KICK.

Jogada de fair catch kick começa quando a bola é chutada. Termina quando jogador de qualquer equipe estabelece posse da bola ou quando a bola fica morta por regra.

ART. 6 COMBINAÇÕES DE JOGADAS.

Pode haver combinação de jogada corrida e jogada de passe, de chute livre, de chute de scrimmage ou de fair catch kick durante a mesma descida, e pode haver mais de uma jogada corrida ou de chute de scrimmage durante a mesma descida.

REGRA 3 · SEÇÃO 25**ÁREA DO POCKET**

A área do pocket é a área entre as bordas externas das posições normais de tackle de cada lado do center, estendendo-se para trás até a linha de fundo da equipe de ataque. Jogador em posse da bola está fora da área do pocket, e a área do pocket deixa de existir, se qualquer parte de seu corpo ou a bola estiver fora da área.

REGRA 3 · SEÇÃO 26**FALTA PÓS-POSSE**

Falta da equipe recebedora é falta pós-posse se ocorrer durante chute de scrimmage que cruza a linha de scrimmage, desde que a equipe recebedora não perca a posse durante o restante da descida (ver [9-5-1-Exc. 4](#)).

REGRA 3 · SEÇÃO 27**CORREDOR**

Corredor é jogador de ataque que está em posse de bola viva ([3-2-7](#)), isto é, segurando a bola ou carregando-a em qualquer direção.

Regra 3

REGRA 3 · SEÇÃO 28

SAFETY

É safety se a bola ficar morta em posse de uma equipe sobre ou atrás de sua própria linha de gol quando o impulso (3-16) vier da equipe que defende essa linha de gol. Se o ataque cometer falta atrás de sua própria linha de gol, é safety se a defesa escolher aplicar a penalidade naquele ponto.

REGRA 3 · SEÇÃO 29

DESCIDA DE SCRIMMAGE, DE SCRIMMAGE, NÃO DE SCRIMMAGE

Descida de scrimmage é aquela que começa com snap (3-31). De scrimmage refere-se a qualquer ação desde o início do snap até o fim da descida ou até a Equipe B assegurar a posse. Qualquer ação durante a descida após mudança de posse de equipe não é de scrimmage.

REGRA 3 · SEÇÃO 30

SHIFT

Shift é qualquer mudança simultânea de posição ou postura por dois ou mais jogadores de ataque antes do snap, depois de a bola estar pronta para jogo em uma descida de scrimmage, inclusive movimento para a linha de scrimmage pela equipe de ataque antes do snap (7-4-7).

REGRA 3 · SEÇÃO 31

SNAP E O SNAPPER

Snap é passe para trás que põe a bola em jogo para começar descida de scrimmage, entregando-a ou passando-a para trás desde sua posição no chão. O snapper é o jogador de ataque que inicia essa ação.

REGRA 3 · SEÇÃO 32**JOGADOR SUSPENSO**

Jogador suspenso é aquele que deve ser retirado, de acordo com a Regra 5, para correção de equipamento ilegal (5-4).

REGRA 3 · SEÇÃO 33**ÁREA DO TIGHT END**

A área do tight end é retângulo delimitado por linhas imaginárias a duas jardas fora das posições normais de tackle e cinco jardas de cada lado da linha de scrimmage. A área do tight end continua a existir depois que a bola sai da área.

REGRA 3 · SEÇÃO 34**TACKLE**

Tackle é tentativa de jogador de defesa de segurar um corredor para interromper seu avanço ou levá-lo ao chão.

REGRA 3 · SEÇÃO 35**EQUIPES A E B, ATAQUE E DEFESA**

ART. 1 ATAQUE E DEFESA.

Sempre que uma equipe está em posse da bola (3-2-7), ela é o ataque, e sua adversária é a defesa. Quando há mudança de posse durante a descida, a equipe que é o ataque torna-se a defesa.

ART. 2 EQUIPES A E B.

A equipe que põe a bola em jogo é a Equipe A, e sua adversária é a Equipe B. Permanecem Equipes A e B até a descida terminar, mesmo que haja uma ou mais mudanças de posse durante a descida. A Equipe A é sempre o ataque quando a descida começa, mas torna-se a defesa se a Equipe B

assegurar a posse durante a descida. Jogador da Equipe A é referido como A1 e seus companheiros como A2, A3 etc. Os adversários são B1, B2 etc.

ART. 3 MUDANÇA DE POSSE.

Mudança de posse ocorre quando jogador da defesa assegura a posse de bola chutada, passada ou que sofreu fumble por jogador do ataque, ou quando a bola é concedida à equipe adversária por regra. Inclui, entre outros: (a) interceptação de passe para a frente; (b) recepção ou recuperação de fumble ou passe para trás; (c) recepção ou recuperação de chute de scrimmage, chute livre ou fair catch kick; (d) quando o ataque não alcança a linha a alcançar na quarta descida; ou (e) quando o ataque erra tentativa de field goal.

REGRA 3 · SEÇÃO 36

TIMEOUT OU TEMPO EM JOGO

ART. 1 TIMEOUT.

Timeout é qualquer intervalo no qual o relógio da partida está parado (4-4) e inclui o intervalo (4-1-2 e 4-1-3). Durante qualquer timeout, inclusive intervalo, todas as regras de jogo continuam em vigor. Representantes de qualquer equipe não podem entrar no campo, salvo substitutos que entram ou assistentes/treinadores que entram para cuidar do bem-estar de jogador, e atividades típicas de jogo são proibidas no campo de jogo. O técnico principal pode entrar no campo para verificar o bem-estar de jogador lesionado, mas nenhum técnico assistente pode entrar.

ART. 2 TIMEOUT COMPUTADO À EQUIPE.

Timeout computado à equipe é intervalo no qual o relógio da partida é parado e o jogo suspenso a pedido de uma das equipes ou quando atribuído a uma delas por regra. Timeout só pode ser concedido quando a bola está morta. Ver Regra 4-5-1 e 4-5-2 para administração de timeouts em excesso e ilegais.

ART. 3 TEMPO EM JOGO.

Tempo em jogo é qualquer intervalo durante o qual o relógio da partida está em andamento (4-3).

REGRA 3 · SEÇÃO 37**TOUCHBACK**

É touchback se a bola ficar morta sobre ou atrás da linha de gol que uma equipe defende, desde que o impulso venha de adversário e não seja touchdown nem passe incompleto.

REGRA 3 · SEÇÃO 38**TOUCHDOWN**

É touchdown se qualquer parte da bola estiver sobre, acima ou atrás da linha de gol adversária enquanto legalmente em posse de jogador dentro do campo, desde que não seja touchback.

página impressa 10 | página física 17 de 91

Regra 3

REGRA 3 · SEÇÃO 39**RASTEIRA**

Rasteira é o uso da perna ou pé para obstruir qualquer adversário, inclusive corredor (12-2-14).

REGRA 3 · SEÇÃO 40**TRY**

Try é a tentativa da equipe que marcou touchdown de acrescentar um ponto (por field goal) ou dois pontos (por touchdown) durante uma descida de scrimmage sem cronometragem (11-3).

REGRA 3 · SEÇÃO 41**AVISO DOS DOIS MINUTOS**

O aviso dos dois minutos é timeout automático que ocorre ao fim da última descida em que a bola é legalmente colocada em jogo por snap ou chute antes de restarem dois minutos no relógio da partida no segundo e quarto períodos.

REGRA 3 · SEÇÃO 42**QUARTERBACK EM FORMAÇÃO T**

Quarterback em formação T é definido como jogador alinhado a uma jarda ou menos atrás do snapper.

página impressa 11 | página física 18 de 91

4

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 4

CRONOMETRAGEM DO JOGO

REGRA 4 · SEÇÃO 1

PERÍODOS, INTERVALOS, INTERVALO DO JOGO

ART. 1 DURAÇÃO DO JOGO.

A duração do jogo é de 60 minutos, divididos em quatro períodos de 15 minutos cada. Caso o placar esteja empatado ao final de quatro períodos, o jogo é estendido por um período (ou períodos) de prorrogação, conforme prescrito na Regra 16.

ART. 2 INTERVALOS.

Haverá intervalos de pelo menos dois minutos entre o primeiro e o segundo períodos (primeiro tempo) e entre o terceiro e o quarto períodos (segundo tempo). Durante esses intervalos, todas as regras de jogo continuam em vigor, e nenhum representante de qualquer equipe deve entrar no campo, a menos que seja um substituto entrando, ou um auxiliar de equipe ou treinador entrando para cuidar do bem-estar de um jogador. O técnico principal pode entrar no campo para verificar o bem-estar de um jogador lesionado, mas nenhum técnico assistente pode entrar no campo.

PENALIDADE

Por entrar ilegalmente no campo: perda de 15 jardas a partir do ponto subsequente (13-1-6-Pen.).

ART. 3 INTERVALO DO JOGO.

Entre o segundo e o terceiro períodos, haverá um intervalo de 13 minutos. Durante esse intervalo, o jogo é suspenso, e as equipes podem deixar o campo. O Back Judge cronometrará o intervalo do jogo. Veja [13-1-1](#) para faltas de não jogadores entre os tempos.

ART. 4 TEMPO OFICIAL.

O relógio elétrico do estádio será o tempo oficial. O operador do relógio do jogo deverá iniciar e parar o relógio mediante o sinal de qualquer oficial de arbitragem, de acordo com as regras. O Side Judge supervisionará a cronometragem do jogo e, caso o relógio do estádio se torne inoperante, ou não esteja sendo operado corretamente, o Side Judge assumirá a cronometragem oficial em campo. Os oficiais de arbitragem podem corrigir o relógio do jogo somente antes do próximo snap ou chute legal, incluindo uma descida sem cronometragem ou Try.

REGRA 4 · SEÇÃO 2**INÍCIO DE UM PERÍODO OU TEMPO****ART. 1 KICKOFF NO HORÁRIO PREVISTO.**

Ambas as equipes devem estar em campo para o kickoff no horário programado para o início de cada tempo. Antes do início do jogo, ambas as equipes são obrigadas a comparecer ao campo pelo menos 10 minutos antes do kickoff programado, para assegurar tempo suficiente para o aquecimento adequado. Membros designados da equipe de arbitragem devem notificar membros designados de cada equipe sobre o horário programado para o kickoff antes do início de cada tempo.

PENALIDADE

Por atrasar o início de um tempo: perda de 15 jardas a partir do ponto do kickoff, conforme determinado por [6-1-2-a](#).

Por não comparecer ao campo pelo menos 10 minutos antes do kickoff programado do primeiro tempo: perda da opção no sorteio da moeda

para ambos os tempos e para a prorrogação, e perda de 15 jardas a partir do ponto do kickoff do primeiro tempo.

ART. 2 SORTEIO DA MOEDA.

No máximo três minutos antes do kickoff do primeiro tempo, o árbitro principal, na presença dos capitães de ambas as equipes (limite de seis por equipe, ativos, inativos ou honorários), deverá lançar uma moeda no centro do campo. Antes do lançamento do árbitro principal, a chamada de “cara” ou “coroa” deve ser feita pelo capitão da equipe visitante, ou pelo capitão designado pelo árbitro principal se não houver equipe da casa. A menos que o vencedor do sorteio adie sua escolha para o segundo tempo, ele deve escolher um de dois privilégios, e o perdedor recebe o outro. Os dois privilégios são:

A oportunidade de receber o kickoff ou de executar o kickoff; ou

A escolha da meta que sua equipe defenderá. Se a moeda não girar no ar ou se o lançamento for comprometido de qualquer maneira, o árbitro principal deverá lançá-la novamente. A chamada original do capitão não pode ser alterada.

PENALIDADE

Por deixar de cumprir: perda da opção no sorteio da moeda para ambos os tempos e para a prorrogação, e perda de 15 jardas a partir do ponto do kickoff do primeiro tempo. Para o segundo tempo, o capitão que perdeu o sorteio pré-jogo terá a primeira escolha dos dois privilégios listados em

ou (b), a menos que uma das equipes tenha perdido suas opções do primeiro e do segundo tempos, ou a menos que o vencedor do sorteio pré-jogo tenha adiado sua escolha para o segundo tempo, caso em que ele deve escolher

ou (b) acima. Imediatamente antes do início do segundo tempo, os capitães de ambas as equipes devem informar o árbitro principal sobre suas respectivas escolhas. A primeira escolha de um capitão dentre quaisquer privilégios alternativos listados acima é final e não está sujeita a alteração.

ART. 3 MUDANÇA DE METAS.

Ao final do primeiro e do terceiro períodos, as equipes devem trocar de metas. A posse da equipe, o número da descida subsequente, a posição relativa da bola no campo de jogo e a linha a alcançar permanecem os mesmos.

REGRA 4 · SEÇÃO 3**INÍCIO DO RELÓGIO DO JOGO**

ART. 1 DESCIDA DE CHUTE LIVRE.

O operador do relógio do jogo deverá iniciar o relógio do jogo (tempo em andamento) após um chute livre quando a bola for tocada legalmente no campo de jogo. O relógio do jogo não deve iniciar se:

- a equipe recebedora tocar ou recuperar a bola na end zone e não levar a bola para o campo de jogo;
- a equipe chutadora recuperar a bola no campo de jogo (antes de qualquer outro toque legal); ou
- a equipe recebedora sinalizar e fazer uma recepção livre (fair catch).

ART. 2 DESCIDA DE SCRIMMAGE.

Após qualquer pedido de tempo (3-36-1), o relógio do jogo deverá ser iniciado em uma descida de scrimmage quando a bola for colocada em jogo por snap, exceto nas seguintes situações:

- Sempre que um corredor sair de campo em uma jogada de scrimmage, o relógio do jogo inicia no sinal do árbitro principal de que uma bola foi recolocada em jogo, exceto que o relógio iniciará no snap:
- após uma mudança de posse;
- após o aviso dos dois minutos do primeiro tempo; ou
- dentro dos últimos cinco minutos do segundo tempo.

Se houver um pedido de tempo por lesão antes do aviso dos dois minutos, o relógio do jogo é iniciado como se o pedido de tempo por lesão não tivesse ocorrido. 11 Regra 4

REGRA 4

Se houver um pedido de tempo excedente da equipe após o aviso dos dois minutos, o relógio do jogo é iniciado como se o pedido de tempo excedente não tivesse ocorrido, a menos que o adversário escolha que o relógio comece no snap.

Se houver um pedido de tempo do árbitro principal, o relógio do jogo é iniciado como se o pedido de tempo do árbitro principal não tivesse ocorrido.

Se o relógio do jogo for parado antes ou depois de uma descida por uma falta de qualquer equipe, após a aplicação ou recusa de uma penalidade, o relógio do jogo iniciará como se a falta não tivesse ocorrido, exceto que o relógio iniciará no snap se:

a falta ocorrer após o aviso dos dois minutos do primeiro tempo;

a falta ocorrer dentro dos últimos cinco minutos do segundo tempo;

o ataque cometer uma falta durante o quarto período ou a prorrogação da temporada regular após a bola ter sido declarada pronta para jogo, fazendo o relógio parar antes de um snap;

o ataque cometer duas penalidades sucessivas por atraso de jogo durante a mesma descida enquanto o tempo estiver em andamento (veja 12-3-1-n); ou

uma regra específica prescrever de outra forma.

Se um fumble ou passe para trás de qualquer jogador sair de campo, o relógio do jogo inicia no sinal do árbitro principal de que uma bola foi devolvida ao campo de jogo.

Quando houver uma subtração de 10 segundos, o relógio do jogo inicia quando o árbitro principal sinaliza que a bola está pronta para jogo.

Durante o Try, que é uma descida sem cronometragem.

Quando uma regra específica prescrever de outra forma.

ART. 3 DESCIDA DE CHUTE DE RECEPÇÃO LIVRE.

O operador do relógio do jogo deverá iniciar o relógio do jogo em uma descida de chute de recepção livre quando a bola for chutada.

REGRA 4 · SEÇÃO 4**PARADA DO RELÓGIO DO JOGO**

O operador do relógio do jogo deverá parar o relógio do jogo (pedido de tempo) mediante sinal de qualquer oficial de arbitragem ou por seu próprio conhecimento positivo:

- ao final de uma descida em que houver um chute livre ou chute de recepção livre;

- quando a equipe chutadora recuperar um chute de scrimmage além da linha de scrimmage;

- quando a bola estiver fora de campo;

- quando a bola estiver morta sobre ou atrás de uma linha de gol;

- ao final de uma descida durante a qual ocorrer uma falta;

- quando um passe para a frente for incompleto;

- no momento de uma falta pela qual a bola permanecer morta ou ficar morta imediatamente;

- quando o árbitro principal sinalizar o aviso dos dois minutos de um tempo;

- quando uma descida for concluída durante a qual ou após a qual houver uma mudança de posse; ou

- quando qualquer oficial de arbitragem sinalizar um pedido de tempo por qualquer outro motivo.

REGRA 4 · SEÇÃO 5**PEDIDOS DE TEMPO**

ART. 1 PEDIDOS DE TEMPO COMPUTADOS DA EQUIPE.

O árbitro principal deverá suspender o jogo enquanto a bola estiver morta e declarar um pedido de tempo computado da equipe mediante o pedido de tempo do técnico principal ou de qualquer jogador (não um substituto) a qualquer oficial de arbitragem. Se um técnico assistente sinalizar um pedido de tempo e ele for inadvertidamente concedido, o pedido de tempo permanecerá válido.

Item 1. Pedidos de tempo permitidos. Uma equipe tem direito a três pedidos de tempo computados da equipe durante cada tempo e a dois pedidos de tempo durante um período de prorrogação na temporada regular. O árbitro principal ou outro oficial de arbitragem notificará o técnico principal quando ele tiver esgotado seus pedidos de tempo permitidos em um tempo ou período de prorrogação. Qualquer pedido de tempos adicionais deve ser ignorado.

Item 2. Duração dos pedidos de tempo. Os pedidos de tempo computados da equipe terão duração de dois minutos, a menos que o pedido de tempo não seja usado pela televisão para um intervalo comercial. Os pedidos de tempo terão duração de 30 segundos quando o número designado de comerciais de televisão tiver sido esgotado em um quarto, se for o segundo pedido de tempo computado da equipe no mesmo período de bola morta, ou quando o árbitro principal assim indicar.

Item 3. Pedidos de tempo consecutivos da equipe. Cada equipe pode receber um pedido de tempo computado da equipe durante o mesmo período de bola morta, mas um segundo pedido de tempo computado da equipe por qualquer equipe durante o mesmo período de bola morta é proibido. Tais pedidos de tempo computados consecutivos da equipe podem seguir um pedido de tempo do árbitro principal, ou quaisquer pedidos de tempo automáticos ou outros administrativos, desde que não seja um pedido de tempo excedente da equipe após uma equipe ter esgotado todos os seus pedidos de tempo permitidos, ou um segundo pedido de tempo chamado em uma tentativa de “congelar” um chutador conforme o Item 4 e a Regra [12-3-1-v](#).

PENALIDADE

Quando uma equipe solicitar e receber um segundo pedido de tempo durante o mesmo período de bola morta, ou um pedido de tempo após esgotar seus pedidos de tempo permitidos: perda de cinco jardas por atraso de jogo e o pedido de tempo é computado. Se o pedido de tempo for do ataque enquanto o tempo estiver em andamento após o aviso dos dois minutos, uma opção de subtração de 10 segundos estará disponível, caso em que o relógio de jogada será reiniciado para 30 segundos. Se o pedido de tempo for da defesa enquanto o tempo estiver em andamento, o relógio de jogada será reiniciado para 40 segundos. Se o tempo estiver em andamento, o relógio do jogo iniciará com o sinal de pronto para jogo, a menos que o ataque escolha que o relógio comece no snap.

Item 4. Conduta antidesportiva. Uma tentativa de solicitar um pedido de tempo excedente da equipe, ou de solicitar um segundo pedido de tempo no mesmo período de bola morta, pela Equipe B em uma tentativa de “congelar” um chutador antes de uma tentativa de field goal ou chute de Try deverá ser ignorada e constitui conduta antidesportiva, independentemente de um pedido de tempo ser concedido (veja [12-3-1-v](#)). O pedido de tempo será computado se for concedido.

ART. 2 PEDIDOS DE TEMPO POR LESÃO.

Se um oficial de arbitragem determinar que um jogador está lesionado, ou se auxiliares do banco entrarem no campo para ajudar um jogador lesionado, um pedido de tempo por lesão será chamado pelo árbitro principal e administrado de acordo com os Artigos 3 e 4 abaixo. Se o AT Spotter identificar um jogador para atendimento médico, somente se aplicam as regras relativas aos Pedidos de Tempo por Lesão no Artigo 3 e no Artigo 4 (c).

ART. 3 PEDIDOS DE TEMPO POR LESÃO ANTES DO AVISO DOS DOIS MINUTOS DE QUALQUER

TEMPO. Quando um pedido de tempo por lesão for chamado, o jogador lesionado deve deixar o jogo pela conclusão de uma descida. O jogador terá permissão para permanecer no jogo se:

qualquer equipe solicitar um pedido de tempo computado da equipe;

Regra 4

a lesão for resultado de uma falta de um adversário; ou

o período terminar, ou ocorrer o aviso dos dois minutos antes do próximo snap. Ao término de um pedido de tempo por lesão, o relógio do jogo iniciará como se o pedido de tempo por lesão não tivesse ocorrido. Se qualquer equipe tomar ou tiver computado um pedido de tempo, o relógio iniciará no snap.

ART. 4 PEDIDOS DE TEMPO POR LESÃO APÓS O AVISO DOS DOIS MINUTOS DE QUALQUER

TEMPO. Após o aviso dos dois minutos de um tempo, aplicar-se-á o seguinte:

Se uma equipe não tiver usado seus três pedidos de tempo computados da equipe, será computado um pedido de tempo da equipe para a equipe do jogador lesionado, a menos que:

a lesão seja resultado de uma falta de um adversário; ou

a lesão ocorra durante uma descida em que haja uma mudança de posse, um touchdown, um safety, um field goal bem-sucedido, um chute livre ou uma tentativa de Try.

Se uma equipe tiver usado seus três pedidos de tempo computados da equipe, um pedido de tempo excedente da equipe será chamado pelo árbitro principal, a menos que:

a lesão seja resultado de uma falta de um adversário; ou

a lesão ocorra durante uma descida em que haja uma mudança de posse, um touchdown, um safety, um field goal bem-sucedido, um chute livre ou uma tentativa de Try.

O jogador deve deixar o jogo pela conclusão de uma descida, a menos que:

a lesão seja resultado de uma falta de um adversário; ou

qualquer equipe solicite ou tenha computado um pedido de tempo da equipe que não seja um pedido de tempo excedente.

PENALIDADE

Pelo segundo e cada pedido de tempo excedente da equipe subsequente após o aviso dos dois minutos: perda de cinco jardas a partir do ponto subsequente por atraso de jogo.

NOTA

Nenhuma penalidade de jardas será aplicada pelo primeiro pedido de tempo excedente da equipe, mas uma subtração de 10 segundos do relógio do jogo pode ser aplicável conforme a Nota 3 abaixo. Ao término de um pedido de tempo excedente tomado enquanto o tempo estiver em andamento, o relógio do jogo deverá iniciar com o sinal de pronto para jogo, a menos que o adversário escolha que o relógio comece no snap. Para qualquer pedido de tempo excedente computado à defesa, o relógio de jogada é reiniciado para 40 segundos. Para qualquer pedido de tempo excedente computado ao ataque, o relógio de jogada é reiniciado para 25 segundos, a menos que seja aplicável uma subtração de 10 segundos (veja a Nota 3).

Se o árbitro principal já tiver chamado um pedido de tempo excedente da equipe naquele tempo para uma equipe, qualquer pedido de tempo excedente subsequente para essa equipe resultará em uma penalidade de cinco jardas, e uma subtração de 10 segundos do relógio do jogo poderá ser aplicável conforme a Nota 3 abaixo. (Uma penalidade por um quinto e subsequente pedido de tempo excedente por lesão será considerada uma falta entre descidas e não compensará uma falta nem fará parte de uma falta múltipla (veja [14-1-2-Item 4-Exc](#).)

Se um pedido de tempo excedente da equipe for computado contra uma equipe em posse da bola, e o pedido de tempo fizer o relógio parar ou atrasar o início do relógio no sinal de pronto para jogo, a bola não será colocada em jogo até que o tempo no relógio do jogo tenha sido reduzido em 10 segundos, se a defesa assim escolher, o relógio de jogada seja reiniciado para 30 segundos, e o relógio do jogo deverá iniciar com o pronto para jogo.

Qualquer tempo pode terminar como resultado da subtração de 10 segundos referida acima.

Se um pedido de tempo por lesão for chamado para ambas as equipes durante ou após uma descida, pedidos de tempo computados da equipe e/ou pedidos de tempo excedentes da equipe serão computados conforme apropriado, mas nenhuma penalidade de jardas ou subtração de 10 segundos será aplicada.

Se uma falta de qualquer equipe ocorrer durante uma descida em que também haja uma lesão, tal falta não afeta a computação de um pedido de tempo excedente, mas impede uma subtração de 10 segundos que possa resultar do pedido de tempo excedente, porque a falta parou o relógio.

Se uma falta de bola morta de qualquer equipe ocorrer após uma jogada em que também haja uma lesão à equipe adversária, tal falta não afeta a computação de um pedido de tempo excedente, mas impede uma subtração de 10 segundos ou o reinício do relógio de jogada para 40 segundos que possa resultar do pedido de tempo excedente.

O Comitê de Competição desaprova simular lesões, com retirada subsequente, para obter um pedido de tempo sem penalidade. Os técnicos são incentivados a cooperar para desencorajar essa prática.

Nunca pode haver uma subtração de 10 segundos contra a equipe defensiva.

ART. 5 PEDIDO DE TEMPO DO ÁRBITRO PRINCIPAL.

Desde que chamar um pedido de tempo não entre em conflito com outra regra, o árbitro principal pode suspender o jogo e parar o relógio (pedido de tempo do árbitro principal) a qualquer momento, sem penalidade para qualquer equipe, quando o tempo de jogo estiver sendo consumido por causa de um atraso não intencional. Tais situações incluem, entre outras:

- quando houver a possibilidade de uma medição para primeira descida, ou se o árbitro principal estiver consultando um capitão sobre uma;

- quando houver um amontoado indevido sobre o corredor, ou ao determinar a posse após um fumble enquanto o tempo estiver em andamento;

- quando houver atraso indevido dos oficiais de arbitragem em posicionar a bola para o próximo snap;

se o snap for executado antes que os oficiais de arbitragem possam assumir suas posições (veja 4-6-5-b se for um ato repetido);

quando houver uma lesão a um oficial de arbitragem ou membro da equipe de correntes;

durante uma conferência dos oficiais de arbitragem; ou

ao reparar ou substituir equipamento de jogo, exceto equipamento de jogador. Após um pedido de tempo do árbitro principal, o tempo restante no relógio de jogada será o mesmo de quando ele foi parado. O relógio de jogada e o relógio do jogo iniciarão como se o pedido de tempo do árbitro principal não tivesse ocorrido.

REGRA 4 · SEÇÃO 6

ATRASO DE JOGO

ART. 1 RELÓGIO DE JOGADA DE 40 SEGUNDOS.

É atraso de jogo se a bola não for colocada em jogo por um snap dentro de 40 segundos após o início do relógio de jogada. O operador do relógio de jogada deverá cronometrar o intervalo entre as jogadas mediante sinais dos oficiais de arbitragem. O intervalo de 40 segundos começa quando uma jogada termina, a menos que o Artigo 2 abaixo se aplique.

ART. 2 RELÓGIO DE JOGADA DE 25 SEGUNDOS.

No caso de certas paralisações administrativas ou outros atrasos, uma equipe terá 25 segundos, a partir do apito do árbitro principal, para colocar a bola em jogo em seguida por um snap ou um chute. Tais paralisações incluem, entre outras: 13 Regra 4

página impressa 14 | página física 21 de 91

Regra 4

uma mudança de posse;

um pedido de tempo computado da equipe;

o aviso dos dois minutos;

o término de um período;

uma aplicação de penalidade;

um chute livre após um pedido de tempo de televisão;

um chute livre sem um pedido de tempo de televisão. Após uma tentativa de Try ou field goal bem-sucedida, as equipes terão 40 segundos para se alinhar antes do apito do árbitro principal; ou

administração de revisão por vídeo (replay) conforme a Regra 15, Seção 9, se o relógio de jogada estiver abaixo de 25 segundos. Um intervalo de 25 segundos será usado nessas situações, a menos que outra regra exija de outra forma, mesmo se o relógio de 40 segundos já estiver em contagem regressiva.

ART. 3 INTERRUPÇÃO DO RELÓGIO DE JOGADA.

Se o relógio de jogada for parado antes do snap por qualquer motivo, depois de concluída a paralisação, o tempo restante no relógio de jogada será o mesmo de quando ele parou, a menos que:

a paralisação tenha sido por: (1) um pedido de tempo computado da equipe; (2) o aviso dos dois minutos; (3) o término de um período; (4) administração de revisão por vídeo (replay) conforme a Regra 15-9 com menos de 25 segundos no relógio de jogada; (5) uma aplicação de penalidade que não seja por uma ação que preserve tempo;

um pedido de tempo excedente computado ao ataque que não resulte em uma subtração de 10 segundos; ou

um pedido de tempo excedente computado a ambas as equipes durante a mesma descida. Para 1-7, acima, o relógio de jogada será reiniciado para 25 segundos, a menos que outra regra exija de outra forma;

a paralisação tenha sido por (1) uma revisão de Instant Replay que resulte em uma reversão que não resulte em uma subtração de 10 segundos ou um pedido de tempo da equipe; (2) uma falta de bola viva que seja subsequentemente anulada após uma conferência da equipe de arbitragem e não resulte em uma subtração de 10 segundos; (3) um pedido de tempo excedente computado à defesa; ou (4) uma aplicação de penalidade por uma falta defensiva que preserve tempo. Para 1-4, acima, o relógio de jogada será reiniciado para 40 segundos, a menos que outra regra exija de outra forma;

a paralisação resulte em uma subtração de 10 segundos do relógio do jogo, caso em que o relógio de jogada será reiniciado para 30 segundos; ou

restem menos de 10 segundos no relógio de jogada no momento da paralisação, caso em que ele será reiniciado para 10 segundos, ou para o tempo exato restante no relógio de jogada, a critério do árbitro principal.

ART. 4 A BOLA PERMANECE MORTA.

Se a bola não for colocada em jogo dentro do período aplicável, o Back Judge deverá apitar a falta, e a bola permanece morta (veja [14-4-1-Item 1](#)).

ART. 5 OUTRAS FALTAS POR ATRASO DE JOGO.

Outros exemplos de ação ou inação que devem ser interpretados como atraso de jogo incluem, entre outros:

- um jogador permanecer desnecessariamente sobre uma bola morta ou sobre um corredor que tenha sido derrubado;

- o jogador que executa o snap repetidamente executar o snap após a zona neutra ser estabelecida e antes que todos os oficiais de arbitragem tenham tido tempo razoável para assumir suas posições normais de arbitragem (veja [7-6-3-c](#));

- atraso indevido de qualquer equipe em se reunir após um pedido de tempo;

- um jogador defensivo alinhado em posição estacionária a menos de uma jarda da linha de scrimmage fizer ações rápidas e abruptas que não façam parte do movimento normal de jogador defensivo e sejam uma tentativa evidente de fazer com que jogador(es) de ataque cometa(m) uma falta (falsa partida). Os oficiais de arbitragem deverão apitar imediatamente. Se o defensor estiver caminhando ou correndo em direção à linha de scrimmage em um esforço para cronometrar o snap, mas parar abruptamente porque o snap não foi executado, não é uma falta por atraso de jogo;

- cravar ou lançar a bola no campo de jogo após o término de uma descida, exceto após uma pontuação;

- contato intencional com a bola de futebol ou um jogador para atrasar o snap ou a capacidade dos oficiais de arbitragem de declarar a bola pronta para jogo; ou

quando uma equipe solicitar e receber um segundo pedido de tempo durante o mesmo período de bola morta (a menos que a Regra 4-5-1-Item 3 se aplique) ou um pedido de tempo após esgotar seus pedidos de tempo permitidos. Veja 4-5-1 para aplicação da penalidade.

PENALIDADE

Por atraso de jogo: perda de cinco jardas:

a partir do ponto subsequente se ocorrer entre descidas e a bola permanecer morta; ou

a partir do ponto anterior se a bola estava em jogo.

REGRA 4 · SEÇÃO 7

AÇÕES QUE PRESERVAM TEMPO

ART. 1 ATOS ILEGAIS.

Uma equipe não tem permissão para preservar tempo após o aviso dos dois minutos de qualquer tempo cometendo qualquer um destes atos:

uma falta de qualquer equipe que pare o relógio durante qualquer período de bola morta;

grounding intencional;

um passe para a frente ilegal;

lançar um passe para trás para fora de campo;

cravar ou lançar a bola no campo de jogo após o término de uma descida, exceto após um touchdown; ou

rebater ou chutar ilegalmente a bola para fora de campo.

PENALIDADE

Por preservar tempo ilegalmente: perda de cinco jardas, a menos que seja aplicável uma penalidade de distância maior.

Item 1. Ações do ataque. Quando as ações referidas acima forem cometidas pela equipe de ataque enquanto o tempo estiver em andamento, os oficiais de arbitragem subtrairão 10 segundos do relógio do jogo e reiniciarão o

relógio de jogada para 30 segundos antes de permitir que a bola seja colocada em jogo com o sinal de pronto para jogo. O relógio do jogo iniciará no sinal de pronto para jogo, a menos que outra regra prescreva de outra forma. Se a equipe de ataque tiver pedidos de tempo restantes, ela terá a opção de usar um pedido de tempo em vez de uma subtração de 10 segundos, caso em que o relógio do jogo iniciará no snap após o pedido de tempo. A defesa sempre tem a opção de recusar a subtração de 10 segundos e ter a penalidade de jardas aplicada, mas se a penalidade de jardas for recusada, a subtração de 10 segundos também será recusada, o relógio de jogada será definido para 25 segundos, e o relógio iniciará no snap.

página impressa 15 | página física 22 de 91

Regra 4

Item 2. Ações da defesa. Se a ação for da defesa, o relógio de jogada será reiniciado para 40 segundos, e o relógio do jogo iniciará no sinal de pronto, a menos que o ataque escolha que o relógio comece no snap. Se a defesa tiver pedidos de tempo restantes, ela terá a opção de usar um pedido de tempo em vez de o relógio do jogo ser iniciado.

ART. 2 VIOLAÇÃO DE SUBSTITUIÇÃO APÓS O AVISO DOS DOIS MINUTOS.

Após o aviso dos dois minutos de qualquer tempo, se houver uma violação da regra de substituição enquanto a bola estiver morta e o tempo estiver em andamento, além da penalidade de jardas aplicável por substituição ilegal, haverá uma subtração de 10 segundos conforme o Artigo 1, Item 1 acima.

PENALIDADE

Por substituição ilegal: perda de cinco jardas (a menos que seja aplicável uma penalidade de distância maior) e uma subtração de 10 segundos.

ART. 3 FALTAS DEFENSIVAS OU LESÕES DURANTE OS ÚLTIMOS 40 SEGUNDOS.

Nos últimos 40 segundos de qualquer tempo, se houver uma falta defensiva que preserve tempo ou um pedido de tempo excedente devido à lesão de um jogador defensivo enquanto o tempo estiver em andamento, o tempo

terminará, a menos que a defesa tenha pedidos de tempo restantes, ou que o ataque escolha que o relógio do jogo comece no snap ou continue o jogo após o relógio iniciar no pronto para jogo.

ART. 4 SUBTRAÇÃO DE 10 SEGUNDOS APÓS REVISÃO POR VÍDEO OU FALTA ANULADA APÓS O

AVISO DOS DOIS MINUTOS DE QUALQUER TEMPO. Se uma revisão por vídeo após o aviso dos dois minutos de qualquer tempo resultar na reversão da decisão em campo ou se uma falta for chamada contra qualquer equipe enquanto o tempo estiver em andamento e for subsequentemente anulada, e a decisão correta não teria parado o relógio do jogo, ou teria reiniciado de outro modo o relógio do jogo antes do próximo snap, os oficiais de arbitragem subtrairão 10 segundos do relógio do jogo e reiniciarão o relógio de jogada para 30 segundos antes de permitir que a bola seja colocada em jogo com o sinal de pronto para jogo. Nenhuma equipe pode recusar a subtração, mas qualquer equipe pode usar um pedido de tempo restante para evitá-la.

REGRA 4 · SEÇÃO 8

EXTENSÃO DE UM PERÍODO OU TEMPO

ART. 1 BOLA EM JOGO.

Se o tempo expirar ao final de qualquer período enquanto a bola estiver em jogo, o período continua até que a descida termine.

ART. 2 PERÍODO ESTENDIDO.

Um período pode ser estendido por uma descida sem cronometragem, se qualquer um dos seguintes ocorrer durante uma descida em que o tempo do período expirar, ou durante a qual o período tiver sido estendido conforme este Artigo:

Se houver uma falta de bola viva da equipe defensiva que for aceita, a equipe de ataque pode escolher estender o período por uma descida sem cronometragem após a aplicação da penalidade. Se o primeiro ou terceiro período não for assim estendido, qualquer penalidade aceita será aplicada antes do início do período subsequente.

Se houver uma falta do ataque, não haverá extensão do período. Se a falta ocorrer na última jogada do tempo, uma pontuação do ataque não será computada. Contudo, o período pode ser estendido por uma descida sem cronometragem, mediante solicitação da defesa, se a falta ou violação da equipe de ataque for por:

toque ilegal ou primeiro toque de um chute;

interferência na recepção de chute ou interferência na recepção livre;

um ato manifestamente injusto;

uma falta pessoal ou de conduta antidesportiva cometida durante uma descida antes de um safety, uma interceptação de um passe para a frente, a recuperação de um passe para trás ou fumble, ou a equipe de ataque deixar de alcançar a linha a alcançar na quarta descida; ou

uma falta da equipe chutadora antes de um jogador da equipe recebedora assegurar a posse da bola durante uma descida em que haja um chute de scrimmage ou um chute livre.

Se um touchdown for marcado na última jogada de um período, a tentativa de Try deverá ser executada (exceto durante a prorrogação por morte súbita, ou se um touchdown for marcado durante uma descida em que o tempo do quarto período expire e um Try bem-sucedido não afetaria o resultado do jogo).

Se nenhum sinal de recepção livre for dado e os chutadores interferirem na oportunidade do recebedor de receber um chute, a equipe recebedora poderá estender o período por uma descida de scrimmage.

Se uma recepção livre for sinalizada e realizada, os recebedores podem escolher estender o período por uma descida de chute de recepção livre (10-2-4). Se o primeiro ou terceiro período não for assim estendido, os recebedores podem iniciar o período subsequente por uma descida de scrimmage ou chute de recepção livre (11-4-3).

Se uma recepção livre for sinalizada e os chutadores interferirem na oportunidade de um recebedor de receber um chute, a equipe recebedora poderá estender o período por uma descida de scrimmage ou um chute de recepção livre (10-2-4).

Se um safety resultar de uma falta durante a última jogada de um tempo, a pontuação conta. Um chute após safety será executado se solicitado pelos recebedores.

Se uma falta dupla ocorrer durante a última descida de qualquer tempo, o período será estendido por uma descida sem cronometragem.

EXCEÇÃO

O tempo não é estendido se:

ambas as faltas forem faltas de bola morta;

houver uma falta dupla maior-menor (“5 contra 15”), e a falta maior for do ataque, ou se a falta maior for uma falta de bola morta de qualquer equipe;

a única falta da defesa for uma falta de bola morta (“mãos limpas ao fim do tempo”, veja [14-4-9-Exc. 3](#)); ou

houver uma falta dupla com mudança de posse que não envolva repetição da descida (“mãos limpas”, veja [14-5-2](#)). Se uma falta dupla ocorrer na última jogada do primeiro ou terceiro períodos, o período não será estendido. Se o primeiro ou terceiro período for estendido por qualquer motivo, ou se um touchdown ocorrer durante a última jogada de tal período, qualquer jogada adicional, incluindo uma tentativa de Try, deverá ser concluída antes de as equipes trocarem de metas. Pode haver mais de uma descida sem cronometragem ao final de um período conforme este Artigo.

5

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 5

JOGADORES, SUBSTITUTOS, EQUIPAMENTO, REGRAS GERAIS

REGRAS GERAIS

REGRA 5 · SEÇÃO 1

JOGADORES

ART. 1 NÚMERO DE JOGADORES.

O jogo é disputado por duas equipes de 11 jogadores cada. Se a Equipe A tiver mais de 11 jogadores em sua formação por mais de três segundos, ou se a Equipe B tiver mais de 11 jogadores em sua formação e o snap for iminente, é uma falta. Uma vez que a bola seja declarada pronta para jogo, se qualquer equipe tiver mais de 11 jogadores em sua formação antes de um chute livre, também será uma falta. Nesses casos, os oficiais de arbitragem deverão apitar imediatamente e não permitir que o snap ou chute ocorra.

PENALIDADE

Por mais de 11 jogadores na formação antes do snap ou chute livre: perda de cinco jardas a partir do ponto subsequente. Se uma equipe tiver mais de 11 jogadores no campo de jogo ou na end zone quando um snap, chute livre ou chute de recepção livre for executado, a bola estará em jogo, e será uma falta.

EXCEÇÃO

Se a Equipe A estiver usando um holder designado conforme 6-1-1-Nota, o holder designado pode ser a 12ª pessoa no campo quando a bola for chutada para um kickoff ou chute após safety, mas ele é um não jogador, deve deixar o campo na lateral de sua equipe com o suporte de chute imediatamente após a bola ser chutada (5-2-8-h), e também está sujeito às regras de conduta de não jogador de acordo com a Regra 13.

PENALIDADE

Por mais de 11 jogadores no campo de jogo ou na end zone enquanto a bola estiver em jogo: perda de cinco jardas a partir do ponto anterior.

ART. 2 JOGADORES NUMERADOS POR POSIÇÃO.

Todos os jogadores devem usar numerais em seus uniformes de acordo com a Regra 5, Seção 4, Artigo 3, Item 3. Tais numerais devem corresponder à posição de jogo, conforme segue:

quarterbacks: 0-19;

punters e chutadores de lugar: 0-49 e 90-99;

defensive backs: 0-49;

running backs, fullbacks, tight ends, H-backs e wide receivers: 0-49 e 80-89;

linemen ofensivos: 50-79;

linemen defensivos: 50-79 e 90-99;

linebackers: 0-59 e 90-99. Recebedores elegíveis de passe e um quarterback em formação T devem usar numerais 0-49 ou 80-89. Todos os demais numerais são usados por jogadores inelegíveis, a menos que relatem uma mudança em sua posição (veja 5-3-1). Se um jogador mudar sua posição durante sua carreira de jogo na NFL, e tal mudança o deslocar de uma posição de recebedor inelegível de passe para a de recebedor elegível de passe, ou de uma posição de recebedor elegível de passe para a de recebedor inelegível de passe, ele deverá receber um novo numeral de uniforme apropriado. Uma mudança no numeral de uniforme não é exigida se a mudança for de uma posição inelegível para outra posição inelegível, ou de uma posição elegível para outra posição elegível, desde que o jogador tenha participado de pelo menos

uma temporada em sua posição antes da mudança. Qualquer solicitação para usar um numeral para uma posição especial não especificada acima deve ser feita ao Comissário. Durante o período de pré-temporada, quando os elencos de jogo são maiores, a Liga permitirá duplicação e outros desvios temporários do esquema de numeração especificado acima, mas a regra deve ser observada para todos os jogadores durante a temporada regular e a pós-temporada. Os clubes devem disponibilizar numerais para observar a regra, mesmo que isso exija colocar novamente em circulação um numeral que tenha sido aposentado ou retido por outros motivos. Veja [5-3-1](#) para relatar uma mudança de posição.

REGRA 5 · SEÇÃO 2

SUBSTITUTOS E JOGADORES RETIRADOS

ART. 1 NÚMERO DE JOGADORES NO HUDDLE.

Nunca pode haver mais de 11 jogadores no huddle ofensivo enquanto o relógio de jogada estiver em andamento. É uma falta, o apito é soado imediatamente, e a bola permanece morta (veja [5-2-8-a](#)).

ART. 2 SUBSTITUTO TORNA-SE JOGADOR.

Um substituto torna-se jogador quando ele:

- participa de pelo menos uma jogada (incluindo uma jogada anulada por penalidade antes do snap ou durante a jogada); ou

- está no campo de jogo ou na end zone quando um snap, chute de recepção livre ou chute livre é executado, ou quando tal jogada é iminente. Um jogador torna-se substituto quando é retirado do jogo e não participa de pelo menos uma jogada. Uma jogada anulada por penalidade antes do snap ou durante a jogada conta como uma jogada não participada.

ART. 3 SUBSTITUIÇÕES LEGAIS.

Qualquer número de substitutos pode entrar no campo de jogo ou na end zone enquanto a bola estiver morta.

ART. 4 SUBSTITUIÇÕES ILEGAIS.

Se um substituto entrar no campo de jogo ou na end zone enquanto a bola estiver em jogo, será uma substituição ilegal. Se um substituto ilegal interferir na jogada, poderá ser um ato manifestamente injusto (veja [12-3-4](#)).

ART. 5 SUBSTITUIÇÕES OFENSIVAS.

As regras de substituição destinam-se a impedir que as equipes usem substituições simuladas para confundir um adversário, ao mesmo tempo em que permitem que um jogador (ou jogadores) entre e saia sem participar de uma jogada em certas situações, como uma mudança em uma decisão de treinamento na quarta descida, mesmo que ele tenha se aproximado do huddle e se comunicado com um companheiro de equipe ou um oficial de arbitragem. De forma semelhante, se um jogador que participou da jogada anterior deixar o campo de jogo por engano e retornar ao campo de jogo antes do snap, não será exigido que ele alcance o interior dos numerais do campo, desde que a defesa tenha a oportunidade de se ajustar a ele. Contudo, um substituto (isto é, alguém que não participou da jogada anterior) é obrigado a alcançar o interior dos numerais do campo. O seguinte é aplicável a qualquer substituto ofensivo que esteja entrando no jogo:

Ele deve avançar pelo campo de jogo ou pela end zone até, no mínimo, o interior dos numerais do campo antes do snap para ser uma substituição legal. Se ele não o fizer e estiver no campo de jogo ou na end zone no momento de um snap legal, será um substituto ilegal.

página impressa 17 | página física 24 de 91

Regra 5

Se ele se aproximar do huddle e se comunicar com um companheiro de equipe ou um oficial de arbitragem, ele deverá participar de pelo menos uma jogada antes de ser retirado. Após uma advertência, violações subsequentes desta regra serão penalizadas por conduta antidesportiva (ver [5-2-11](#)).

ART. 6 JOGADORES RETIRADOS.

Um jogador ou jogadores que tenham sido substituídos devem deixar o campo de jogo ou a end zone pelo lado de sua própria equipe entre as linhas de fundo antes do próximo snap, chute livre ou fair catch kick.

ART. 7 JOGADORES DESQUALIFICADOS E SUSPENSOS.

Um jogador deve ser retirado e substituído quando for desqualificado (12-2, 12-3) ou suspenso (5-4). Um jogador suspenso pode retornar após pelo menos um snap legal, desde que o motivo de sua suspensão tenha sido corrigido. Um jogador desqualificado deve deixar o recinto do campo de jogo e ir para o vestiário da equipe dentro de um prazo razoável.

ART. 8 PENALIDADES POR SUBSTITUIÇÃO OU RETIRADA ILEGAL.

As penalidades são:

Por 12 ou mais jogadores no huddle ofensivo (apito soado imediatamente e a bola permanece morta): perda de cinco jardas a partir do ponto subsequente.

Por um substituto entrar no campo durante uma bola viva: perda de cinco jardas.

Por interferência na jogada por um substituto que entra no campo durante uma bola viva: ato manifestamente injusto (ver 12-3-4).

Por um substituto ofensivo que não avance no campo até, pelo menos, o lado interno dos numerais do campo: perda de cinco jardas a partir do ponto anterior.

Por um jogador retirado sair do campo pelo lado do adversário ou por uma linha de fundo: perda de cinco jardas a partir do ponto anterior.

Por retorno ilegal de um jogador suspenso: perda de cinco jardas a partir do ponto anterior se a descoberta for feita enquanto a bola estiver em jogo ou antes do início da próxima descida. Se o ponto anterior não for definitivamente conhecido, a aplicação será de cinco jardas a partir do ponto subsequente como uma falta entre descidas (ver 14-4-9).

Por retorno de um jogador desqualificado: perda de 15 jardas a partir do ponto anterior se a descoberta for feita enquanto a bola estiver em jogo, ou 15 jardas a partir do ponto subsequente se descoberta entre

descidas e, em qualquer dos casos, exclusão do recinto do campo de jogo.

Por um holder designado sair do campo pelo lado do adversário ou por uma linha de fundo: perda de cinco jardas.

ART. 9 PROCEDIMENTO APÓS PEDIDO DE TEMPO OU MUDANÇA DE POSSE.

Após um pedido de tempo ou mudança de posse, o ataque pode formar huddle fora dos numerais, perto da área de seu banco, mas não terá permissão de se alinhar e dar o snap antes que a defesa tenha oportunidade de igualar o pessoal. Se o ataque der o snap antes que a defesa tenha tido oportunidade de completar suas substituições, e resultar uma falta defensiva por jogadores demais no campo, nenhuma penalidade será aplicada, exceto por faltas pessoais e faltas de conduta antidesportiva, e a descida será repetida. Nesse momento, o Árbitro Principal notificará o técnico principal de que qualquer uso adicional dessa tática resultará em penalidade por conduta antidesportiva.

PENALIDADE

Por conduta antidesportiva após uma advertência: perda de 15 jardas a partir do ponto subsequente.

ART. 10 CORRESPONDÊNCIAS DEFENSIVAS APÓS SUBSTITUIÇÕES.

Se uma substituição for feita pelo ataque antes do aviso dos dois minutos de qualquer metade, o ataque não terá permissão para dar o snap até que a defesa tenha recebido permissão para responder com suas substituições. Enquanto estiver no processo de uma substituição (ou substituição simulada), é proibido ao ataque correr rapidamente até a linha de scrimmage e dar o snap em uma tentativa evidente de provocar uma falta defensiva (isto é, jogadores demais no campo). Se o ataque substituir, o seguinte procedimento será aplicado:

O Umpire ficará sobre a bola até que o Árbitro Principal entenda que a defesa teve tempo razoável para concluir suas substituições.

Se o ataque der o snap antes que a defesa tenha tido oportunidade de completar suas substituições, e resultar uma falta defensiva por jogadores demais no campo, nenhuma penalidade será aplicada,

exceto por faltas pessoais e conduta antidesportiva, e a descida será repetida. Nesse momento, o Árbitro Principal notificará o técnico principal de que qualquer uso adicional dessa tática resultará em penalidade por conduta antidesportiva. O relógio de jogo será reajustado ao tempo restante quando ocorreu o snap, e o relógio iniciará no snap.

Em uma situação de punt na quarta descida, o Árbitro Principal e o Umpire não permitirão um snap rápido que impeça a defesa de ter tempo razoável para concluir suas substituições. Isto se aplica durante todo o jogo.

Se o relógio de jogada expirar antes que a defesa tenha concluído sua substituição, será atraso de jogo pelo ataque.

ART. 11 CONDUTA ANTIDESPORATIVA.

Usar substitutos que entram, jogadores que retornam legalmente, substitutos nas laterais ou jogadores retirados para confundir os adversários, ou a demora de jogadores em deixar o campo quando são substituídos, é conduta antidesportiva (ver 12-3-1-k). O ataque é impedido de enviar substitutos simulados ao campo em direção ao seu huddle e devolvê-los à lateral sem completar a substituição, numa tentativa de confundir a defesa.

PENALIDADE

Por conduta antidesportiva: perda de 15 jardas.

REGRA 5 · SEÇÃO 3

MUDANÇAS DE POSIÇÃO

ART. 1 COMUNICAÇÃO DE MUDANÇA DE POSIÇÃO.

Um jogador de ataque que usa o número de um recebedor de passe inelegível (50-79 e 90-99) tem permissão para alinhar-se na posição de um recebedor de passe elegível ou quarterback de formação T (0-49 e 80-89). Um jogador de ataque que usa o número de um recebedor de passe elegível tem permissão para alinhar-se na posição de um recebedor de passe inelegível, desde que se alinhe dentro do núcleo normal de cinco jogadores

formado por jogadores inelegíveis e não esteja a mais de dois jogadores de distância do jogador central de uma linha de sete jogadores. Em ambos os casos, o jogador deve comunicar imediatamente a mudança em seu status de elegibilidade ao Árbitro Principal, que informará a equipe defensiva. Ele deve participar nessa posição elegível ou inelegível enquanto permanecer continuamente no jogo, mas antes de cada jogada deve novamente comunicar seu status ao Árbitro Principal, que informará a equipe defensiva. O relógio de jogo não deve ser parado, e a bola não deve ser posta em jogo até que o Árbitro Principal assuma sua posição normal.

página impressa 18 | página física 25 de 91

Regra 5

ART. 2 RETORNO À POSIÇÃO ORIGINAL.

Um jogador que tenha comunicado uma mudança em seu status de elegibilidade ao Árbitro Principal tem permissão para retornar a uma posição indicada pelo status de elegibilidade de seu número após:

- um pedido de tempo da equipe;
- o fim de um quarto;
- o aviso dos dois minutos;
- uma falta;
- uma revisão por vídeo (replay);
- um touchdown;
- um chute de scrimmage;
- uma mudança de posse; ou
- o jogador ter sido retirado por um snap legal.

PENALIDADE

Por um jogador deixar de notificar o Árbitro Principal sobre uma mudança em seu status quando exigido, ou um jogador de ataque com número elegível comunicar-se como inelegível e alinhar-se fora do núcleo normal de cinco jogadores: perda de cinco jardas por substituição ilegal.

ART. 3 ALTO-FALANTES NOS CAPACETES.

O sistema Coach-to-Player permite que um membro da comissão técnica na área do banco ou na cabine dos técnicos se comunique com um jogador de ataque ou defesa designado que tenha um alto-falante em seu capacete. A comunicação começa assim que um oficial de arbitragem sinaliza o fim de uma descida e é interrompida quando o relógio de jogada atinge 15 segundos ou a bola recebe o snap, o que ocorrer primeiro. Cada equipe de ataque e defesa tem permissão para ter no máximo um jogador no campo com um alto-falante em seu capacete. Cada equipe tem permissão para ter no máximo três receptores de rádio ativos a serem usados no ataque por seus quarterbacks, e no máximo três receptores de rádio ativos a serem usados na defesa por jogadores que tenham sido designados como usuários principal e reserva.

Clubes que tenham um jogador cuja posição principal seja a de não-quarterback (por exemplo, wide receiver, running back) e que também seja usado como quarterback de tempos em tempos devem ter dois capacetes para esse jogador - um com e outro sem componentes de rádio. Quando um quarterback entra no jogo pela primeira vez, ou volta a entrar no jogo caso tenha anteriormente participado e sido retirado, ele deve comunicar-se ao Árbitro Principal. Sempre que o usuário defensivo reserva entrar ou voltar a entrar no jogo usando um capacete com alto-falante, ele deve comunicar-se ao Umpire. Se o usuário defensivo principal voltar subsequentemente a entrar no jogo usando um capacete com alto-falante, ele deve comunicar-se ao Umpire. Se os jogadores principal e reserva tiverem sido retirados do jogo, nenhum outro jogador poderá usar o alto-falante de rádio em seu capacete. As equipes devem usar outros métodos para comunicar sinais a seus jogadores. Não é necessário que o jogador de ataque com o alto-falante em seu capacete receba o snap. Em jogadas de equipes especiais, somente um jogador por equipe com um receptor terá permissão para estar no campo. Todos os jogadores que tenham componentes de rádio em seus capacetes devem exibir um decalque, fornecido pela Liga, na linha mediana da parte traseira do capacete. Jogadores que tenham alto-falantes em seus capacetes devem ser identificados na seção Sistema de Comunicação do Relatório de Administração do Dia de Jogo que é submetido ao Árbitro Principal ou a um membro de sua equipe de arbitragem no máximo uma hora e 30 minutos antes do kickoff. Para requisitos e políticas adicionais relativos ao sistema, incluindo

regulamentos para o armazenamento de um capacete reserva de um não-quarterback que é usado como quarterback, ou para o capacete do jogador defensivo reserva, consulte o Manual de Políticas para Clubes Membros/Operações de Jogo.

PENALIDADE

Por um jogador deixar de notificar o Árbitro Principal ou o Umpire sobre uma mudança em seu status quando exigido: perda de cinco jardas por substituição ilegal.

REGRA 5 · SEÇÃO 4

EQUIPAMENTOS, UNIFORMES, APARÊNCIA DOS JOGADORES

ART. 1 POLÍTICA GERAL.

Durante todo o período do dia de jogo em que estiverem à vista do estádio e da audiência televisiva, inclusive durante os aquecimentos pré-jogo da equipe, todos os jogadores devem se vestir de maneira profissional segundo os padrões de uniforme. O capacete e os acolchoamentos obrigatórios referidos no Artigo 3 abaixo destinam-se a fornecer proteção razoável a um jogador, ao mesmo tempo em que evitam razoavelmente o risco de lesão a outros jogadores. O desenvolvimento das Regras de Jogo deve ser regido por este Artigo. Em geral, os jogadores devem apresentar uma aparência apropriada à representação de seus respectivos clubes e da National Football League. O termo uniforme, conforme usado nesta política, aplica-se a cada peça de equipamento usada por um jogador, incluindo capacete, ombreiras, proteções de coxa, joelheiras e qualquer outro item de equipamento de proteção, e a cada item visível de vestuário, incluindo, entre outros, calças, jerseys, munhequeiras, luvas, meias de jogo e/ou coberturas de perna, calçados, roupas íntimas visíveis e acessórios como coberturas de cabeça usadas sob capacetes e toalhas de mão. Todos os itens visíveis usados por jogadores no dia de jogo devem ser fornecidos pelo clube ou pela Liga ou, se provenientes de fontes externas, devem ter aprovação prévia do escritório da Liga.

ART. 2 CORES DA EQUIPE.

De acordo com as cores oficiais estabelecidas para cada clube da NFL na Constituição e Estatutos da Liga, os elencos em jogo têm permissão para usar somente essas cores ou uma combinação dessas cores nos capacetes, jerseys, calças e meias de jogo e/ou coberturas de perna; desde que o branco também seja uma cor disponível para jerseys e a cor obrigatória para a parte inferior das meias de jogo e/ou coberturas de perna (ver [5-4-3-Item 6](#), "Meias de jogo e/ou Coberturas de perna", abaixo). Cada jogador de determinada equipe deve usar as mesmas cores em seu uniforme que todos os outros jogadores de sua equipe no mesmo jogo. Os clubes mandantes escolherão a cor de sua jersey (branca ou a cor oficial da equipe), e os clubes visitantes devem usar a oposta. As duas equipes adversárias podem usar jerseys em suas cores oficiais (não brancas), desde que o Comissário determine que tais cores tenham contraste suficiente.

ART. 3 EQUIPAMENTO E VESTUÁRIO OBRIGATÓRIOS.

Todos os jogadores devem usar o equipamento e o vestuário de uniforme listados abaixo, que devem ter natureza adequadamente protetora e ser projetados e produzidos por um fabricante profissional de equipamentos de futebol americano. Todos os componentes recomendados pelo fabricante devem estar presentes e não devem ser cortados, reduzidos em tamanho ou

página impressa 19 | página física 26 de 91

Regra 5 de outra forma alterados, salvo por razões médicas aprovadas previamente pelo Comissário. Durante os aquecimentos pré-jogo da equipe, os jogadores podem, a seu critério, omitir certos equipamentos de proteção, exceto que capacetes, ombreiras, proteções de coxa e joelheiras devem ser usados.

Item 1. Capacete, Protetores Faciais. Capacete com todos os pontos da tira de queixo (somente branca) afivelados e máscara facial presa. As máscaras faciais não devem ter mais de 5/8 de polegada de diâmetro e devem ser feitas de material arredondado; materiais transparentes são proibidos. Protetores oculares de plástico transparente são opcionais. Protetores oculares coloridos podem ser usados somente depois que o escritório da Liga receber documentação médica apropriada e a aprovação for subsequentemente concedida. O escritório da Liga tem aprovação final.

Nenhuma identificação visível de nome ou logotipo de fabricante no exterior de um capacete ou em qualquer acessório do capacete é permitida, a menos que prevista em acordo comercial entre a Liga e o fabricante; em nenhuma hipótese é permitida identificação de qualquer fabricante de capacete na superfície visível de uma proteção cervical traseira. Todos os capacetes devem portar um pequeno logotipo do escudo NFL no exterior traseiro inferior esquerdo, e uma etiqueta de advertência aprovada no exterior traseiro inferior direito. Ambas as etiquetas serão fornecidas em quantidade pelo escritório da Liga.

Item 2. Jerseys. A jersey deve cobrir todas as proteções e outros equipamentos de proteção usados no torso e nos braços superiores, e deve ser adequadamente ajustada para permanecer dentro das calças do uniforme durante todo o jogo. Jerseys podem receber bainha, mas o comprimento deve ser suficiente para cobrir a área da cintura. A exposição da pele decorrente do uso inadequado das jerseys é proibida em todos os momentos durante o jogo. Jerseys destacáveis são proibidas. Jerseys de malha com material de rede grande (comumente chamadas de malha de "buraco de bala" ou "buraco de porta") também são proibidas. Sobrenomes de jogadores em letras de no mínimo 2½ polegadas de altura devem ser afixados no exterior das jerseys na parte superior das costas, acima dos numerais; apelidos são proibidos. Todas as jerseys devem portar um pequeno logotipo do Escudo NFL no meio da pala do pescoço, na frente da peça. Todos os tecidos devem ser aprovados pelo escritório da Liga antes da produção. Para equipamento opcional permitido sob as jerseys (ver [5-4-6](#) Item 1, "Vestuário sob a Jersey", abaixo).

Item 3. Numerais. Numerais nas costas e na frente das jerseys, conforme especificado pelas regras da NFL para a posição específica do jogador. Tais numerais devem ter no mínimo 8 polegadas de altura e 4 polegadas de largura, e sua cor deve contrastar fortemente com a cor da jersey. Numerais menores devem ser usados na parte superior dos ombros ou braços superiores da jersey. Numerais pequenos na parte traseira do capacete ou nas calças do uniforme são opcionais.

Item 4. Calças. As calças devem ser usadas sobre toda a área do joelho; calças encurtadas ou enroladas são proibidas. Nenhuma parte das calças pode ser recortada, a menos que um reforço apropriado ou outro dispositivo seja usado para substituir o material removido. Todas as calças

devem portar um pequeno logotipo do Escudo NFL na área frontal esquerda da virilha, a meio caminho entre a abertura da braguilha e a costura lateral, e ½ polegada abaixo do cinto.

Item 5. Ombreiras, Proteções de Coxa e Joelheiras. Todos os jogadores devem usar ombreiras, proteções de coxa e joelheiras que tenham sido aprovadas pelo escritório da Liga. Todas as proteções devem ser cobertas pelo uniforme externo. Joelheiras devem ter pelo menos ¼ de polegada de espessura e devem cobrir os joelhos. Joelheiras do tipo basquete são permitidas, mas devem ser cobertas pelo uniforme externo. Punters e chutadores de lugar podem omitir proteções de coxa e joelheiras.

Item 6. Meias de Jogo e/ou Coberturas de Perna. As meias de jogo e/ou coberturas de perna devem cobrir toda a área do calçado até a parte inferior das calças e devem encontrar as calças abaixo do joelho. Os jogadores têm permissão para usar quantas camadas de meias de jogo e/ou coberturas de perna e fita na parte inferior da perna preferirem, desde que o exterior seja: (a) uma meia de jogo e/ou cobertura de perna de uma peça que inclua branco sólido do topo do calçado até o ponto médio da parte inferior da perna, e cor ou cores de equipe aprovadas (não brancas) desse ponto até o topo da meia de jogo e/ou cobertura de perna; ou (b) meia de jogo e/ou cobertura de perna de cor sólida (isto é, toda a cobertura da parte inferior da perna da calça ao topo do calçado), mas todos os jogadores devem usar o mesmo estilo e cor de cobertura em determinado jogo. Meias de jogo e/ou coberturas de perna de cor sólida devem ter cor consistente da parte inferior da perna da calça até o topo do calçado. Meias de jogo e/ou coberturas de perna uniformes não podem ser alteradas (por exemplo, excessivamente esticadas, cortadas nos dedos ou costuradas curtas) para fazer a linha entre o branco sólido e as cores da equipe ficar mais baixa ou alta que o ponto médio da parte inferior da perna. A exposição da pele da parte inferior da perna e área do tornozelo devido ao uso impróprio de meias de jogo e/ou coberturas de perna é proibida em todos os momentos durante o jogo. Nenhuma outra meia de jogo e/ou cobertura de perna, e/ou fita opaca, pode ser usada sobre as meias de jogo uniformes de uma peça, duas cores. Punters e chutadores de lugar descalços podem omitir a meia de jogo e/ou cobertura de perna do pé de chute na preparação e durante jogadas de chute.

Item 7. Calçados. Os calçados devem ter desenho padrão de futebol americano, incluindo calçados do tipo "tênis", como calçados de basquete, cross-training etc. Um jogador pode usar calçados pretos, brancos ou de qualquer cor constitucional da equipe, ou qualquer combinação de preto, branco e uma cor constitucional da equipe. Cada jogador pode escolher entre estilos de calçados previamente aprovados pelo escritório da Liga. Logotipos, nomes ou outra identificação comercial nos calçados não podem estar visíveis, a menos que a aprovação prévia seja concedida pelo escritório da Liga. Tamanho e localização de logotipos e nomes nos calçados devem ser aprovados pelo escritório da Liga. Quando um logotipo ou nome de calçado aprovado pela Liga for coberto por uso apropriado de fita, jogadores poderão recortar a fita que cobre o logotipo ou nome original, desde que o corte seja limpo e tenha o tamanho exato do logotipo ou nome. O logotipo ou nome do fabricante do calçado não deve ser reaplicado no exterior de calçados com fita, a menos que a aprovação prévia seja concedida pelo escritório da Liga. Calçados de chute não devem ser modificados (inclusive usando um cadarço enrolado no dedo e/ou sola do calçado), e qualquer calçado usado por jogador com membro artificial em sua perna de chute deve ter superfície de chute que se conforme à de um calçado de chute normal. Punters e chutadores de lugar podem omitir o calçado do pé de chute na preparação e durante jogadas de chute.

ART. 4 OUTROS EQUIPAMENTOS E VESTUÁRIO PROIBIDOS.

Além dos itens proibidos de equipamento e vestuário especificados acima, os seguintes também são proibidos:

Item 1. Objetos Salientes. Objetos de metal ou outros objetos duros que se projetem da pessoa ou uniforme de um jogador, inclusive de seus calçados.

Item 2. Objetos Duros e Substâncias Não Cobertos. Objetos duros, joias expostas e substâncias, incluindo, entre outros, gessos, protetores ou órteses para mão, pulso, antebraço, cotovelo, quadril, coxa, joelho e canela, a menos que tais itens sejam adequadamente cobertos em todas as bordas e superfícies por no mínimo 3/8 de polegada de borracha de espuma ou material macio similar. Qualquer item desse tipo usado para proteger uma lesão não deve conter cores, desenhos, logotipos ou mensagens pessoais que não sejam aprovados pela NFL e deve ser

comunicado pela comissão técnica aplicável ao Umpire antes do jogo, devendo ser fornecida uma descrição da lesão.

página impressa 20 | página física 27 de 91

Regra 5

Item 3. Itens Rasgados. Equipamento rasgado ou mal ajustado que crie risco de lesão a outros jogadores, por exemplo, as superfícies duras de ombreiras expostas por uma jersey danificada.

Item 4. Travas Impróprias. Travas de calçado feitas de metal ou outro material que possa lascar, fraturar ou desenvolver uma borda cortante. Travas cônicas com lados côncavos ou pontas que meçam menos de 3/8 de polegada de diâmetro nas extremidades, ou travas com extremidades oblongas que meçam menos de 1/4 por 3/4 de polegada nas pontas, também são proibidas. Travas de náilon com pontas planas de aço são permitidas. Uma ponta de chute removível é proibida.

Item 5. Fita Imprópria. Fita opaca de cor contrastante que cubra qualquer parte do capacete, jersey, calças, meias de jogo e/ou coberturas de perna, ou calçados; fita transparente ou fita da mesma cor que o material de fundo é permitida para uso nesses itens de vestuário. Jogadores podem usar fita opaca branca, preta ou de uma cor dominante do clube nas mãos e braços, desde que se conforme ao disposto acima ("Objetos Duros e Substâncias Não Cobertos") e abaixo ("Cor de Luva Aprovada"). Fita opaca preta ou branca nos calçados é permitida, desde que seja preta ou branca para corresponder à escolha dominante de calçado do clube e desde que não se estenda até a área da meia de jogo e/ou cobertura de perna.

Item 6. Itens com Cor Semelhante à da Bola de Futebol. Cobertura de cabeça ou qualquer outro equipamento ou vestuário que, na opinião do Árbitro Principal, possa confundir um adversário por sua semelhança de cor com a bola de jogo. Se tal cor for usada, deve ser interrompida por listras ou outros padrões de cor ou cores fortemente contrastantes.

Item 7. Substâncias Adesivas, Escorregadias. Substâncias adesivas ou escorregadias no corpo, equipamento ou uniforme de qualquer jogador; desde que, contudo, jogadores possam usar luvas com superfície pegajosa se tal substância pegajosa não aderir à bola de futebol americano ou de outra forma causar problemas de manuseio aos jogadores.

ART. 5 EQUIPAMENTO RECOMENDADO.

Recomenda-se que todos os jogadores usem proteções de quadril concebidas para razoavelmente evitar o risco de lesão. Salvo disposição diferente da política individual da equipe, é responsabilidade e decisão do jogador seguir essa recomendação e usar tais proteções. Se usadas, tais proteções devem ser cobertas pelo uniforme externo.

ART. 6 EQUIPAMENTO OPCIONAL.

Entre os tipos de equipamento opcional permitidos aos jogadores estão os seguintes:

Item 1. Vestuário Sob as Jerseys. Quarterbacks terão permissão para usar sob a jersey de jogo uma camiseta, gola alta ou moletom de cor sólida (compatível com a cor da roupa íntima da equipe), com mangas cortadas em qualquer comprimento, desde que ambas as mangas sejam aparadas uniformemente e as bordas sejam costuradas e tenham bainha. Todos os demais jogadores podem usar vestuário sob jerseys de jogo somente se as mangas da roupa de baixo: (a) tiverem comprimento total até o pulso; ou (b) tiverem o comprimento de meia manga fornecido pelo licenciado, cada um dos quais deve ser aprovado pela NFL. Jogadores não podem usar roupas de baixo de manga longa que incluam mangas com aderência de textura granular. Roupas de baixo devem ser colocadas dentro das calças do uniforme. Qualquer roupa de baixo que fique para fora não deve sair pela parte inferior da jersey em comprimento maior que o pequeno logotipo do Escudo NFL e o logotipo do fabricante localizados na área frontal das calças do uniforme, ou a roupa de baixo deve ser colocada dentro das calças do uniforme. Qualquer vestuário sob jerseys que fique exposto em qualquer momento durante o jogo e que porte logotipo exposto ou nome/identificação comercial deve ser licenciado e aprovado pelo escritório da Liga para uso no campo. Todos os membros da mesma equipe que usem roupas de baixo aprovadas com pescoços ou mangas expostos devem usar a mesma cor em determinado dia, cor que deve ser branca ou uma cor sólida que seja cor oficial da equipe (sólida significa que as mangas não devem portar listras, desenhos ou nomes da equipe). Jogadores não podem usar roupas de baixo com capuz exposto pendurado fora da gola da jersey.

Item 2. Cor de Luva Aprovada. Luvas, faixas, cotoveleiras e outros itens usados nos braços abaixo ou sobre as mangas da jersey devem ser brancos, pretos ou da cor oficial do uniforme da equipe aplicável. Os clubes não são obrigados a designar ao escritório da Liga a cor das luvas que seus jogadores usarão.

Item 3. Protetores de Costelas. Protetores de costelas ("flak jackets") sob a jersey.

Item 4. Munhequeiras. Munhequeiras, desde que sejam somente brancas, pretas ou uma cor oficial do uniforme da equipe aplicável.

Item 5. Toalhas. Toalhas, desde que sejam somente brancas, toalhas licenciadas aprovadas pelo escritório da Liga para uso no campo de jogo. Jogadores são proibidos de acrescentar mensagens pessoais, logotipos, nomes, símbolos ou ilustrações. Um jogador não pode usar mais de uma toalha. Jogadores são proibidos de descartar no campo de jogo quaisquer toalhas soltas ou outros materiais usados para limpar as mãos e a bola de futebol americano. Tiras ou fitas, independentemente do comprimento, penduradas de qualquer parte do uniforme são proibidas.

Item 6. Coberturas de Cabeça. Quando os jogadores estiverem no campo durante os períodos pré-jogo, jogo e pós-jogo, poderão usar bonés aprovados, skull caps e faixas, equipamento aprovado para clima frio ou outra cobertura de cabeça aprovada somente para fins médicos, conforme determinado pelo Comissário. Qualquer cobertura de cabeça permitida deve ser aprovada pelo escritório da Liga e, se usada sob o capacete, nenhuma parte pode ficar pendurada ou de outra forma visível fora do capacete. Jogadores não têm permissão para usar bandanas ou outras coberturas de cabeça não aprovadas em qualquer lugar do campo durante os períodos pré-jogo, jogo ou pós-jogo, mesmo que tais itens sejam usados sob seus capacetes.

ART. 7 LOGOTIPOS E IDENTIFICAÇÃO COMERCIAL.

Durante o período no dia de jogo em que um jogador estiver visível para o estádio e a audiência televisiva (inclusive nos aquecimentos pré-jogo, na área do banco e durante entrevistas pós-jogo no vestiário ou no campo), jogadores são proibidos de usar, exibir ou promover oralmente equipamentos, vestuário ou outros itens que portem nomes comerciais ou logotipos/identificações de empresas, a menos que tal identificação

comercial tenha sido previamente aprovada pelo escritório da Liga. O tamanho de qualquer logotipo aprovado ou outra identificação comercial envolvida em um acordo entre um fabricante e a Liga será modesto e discreto, e não há garantia de que será visível à audiência televisiva.

ART. 8 MENSAGENS PESSOAIS.

Durante o período no dia de jogo em que um jogador estiver visível para o estádio e a audiência televisiva (inclusive nos aquecimentos pré-jogo, na área do banco e durante entrevistas pós-jogo no vestiário ou no campo), jogadores são proibidos de usar, exibir ou de outra forma transmitir mensagens pessoais, por escrito ou ilustração, a menos que tal mensagem tenha sido previamente aprovada pelo escritório da Liga. Itens para celebrar aniversários ou eventos memoráveis, ou para honrar ou homenagear indivíduos, como decalques de capacete, braçadeiras e patches de jersey nos uniformes dos jogadores, são proibidos a menos que aprovados previamente pelo escritório da Liga. Todos esses itens aprovados pelo escritório da Liga, se houver, devem se relacionar à equipe ou

página impressa 21 | página física 28 de 91

Regra 5 Eventos ou personalidades da Liga. A Liga não concederá permissão a qualquer clube ou jogador para usar, exibir ou de outra forma transmitir mensagens, por meio de decalques de capacete, braçadeiras, patches de jersey, protetores bucais ou outros itens afixados aos uniformes ou equipamentos de jogo, que se relacionem a atividades ou causas políticas, outros eventos, causas ou campanhas não relacionados ao futebol americano, ou causas ou campanhas beneficentes. Além disso, quaisquer desses itens aprovados devem ser modestos em tamanho, de bom gosto, não comerciais e não controversos; não devem ser usados por mais de uma temporada de futebol americano; e, se aprovados para uso por uma equipe específica, não devem ser usados por jogadores de outras equipes da Liga.

ART. 9 APARÊNCIA GERAL.

Em conformidade com as regras de equipamento e uniforme, os jogadores devem, de outro modo, apresentar aparência profissional e apropriada quando estiverem perante o público no dia de jogo. Entre os tipos de

atividade proibidos estão o uso de produtos de tabaco (inclusive sem fumaça) enquanto estiverem na área do banco e o uso de maquiagem facial. Além das penalidades do dia de jogo descritas nesta regra, o Comissário pode posteriormente impor medida disciplinar independente ao clube e ao jogador envolvido, até e incluindo suspensão do próximo jogo da equipe - pré-temporada, temporada regular ou pós-temporada, conforme aplicável.

PENALIDADE

Por violação desta Seção 4 descoberta durante aquecimentos pré-jogo ou em outros momentos antes do jogo, o jogador será instruído a fazer a correção apropriada; se a violação não for corrigida, o jogador não terá permissão para entrar no jogo.

Por violação desta Seção 4 descoberta enquanto o jogador estiver no jogo e que envolva os aspectos competitivos ou de segurança do jogador no jogo (por exemplo, ponta de chute ilegal no calçado, substância adesiva ou escorregadia, falta de uso de equipamento obrigatório), o jogador será removido do jogo até cumprir a exigência.

Por qualquer outra violação desta Seção 4 (por exemplo, munhequeiras e protetores bucais não aprovados pela Liga, toalha com mensagem pessoal, cobertura de cabeça impermissível sob o capacete) descoberta enquanto o jogador estiver no jogo, o jogador será instruído a fazer a correção apropriada na próxima mudança de posse; se a violação não for corrigida, o jogador não terá permissão para entrar no jogo.

Por violação desta Seção 4 detectada na área do banco: o jogador e o técnico principal serão solicitados a remover o item questionável, equipar adequadamente o jogador ou de outro modo corrigir a violação. O jogador ou jogadores envolvidos não terão permissão para entrar no jogo até que o jogador cumpra a exigência.

Por entrada ou retorno ilegal de um jogador suspenso sob esta Seção 4: perda de cinco jardas a partir do ponto subsequente e remoção até estar adequadamente equipado após uma descida (ver 3-32).

Por violação repetida: desqualificação do jogo.

NOTA

Se um jogador for suspenso por ter substâncias adesivas ou escorregadias em seu corpo, equipamento ou uniforme, ele deve permanecer fora do jogo por uma jogada, mesmo que haja um pedido de tempo da equipe, o aviso dos dois minutos ou o fim de um período.

Se um jogador (chutador) for suspenso por ter calçado de chute ilegal, ele deve permanecer fora do jogo por uma jogada, a menos que haja um pedido de tempo da equipe, o aviso dos dois minutos ou o fim do período.

página impressa 22 | página física 29 de 91

6

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 6

CHUTES LIVRES

REGRA 6 · SEÇÃO 1

PROCEDIMENTOS PARA UM CHUTE LIVRE

ART. 1 CHUTE LIVRE.

Um chute livre é um kickoff, chute após safety ou onside kick que coloca a bola em jogo para iniciar uma descida de chute livre. Deve ser executado de qualquer ponto da linha de restrição da equipe chutadora e entre as linhas internas.

Um kickoff coloca a bola em jogo no início de cada metade, após um Try e após um field goal bem-sucedido. Um drop kick ou chute de lugar pode ser usado em um kickoff.

Um chute após safety coloca a bola em jogo após um safety. Um drop kick, chute de lugar ou punt pode ser usado para um chute após safety. Um tee pode ser usado para um chute após safety.

Um onside kick coloca a bola em jogo pela equipe chutadora, que deve declarar essa forma de chute livre aos oficiais de arbitragem. Um holder pode ser usado em um onside kick (ver [6-1-6](#) e [6-2-2](#) abaixo).

NOTA

Durante um chute livre, a equipe chutadora pode usar um tee fabricado, projetado para segurar a bola a não mais de uma polegada do solo e aprovado pela Liga. Durante um kickoff ou chute após safety, a equipe chutadora também pode usar um holder designado para segurar a bola. O holder designado deve ser membro uniformizado da equipe chutadora e pode ser a 12ª pessoa no campo, mas é um não-jogador, deve deixar o campo pela lateral de sua equipe com o tee de chute imediatamente após a bola ser chutada (5-2-8-h) e também está sujeito às regras de conduta de não-jogador de acordo com a Regra 13. Nada, incluindo um holder ou holder designado, pode ser usado para elevar a bola mais de uma polegada acima do solo. Depois que a bola for colocada sobre o tee de chute, o tee de chute não poderá ser movido. Se a bola cair do tee, os oficiais de arbitragem responsáveis pela cobertura devem interromper a jogada e reiniciar o processo de cronometragem sem penalidade para a equipe chutadora. Se a bola cair do tee uma segunda vez durante a mesma descida de chute livre, a equipe chutadora deverá então chutá-la a partir do tee com o uso de um holder designado durante um kickoff ou chute após safety, ou com um holder durante um onside kick. Somente em um onside kick, a bola pode ser colocada no solo apoiada contra o tee, desde que o tee esteja em sua posição vertical normal.

PENALIDADE

Por chute livre ilegal: perda de cinco jardas.

ART. 2 LINHAS DE RESTRIÇÃO E ZONAS.

As linhas de restrição e zonas aplicáveis para um kickoff ou chute após safety são as seguintes:

"Linha de Restrição do Chutador" - a linha de restrição para o chute da equipe chutadora será sua linha de 35 jardas em um kickoff e sua linha de 20 jardas em um chute após safety, salvo ajuste por uma penalidade de distância.

"Linha de Restrição da Equipe Chutadora" - a linha de restrição para os 10 jogadores restantes da equipe chutadora será a linha de 40 jardas da equipe recebedora.

"Linha de Restrição da Equipe Recebedora" - a linha de restrição da equipe recebedora será sua linha de 35 jardas.

A "zona de alinhamento" da equipe recebedora é a área de 5 jardas entre sua linha de 35 jardas e sua linha de 30 jardas. Ver o Artigo 6

abaixo para a zona de alinhamento de um onside kick.

A "zona de aterrissagem" será a área que se estende da linha de 20 jardas da equipe recebedora até sua linha de gol.

ART. 3 FORMAÇÃO PARA KICKOFF OU CHUTE APÓS SAFETY.

Do momento em que o Árbitro Principal sinaliza a bola pronta para jogo até que a bola toque o solo ou um jogador na zona de aterrissagem ou na end zone:

Todos os jogadores da equipe chutadora devem estar dentro do campo e:

Todos os jogadores da equipe chutadora, exceto o chutador, devem estar alinhados com o pé dianteiro sobre a linha de restrição da equipe chutadora, e ambos os pés devem permanecer no solo.

Pelo menos dois jogadores devem estar alinhados dentro do campo entre a lateral e a parte inferior (externa) do numeral da linha de jardas, pelo menos dois jogadores devem estar alinhados entre a parte superior (interna) do numeral da linha de jardas e as linhas internas, e pelo menos dois jogadores devem estar alinhados dentro das linhas internas.

O chutador pode estar além da linha de restrição do chutador, desde que seu pé de chute não esteja além da linha.

Após o chute, o chutador não pode cruzar a vizinhança da linha de 50 jardas até que a bola toque o solo ou um jogador na zona de aterrissagem ou na end zone.

Todos os jogadores da equipe recebedora devem estar dentro do campo e sobre ou atrás de sua linha de restrição, e pelo menos nove jogadores devem estar posicionados na zona de alinhamento. O seguinte se aplica aos jogadores da equipe recebedora na zona de alinhamento:

Jogadores na Linha de Restrição. Pelo menos cinco dos jogadores devem estar alinhados com o pé dianteiro sobre a linha de restrição da equipe recebedora. Se a equipe recebedora optar por ter mais de nove jogadores na zona de alinhamento, então pelo menos seis jogadores deverão estar alinhados com o pé dianteiro sobre a linha de restrição da equipe recebedora. a. Pelo menos um dos jogadores deve estar alinhado entre as linhas internas. b. Pelo menos um dos jogadores deve estar alinhado entre a parte superior (interna) do numeral da linha de

jardas e a linha interna de cada lado do campo. c. Pelo menos um dos jogadores deve estar alinhado entre a lateral e a parte inferior (externa) do numeral da linha de jardas de cada lado do campo.

Jogadores Restantes na Zona de Alinhamento (Não na Linha de Restrição). A equipe recebedora pode ter no máximo quatro jogadores na zona de alinhamento que não estejam na linha de restrição, mas nunca mais de dois jogadores em cada uma das três áreas dentro da zona de alinhamento delimitadas pelas laterais e linhas internas. Se houver quatro jogadores na zona de alinhamento que não estejam na linha de restrição, deverá haver pelo menos um jogador alinhado entre a lateral e a linha interna de cada lado do campo.

Pelo menos três jogadores devem estar alinhados fora da linha interna de cada lado do campo.

Todos os jogadores da equipe recebedora alinhados fora da zona de alinhamento devem permanecer atrás da linha de 20 jardas da equipe recebedora até a bola ser chutada e atrás da linha de 30 jardas da equipe recebedora até que a bola aterrisse ou seja tocada por jogador da equipe recebedora na zona de aterrissagem ou end zone.

Todos os jogadores da equipe chutadora, exceto o chutador, e todos os jogadores da equipe recebedora na zona de alinhamento devem manter ambos os pés no solo.

Quando a equipe chutadora estiver alinhada em uma posição estacionária, será permitido à equipe recebedora um período razoável para se alinhar na zona de alinhamento.

página impressa 23 | página física 30 de 91

Regra 6

PENALIDADE

Por um jogador estar além da linha de restrição quando a bola é chutada (offside), um jogador estar fora de campo quando a bola é chutada, qualquer equipe estar em formação ilegal quando a bola é chutada, jogadores da equipe chutadora (exceto o chutador) ou jogadores da equipe recebedora na zona de alinhamento se moverem antes de permitido, ou o chutador mover-se para além de 15 jardas da linha de restrição do chutador antes de permitido (formação ilegal): perda de cinco jardas.

ART. 4 RECEPÇÃO OU RECUPERAÇÃO DE KICKOFF OU CHUTE APÓS SAFETY.

Aplica-se o seguinte à recepção ou recuperação de um kickoff ou chute após safety:

Se um jogador da equipe recebedora receber ou recuperar a bola na zona de aterrissagem ou dentro do campo na end zone, ele poderá avançar.

Se a bola for declarada morta enquanto estiver na posse simultânea de dois jogadores adversários, a bola será concedida à equipe recebedora.

Um jogador da equipe chutadora pode tocar, receber ou recuperar a bola se ela aterrissar ou for tocada por jogador da equipe recebedora na zona de aterrissagem ou na end zone.

A bola está morta se:

for recebida ou recuperada por jogador da equipe chutadora. Se a recepção ou recuperação for legal, a bola pertence à equipe chutadora no ponto de bola morta.

for derrubada pela equipe recebedora na end zone ou sair de campo na end zone (touchback).

tocar primeiro o solo ou um jogador antes da linha de jardas frontal da zona de aterrissagem.

Se a bola viva parar em qualquer lugar na zona de aterrissagem ou na end zone, e nenhum jogador tentar possuí-la, a bola se torna morta e pertence à equipe recebedora no ponto de bola morta.

ART. 5 KICKOFF OU CHUTE APÓS SAFETY CRUZA A LINHA DE GOL.

Um kickoff ou chute após safety para a end zone que permaneça dentro do campo é uma bola viva e deve ser retornado ou derrubado pela equipe recebedora. É um touchback, e o ponto de bola morta é a linha de 20 jardas, se um kickoff ou chute após safety:

tocar o solo ou um jogador na zona de aterrissagem e for derrubado na end zone pela equipe recebedora ou sair de campo atrás da linha de gol da equipe recebedora; É um touchback, e o ponto de bola morta é a linha de 35 jardas se, sem primeiro tocar o solo ou um jogador na zona de aterrissagem, um kickoff ou chute após safety:

sair de campo atrás da linha de gol da equipe recebedora;
atingir a trave de gol, postes ou travessa da equipe recebedora; ou
aterrissar na linha de gol ou além dela e for derrubado na end zone pela equipe recebedora. Em qualquer caso, se o kickoff for da linha de 50 jardas e a jogada resultar em touchback, então o ponto de bola morta será a linha de 20 jardas.

ART. 6 ONSIDE KICK.

Em qualquer momento durante o jogo, a equipe chutadora pode declarar um onside kick notificando o Árbitro Principal antes do início do relógio de jogada (relógio de jogada de 25 segundos depois que o oficial de arbitragem entrega a bola ao chutador). O Árbitro Principal então notificará a equipe recebedora antes de iniciar o relógio de jogada e as seguintes regras serão aplicadas:

Um onside kick é definido como chute livre que a equipe chutadora tenta recuperar legalmente desde sua linha de restrição até o ponto mais distante campo abaixo dentro da zona de alinhamento do onside kick. (Ver definição de zona de alinhamento do onside kick em (h) abaixo.)

A linha de restrição para a equipe chutadora em um onside kick é a linha de 35 jardas da equipe chutadora ou a linha de 20 jardas da equipe chutadora para um chute após safety, salvo ajuste de qualquer linha por penalidade de distância.

Aplica-se o seguinte aos jogadores da equipe chutadora, exceto o chutador e o holder, do momento em que o chutador inicia sua aproximação da bola até a bola ser chutada:

Todos os jogadores da equipe chutadora, exceto o chutador e o holder, devem alinhar-se com o pé dianteiro na linha de restrição da equipe chutadora, e ambos os pés devem permanecer no solo até a bola ser chutada; e

Não mais de cinco jogadores da equipe chutadora podem estar em qualquer lado da bola, contando o holder como um dos cinco em qualquer lado; e

Em cada lado da bola, pelo menos dois jogadores (exceto um holder) devem alinhar-se dentro do campo entre a lateral e a parte inferior (externa) do numeral da linha de jardas, e pelo menos dois jogadores

(exceto um holder) devem alinhar-se entre a parte superior (interna) do numeral da linha de jardas e as linhas internas.

Todos os jogadores da equipe chutadora devem estar dentro do campo e atrás da bola quando a bola for chutada. Além disso:

O holder de um chute de lugar pode estar além da linha; e

O chutador pode estar além da linha, desde que seu pé de chute não esteja além da linha.

Um jogador da equipe chutadora pode legalmente tocar, receber ou recuperar a bola se:

Ela tocar primeiro um jogador da equipe recebedora; ou

Ela alcançar ou cruzar a linha de restrição da equipe recebedora.

A bola estará morta se for recebida ou recuperada por jogador da equipe chutadora. Se a recepção ou recuperação for legal, a bola pertence à equipe chutadora no ponto de bola morta.

A linha de restrição para a equipe recebedora será a linha de jardas 10 jardas à frente da linha de restrição da equipe chutadora.

Até a bola ser chutada, todos os jogadores da equipe recebedora devem estar dentro do campo e atrás de sua linha de restrição, e pelo menos oito, mas não mais que nove, jogadores devem estar posicionados entre sua linha de restrição e um ponto 15 jardas atrás de sua linha de restrição (a "zona de alinhamento do onside kick").

Se um jogador da equipe recebedora receber ou recuperar a bola, ele poderá avançar.

Se a bola parar em qualquer lugar no campo e nenhum jogador tentar possuí-la, a bola se torna morta e pertence à equipe recebedora no ponto de bola morta.

Se o onside kick passar sem toque além da zona de alinhamento do onside kick, a bola se torna morta e pertence à equipe recebedora.

Regra 6

NOTA

Considera-se que um jogador não tocou a bola se ela for rebatida ou chutada ilegalmente contra ele por um adversário. Tal toque é ignorado, embora a rebatida ou chute possa ser uma falta por rebatida ilegal ou chute ilegal.

Para recepção ou recuperação ilegal, ver 6-2-5.

PENALIDADE

Por jogador estar além da linha de restrição quando a bola é chutada (offside), jogador estar fora de campo quando a bola é chutada, ou qualquer equipe estar em formação ilegal quando a bola é chutada: perda de 5 jardas.

PENALIDADE

Por um onside kick passar sem toque além da zona de alinhamento do onside kick: conduta antidesportiva: perda de 15 jardas a partir da linha de restrição da equipe chutadora e a equipe recebedora toma posse.

ART. 7 FIM DO CHUTE LIVRE.

Um chute livre termina quando qualquer equipe possui a bola, ou quando a bola está morta, se isso preceder a posse. Uma jogada corrida começa quando a equipe recebedora estabelece posse da bola.

REGRA 6 · SEÇÃO 2

OUTRAS FALTAS EM CHUTE LIVRE

ART. 1 BLOQUEIO DURANTE KICKOFF OU CHUTE APÓS SAFETY.

Item 1. Equipe Chutadora. Depois que a bola atingir ou for tocada na zona de aterrissagem ou end zone, um jogador da equipe chutadora pode legalmente bloquear um adversário e pode usar suas mãos e braços para empurrar ou puxar um adversário para fora do caminho em tentativa pessoal de recuperar a bola ou empurrar ou puxar para o lado um recebedor que esteja ativamente tentando obstruir sua tentativa de prosseguir campo abaixo. Durante o chute, a equipe chutadora está sujeita às restrições de bloqueio da defesa.

Item 2. Equipe Recebedora.

Até a bola atingir ou ser tocada na zona de aterrissagem ou end zone, nenhum jogador da equipe recebedora pode iniciar um bloqueio contra a equipe chutadora.

Durante o chute, jogadores da equipe recebedora estão sujeitos às restrições de bloqueio do ataque (ver 12-1-1 até 12-1-3), e podem usar legalmente suas mãos/braços para empurrar ou puxar um adversário para fora do caminho em tentativa pessoal de recuperar a bola.

PENALIDADE

Por bloqueio ilegal ou uso ilegal das mãos por qualquer equipe: perda de 10 jardas.

Um "bloqueio de equipe dupla" é permitido somente por jogadores que estavam inicialmente alinhados na zona de alinhamento no momento do chute. Um bloqueio de equipe dupla é definido como dois ou mais jogadores que contatam um adversário ao mesmo tempo. Quaisquer outros jogadores não podem participar de um bloqueio de equipe dupla em qualquer momento durante um chute ou retorno.

Um "bloqueio em cunha" não é permitido a quaisquer jogadores em qualquer momento. Um bloqueio em cunha é definido como dois ou mais jogadores que se alinham intencionalmente ombro a ombro a até duas jardas uns dos outros e avançam juntos. A falta por bloqueio em cunha ocorre nesse ponto; contato efetivo com um adversário não é necessário.

PENALIDADE

Por bloqueio em cunha ilegal ou bloqueio de equipe dupla ilegal: perda de 15 jardas. Se a falta ocorrer durante o chute, a aplicação será do ponto da falta. Se a falta ocorrer durante o retorno, a penalidade será aplicada como de costume. Se a falta ocorrer na end zone da equipe recebedora durante o chute, ou durante um onside kick, será aplicada do ponto anterior.

ART. 2 BLOQUEIO DURANTE ONSIDE KICK.

Item 1. Equipe Chutadora.

Entre as Linhas de Restrição (10 Jardas). Até a bola ser legalmente tocada, um jogador da equipe chutadora não pode bloquear ou usar

suas mãos ou braços contra um adversário entre as linhas de restrição, exceto para empurrar ou puxar para o lado um recebedor que esteja ativamente tentando obstruir sua tentativa de prosseguir campo abaixo. Depois que a bola for legalmente tocada, um jogador da equipe chutadora pode legalmente bloquear um adversário e pode usar suas mãos e braços para empurrar ou puxar um adversário para fora do caminho em tentativa pessoal de recuperar a bola ou empurrar ou puxar para o lado um recebedor que esteja ativamente tentando obstruir sua tentativa de prosseguir campo abaixo.

Na Linha de Restrição da Equipe Recebedora ou Até Cinco Jardas Além Dela (As Próximas Cinco Jardas). Até a bola ser legalmente tocada ou tocar o solo, um jogador da equipe chutadora não pode bloquear ou usar suas mãos ou braços contra um adversário na área situada na linha de restrição da equipe recebedora ou a não mais que cinco jardas além dela, exceto para empurrar ou puxar para o lado um recebedor que esteja ativamente tentando obstruir sua tentativa de prosseguir campo abaixo. Depois que a bola for legalmente tocada ou tocar o solo, um jogador da equipe chutadora pode legalmente bloquear um adversário em qualquer lugar e pode usar suas mãos e braços para empurrar ou puxar um adversário para fora do caminho em tentativa pessoal de recuperar a bola.

Mais de 15 Jardas Além da Linha de Restrição da Equipe Chutadora. A equipe chutadora pode legalmente bloquear mais de 15 jardas além de sua linha de restrição.

Item 2. Equipe Recebedora.

Primeiras 15 Jardas. Até a bola ser legalmente tocada ou atingir o solo, nenhum jogador da equipe recebedora pode iniciar um bloqueio contra a equipe chutadora na área de 15 jardas entre a linha de restrição da equipe chutadora e cinco jardas atrás da linha de restrição da equipe recebedora.

Mais de 15 Jardas Além da Linha de Restrição da Equipe Chutadora. A equipe recebedora pode legalmente bloquear mais de 15 jardas além da linha de restrição da equipe chutadora.

Depois que a bola for chutada, os jogadores da equipe recebedora estão sujeitos às restrições de bloqueio do ataque (ver [12-1-1](#) até [12-1-3](#)) e podem usar legalmente suas mãos/braços para empurrar ou puxar um

adversário para fora do caminho em uma tentativa pessoal de recuperar a bola.

Bloqueios de Equipe Dupla e em Cunha. As restrições do Artigo 1, Item 2(c) e (d) acima e a aplicação da penalidade para esses bloqueios também se aplicam a onside kicks.

PENALIDADE

Por bloqueio ilegal em um onside kick ou uso ilegal das mãos por qualquer equipe: perda de 10 jardas.

página impressa 25 | página física 32 de 91

Regra 6

ART. 3 COLISÃO COM O CHUTADOR DE CHUTE LIVRE.

Um jogador da equipe recebedora não pode colidir com o chutador antes que ele recupere o equilíbrio (veja também [12-2-8-i](#) para faltas pessoais contra o chutador).

PENALIDADE

Por colidir com o chutador: perda de cinco jardas.

ART. 4 CHUTE LIVRE FORA DE CAMPO OU QUE NÃO ALCANÇA A ZONA DE ATERRISSAGEM.

A equipe chutadora não pode (a) chutar a bola para fora de campo, (b) ser a última a tocar a bola antes que ela saia de campo entre as linhas de gol, ou (c) chutar uma bola que primeiro toca o solo ou um jogador antes da linha de jardas frontal da zona de aterrisagem. Se a equipe recebedora for a última a tocar a bola antes que ela saia de campo, a equipe recebedora põe a bola em jogo no ponto interno.

PENALIDADE

Por um chute livre fora de campo ou que aterrisse ou seja tocado antes da linha de jardas frontal da zona de aterrissagem: a equipe recebedora pode optar por tomar posse da bola a 25 jardas (ou 30 jardas no caso de um chute após safety) do ponto do chute, na linha interna do lado do campo em que a bola saiu de campo, aterrisou ou foi tocada antes da zona de aterrissagem; no ponto fora de campo; ou no ponto em que a bola aterrissa ou é tocada antes da linha de jardas frontal da zona de aterrissagem, se a distância for inferior a 25 jardas (ou inferior a 30 jardas no caso de um chute após safety).

ART. 5 CHUTE LIVRE TOCADO ILEGALMENTE.

Item 1. Bola alcança a linha de restrição durante onside kick. Um jogador da equipe chutadora não pode tocar, receber ou recuperar a bola antes que ela tenha alcançado a linha de restrição da equipe recebedora, a menos que ela tenha sido tocada primeiro por um jogador da equipe recebedora.

PENALIDADE

Por toque ilegal de um onside kick pela equipe chutadora: perda de cinco jardas, ou a equipe recebedora toma posse da bola no ponto do toque ilegal.

Item 2. Jogador fora de campo. Se um jogador da equipe chutadora sai de campo durante o chute, por iniciativa própria ou por ser legalmente forçado para fora de campo, ele não pode tocar ou recuperar a bola além da linha de restrição da equipe recebedora em um onside kick, ou na zona de aterrissagem ou end zone em todos os demais chutes livres, a menos que ela tenha sido tocada primeiro por um jogador da equipe recebedora. Se um jogador da equipe chutadora toca a bola antes de restabelecer-se legalmente dentro do campo, trata-se de um chute livre fora de campo.

PENALIDADE

Por toque ilegal de um chute livre pela equipe chutadora: perda de cinco jardas.

ART. 6 JOGADOR VOLUNTARIAMENTE FORA DE CAMPO EM UM CHUTE LIVRE.

Antes que a bola seja tocada pela equipe recebedora ou que o chute termine, é uma falta se um jogador da equipe chutadora sai

voluntariamente de campo (sem ser tocado por um jogador da equipe recebedora) para evitar um bloqueio.

PENALIDADE

Por sair voluntariamente de campo em um chute livre sem contato: perda de cinco jardas.

REGRA 6 · SEÇÃO 3

APLICAÇÃO DAS FALTAS

ART. 1 APLICAÇÃO A PARTIR DO PONTO ANTERIOR.

Se houver uma falta durante um chute livre, a aplicação será a partir do ponto anterior, e o chute livre será executado novamente. Contudo, se a equipe chutadora cometer uma falta antes do fim do chute, ou a equipe recebedora cometer uma falta em um kickoff ou chute após safety, ou durante um desses chutes, e a equipe recebedora mantiver a posse por toda a descida, a equipe ofendida terá a opção de aplicar a penalidade no ponto anterior e repetir a descida ou aplicar a jardagem da penalidade a partir do ponto de bola morta. O ponto de bola morta para chutes livres que resultem em touchback é a linha de 20 jardas ou a linha de 35 jardas (veja a Seção 1, Artigo 5 acima).

EXCEÇÃO

Uma falta pessoal (bloqueio) após um sinal de fair catch é aplicada a partir do ponto da falta ou do ponto anterior se ocorrer na end zone da Equipe B ou durante um onside kick;

Uma falta por interferência no fair catch é aplicada a partir do ponto da falta;

Uma falta por interferência na oportunidade de realizar uma recepção é aplicada a partir do ponto da falta;

Uma falta por sinal inválido de fair catch é aplicada a partir do ponto da falta, ou do ponto anterior se ocorrer na end zone da Equipe B ou durante um onside kick;

Uma falta por bloqueio ilegal de dupla equipe, ou bloqueio ilegal em cunha, durante o chute é aplicada a partir do ponto da falta ou do ponto anterior se ocorrer na end zone da Equipe B ou durante um onside kick;

Para um chute livre fora de campo ou que não alcance a zona de aterrissagem, veja a Seção 2, Artigo 4; ou

Para um chute livre tocado ilegalmente, veja a Seção 2, Artigo 5.

NOTA

Em (a), (b), (c) e (e) acima, se a falta não fizer parte de uma falta dupla e o adversário tiver a posse ao fim da descida, a falta pode ser aplicada a partir do ponto de bola morta (veja [14-2-4](#)).

7

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 7

BOLA EM JOGO, BOLA MORTA, SCRIMAGE

REGRA 7 · SEÇÃO 1

BOLA EM JOGO

ART. 1 BOLA VIVA.

Depois que a bola tiver sido declarada pronta para jogo, ela se torna uma bola viva quando é legalmente colocada em snap ou legalmente chutada (um chute livre ou chute de fair catch). A bola permanece morta se for colocada em snap ou chutada antes de ser declarada pronta para jogo.

REGRA 7 · SEÇÃO 2

BOLA MORTA

ART. 1 BOLA DECLARADA MORTA.

Um oficial de arbitragem deve declarar a bola morta e a descida encerrada:

quando um corredor é tocado por um adversário e toca o solo com qualquer parte do corpo que não sejam suas mãos (inclusive o pulso) ou pés (inclusive o tornozelo);

quando um corredor é segurado ou de outro modo contido de forma que seu avanço máximo termine;

quando um quarterback imediatamente apoia um joelho no solo, ou simula apoiar um joelho no solo, atrás ou além da linha de scrimmage;

NOTA

Se um quarterback não apoiar imediatamente um joelho no solo, e o contato de um defensor em blitz for inevitável, não haverá falta, a menos que o defensor cometa algum outro ato que configure rudeza desnecessária.

quando um corredor declara-se caído ao:

cair no solo ou ajoelhar-se, claramente sem fazer esforço imediato para avançar; ou

deslizar ou mergulhar. Quando um corredor desliza ou mergulha com os pés ou a cabeça primeiro, ou simula deslizar ou mergulhar, a bola fica morta no instante em que ele toca o solo com algo que não sejam suas mãos ou pés, ou começa a simular tocar o solo;

NOTA

Os defensores devem tratar um corredor que desliza ou mergulha como tratariam um corredor caído por contato.

Um defensor deve frear quando um corredor inicia um deslize ou mergulho. Isso não significa que todo contato de um defensor seja ilegal. Se um defensor já tiver se comprometido com a ação e o contato for inevitável, não haverá falta, a menos que o defensor faça contato forçado na área da cabeça ou pescoço do corredor com o capacete, ombro ou antebraço, ou cometa algum outro ato de rudeza desnecessária.

Um corredor que deseja tirar proveito dessa proteção é responsável por iniciar seu deslize ou mergulho antes que o contato de um jogador defensivo seja iminente; se não o fizer e esperar até o último momento para iniciar o deslize ou mergulho, ele se coloca em risco de ser tocado.

quando um corredor está fora de campo;

quando um adversário toca uma bola que está na posse de um corredor que está no solo;

quando um passe para a frente (legal ou ilegal) é incompleto (veja 8-1-4);

quando qualquer chute legal ou ilegal toca as traves ou o travessão de gol dos recebedores;

quando uma bola solta fica em repouso em qualquer lugar no campo de jogo, e nenhum jogador tenta recuperá-la; o oficial de arbitragem que cobre a jogada deve pausar momentaneamente antes de sinalizar que a bola está morta. Qualquer chute legal (ou ilegal) é concedido aos recebedores, e qualquer outra bola é concedida à equipe que teve a posse por último. Quando concedida a uma equipe atrás de uma linha de gol, a bola é colocada na linha de uma jarda;

quando qualquer chute legal ou ilegal é recebido ou recuperado pelos chutadores, exceto um chute de scrimmage chutado de trás da linha e recuperado atrás da linha (veja [9-3-2-Item 3](#) para a exceção);

quando um kickoff ou chute após safety toca primeiro o solo ou um jogador antes da linha de jardas frontal da zona de aterrissagem;

quando um onside kick ultrapassa sem ser tocado a zona de alinhamento do onside kick;

quando for feito um touchdown, touchback, safety, field goal ou Try;

quando qualquer recebedor recebe ou recupera a bola após ter sido feito um sinal de fair catch (válido ou inválido), desde que a bola não tenha sido tocada por um adversário, antes ou depois de tocar o solo;

quando um oficial de arbitragem soa o apito erroneamente enquanto a bola ainda está em jogo;

Se a bola estiver na posse de um jogador, a equipe em posse pode optar por pôr a bola em jogo onde ela foi declarada morta ou repetir a descida.

Se a bola for uma bola solta resultante de fumble, passe para trás ou passe para a frente ilegal, a equipe que teve a posse por último pode optar por pôr a bola em jogo no ponto em que a posse foi perdida ou repetir a descida.

Se a bola for uma bola solta resultante de um passe para a frente legal, chute livre, chute de fair catch ou chute de scrimmage, a bola retorna ao ponto anterior, e a descida é repetida.

Se houver falta de qualquer equipe durante qualquer uma das situações acima, e a equipe em posse no momento do apito errôneo optar por não repetir a descida, a aplicação da penalidade será a mesma das faltas durante uma corrida, passe para a frente, chute, fumble e passe para trás. Se a equipe em posse optar por repetir a descida, todas as penalidades serão desconsideradas, exceto faltas

pessoais e faltas por conduta antidesportiva, que serão administradas antes da repetição da descida. Se a descida for repetida, o relógio de jogo será reajustado para o tempo restante quando ocorreu o snap, e o relógio iniciará no snap.

NOTA

A administração de apito errôneo descrita acima não se aplicará se a jogada estiver sujeita a reversão por revisão por vídeo (replay) ou à administração de revisão por vídeo nos termos da Regra 15-9; nesse caso, aplicam-se as disposições da Regra 15 (veja Regra 15-2-3).

quando um fumble é recuperado ou recebido por um companheiro de equipe do jogador que sofreu o fumble, e o fumble ocorre em uma jogada sujeita às disposições de fumble dos “dois minutos”, do “Try” ou da “quarta descida” (veja 8-7-5 e 8-7-6);

quando a bola está fora de campo;

se uma bola solta em jogo atingir um placar de vídeo, cabo guia, sky cam ou qualquer outro objeto, a bola ficará morta imediatamente, e a descida será repetida no ponto anterior. Caso a descida seja repetida, o relógio de jogo será reajustado para o tempo restante quando ocorreu o snap, e o relógio iniciará no snap. Todas as penalidades serão desconsideradas, exceto faltas pessoais ou faltas por conduta antidesportiva, que serão administradas antes da repetição da descida;

ou

quando o capacete de um corredor sair completamente.

ART. 2 BOLA TOCA OFICIAL DE ARBITRAGEM.

A bola não fica morta porque toca um oficial de arbitragem que esteja dentro do campo, ou em razão de um sinal de um oficial de arbitragem que não seja um apito.

REGRA 7 · SEÇÃO 3**NOVA SÉRIE DE DESCIDAS**

ART. 1 NOVA SÉRIE PARA A EQUIPE A.

Uma nova série de quatro descidas de scrimmage é concedida à Equipe A quando existem as seguintes condições:

Durante uma determinada série, a bola é declarada morta na posse da Equipe A na linha a alcançar ou além dela;

A aplicação de uma falta pela Equipe B resulta na colocação da bola na linha a alcançar ou além dela, ou se a aplicação de uma falta concede uma primeira descida automática à Equipe A;

Há uma mudança de posse durante a descida, e a Equipe A tem a posse ao final da descida;

A equipe chutadora recupera um chute de scrimmage em qualquer lugar do campo de jogo depois que ele tenha sido tocado primeiro pelos recebedores além da linha de scrimmage; ou

A equipe chutadora recupera legalmente um chute livre.

ART. 2 NOVA SÉRIE PARA A EQUIPE B.

Uma nova série de quatro descidas de scrimmage é concedida à Equipe B quando existem as seguintes condições:

A Equipe A deixa de avançar a bola até a linha a alcançar durante uma série de descidas;

Há uma mudança de posse durante a descida, e a Equipe B tem a posse ao final da descida, ou recebeu a posse ao final da descida; ou

Quando a bola é declarada morta na posse da equipe recebedora depois de um chute livre, chute de scrimmage ou chute de fair catch.

ART. 3 PARTE DIANTEIRA DA BOLA.

A parte dianteira da bola, em sua posição quando for declarada morta no campo de jogo, deve ser o ponto determinante na medição de qualquer distância ganha ou perdida. A bola deve ser girada para que seu eixo longo fique paralelo às linhas laterais antes da medição, mantendo-se o ponto mais à frente. Quando um jogador aéreo de qualquer equipe completa uma

recepção ou interceptação dentro do campo depois que um adversário o impulsionou para trás, a bola é declarada morta, e o avanço máximo é concedido no ponto em que o contato inicial do adversário ocorreu depois que o jogador estabeleceu o controle da bola no ar.

REGRA 7 · SEÇÃO 4

AÇÃO NO SNAP OU ANTES DELE

ART. 1 BOLA PRONTA PARA JOGO.

Depois que a zona neutra tiver sido estabelecida (a bola é declarada pronta para jogo), um jogador de ataque não pode cometer uma falsa partida, um jogador defensivo não pode invadir (iniciar contato com um membro da equipe de ataque) nem cometer uma infração de zona neutra, e nenhum jogador de qualquer equipe pode estar em offside quando a bola for posta em jogo.

ART. 2 FALSA PARTIDA.

Há uma falsa partida se a bola tiver sido colocada pronta para jogo e, antes do snap, um jogador de ataque que assumiu uma posição estabelecida se move de forma a simular o início de uma jogada, ou se um jogador de ataque que está em movimento faz um movimento súbito em direção à linha de scrimmage. Qualquer movimento rápido e abrupto de um único jogador de ataque, ou de vários jogadores de ataque em uníssono, que simule o início do snap, é uma falsa partida, e o oficial de arbitragem deve soar o apito imediatamente, quer o snap seja realizado ou haja uma reação da defesa. Para ações de um jogador defensivo que tente induzir um jogador de ataque a cometer uma falsa partida, veja 4-6-5-d.

Item 1. Lineman interno. Há uma falsa partida se um lineman interno (de tackle a tackle) assume ou simula uma postura de três apoios e então muda sua posição ou move a mão que está no solo. Um lineman interno em postura de dois apoios pode reajustar-se para uma postura de três apoios ou mudar sua posição, desde que pare completamente antes do snap. Se não parar completamente antes do snap, é uma falsa partida.

Item 2. Recebedor elegível. Se todos os jogadores de ataque estiverem estabelecidos por pelo menos um segundo completo, e um recebedor

elegível que esteja na linha de scrimmage se mover para a frente, haverá falsa partida, independentemente de a ação ser rápida e abrupta ou lenta e deliberada. Se um recebedor elegível que esteja na linha de scrimmage se mover para trás ou mudar sua postura (de dois apoios para três apoios ou vice-versa) e não parar completamente antes do snap, haverá falsa partida. Qualquer jogador elegível do backfield que mude sua postura não precisa parar completamente antes do snap, desde que suas ações não sejam abruptas (falsa partida) nem para a frente (movimento ilegal).

Item 3. Quarterback em formação T. É legal que um quarterback em formação T entre em movimento, tenha ele colocado as mãos sob o center, nos joelhos ou no corpo do center. Contudo, haverá falsa partida se a ação for rápida e abrupta. Se o jogador não parar completamente por pelo menos um segundo completo antes que a bola seja colocada em snap, haverá movimento ilegal.

Item 4. Formação shotgun. Um jogador que esteja em posição de receber o snap em formação shotgun pode mover os pés antes do snap, mas qualquer movimento rápido e abrupto é uma falsa partida. Isso inclui projetar as mãos para a frente quando não houver um snap simultâneo.

Item 5. Tentativa de induzir offside. Qualquer tentativa evidente do quarterback ou de outro jogador em posição de receber o snap de induzir um adversário ao offside é uma falsa partida.

Item 6. Shift convertido em falsa partida. Com o relógio de jogo em andamento após o aviso dos dois minutos de qualquer metade, se todos os jogadores de ataque não estiverem estabelecidos simultaneamente por um segundo completo antes do snap, haverá falsa partida. Se todos os jogadores se estabelecerem, e então dois ou mais jogadores fizerem shift sem se reajustarem antes do snap, haverá uma falta de bola viva por shift ilegal (7-4-7).

PENALIDADE

Por falsa partida: perda de cinco jardas a partir da linha de scrimmage. A penalidade é aplicada antes do snap.

ART. 3 INVASÃO.

Há invasão se um jogador defensivo entra na zona neutra e toca um jogador de ataque ou a bola antes do snap, ou se interfere com a bola durante o snap. Os oficiais de arbitragem devem soar seus apitos imediatamente.

PENALIDADE

Por invasão: perda de cinco jardas a partir da linha de scrimmage. A penalidade é aplicada antes do snap.

ART. 4 INFRAÇÃO DE ZONA NEUTRA.

Há uma infração de zona neutra quando ocorrer o seguinte. Os oficiais de arbitragem devem soar seus apitos imediatamente:

página impressa 28 | página física 35 de 91

Regra 7

Um defensor se move além da zona neutra antes do snap e fica paralelo ou além de um lineman de ataque com caminho desimpedido para o quarterback ou chutador, ainda que nenhum contato seja feito por um bloqueador;

Um defensor entra na zona neutra antes do snap, fazendo com que o(s) jogador(es) de ataque nas proximidades (inclusive um quarterback em formação T) reaja(m) (mova(m)-se) imediatamente para proteger-se contra contato iminente. Se não houver reação imediata do(s) jogador(es) de ataque nas proximidades, e o jogador defensivo retornar a uma posição legal antes do snap sem tocar um adversário, não haverá falta. Um recebedor flexionado ou aberto é considerado nas proximidades se estiver alinhado no lado da bola em que ocorre a violação; outros jogadores de ataque são considerados nas proximidades se estiverem a até duas posições e meia do defensor que entra na zona neutra. Se o defensor estiver diretamente sobre o center, um quarterback em formação T, o center e os guards e tackles de ambos os lados do center são considerados nas proximidades; se o defensor estiver em uma brecha, os dois jogadores de ataque de cada lado da brecha são considerados nas proximidades (inclusive um quarterback em formação T, se aplicável); ou

Durante os dois últimos minutos de uma metade, a bola é colocada em snap antes que todos os membros da equipe defensiva estejam em seu lado da linha de scrimmage. O ataque deve estar legalmente estabelecido.

PENALIDADE

Por infração de zona neutra: perda de cinco jardas a partir da linha de scrimmage. A penalidade é aplicada antes do snap.

ART. 5 OFFSIDE.

Um jogador está em offside quando qualquer parte de seu corpo está na zona neutra ou além dela, ou além de uma linha de restrição para um onside kick, quando a bola é posta em jogo.

PENALIDADE

Por offside: perda de cinco jardas.

ART. 6 PARADA COMPLETA.

Todos os jogadores de ataque devem parar completamente e estar simultaneamente em posição estabelecida por pelo menos um segundo completo antes do snap. O descumprimento é um shift ilegal (veja [7-4-2-Item 6](#) para essa falta de shift ilegal após o aviso dos dois minutos de qualquer metade, que se converte em falsa partida).

ART. 7 SHIFTS.

A equipe de ataque deve apresentar uma formação legal antes e depois de um shift. É permitido realizar shift e ter dois ou mais jogadores em movimento várias vezes antes do snap. Contudo, após o último shift, todos os jogadores devem parar completamente e estar simultaneamente em posição estabelecida por pelo menos um segundo completo. Se qualquer jogador elegível do backfield entrar em movimento (um de cada vez) após o último shift e parar completamente, não se exige uma pausa de um segundo completo antes que um segundo jogador possa legalmente entrar em movimento. Contudo, se o primeiro jogador não tiver parado completamente quando o segundo jogador entrar em movimento, isso será

outro shift e exigirá outra parada simultânea de pelo menos um segundo completo por todos os jogadores. Também haverá shift ilegal se um quarterback em formação T entrar em movimento e não parar completamente por pelo menos um segundo completo antes que um segundo jogador entre em movimento.

PENALIDADE

Por shift ilegal: perda de cinco jardas.

ART. 8 MOVIMENTO ILEGAL.

Quando a bola é colocada em snap, um jogador alinhado no backfield pode estar em movimento, desde que se mova paralelamente ou afastando-se da linha de scrimmage. Nenhum jogador pode estar se movendo em direção à linha de scrimmage quando a bola é colocada em snap. Todos os demais jogadores devem estar imóveis em suas posições. Se um recebedor elegível na linha se mover para outra posição na linha (não para a frente), ele deve parar completamente antes do snap. Se não parar completamente, haverá movimento ilegal. Também haverá movimento ilegal se um quarterback em formação T entrar em movimento e não parar completamente por pelo menos um segundo completo antes do snap.

PENALIDADE

Por jogador ilegalmente em movimento no snap: perda de cinco jardas.

REGRA 7 · SEÇÃO 5

POSIÇÃO DOS JOGADORES NO SNAP

ART. 1 EQUIPE DE ATAQUE.

A equipe de ataque deve cumprir o seguinte no snap:

Deve ter sete ou mais jogadores na linha, que podem entrelaçar as pernas (3-18).

Recebedores elegíveis devem estar em ambas as extremidades da linha, e todos os jogadores da linha entre eles devem ser recebedores inelegíveis.

Nenhum jogador pode estar fora de campo.

Nenhum jogador pode assumir posição que não esteja claramente na linha de scrimmage, nem claramente fora dela, salvo se estiver diretamente atrás do jogador que executa o snap. Somente um jogador pode estar nessa posição, e ele deve usar um número elegível, salvo se tiver se apresentado conforme a Regra 5, Seção 3, Artigo 1. Independentemente do número ou da situação de apresentação, esse jogador deve cumprir todas as regras relativas a movimento (7-4-8) e elegibilidade (8-1-5, 8-1-6 e 8-3-1).

Jogadores em posições elegíveis devem usar número elegível, salvo se tiverem se apresentado conforme a Regra 5, Seção 3, Artigo 1.

PENALIDADE

Por formação ilegal do ataque: perda de cinco jardas.

REGRA 7 · SEÇÃO 6

COLOCANDO A BOLA EM JOGO

ART. 1 BOLA EM JOGO.

A equipe de ataque deve pôr a bola em jogo com um snap legal no ponto em que a descida anterior terminou, salvo se a aplicação de uma penalidade mover a bola para outro ponto ou a descida tiver terminado fora das linhas internas. Se for escolhido um chute de fair catch depois de um fair catch, aplicam-se 10-2-4 e 11-4-3.

ART. 2 SNAP NO PONTO INTERNO.

A bola será posta em jogo em seguida no ponto interno pela equipe com direito à posse (7-1-1 e 7-4-1) quando:

Uma bola solta que não seja um passe para a frente incompleto estiver fora de campo entre as linhas de gol;

Um corredor estiver fora de campo entre as linhas de gol;

A bola estiver morta em uma zona lateral (veja 1-1-1);

Regra 7

A bola for colocada na zona lateral como resultado da aplicação de uma penalidade; ou

Um fair catch for realizado ou concedido em uma zona lateral.

ART. 3 RESTRIÇÕES AO JOGADOR QUE EXECUTA O SNAP.

O snap (3-31) pode ser feito por qualquer jogador de ataque que esteja na linha de scrimmage, mas deve obedecer às seguintes disposições:

O snap deve começar com a bola no solo, com seu eixo longo em ângulo reto com a linha.

Não é necessário que o snap seja entre as pernas do jogador que executa o snap, mas deve ser um movimento rápido e contínuo da mão ou das mãos desse jogador. A bola deve sair ou ser retirada de suas mãos durante esse movimento.

O jogador que executa o snap não pode colocar a bola em snap, depois que ela estiver pronta para jogo, até que todos os oficiais de arbitragem tenham tido tempo razoável para assumir suas posições normais de arbitragem. Se isso ocorrer, a bola permanece morta, e nenhuma penalidade é aplicada, salvo se for ato repetido após advertência (atraso de jogo).

PENALIDADE

Por colocar a bola ilegalmente em snap: perda de cinco jardas a partir da linha de scrimmage.

ART. 4 SNAP LEGAL.

Um snap é um passe para trás. O snap deve ser recebido por um jogador que não esteja na linha de scrimmage no snap, salvo se a bola tocar primeiro o solo. Se a bola tocar primeiro o solo, ou sofrer muff por um recebedor elegível do backfield, ou por um quarterback em formação T, ela pode ser recuperada e avançada por qualquer jogador.

PENALIDADE

Por colocar a bola em snap para um jogador inelegível para receber o snap: perda de cinco jardas a partir da linha de scrimmage. O apito deve ser soado imediatamente.

página impressa 30 | página física 37 de 91

8

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 8

PASSE PARA A FRENTE, PASSE PARA TRÁS, FUMBLE

FUMBLE

REGRA 8 · SEÇÃO 1

PASSE PARA A FRENTE

ART. 1 DEFINIÇÃO.

Há um passe para a frente se:

a bola inicialmente se move para a frente (para um ponto mais próximo da linha de gol adversária) depois de deixar a(s) mão(s) do passador;

a bola toca primeiro o solo, um jogador, um oficial de arbitragem ou qualquer outra coisa em ponto mais próximo da linha de gol adversária do que o ponto em que a bola deixa a(s) mão(s) do passador; ou

uma bola sofre fumble intencional e vai para a frente.

Item 1. Movimento para a frente da mão. Quando um jogador controla a bola e tenta passá-la para a frente, qualquer movimento intencional de sua mão para a frente inicia um passe para a frente.

Se o contato de um adversário afetar materialmente um passador depois que ele iniciar o movimento de arremesso, será um passe para a frente se ele passar a bola, independentemente de onde a bola toque o solo, um jogador, um oficial de arbitragem ou qualquer outra coisa. Quando isso ocorrer, as regras de intentional grounding não se aplicam.

Quando um passador pretende lançar um passe para a frente e é tocado por um adversário antes de iniciar seu movimento de arremesso, a direção do passe é responsabilidade do passador se ele passar a bola, e aplicam-se as regras de intentional grounding.

Se, após um movimento intencional de sua mão para a frente, o passador perder a posse da bola durante tentativa de trazê-la de volta em direção ao corpo, será fumble.

Se o passador perder a posse da bola enquanto tenta rearmar o braço, será fumble.

ART. 2 PASSE PARA A FRENTE LEGAL.

A equipe de ataque pode realizar um passe para a frente de trás da linha durante cada descida. Se a bola, esteja na posse de jogador ou solta, cruzar a linha de scrimmage, um passe para a frente não será permitido, independentemente de a bola retornar para trás da linha de scrimmage antes de o passe ser lançado.

Item 1. Passes ilegais. Qualquer outro passe para a frente de qualquer equipe é ilegal e constitui falta da equipe passadora, incluindo:

Um passe para a frente lançado quando todo o corpo do passador e a bola estão além da linha de scrimmage no momento em que a bola é solta, esteja o passador no ar ou tocando o solo.

Um segundo passe para a frente lançado de trás da linha de scrimmage.

Um passe para a frente lançado depois que a bola cruzou a linha de scrimmage e retornou para trás dela.

Um passe para a frente lançado depois de haver mudança de posse.

Item 2. Passe ilegal interceptado. Se um passe ilegal for recebido ou interceptado, a bola pode ser avançada, e a penalidade recusada.

PENALIDADE

Por passe para a frente de além da linha: perda de descida e cinco jardas a partir do ponto em que a bola é solta.

Por segundo passe para a frente de trás da linha, ou por passe para a frente lançado depois que a bola retornou para trás da linha: perda de

descida e cinco jardas a partir do ponto anterior.

Por passe para a frente lançado após uma mudança de posse: perda de cinco jardas a partir de onde a bola é solta.

NOTA

As regras de elegibilidade, interferência de passe e intentional grounding aplicam-se quando um passe para a frente é lançado de trás da linha, independentemente de o passe ser ilegal. As regras de elegibilidade, interferência de passe e intentional grounding não se aplicam se um passe para a frente for lançado (a) além da linha, (b) em uma jogada de chute livre, (c) em uma jogada de chute de fair catch, ou (d) após mudança de posse.

As regras de rudeza contra o passador aplicam-se a todos os passes (legais ou ilegais) lançados de trás da linha de scrimmage (12-2-11). Se um passe for lançado além da linha de scrimmage, rudeza desnecessária pode aplicar-se à ação contra o passador.

ART. 3 PASSE COMPLETO OU INTERCEPTADO.

Um jogador que realiza uma recepção pode avançar a bola. Um passe para a frente é completo (pelo ataque) ou interceptado (pela defesa) no campo de jogo, na lateral ou na end zone se um jogador, que está dentro do campo:

assegura o controle da bola com a(s) mão(s) ou braço(s) antes que a bola toque o solo; e

toca o solo dentro do campo com ambos os pés ou com qualquer parte do corpo que não sejam as mãos; e

depois de (a) e (b) terem sido cumpridos, realiza claramente qualquer ato comum ao jogo (por exemplo, estender a bola para a frente, dar um passo adicional, guardar a bola e virar para avançar pelo campo, ou evitar ou repelir um adversário), ou mantém o controle da bola por tempo suficiente para fazê-lo.

NOTA

O movimento da bola não resulta automaticamente em perda de controle.

O jogador não “sobrevive ao solo”: se um jogador que satisfaz (a) e depois (b), mas não tiver então realizado a parte (c) (um ato comum ao jogo), toca o solo e perde o controle da bola, não haverá posse se a bola tocar o solo antes que ele recupere o controle, ou se, fora de campo, ele recuperar o controle.

Um recebedor é considerado jogador em postura indefesa (veja 12-2-9) durante todo o processo da recepção e até que seja capaz de evitar ou repelir o contato iminente de um adversário.

Se um passe for recebido simultaneamente por dois adversários elegíveis, e ambos o retiverem, a bola pertence aos passadores. Não será recepção simultânea se um jogador ganhar o controle primeiro e um adversário obtiver posteriormente controle conjunto. Se a bola sofrer muff após toque simultâneo de dois desses jogadores, todos os jogadores da equipe passadora tornam-se elegíveis para receber a bola solta.

Se um jogador que controla a bola é mantido em pé e carregado para fora de campo por um adversário antes que ambos os pés ou qualquer parte de seu corpo que não sejam as mãos toquem o solo dentro do campo, será um passe completo ou interceptado. Não é necessário que o jogador mantenha o controle da bola ao aterrissar fora de campo.

Se qualquer parte do pé tocar fora de campo durante o movimento contínuo normal de dar um passo (calcanhar-ponta ou ponta-calcanhar), o pé estará fora de campo. Um jogador está dentro do campo se arrastar o pé, ou se houver intervalo entre o toque no solo de calcanhar-ponta ou ponta-calcanhar.

página impressa 31 | página física 38 de 91

Regra 8

ART. 4 PASSE INCOMPLETO.

Um passe incompleto resulta em perda de descida, e a bola retorna ao ponto anterior. Qualquer passe para a frente (legal ou ilegal) é incompleto e a bola fica morta imediatamente se:

- o processo de recepção em 8-1-3 não for completado;
- a bola sair de campo; ou

um jogador for o primeiro a tocar um passe após ter estado fora de campo, mas antes de restabelecer-se dentro do campo com ambos os pés ou qualquer parte do corpo que não sejam as mãos. Não há falta por toque ilegal.

ART. 5 RECEBEDORES ELEGÍVEIS.

Os seguintes jogadores são elegíveis para receber um passe para a frente lançado de trás da linha de scrimmage:

Jogadores defensivos;

Jogadores de ataque que estejam em qualquer extremidade da linha, desde que tenham números de jogadores elegíveis (0-49 e 80-89) ou tenham se apresentado legalmente para jogar em posição na extremidade da linha (veja 5-1-2);

Jogadores de ataque que estejam legalmente a pelo menos uma jarda atrás da linha no snap, desde que tenham números de jogadores elegíveis (0-49 e 80-89) ou tenham se apresentado legalmente para jogar em posição no backfield;

Todos os jogadores de ataque depois que a bola tenha sido tocada por qualquer jogador defensivo ou qualquer jogador de ataque elegível; ou

Um recebedor elegível que tenha sido forçado para fora de campo por falta de um adversário, desde que tente retornar imediatamente ao campo e se restabeleça dentro dele com ambos os pés ou qualquer parte do corpo que não sejam as mãos, sem toque anterior.

ART. 6 RECEBEDORES INELEGÍVEIS.

Todos os jogadores de ataque, exceto os identificados no Artigo 5 acima, são inelegíveis para receber passe para a frente legal ou ilegal lançado de trás da linha de scrimmage, incluindo:

Jogadores que não estejam em qualquer extremidade de sua linha ou a pelo menos uma jarda atrás dela quando a bola é colocada em snap;

Jogadores que deixem de notificar o árbitro principal de que são elegíveis, conforme exige o Artigo 5;

Um recebedor elegível que tenha estado fora de campo antes ou durante um passe, por iniciativa própria ou por ser legalmente forçado

para fora, mesmo que tenha se restabelecido dentro do campo com ambos os pés ou qualquer parte do corpo que não sejam as mãos; ou

Um jogador que assuma postura de quarterback em formação T, a menos que, antes do snap, se mova legalmente para posição de pelo menos uma jarda atrás da linha de scrimmage ou na extremidade da linha e permaneça imóvel nessa posição por pelo menos um segundo antes do snap.

ART. 7 TOQUE LEGAL.

Um passe para a frente (legal ou ilegal) lançado de trás da linha pode ser tocado por qualquer jogador elegível. Um passe em voo pode ser desviado com toque, rebatido ou desviado em qualquer direção por qualquer jogador elegível a qualquer momento, inclusive na end zone.

ART. 8 TOQUE ILEGAL EM PASSE PARA A FRENTE.

Há uma falta por toque ilegal se um passe para a frente (legal ou ilegal) lançado de trás da linha de scrimmage:

for tocado intencionalmente pela primeira vez ou recebido por um jogador de ataque originalmente inelegível. Se esse passe for recebido, será bola viva; ou

PENALIDADE

Por toque ilegal em passe para a frente: perda de cinco jardas no ponto anterior.

for tocado pela primeira vez ou recebido por recebedor de ataque elegível que tenha saído de campo por iniciativa própria ou por ser legalmente forçado para fora de campo e tenha se restabelecido dentro do campo. Se esse passe for recebido, será bola viva.

PENALIDADE

Por toque ilegal em passe para a frente após estar fora de campo: perda de descida no ponto anterior.

REGRA 8 · SEÇÃO 2

INTENTIONAL GROUNDING

ART. 1 DEFINIÇÃO.

Há falta por intentional grounding se um passador, diante de perda iminente de jardas por pressão da defesa, lança um passe para a frente que não esteja na direção e proximidade de um recebedor de ataque originalmente elegível. O passe não precisa ser incompleto para que se aplique intentional grounding.

Item 1. Passador ou bola fora da área do pocket. Intentional grounding não será marcado quando um passador que esteja fora, ou tenha estado fora, da área do pocket lança um passe para a frente que aterra na linha de scrimmage estendida ou além dela (inclusive quando a bola aterra fora de campo sobre a lateral ou a linha final), ainda que nenhum jogador de ataque tenha chance realista de receber a bola. Se uma bola solta deixar a área do pocket, essa área deixa de existir; se a bola for recuperada, todas as regras de intentional grounding se aplicam como se o passador estivesse fora da área do pocket. Um passador está fora da área do pocket se qualquer parte de seu corpo ou a bola estiver fora dessa área.

Item 2. Contato físico. Intentional grounding não deve ser marcado se:

o passador inicia seu movimento de passe em direção a um recebedor elegível e então é significativamente afetado por contato físico de jogador defensivo que faça o passe aterrissar em área que não esteja na direção e proximidade de recebedor elegível; ou

o passador está fora da área do pocket, e seu movimento de passe é significativamente afetado por contato físico de jogador defensivo que faça a bola aterrissar antes da linha de scrimmage.

Item 3. Parar o relógio. Um quarterback em formação T pode parar legalmente o relógio de jogo para preservar tempo se, imediatamente ao receber o snap, iniciar um movimento contínuo de lançamento e lançar a bola diretamente no solo.

Item 4. Spike atrasado. Um passador, depois de atrasar sua ação de passe por motivos estratégicos, fica proibido de lançar a bola ao solo à sua frente, ainda que não esteja sob pressão de defensor(es) em blitz.

PENALIDADE

Por intentional grounding:

Perda de descida e 10 jardas a partir do ponto anterior; ou

Perda de descida no ponto do passe se o ponto estiver a mais de 10 jardas do ponto anterior ou a mais de metade da distância até a linha de gol; ou

Safety se todo o corpo do passador e a bola estiverem em sua end zone quando a bola for lançada. Veja 4-7 para ações que preservam tempo dentro dos dois minutos de qualquer metade.

página impressa 32 | página física 39 de 91

Regra 8**REGRA 8 · SEÇÃO 3****JOGADOR INELEGÍVEL ADIANTADO****ART. 1 ATOS LEGAIS E ILEGAIS.**

Em uma jogada de scrimmage durante a qual é lançado um passe para a frente legal, haverá falta se todo o corpo de um jogador de ataque inelegível, inclusive um quarterback em formação T, estiver mais de uma jarda além da linha de scrimmage antes de o passe ser lançado.

Item 1. Legalmente adiantado. Um jogador inelegível não estará ilegalmente adiantado se, depois de iniciar contato com um adversário dentro de uma jarda da linha de scrimmage durante sua investida inicial:

mover-se mais de uma jarda além da linha enquanto bloqueia legalmente ou é bloqueado por um adversário;

depois de romper contato legal com um adversário a mais de uma jarda além da linha de scrimmage, permanecer imóvel, mover-se lateralmente ou em direção à própria linha de gol até que seja lançado um passe para a frente; ou

depois de perder contato legal com um adversário a mais de uma jarda além da linha de scrimmage, forçado por um adversário para trás da

linha de scrimmage, momento em que voltará a estar sujeito às restrições normais de bloqueio para jogador de ataque inelegível.

NOTA

Se um jogador de ataque inelegível se mover além da linha enquanto bloqueia legalmente ou é bloqueado por um adversário, um jogador de ataque elegível pode receber um passe entre ele e a linha de scrimmage.

Item 2. Ilegalmente adiantado. Um jogador de ataque inelegível estará ilegalmente adiantado se:

todo o seu corpo estiver mais de uma jarda além da linha de scrimmage sem contato com um adversário;

depois de perder contato com adversário dentro de uma jarda da linha de scrimmage, avançar de modo que todo seu corpo esteja mais de uma jarda além da linha de scrimmage; ou

depois de perder contato com um adversário quando todo seu corpo estava mais de uma jarda além da linha de scrimmage, continuar a mover-se em direção à linha de gol do adversário.

PENALIDADE

Por jogador de ataque inelegível adiantado: perda de cinco jardas a partir do ponto anterior.

ART. 2 DEPOIS QUE O PASSE É LANÇADO.

Depois que a bola deixa a mão do passador, recebedores de passe inelegíveis podem avançar mais de uma jarda além da linha de scrimmage, ou além da posição alcançada por sua investida inicial, desde que não bloqueiem nem façam contato com jogador defensivo que esteja mais de uma jarda além da linha de scrimmage até que a bola seja tocada por jogador de qualquer equipe. Tal bloqueio e/ou contato anterior é interferência de passe se ocorrer na proximidade de onde a bola é lançada. Veja [8-3-1-Nota](#) acima para a exceção quando o bloqueador mantém contato contínuo.

REGRA 8 · SEÇÃO 4**CONTATO LEGAL E ILEGAL COM RECEBEDORES ELEGÍVEIS**

ART. 1 CONTATO LEGAL DENTRO DE CINCO JARDAS.

Na área de cinco jardas além da linha de scrimmage, um jogador defensivo pode empurrar um recebedor elegível à sua frente. O defensor pode manter contato contínuo e ininterrupto dentro da zona de cinco jardas, desde que o recebedor não tenha se movido além de um ponto alinhado ao defensor.

ART. 2 CONTATO ILEGAL DENTRO DE CINCO JARDAS.

Dentro da zona de cinco jardas, se o jogador que recebe o snap permanecer na área do pocket com a bola, um defensor não pode fazer contato inicial nas costas de um recebedor nem manter contato depois que o recebedor se mover além de um ponto alinhado ao defensor. Se um defensor tocar um recebedor dentro da zona de cinco jardas, perder o contato e então tocá-lo novamente dentro da zona de cinco jardas, haverá falta por contato ilegal.

ART. 3 CONTATO ILEGAL ALÉM DA ZONA DE CINCO JARDAS.

Além da zona de cinco jardas, se o jogador que recebe o snap permanecer na área do pocket com a bola, um defensor não pode iniciar contato com um recebedor que tente evitá-lo. Um defensor pode usar as mãos ou braços somente para defender-se ou proteger-se contra contato iminente causado por um recebedor. Se um defensor tocar um recebedor dentro da zona de cinco jardas e mantiver contato, deve soltar o recebedor ao saírem da zona de cinco jardas.

ART. 4 CONTATO INCIDENTAL ALÉM DA ZONA DE CINCO JARDAS.

Além da zona de cinco jardas, pode haver contato incidental entre recebedor e defensor.

PENALIDADE

Por contato ilegal da defesa: perda de cinco jardas e primeira descida automática.

ART. 5 CUT BLOCK ILEGAL.

Há cut block ilegal se:

um recebedor elegível que assuma posição a mais de duas jardas para fora de seu próprio tackle (recebedor flexionado) for bloqueado abaixo da cintura na linha de scrimmage, atrás dela ou além dela; ou

um recebedor elegível alinhado a até duas jardas do tackle, esteja na linha ou atrás dela, for bloqueado abaixo da cintura depois de ultrapassar a linha de scrimmage (esses jogadores podem ser bloqueados abaixo da cintura na linha de scrimmage ou atrás dela).

PENALIDADE

Por cut block ilegal: perda de 15 jardas e primeira descida automática.

ART. 6 HOLDING DEFENSIVO.

Há holding defensivo se um jogador agarra um jogador de ataque elegível (ou sua camisa) com as mãos, ou estende um braço ou braços para bloqueá-lo ou cercá-lo (veja [12-1-6](#)). Qualquer jogador de ataque que finja possuir a bola, e/ou a quem um companheiro de equipe finja entregar a bola, pode sofrer tackle até deixar a área do pocket.

PENALIDADE

Por holding da defesa: perda de cinco jardas e primeira descida automática.

ART. 7 FIM DAS RESTRIÇÕES.

Se o quarterback ou o recebedor do snap demonstrar que não tem mais intenção de passar a bola (isto é, entrega ou lança a bola a outro jogador, lança passe para a frente ou para trás, perde a posse por muff que toca o solo ou por fumble, ou sofre tackle), terminarão as restrições à equipe defensiva que proíbem contato ilegal ou cut block ilegal contra recebedor elegível, e um jogador defensivo poderá usar mãos, braços ou corpo para empurrar, puxar ou repelir um recebedor de ataque, nos termos da Regra 12, Seção 1, Artigo 5. Se o quarterback deixar a área do pocket com a bola em sua posse, terminam as restrições de contato ilegal e de cut block ilegal, mas a restrição ao holding defensivo permanece em vigor. Se uma equipe apresentar formação de punt ([3-17-7](#)), são permitidos atos

defensivos que normalmente constituiriam contato ilegal (empurrão além de cinco jardas etc.), desde que não constituam holding defensivo.

página impressa 33 | página física 40 de 91

Regra 8

REGRA 8 · SEÇÃO 5

INTERFERÊNCIA DE PASSE

ART. 1 DEFINIÇÃO.

Há interferência de passe de qualquer equipe quando qualquer ato de um jogador, a mais de uma jarda além da linha de scrimmage, prejudica significativamente a oportunidade de um jogador elegível receber a bola. A interferência de passe somente pode ocorrer quando um passe para a frente é lançado de trás da linha de scrimmage, seja ele legal ou ilegal, e cruze ou não a linha. Quando a bola está no ar, recebedores elegíveis de ataque e defesa têm o mesmo direito ao trajeto da bola e estão sujeitos às mesmas restrições. Atos que não ocorram a mais de uma jarda além da linha de scrimmage não são interferência de passe, mas podem ser holding de ataque ou defesa (veja 12-1-3 e 12-1-6). As regras de interferência de passe da defesa aplicam-se desde o lançamento da bola até que ela seja tocada. Veja o Artigo 2 para atos proibidos enquanto a bola estiver no ar. As regras de interferência de passe do ataque aplicam-se desde o snap até que a bola seja tocada. Veja o Artigo 2 para atos proibidos enquanto a bola estiver no ar e o Artigo 4 para atos proibidos antes do passe.

ART. 2 ATOS PROIBIDOS DE AMBAS AS EQUIPES ENQUANTO A BOLA ESTÁ NO AR.

Atos que constituem interferência de passe incluem, entre outros:

- Contato de jogador que não está jogando a bola que restrinja a oportunidade do adversário de realizar a recepção;

- Jogar através das costas de um adversário na tentativa de disputar a bola;

- Agarrar o(s) braço(s) de um adversário de modo a restringir sua oportunidade de receber um passe;

Estender um braço sobre o corpo de um adversário, restringindo assim sua capacidade de receber um passe, independentemente de o jogador que comete o ato estar jogando a bola;

Cortar o trajeto de um adversário por contato com ele, sem jogar a bola;

Prender um adversário na tentativa de chegar à bola, de modo a fazer o corpo do adversário girar antes da chegada da bola; ou

Iniciar contato com um adversário empurrando-o ou afastando-se com empurrão, criando separação.

ART. 3 ATOS PERMITIDOS DE AMBAS AS EQUIPES ENQUANTO A BOLA ESTÁ NO AR.

Atos permitidos a um jogador incluem, entre outros:

Contato incidental das mãos, braços ou corpo de adversário quando ambos os jogadores disputam a bola, ou nenhum deles procura a bola. Se houver qualquer dúvida sobre o contato ser incidental, a decisão será de não haver interferência;

Enroscar inadvertidamente os pés quando ambos os jogadores jogam a bola ou nenhum dos dois a joga;

Contato que normalmente seria considerado interferência de passe, mas o passe seja claramente impossível de ser recebido pelos jogadores envolvidos, exceto conforme especificado em 8-3-2 e 8-5-4, relativos ao bloqueio de ataque no campo adiantado;

Colocar uma mão sobre adversário sem restringi-lo, na tentativa de disputar a bola;

Contato de jogador que conquistou posição sobre um adversário na tentativa de receber a bola; ou

Quando uma equipe apresenta formação de punt (3-17-7) e, antes de a bola ser chutada, atos que normalmente constituiriam interferência de passe contra o homem da extremidade da linha de scrimmage ou contra recebedor elegível atrás da linha de scrimmage, alinhado ou em movimento a mais de uma jarda para fora do homem da extremidade da linha. As regras de holding defensivo e interferência de passe ofensiva continuam aplicáveis.

ART. 4 OUTROS ATOS PROIBIDOS DO ATAQUE.

Atos que constituem interferência de passe incluem:

Bloqueio, por jogador de ataque, a mais de uma jarda além da linha de scrimmage claramente antes de ser lançado um passe. Veja [8-3-1-Nota](#) para a exceção de jogador de ataque inelegível; ou

Bloqueio de defensor a mais de uma jarda além da linha enquanto o passe está no ar, se o bloqueio ocorrer na proximidade do jogador para quem o passe é lançado. Veja [8-3-1-Nota](#) para exceção referente a jogadores inelegíveis.

PENALIDADE

Por interferência de passe da defesa: primeira descida para a equipe de ataque no ponto da falta. Se a interferência também for falta pessoal ([12-2](#)), a penalidade por essa falta também é aplicada, do ponto da falta (para a interferência) ou do fim da corrida se a falta por interferência de passe for recusada. Se o ponto da interferência estiver atrás da linha de gol da defesa e o ponto anterior estiver na linha de duas jardas da defesa ou fora dela, será primeira descida para a equipe de ataque na linha de uma jarda da defesa, no ponto interno correspondente ao ponto da interferência; ou, se o ponto anterior estiver dentro da linha de duas jardas da defesa, a penalidade será metade da distância entre o ponto anterior e a linha de gol, e será primeira descida para a equipe de ataque.

PENALIDADE

Por interferência de passe do ataque: perda de 10 jardas a partir do ponto anterior.

REGRA 8 · SEÇÃO 6**PONTO DE APLICAÇÃO****ART. 1 PONTO DE APLICAÇÃO.**

Se houver falta de qualquer equipe desde o snap até o término de um passe para a frente lançado de trás da linha, a penalidade será aplicada a partir do ponto anterior. Uma jogada de passe termina e uma jogada de corrida começa no instante em que um passe é recebido.

EXCEÇÃO

Intentional grounding resulta em perda de descida no ponto da falta, ou perda de descida e penalidade de 10 jardas a partir do ponto anterior, o que for menos benéfico ao ataque. Se a falta ocorrer a menos de 10 jardas atrás da linha de scrimmage, mas a mais de metade da distância até a linha de gol, a bola será colocada no ponto do passe. (Se o passe for lançado da end zone, será safety).

Interferência de passe da defesa é aplicada a partir do ponto da falta. Se o ponto da interferência estiver atrás da linha de gol defensiva e o ponto anterior estiver na linha de duas jardas da defesa ou fora dela, será primeira descida para o ataque na linha de uma jarda da defesa, no ponto interno correspondente ao ponto da interferência; ou, se o ponto anterior estiver dentro da linha de duas jardas da defesa, a penalidade será metade da distância entre o ponto anterior e a linha de gol, e será primeira descida para o ataque (veja [8-5-Penalidade](#)).

página impressa 34 | página física 41 de 91

Regra 8

Será safety quando a equipe de ataque cometer uma falta atrás de sua própria linha de gol, se a defesa optar por aplicar a penalidade nesse ponto.

Se houver falta pessoal ou falta por conduta antidesportiva da defesa antes da conclusão de passe para a frente lançado de trás da linha, a aplicação será do ponto anterior ou do ponto de bola morta, o que for mais benéfico ao ataque. Se a jogada resultar em pontuação para o ataque, a aplicação será no Try. Se a equipe passadora sofrer a falta e posteriormente perder a posse depois de uma recepção completa, ela retém a posse da bola, e a aplicação será do ponto anterior.

Se houver falta pessoal ou falta por conduta antidesportiva do ataque antes de o ataque perder a posse durante uma jogada de passe ou uma jogada de corrida subsequente, a aplicação será do ponto de bola morta. Contudo, se a defesa posteriormente perder a posse, a penalidade será aplicada do ponto da recepção ou recuperação da defesa, e a defesa retém a posse. Isso também se aplica a falta pessoal ou falta por conduta antidesportiva do ataque antes de um passe para a

frente lançado de trás da linha quando o ataque não alcança a linha a alcançar.

NOTA

A penalidade por passe para a frente de trás da linha depois que a bola esteve além da linha, ou por segundo passe para a frente de trás da linha, é aplicada do ponto anterior, salvo se o ponto do passe estiver atrás da linha de gol do passador; nesse caso, será safety se a defesa optar por aplicar a penalidade naquele ponto, ou será a linha de 35 jardas ou de 20 jardas (conforme aplicável) se o impulso tiver sido de um chute livre.

Se um passe para a frente for lançado de além da linha de scrimmage, ou quando não houver linha de scrimmage, será uma falta durante uma jogada de corrida.

REGRA 8 · SEÇÃO 7

PASSE PARA TRÁS E FUMBLE

ART. 1 PASSE PARA TRÁS.

Um corredor pode lançar um passe para trás a qualquer momento (3-21-4). Jogadores de qualquer equipe podem avançar após receber um passe para trás ou recuperar um passe para trás depois que ele toca o solo. Qualquer snap a partir do center é um passe para trás.

ART. 2 PASSE PARA TRÁS FORA DE CAMPO.

Se um passe para trás sair de campo entre as linhas de gol, a bola ficará morta (7-6-2-a), e será posta em jogo em seguida no ponto interno. A Regra 11 rege se um passe para trás for declarado morto atrás da linha de gol. Durante uma jogada que começa após o aviso dos dois minutos de qualquer metade, se um passe para trás sair de campo antes de uma mudança de posse, será ação que preserva tempo (4-7-1).

PENALIDADE

Por passe para trás fora de campo antes de uma mudança de posse durante jogada que começa após o aviso dos dois minutos: perda de descida e 5 jardas.

ART. 3 FUMBLE.

Fumble é qualquer ato, exceto um passe ou chute, que resulte em perda da posse de jogador.

EXCEÇÃO

Se um corredor sofrer fumble intencional para a frente, será passe para a frente (3-2-5-Nota).

Item 1. Recuperação e avanço. Qualquer jogador de qualquer equipe pode recuperar ou receber um fumble e avançá-lo, antes ou depois de a bola tocar o solo, salvo se o fumble ocorrer na quarta descida (veja 8-7-5), após o aviso dos dois minutos ou durante um Try (veja 8-7-6).

Item 2. Recuperação legal. Para recuperação legal de fumble, veja 3-2-7.

Item 3. Fora de campo no campo de jogo. Quando um fumble sai de campo entre as linhas de gol, aplica-se o seguinte:

Se um fumble for para trás e sair de campo, a bola será posta em jogo em seguida no ponto interno pela equipe que teve a posse por último;

Se um fumble for para a frente e sair de campo, a bola será posta em jogo em seguida no ponto do fumble pela equipe que teve a posse por último;

Se uma bola sofrer fumble na própria end zone de uma equipe, avançar para o campo de jogo e sair de campo, resultará em safety se essa equipe tiver fornecido o impulso que colocou a bola na end zone (veja 11-5-1 para exceção de momentum). Se o impulso tiver sido fornecido pelo adversário, a jogada resultará em touchback; ou

Não obstante o acima, quando não houver mudança de posse durante a descida, e o ponto da bola não estiver na linha a alcançar ou além dela após a quarta descida, a bola será concedida à Equipe B no ponto em que for declarada morta.

Item 4. Fora de campo na end zone. Quando um fumble sai de campo na end zone, aplica-se o seguinte:

Se uma bola sofrer fumble no campo de jogo, avançar para a end zone adversária e passar a linha final ou lateral, será concedido touchback à equipe defensiva; ou

Se uma bola sofrer fumble na própria end zone de uma equipe ou no campo de jogo e sair de campo na end zone, será safety se essa equipe tiver fornecido o impulso que enviou a bola para a end zone (veja 11-5-1 para exceção de momentum). Se o impulso tiver sido fornecido pelo adversário, será touchback.

ART. 4 ENTREGA DA BOLA PARA A FRENTE.

Nenhum jogador pode entregar a bola para a frente, exceto a recebedor elegível que esteja atrás da linha de scrimmage.

A perda da posse de jogador pela execução malsucedida de uma tentativa de entrega é fumble atribuído ao jogador que teve a posse por último.

Uma entrega com muff (legal ou ilegal) é fumble, e a bola permanece viva.

PENALIDADE

Por entregar a bola para a frente além da linha de scrimmage: perda de descida e cinco jardas a partir do ponto da falta.

Por entregar a bola para a frente a um recebedor inelegível atrás da linha de scrimmage: perda de descida e cinco jardas a partir do ponto anterior.

Por entregar a bola para a frente após mudança de posse: perda de cinco jardas a partir do ponto da falta.

página impressa 35 | página física 42 de 91

Regra 8

ART. 5 FUMBLE NA QUARTA DESCIDA.

Se houver fumble na quarta descida durante jogada de scrimmage:

A bola pode ser avançada por qualquer membro da equipe defensiva.

O jogador que sofreu o fumble é o único jogador da Equipe A autorizado a recuperar e avançar a bola antes de uma mudança de posse.

Se, antes de uma mudança de posse, a recuperação ou recepção for por companheiro de equipe do jogador que sofreu o fumble, a bola estará morta, e o ponto do próximo snap será o ponto do fumble, ou o ponto da recuperação se ele estiver atrás do ponto do fumble.

ART. 6 FUMBLE APÓS O AVISO DOS DOIS MINUTOS OU DURANTE UM TRY.

Se um fumble de qualquer equipe ocorrer após o aviso dos dois minutos ou durante um Try:

A bola pode ser avançada por qualquer adversário.

O jogador que sofreu o fumble é o único jogador de sua equipe autorizado a recuperar e avançar a bola.

Se a recuperação ou recepção for por companheiro de equipe do jogador que sofreu o fumble, a bola estará morta, e o ponto do próximo snap será o ponto do fumble, ou o ponto da recuperação se ele estiver atrás do ponto do fumble.

ART. 7 PONTO DE APLICAÇÃO DURANTE PASSE PARA TRÁS OU FUMBLE.

Se houver falta de qualquer equipe durante passe para trás ou fumble, o ponto básico será o ponto do passe para trás ou do fumble. Usa-se o método de aplicação três-e-um (veja [14-3-6](#)).

Quando o ponto do passe para trás ou fumble estiver além da linha de scrimmage, ou quando não houver linha de scrimmage, e houver falta durante o passe para trás ou fumble, o ponto básico será o ponto do passe para trás ou do fumble. Usa-se o método de aplicação três-e-um (veja [14-3-6](#)).

Quando o ponto de passe para trás ou fumble estiver atrás da linha de scrimmage, todas as faltas de qualquer equipe, inclusive falta da Equipe B na end zone da Equipe A, serão aplicadas do ponto anterior,

exceto que falta do ataque em sua end zone será safety se a defesa optar por aplicar a penalidade nesse ponto.

Se houver falta pessoal ou falta por conduta antidesportiva do ataque durante fumble ou passe para trás que seja recuperado pela defesa, a aplicação será do ponto de bola morta. Se a equipe que recuperou posteriormente perder a posse, a penalidade será aplicada do ponto de sua recuperação, e ela retém a posse. Isso também se aplica a falta pessoal ou falta por conduta antidesportiva do ataque durante fumble ou passe para trás recuperado pelo ataque, e o ataque deixa de alcançar a linha a alcançar.

NOTA

Se a Equipe B ganhar posse em sua end zone, e o impulso tiver sido da Equipe A, se a Equipe B sofrer fumble ou lançar passe para trás na end zone e cometer falta enquanto a bola está solta, o ponto do fumble ou passe para trás será considerado a linha de 20 jardas da B, ou a linha de 35 jardas da B ou de 20 jardas da B (conforme aplicável) se o impulso tiver sido de chute livre.

Se o momentum original de jogador da Equipe B o levar à sua end zone, onde ele sofre fumble, o ponto do fumble será considerado o ponto em que o jogador estabeleceu a posse (veja [11-5-1-Exc. 2](#)).

9

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 9

CHUTE DE SCRIMAGE

REGRA 9 · SEÇÃO 1

CHUTE DE SCRIMAGE

ART. 1 CHUTE NA LINHA DE SCRIMAGE OU ATRÁS DELA.

A Equipe A pode tentar um punt, drop kick ou chute de lugar na linha de scrimmage ou atrás dela. Um chute está além da linha de scrimmage se todo o corpo do chutador e a bola estiverem além da linha de scrimmage quando a bola é chutada.

PENALIDADE

Por punt, drop kick ou chute de lugar chutado além da linha de scrimmage ou não a partir de scrimmage: perda de descida e cinco jardas a partir do ponto do chute. Por segundo chute de trás da linha após a bola ter cruzado a linha: perda de descida e cinco jardas a partir do ponto anterior.

NOTA

Isso não é considerado chutar ilegalmente a bola.

Um segundo chute de trás da linha de scrimmage é legal desde que a bola não tenha cruzado a linha e retornado para trás dela.

As regras de chute de scrimmage aplicam-se a punts, drop kicks e chutes de lugar em qualquer lugar do campo.

ART. 2 JOGADORES DA EQUIPE CHUTADORA NA LINHA DURANTE O CHUTE.

Durante um chute de scrimmage, somente os homens da extremidade (receptores elegíveis) em cada lado da linha de scrimmage no momento do snap, ou receptor elegível alinhado ou em movimento atrás da linha e a mais de uma jarda para fora do homem da extremidade em qualquer lado, podem avançar mais de uma jarda além da linha antes que a bola seja chutada.

PENALIDADE

Por jogador inelegível adiantado antes que a bola seja chutada: perda de cinco jardas.

ART. 3 FORMAÇÃO DA EQUIPE DEFENSIVA.

Item 1. Formação de punt. Quando a Equipe A apresentar formação de punt:

Um jogador da Equipe B, que esteja a até uma jarda da linha de scrimmage, deve ter todo o corpo fora das ombreiras do jogador que executa o snap no snap.

PENALIDADE

Por formação ilegal da defesa: perda de cinco jardas.

Jogadores da Equipe B não podem empurrar companheiros para dentro da formação ofensiva.

PENALIDADE

Por empurrar companheiros para dentro da formação ofensiva: perda de 15 jardas.

NOTA

A restrição em (1) acima não se aplica se a equipe não apresentar formação de punt padrão (número igual de jogadores em cada lado do snapper em formação fechada e um jogador aberto de cada lado), ou se, após a equipe ofensiva assumir posição estabelecida, houver shift ou jogador entrar em movimento.

Item 2. Formação de field goal ou chute de Try. Quando a Equipe A apresentar formação de field goal ou chute de Try:

Um jogador da Equipe B, que esteja a até uma jarda da linha de scrimmage, deve ter todo o corpo fora das ombreiras do snapper no snap.

Não mais de seis jogadores da Equipe B podem estar na linha de scrimmage de cada lado do snapper no snap.

PENALIDADE

Por formação ilegal da defesa: perda de cinco jardas.

Jogadores da Equipe B não podem empurrar companheiros para dentro da formação ofensiva.

PENALIDADE

Por empurrar companheiros para dentro da formação ofensiva: perda de 15 jardas.

NOTA

As restrições em (1) e (2) acima não se aplicam se a equipe não apresentar formação padrão de field goal ou chute de Try (número igual de jogadores em cada lado do snapper em formação fechada), ou se, após a equipe ofensiva assumir posição estabelecida, houver shift ou jogador entrar em movimento.

ART. 4 BLOQUEIO DURANTE O CHUTE.

Aplicam-se as seguintes regras de bloqueio durante uma descida de chute de scrimmage:

Todos os jogadores da equipe recebedora estão proibidos de bloquear abaixo da cintura durante uma descida em que haja chute de scrimmage.

Um jogador da equipe recebedora não pode sair de campo e bloquear membro da equipe chutadora que esteja fora de campo (12-2-8-c).

Antes de a bola ser chutada, a equipe chutadora está sujeita às restrições de bloqueio aplicáveis ao ataque, e a equipe recebedora às aplicáveis à defesa, exceto que jogador da equipe chutadora pode usar

as mãos para repelir, empurrar ou afastar um recebedor que tente legal ou ilegalmente obstruir sua tentativa de avançar pelo campo.

Depois que a bola é chutada e vai além da linha de scrimmage, e até o chute terminar (qualquer equipe assegurar posse, ou a bola ficar morta por regra), a equipe chutadora está sujeita às restrições de bloqueio da defesa e a equipe recebedora às do ataque. (Para a exceção que proíbe bloqueio pelas costas da equipe chutadora enquanto a bola está em voo, veja [12-1-3-b](#).) Depois que o chute termina, ambas as equipes estão sujeitas às restrições normais aplicáveis ao ataque e defesa.

EXCEÇÃO

Se a bola não for além da linha de scrimmage, ou for além dela e retornar para trás da linha sem ser tocada pela equipe recebedora além da linha, as restrições de bloqueio não mudam, e a equipe chutadora permanece sujeita às restrições do ataque e a equipe recebedora às restrições da defesa.

Durante jogada de chute de scrimmage que vá além da linha de scrimmage, a jardagem de penalidade por holding e uso ilegal das mãos de qualquer equipe será de 10 jardas, salvo se a falta for cometida em tentativa de bloquear o chute (veja [14-4-8](#)).

página impressa 37 | página física 44 de 91

Regra 9

ART. 5 JOGADOR DA EQUIPE CHUTADORA VOLUNTARIAMENTE FORA DE CAMPO.

Durante chute de scrimmage que cruze a linha de scrimmage, e antes do fim do chute, haverá falta se jogador da equipe chutadora sair voluntariamente de campo (sem contato de jogador da equipe recebedora) para evitar bloqueio de jogador da equipe recebedora.

PENALIDADE

Por jogador da equipe chutadora sair voluntariamente de campo em chute de scrimmage: perda de cinco jardas. Se membro da equipe chutadora for forçado para fora de campo, ou sair voluntariamente, e não tentar retornar ao campo em tempo razoável, haverá falta por conduta antidesportiva ([12-3-1-u](#)).

REGRA 9 · SEÇÃO 2**TOQUE EM CHUTE DE SCRIMMAGE****ART. 1 TOQUE ATRÁS DA LINHA.**

Qualquer toque na bola atrás da linha de scrimmage por jogador da equipe chutadora é legal, mesmo que a bola tenha cruzado a linha e retornado para trás dela.

ART. 2 PRIMEIRO TOQUE ALÉM DA LINHA.

“Primeiro toque” ocorre quando jogador da equipe chutadora toca um chute de scrimmage no campo de jogo além da linha de scrimmage antes que ele tenha sido tocado por jogador da equipe recebedora além da linha. Se a bola for tocada primeiro por jogador da equipe chutadora, ela permanece em jogo. Primeiro toque é violação, e os recebedores terão a opção de tomar posse no ponto do primeiro toque, desde que nenhuma penalidade de bola viva seja aceita na jogada, ou no ponto em que a bola fica morta. Primeiro toque não anula falta dos recebedores; se houver falta de bola viva dos recebedores aplicada, antes ou depois da violação de primeiro toque, ou quaisquer mudanças de posse, a violação será desconsiderada e a penalidade aplicada como de costume.

NOTA

Pode haver vários pontos de “primeiro toque” se a equipe chutadora tocar a bola várias vezes antes de ela ser tocada por jogador da equipe recebedora.

Jogador da Equipe B não é considerado como tendo tocado um chute se tal toque ocorrer na proximidade imediata da linha de scrimmage em tentativa de bloquear o chute.

Se jogador da equipe chutadora tocar a linha de gol com qualquer parte do corpo ao tocar a bola, a bola estará morta, e o resultado será touchback.

O ponto do primeiro toque normalmente é a linha de jardas onde está a bola quando tocada. Se o primeiro toque ocorrer enquanto a bola estiver no ar sobre ou além da linha de gol, e antes que a bola toque a

linha de gol ou o solo além dela, o ponto do primeiro toque será considerado o ponto de onde o jogador que tocou deixou o campo de jogo, mas jamais dentro da linha de uma jarda da equipe recebedora.

ART. 3 JOGADOR DA EQUIPE CHUTADORA FORA DE CAMPO.

Jogador da equipe chutadora que tenha saído de campo durante o chute, por iniciativa própria ou por ter sido legalmente forçado para fora, não pode tocar ou recuperar chute de scrimmage além da linha de scrimmage até que ele seja tocado por jogador da equipe chutadora que não tenha estado fora de campo, ou por jogador da equipe recebedora além da linha. Se tocar ou recuperar a bola antes de restabelecer-se dentro do campo, a bola estará fora de campo no ponto do toque, e não haverá falta.

PENALIDADE

Por toque ilegal em chute de scrimmage: perda de cinco jardas. Se o toque ilegal ocorrer dentro da linha de cinco jardas do recebedor, além das outras opções especificadas, a equipe recebedora pode optar por touchback.

ART. 4 BLOQUEADO CONTRA O CHUTE.

Não há distinção entre um jogador tocar uma bola ou ser tocado por ela, mas jogador não é considerado como tendo tocado a bola se for bloqueado contra ela por adversário, desde que esteja em posição passiva e não esteja bloqueando. Jogador engajado com seu adversário e bloqueando-o quando toca a bola é considerado como tendo tocado a bola.

ART. 5 BOLA REBATIDA OU CHUTADA ILEGALMENTE CONTRA ADVERSÁRIO.

Jogador da equipe recebedora é considerado como não tendo tocado a bola se ela for rebatida ou chutada ilegalmente contra ele por adversário. Tal toque pela equipe recebedora é desconsiderado, embora a rebatida ou chute possa criar violação de primeiro toque ou falta por rebatida ilegal ou chute ilegal.

REGRA 9 · SEÇÃO 3**RECEPÇÃO OU RECUPERAÇÃO DE CHUTE DE SCRIMMAGE**

ART. 1 CHUTADORES RECEBEM OU RECUPERAM ATRÁS DA LINHA DE SCRIMMAGE.

Quando chute de scrimmage é recebido ou recuperado pela equipe chutadora atrás da linha de scrimmage, a equipe chutadora pode avançar, mesmo que a bola tenha cruzado a linha e retornado para trás dela.

Item 1. Mesma série de descidas. Se a bola tiver retornado para trás da linha sem ser tocada pela equipe recebedora além da linha, e a equipe chutadora receber ou recuperar a bola, a série existente de descidas continua, salvo se a equipe chutadora avançar a bola até a linha a alcançar; nesse caso haverá nova série de descidas.

Item 2. Nova série de descidas. Se a bola tiver retornado para trás da linha depois de ser tocada pela equipe recebedora além da linha, e a equipe chutadora receber ou recuperar a bola, por regra houve mudança de posse, e a equipe chutadora receberá nova série de descidas.

ART. 2 CHUTADORES RECEBEM OU RECUPERAM ALÉM DA LINHA DE SCRIMMAGE.

Quando os chutadores recebem ou recuperam um chute além da linha de scrimmage, a bola fica morta no ponto da recuperação, mesmo que membro da equipe recebedora tenha tocado a bola primeiro.

Item 1. Recepção ou recuperação legal. Se a equipe recebedora tocar a bola além da linha, recepção ou recuperação subsequente pela equipe chutadora é legal, mas a bola fica morta. Nessa recepção ou recuperação, será primeira-e-10 para os chutadores, ou, se a bola for recebida ou recuperada pelos chutadores na end zone dos recebedores, será touchdown para os chutadores (7-3-1-d).

Item 2. Recepção ou recuperação ilegal. Se os chutadores receberem ou recuperarem um chute além da linha que não tenha sido tocado além da linha pela equipe recebedora, a bola ficará morta, e será primeira-e-10 para os recebedores no ponto da recepção ou recuperação (veja 11-4-2 para field goals perdidos). Se chute de trás da linha for tocado pela equipe recebedora

atrás da linha, esse toque não torna a equipe chutadora elegível para receber ou recuperar o chute além da linha.

página impressa 38 | página física 45 de 91

Regra 9

Item 3. Touchback. Se jogador da equipe chutadora receber ou recuperar ilegalmente chute de scrimmage, que não seja tentativa de field goal de além da linha de 20 jardas, e tocar a linha de gol com qualquer parte do corpo enquanto estiver em posse da bola, a bola ficará morta, e o resultado da jogada será touchback. Para field goal perdido de além da linha de 20 jardas, veja 11-4-2.

ART. 3 RECEBEDORES RECEBEM OU RECUPERAM.

Se os recebedores receberem ou recuperarem qualquer chute, poderão avançar. Para a exceção de fair catch, veja 10-2. Para a exceção de bola que cruzou a linha de gol, veja 9-4-1.

ART. 4 RECEPÇÃO OU RECUPERAÇÃO SIMULTÂNEA.

Quando chute legal for simultaneamente recebido ou recuperado em qualquer lugar por dois jogadores adversários elegíveis, ou se a bola estiver no campo de jogo sem jogador tentando recuperá-la, ela será concedida aos recebedores (3-27; 7-2-1-i).

REGRA 9 · SEÇÃO 4

BOLA CRUZA A LINHA DE GOL, TOCA AS TRAVES, SAI DE CAMPO, FICA

MORTA NO CAMPO DE JOGO

ART. 1 BOLA CRUZA A LINHA DE GOL DOS RECEBEDORES.

Se um chute de scrimmage cruzar a linha de gol dos recebedores pelo impulso do chute, aplica-se o seguinte:

Se a bola não tiver sido tocada por jogador da equipe recebedora além da linha de scrimmage, ela ficará morta imediatamente, e o resultado será touchback, quando:

tocar o solo na linha de gol dos recebedores ou atrás dela;

tocar jogador da equipe chutadora que toque o solo na linha de gol dos recebedores ou atrás dela; ou

tocar jogador da equipe chutadora que tenha tocado o solo na linha de gol dos recebedores ou atrás dela e não tenha se restabelecido no campo de jogo. Veja [11-4-2](#) para opções de field goals perdidos de além da linha de 20 jardas.

Se os recebedores receberem a bola na end zone ou a recuperarem na end zone depois de tocá-la no campo de jogo ou na end zone, poderão avançar.

Se os chutadores receberem ou recuperarem a bola na end zone depois de os recebedores tocarem a bola primeiro no campo de jogo ou na end zone, será touchdown para os chutadores.

Se houver ponto de primeiro toque pelos chutadores fora da linha de 20 jardas dos recebedores, a equipe recebedora terá a opção de tomar posse da bola no ponto do primeiro toque.

Se o chute de scrimmage for punt e a bola sair de campo no campo de jogo depois de ser tocada por recebedor na end zone ou no campo de jogo, será bola da equipe recebedora no ponto fora de campo.

ART. 2 CHUTE TOCA AS TRAVES DOS RECEBEDORES.

Se um field goal ou Try perdido, ou um punt, tocar a trave, os postes ou o travessão de gol dos recebedores, a bola ficará morta na end zone dos recebedores, e aplicam-se todas as regras usuais referentes a punts, field goals perdidos e Trys.

ART. 3 CHUTE TOCA AS TRAVES DOS CHUTADORES.

Se um chute de scrimmage tocar a trave, os postes ou o travessão de gol dos chutadores, a bola ficará morta e será safety (veja [11-5-1](#)).

ART. 4 BOLA FORA DE CAMPO OU NÃO RECUPERADA NO CAMPO DE JOGO.

Se um chute de scrimmage sair de campo entre as linhas de gol ou estiver no campo de jogo sem jogador tentando recuperá-lo, será bola dos recebedores no ponto de bola morta, salvo se se aplicarem as regras especiais para field goals perdidos em [11-4-2](#).

REGRA 9 · SEÇÃO 5**PONTOS DE APLICAÇÃO****ART. 1 PONTOS DE APLICAÇÃO.**

Se houver falta desde o snap até o término de chute de scrimmage legal, a aplicação será do ponto anterior. Isso inclui falta durante corrida antes de chute legal e falta da equipe chutadora durante tentativa de field goal perdida.

EXCEÇÃO

Se a equipe de ataque cometer falta em sua própria end zone, será safety se a defesa optar por aplicar a penalidade naquele ponto.

Se houver falta da equipe chutadora e a equipe recebedora mantiver a posse durante toda a descida, a equipe recebedora terá a opção de aceitar a penalidade no ponto anterior e repetir a descida ou acrescentar a jardagem da penalidade ao ponto de bola morta.

NOTA

O ponto de bola morta para chutes de scrimmage que resultem em touchback é a linha de 20 jardas (veja [11-4-2-b](#) para field goal perdido de além da linha de 20 jardas).

Se houver falta por toque ilegal dentro da linha de cinco jardas, a equipe recebedora também terá a opção de aceitar touchback.

Se houver falta da equipe chutadora durante tentativa de field goal perdida em que a equipe recebedora recebe a bola (veja [11-4-2](#)), a aplicação será do ponto seguinte.

Penalidades por interferência de fair catch, interferência com oportunidade de realizar recepção, sinal inválido de fair catch ou falta pessoal (bloqueio) após sinal de fair catch são aplicadas do ponto da falta. Se a falta pessoal não fizer parte de falta dupla e o adversário tiver posse no fim da descida, ela poderá ser aplicada do ponto de bola morta (veja [14-2-4](#)).

Exceto faltas cometidas em tentativa de bloquear o chute (como colidir com ou cometer rudeza contra o chutador, holding defensivo (pull-and-shoot), alavancagem, salto e empurrar companheiro(s) para a formação ofensiva), se a equipe recebedora cometer falta durante jogada de chute de scrimmage que cruze a linha de scrimmage, a penalidade por sua infração será aplicada como se ela estivesse em posse da bola no momento da falta (falta pós-posse), desde que não perca a posse em nenhum momento da descida. A penalidade será aplicada do ponto menos benéfico à equipe recebedora entre:

o fim do chute; ou

o ponto da falta.

página impressa 39 | página física 46 de 91

Regra 9 Se a falta ocorrer na end zone, será considerada como tendo ocorrido na linha de 20 jardas, salvo se a aplicação resultar em safety (14-4-4).

Para aplicação de falta pessoal ou por conduta antidesportiva em jogada que resulte em pontuação, veja 14-2-3; para rebatida ilegal, veja 12-5-1; e para chutar ilegalmente uma bola solta, veja 12-5-2. Quando a Equipe B estabelecer posse da bola, o chute de scrimmage termina e uma jogada de corrida começa, e faltas que ocorrerem posteriormente serão aplicadas do ponto de bola morta ou do ponto da falta (veja 14-3-6 para o método três-e-um).

página impressa 40 | página física 47 de 91

10

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 10

OPORTUNIDADE DE RECEBER UM CHUTE, FAIR CATCH

FAIR CATCH

REGRA 10 · SEÇÃO 1

OPORTUNIDADE DE RECEBER UM CHUTE

ART. 1 INTERFERÊNCIA.

Durante chute de scrimmage que cruze a linha de scrimmage, ou durante chute livre, membros da equipe chutadora estão proibidos de interferir com qualquer recebedor que tente receber o chute em voo, ou de obstruir ou dificultar seu trajeto até o chute em voo, independentemente de ter sido dado sinal. Não haverá falta se o chute de scrimmage ou livre for claramente impossível de receber. Um chute impossível de receber é chute em voo que esteja claramente fora de campo ou não esteja nas proximidades do recebedor.

Item 1. Contato com o recebedor. Há interferência se jogador da equipe chutadora tocar o recebedor, ou fizer jogador passivo de qualquer equipe tocar o recebedor, antes de ou simultaneamente a o recebedor tocar a bola. Não haverá falta se jogador da equipe chutadora for bloqueado contra o recebedor ou se o contato resultar de uma falta.

Item 2. Direito de passagem. Recebedor que se move em direção a bola chutada em voo tem direito de passagem. Se adversários obstruírem seu trajeto até a bola, ou fizerem jogador passivo de qualquer equipe obstruir seu trajeto, haverá interferência, mesmo que não haja contato, ou que ele

receba a bola apesar da interferência, e independentemente de ter sido dado sinal.

PENALIDADE

Por interferência em recepção de chute (interferência com a oportunidade de realizar recepção quando não houve sinal anterior): perda de 15 jardas a partir do ponto da falta, e a equipe ofendida terá direito de pôr a bola em jogo por snap de scrimmage. Se essa interferência for falta pessoal por rudeza desnecessária, a penalidade de 15 jardas será aplicada do ponto da falta ou do ponto anterior.

Por interferência em fair catch (interferir com fair catch após sinal): perda de 15 jardas a partir do ponto da falta. Um fair catch será concedido mesmo se a bola não for recebida. Se essa interferência for falta pessoal por rudeza desnecessária, a penalidade de 15 jardas será aplicada do ponto da falta ou do ponto anterior.

NOTA

Se a falta não fizer parte de uma falta dupla e o adversário tiver posse ao fim da descida, a falta poderá ser aplicada do ponto de bola morta (veja [14-2-4](#)).

REGRA 10 · SEÇÃO 2

FAIR CATCH

ART. 1 DEFINIÇÃO.

Fair catch é recepção desimpedida de chute de scrimmage que cruzou a linha de scrimmage e não tocou o solo, ou de chute livre que não tocou o solo, por jogador da equipe recebedora que tenha dado sinal válido de fair catch. Um fair catch pode ser seguido por chute de fair catch (veja [11-4-3](#)).

ART. 2 SINAL DE FAIR CATCH.

Item 1. Sinal válido de fair catch. Sinal de fair catch é válido se feito enquanto o chute estiver em voo por jogador que estenda completamente um braço acima do capacete e o mova de um lado para outro. Recebedor pode legalmente erguer a(s) mão(s) até o capacete para proteger os olhos

do sol, mas não pode erguê-la(s) acima do capacete, exceto para sinalizar fair catch.

Item 2. Sinal inválido de fair catch. Se jogador erguer a(s) mão(s) acima do(s) ombro(s) de qualquer outra maneira, será sinal inválido de fair catch. Se houver sinal inválido de fair catch, a bola ficará morta quando recebida ou recuperada por qualquer jogador da equipe recebedora, mas não será fair catch. (A bola não fica morta se tocar adversário antes ou depois de atingir o solo; veja Artigo 3-b.) Sinal dado atrás da linha de scrimmage será ignorado.

PENALIDADE

Por sinal inválido de fair catch: perda de cinco jardas a partir do ponto do sinal. Se a falta ocorrer na end zone da Equipe B durante chute livre, ou durante onside kick, será aplicada do ponto anterior.

Item 3. Muff. Após sinal válido de fair catch, a oportunidade de receber um chute não termina se a bola sofrer muff. Jogador que sinalizou fair catch deve ter oportunidade razoável de receber a bola com muff antes de ela tocar o solo, sem interferência de membros da equipe chutadora e independentemente de a bola atingir outro jogador ou oficial de arbitragem.

PENALIDADE

Por interferência com oportunidade de realizar fair catch após muff: fair catch é concedido no ponto da interferência mesmo se a bola não for recebida. Se essa interferência for falta pessoal por rudeza desnecessária, penalidade de 15 jardas será aplicada do ponto da falta ou do ponto anterior.

Item 4. Muff intencional. Muff intencional para a frente antes da recepção é rebatida ilegal (veja 12-5-1).

Item 5. Bloqueio ilegal. Até que a bola toque companheiro ou adversário, jogador que faça sinal de fair catch válido ou inválido está proibido de bloquear ou iniciar contato com jogador da equipe chutadora.

PENALIDADE

Por bloqueio ilegal após sinal de fair catch: perda de 15 jardas a partir do ponto da falta. Se a falta ocorrer na end zone da Equipe B durante chute livre ou durante onside kick, será aplicada do ponto anterior.

ART. 3 RESTRIÇÕES.

Se jogador da equipe recebedora fizer sinal válido de fair catch e a bola não for tocada por jogador da equipe chutadora, aplica-se o seguinte:

Se ele receber a bola, ela ficará morta imediatamente, e será fair catch. Se sofrer muff, mas receber a bola antes de ela tocar o solo, também será fair catch.

Se recuperar a bola depois que ela tocar o solo, ela ficará morta imediatamente, mas não será fair catch.

Se a bola for recebida ou recuperada por companheiro que não fez sinal válido de fair catch, ela ficará morta imediatamente, mas não será fair catch.

Se a bola tocar jogador da equipe chutadora antes ou depois de atingir o solo, qualquer jogador da equipe recebedora poderá recebê-la ou recuperá-la e avançar. Se jogador da equipe recebedora que deu sinal válido de fair catch receber a bola antes de ela tocar o solo e optar por não avançá-la, será fair catch.

página impressa 41 | página física 48 de 91

REGRA 10

Se um recebedor tiver feito uma recepção justa, um adversário fica proibido de contatá-lo ou derrubá-lo desnecessariamente, ou de fazer com que um jogador passivo de qualquer equipe o contate desnecessariamente. Contato incidental não é uma falta.

PENALIDADE

Por contato ilegal com um jogador que tenha feito uma recepção justa: perda de 15 jardas a partir do ponto da bola morta e desqualificação se flagrante.

ART. 4 COLOCAÇÃO DA BOLA EM JOGO APÓS RECEPÇÃO JUSTA.

Depois que uma recepção justa é feita ou concedida como resultado de interferência na recepção justa, a equipe recebedora tem a opção de colocar a bola em jogo por um snap ou chute de recepção justa (drop kick ou chute de lugar sem suporte) a partir do ponto da recepção ou do ponto seguinte após a aplicação de quaisquer penalidades aplicáveis (3-9 e 11-4-3). Isso inclui a penalidade de 15 jardas aplicada a partir da linha de 20 jardas da equipe recebedora, conforme aplicável, se a recepção justa for feita ou concedida em sua end zone por interferência na recepção justa ou contato ilegal com o recebedor depois que ele tiver feito uma recepção justa.

ART. 5 PRORROGAÇÃO DE UM PERÍODO.

Se o tempo expirar durante uma jogada na qual um jogador tenha sinalizado uma recepção justa, aplica-se o seguinte:

Se o jogador fizer uma recepção justa, a equipe recebedora pode optar por prorrogar o período com um chute de recepção justa, mas não tem a opção de prorrogar o período por um snap de scrimmage.

Se a equipe chutadora interferir com um recebedor que tenha sinalizado uma recepção justa, a equipe recebedora terá a opção de prorrogar o período tentando um chute de recepção justa ou por um snap de scrimmage após a aplicação de quaisquer penalidades aplicáveis.

11

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 11

PONTUAÇÃO

REGRA 11 · SEÇÃO 1

VALOR DAS PONTUAÇÕES

ART. 1 EQUIPE VENCEDORA.

A equipe que marcar o maior número de pontos durante toda a partida é a vencedora. Se uma equipe perder uma partida por desistência, o adversário será declarado vencedor pelo placar de 2-0, mas os pontos não serão adicionados ao registro da equipe vencedora para fins de produção ofensiva ou critérios de desempate.

ART. 2 TIPOS DE JOGADAS DE PONTUAÇÃO.

Os pontos são marcados da seguinte forma:

Touchdown: 6 pontos

Field goal: 3 pontos

Safety: 2 pontos

Try após touchdown: 1 ponto (field goal ou safety) ou 2 pontos (touchdown)

REGRA 11 · SEÇÃO 2

TOUCHDOWN

ART. 1 JOGADAS DE TOUCHDOWN.

Um touchdown é marcado, e a bola se torna morta quando:

A bola está sobre, acima ou atrás do plano da linha de gol do adversário (estendido) e está na posse de um corredor que avançou do campo de jogo para a end zone.

Uma bola na posse de um corredor no ar está sobre, acima ou atrás do plano da linha de gol, e alguma parte da bola passou por cima ou por dentro do pylon.

Uma bola na posse de um jogador toca o pylon, desde que, após contato por um adversário, nenhuma parte do corpo do jogador, exceto suas mãos ou pés, tenha tocado o solo antes de a bola tocar o pylon.

Qualquer jogador que esteja legalmente dentro do campo assegura a posse de uma bola solta que esteja sobre, acima ou atrás da linha de gol do adversário (3-2-4 e 3-2-7).

O árbitro principal concede um touchdown a uma equipe à qual um touchdown tenha sido negado por um ato manifestamente injusto.

REGRA 11 · SEÇÃO 3

TRY

ART. 1 REGRAS GERAIS.

Após um touchdown, uma Try é uma oportunidade para qualquer uma das equipes marcar um ou dois pontos adicionais durante uma descida de scrimmage, sujeita a 4-8-2-c. A Try começa quando o árbitro principal apita para o início da jogada. O relógio de jogo não correrá durante a Try. A equipe que marcou o touchdown deve colocar a bola em jogo:

em qualquer lugar sobre ou entre as linhas internas;

a 15 jardas da linha de gol da equipe defensiva para uma Try de chute;
ou

a duas jardas da linha de gol da equipe defensiva para uma Try por passe ou corrida. Depois que a bola tiver sido declarada pronta para jogo, a equipe de ataque pode mudar sua escolha para qualquer uma das opções acima se houver uma penalidade ou pedido de tempo cobrado por qualquer equipe.

ART. 2 RESULTADOS DE UMA TRY.

Durante uma Try, aplica-se o seguinte:

Se um chute resultar em field goal pelo ataque, um ponto será concedido. Um suporte artificial ou fabricado não será permitido para auxiliar na execução de uma Try de chute. (As condições de 11-4-1 devem ser cumpridas.)

Se uma Try resultar em touchdown por qualquer equipe, dois pontos serão concedidos.

Se a Try resultar no que ordinariamente seria um safety contra qualquer equipe, um ponto será concedido ao adversário.

Se qualquer jogada resultar em touchback, a Try não terá êxito, e não haverá repetição.

A Try termina quando qualquer equipe pontua ou a bola fica morta por regra.

ART. 3 FALTAS COMETIDAS DURANTE A TRY.

Se uma falta resultar em nova Try, a Equipe A terá a opção de aplicar a penalidade a partir do ponto em que tentou a Try (ponto anterior) ou a partir da linha de jardas da outra opção de Try, cuja localização é determinada por qualquer penalidade anteriormente aplicada, se aplicável. Após a aplicação da distância em jardas, a Equipe A pode escolher colocar a bola em qualquer lugar sobre ou entre as linhas internas.

EXCEÇÃO

A interferência defensiva de passe é uma falta no ponto (ver 8-5). Contudo, se a falta ocorrer na end zone, a bola será colocada na linha de uma jarda da defesa, ou à metade da distância até o gol, conforme o ponto que for mais vantajoso para a Equipe A, e em qualquer lugar sobre ou entre as linhas internas. Além disso, a Equipe A pode ter a penalidade aplicada à metade da distância a partir do outro ponto de Try, de qualquer lugar sobre ou entre as linhas internas.

Item 1. Faltas Antes do Sinal de Pronta para Jogo. Se houver uma falta de qualquer equipe após um touchdown e antes do sinal de pronta para jogo, ela será aplicada na Try.

Item 2. Faltas Antes do Snap. Se houver uma falta de qualquer equipe após o sinal de pronta para jogo para a Try, que faça uma jogada ser encerrada pelo apito antes do snap, ela será tratada da mesma maneira como se tivesse ocorrido antes de uma jogada de scrimmage. Se uma falta da defesa impedir a tentativa de uma Try, a equipe de ataque terá a opção de fazer com que a penalidade de distância seja aplicada na próxima Try ou no kickoff subsequente.

Item 3. Faltas da Equipe A Durante a Descida de Try. Aplica-se o seguinte se houver uma falta da Equipe A no snap ou após ele:

Se a falta ocorrer durante uma Try bem-sucedida, a Try será repetida, salvo se a penalidade resultar em perda da descida.

Se a penalidade por uma falta resultar em perda da descida, a Try não terá êxito, e não haverá repetição.

Todas as faltas cometidas após uma mudança de posse resultarão em uma penalidade de distância aplicada no kickoff subsequente, desde que a penalidade não se compense com outra penalidade nem invalide uma Try bem-sucedida.

Todas as faltas pessoais ou de conduta antidesportiva resultarão em uma penalidade de distância aplicada no kickoff subsequente, desde que a penalidade não se compense com outra penalidade nem invalide uma Try bem-sucedida.

Se a falta resultar em safety, a Equipe B receberá um ponto.

Item 4. Faltas da Equipe B Durante a Descida de Try. Aplica-se o seguinte se houver uma falta da Equipe B no snap ou após ele:

página impressa 43 | página física 50 de 91

REGRA 11

Todas as faltas, exceto interferência defensiva de passe, resultarão em uma penalidade de distância aplicada no kickoff subsequente, desde que a penalidade não se compense com outra penalidade, não crie uma nova Try nem invalide uma pontuação da Equipe B.

Se a falta resultar em safety, a Equipe A receberá um ponto.

Se a falta ocorrer durante uma Try sem êxito, a Equipe A pode recusar a penalidade de distância, e a descida será repetida.

Item 5. Faltas de Ambas as Equipes Sem Mudança de Posse. Se houver faltas de ambas as equipes durante uma Try na qual não haja mudança de posse, a Try deverá ser repetida (14-5-1), salvo se a única falta da equipe que pontuou for uma falta de bola morta após uma pontuação.

Item 6. Faltas de Ambas as Equipes Com Mudança de Posse. Se ambas as equipes cometerem falta durante uma Try na qual haja uma ou mais mudanças de posse, aplica-se o seguinte:

Se ambas as equipes cometerem falta antes da primeira mudança de posse, a Try será repetida.

Se a Equipe B cometer falta antes da primeira mudança de posse, a Try será repetida.

Se a Equipe A cometer falta antes da primeira mudança de posse, a Try será considerada sem êxito.

Se nenhuma das equipes cometer falta antes da primeira mudança de posse, e ambas posteriormente cometerem faltas, a Try será considerada sem êxito.

Item 7. Faltas Após uma Try. Se houver uma falta de qualquer equipe após uma Try, ela será aplicada no chute livre subsequente. Se houver faltas de ambas as equipes, aplicam-se as regras normais de aplicação.

ART. 4 KICKOFF APÓS A TRY.

Após uma Try, a equipe que estava na defesa durante a Try receberá o chute livre subsequente (ver 6-1-1-a).

REGRA 11 · SEÇÃO 4

FIELD GOAL

ART. 1 FIELD GOAL BEM-SUCEDIDO.

Um field goal é marcado quando todas as condições a seguir são cumpridas:

O chute deve ser um chute de lugar ou drop kick feito pelo ataque sobre ou atrás da linha de scrimmage ou a partir do ponto de uma recepção justa (chute de recepção justa). Se uma recepção justa for

feita ou concedida fora da linha interna, o ponto do chute é a linha interna mais próxima.

Depois que a bola for chutada, ela não deve tocar o solo nem qualquer jogador da equipe de ataque antes de passar pelo gol.

A bola inteira deve passar pelo plano vertical do gol, que é a área acima da barra transversal e entre as traves ou, se acima das traves, entre suas bordas externas. Se a bola passar pelo gol e retornar através do gol sem tocar o solo ou algum objeto ou pessoa além do gol, a tentativa não terá êxito.

ART. 2 FIELD GOALS ERRADOS.

Se houver uma tentativa de field goal errada que cruze a linha de scrimmage, e a bola não tiver sido tocada pelos recebedores além da linha de scrimmage no campo de jogo, ou na end zone antes de a bola tocar o solo na end zone, aplica-se o seguinte:

Se o ponto do chute estava dentro da linha de 20 jardas dos recebedores, a bola pertence aos recebedores na linha de 20 jardas; ou

Se o ponto do chute estava da linha de 20 jardas dos recebedores ou além dela, a bola pertence aos recebedores no ponto do chute.

EXCEÇÃO

As regras especiais relativas a field goals em (a) e (b) não são aplicáveis, e todas as regras gerais para um chute de scrimmage serão aplicadas quando houver um field goal errado e:

A bola for tocada pelos recebedores além da linha de scrimmage no campo de jogo ou na end zone antes de a bola se tornar morta; ou

O chute de scrimmage terminar atrás da linha de scrimmage, e a bola não tiver sido tocada pelos recebedores além da linha de scrimmage.

NOTA

Se uma falta ocorrer durante uma tentativa de field goal sem êxito em (1) ou (2) acima, a Regra 14-4-8 rege. Notas sobre Tentativa de Field Goal:

Se os recebedores não tocarem a bola além da linha de scrimmage no campo de jogo ou na end zone, a bola fica morta assim que toca o solo

na end zone, e pertence aos recebedores no ponto do chute, ou na linha de 20 jardas se a tentativa foi de dentro da linha de 20 jardas.

Se a bola sair de campo depois de ser tocada pela primeira vez pelos recebedores além da linha de scrimmage no campo de jogo, ela pertence aos recebedores no ponto de saída de campo.

Se os recebedores tocarem a bola pela primeira vez além da linha de scrimmage no campo de jogo ou na end zone, e os chutadores a recuperarem, a bola pertence aos chutadores no ponto da recuperação. Se a recuperação ocorrer na end zone, é touchdown.

Se os recebedores tocarem a bola pela primeira vez além da linha de scrimmage no campo de jogo e, sem qualquer novo impulso, a bola rolar para a end zone, onde é declarada morta na posse dos recebedores, é touchback.

Para um field goal bem-sucedido, ou para uma tentativa sem êxito que não caia no campo de jogo, a quantidade máxima de tempo que pode correr do relógio de jogo é cinco segundos.

ART. 3 CHUTE DE RECEPÇÃO JUSTA.

As regras para uma tentativa de field goal a partir de scrimmage aplicam-se a uma tentativa de field goal após uma recepção justa (um chute de recepção justa).

EXCEÇÃO

A linha de chute de recepção justa para a equipe chutadora é a linha de jardas que passa pelo ponto mais avançado de onde a bola é chutada.

A linha de chute de recepção justa para a equipe recebedora é a linha de jardas 10 jardas à frente da linha de chute de recepção justa da equipe chutadora.

Embora este não seja um chute livre, as regras de formação para chute livre onside aplicam-se (6-1-6).

NOTA

A equipe chutadora não pode ter posse da bola, a menos que ela tenha sido primeiro tocada pelos recebedores.

ART. 4 SEM SUPORTE.

Um suporte artificial ou fabricado não será permitido para auxiliar na execução de uma tentativa de field goal ou Try de chute.

página impressa 44 | página física 51 de 91

REGRA 11**ART. 5 OBJETOS ESTRANGEIROS.**

Nenhum objeto de qualquer tipo pode ser colocado no campo, ou usado de qualquer maneira, para auxiliar um jogador na execução de uma tentativa de field goal ou Try de chute. Nada além de uma mão ou dedo pode ser usado para marcar o ponto ou a proximidade de um chute ou de uma sustentação.

ART. 6 BOLA SEGUINTE EM JOGO.

Após um field goal, a equipe contra a qual se marcou receberá o chute livre subsequente (ver [6-1-1-a](#)).

REGRA 11 · SEÇÃO 5**SAFETY****ART. 1 SAFETY.**

É safety:

quando o ataque comete uma falta atrás de sua própria linha de gol e a defesa opta por aplicar a penalidade naquele ponto (ver [14-2-2-b](#)); ou

quando um impulso de uma equipe envia a bola para trás de sua própria linha de gol, e a bola fica morta na end zone em sua posse, ou a bola sai de campo atrás da linha de gol.

EXCEÇÃO

Não é safety:

Se um passe para a frente de trás da linha de scrimmage for incompleto na end zone.

Se um jogador defensivo, no campo de jogo, interceptar um passe ou fizer a recepção ou recuperar um fumble, passe para trás, chute de scrimmage, chute livre ou chute de recepção justa, e seu impulso original o levar à sua end zone, onde a bola é declarada morta na posse de sua equipe. A bola pertence à equipe defensiva no ponto em que o pé ou outra parte do corpo do jogador tocou o solo para estabelecer a posse. Se esse ponto estiver na end zone, o resultado da jogada é touchback, mesmo se a bola não estiver sobre, acima ou além da linha de gol (11-6-1).

Se um jogador da equipe que intercepta, recebe ou recupera a bola cometer uma falta de bola viva na end zone, é safety.

Se um jogador que intercepta, recebe ou recupera a bola lançar um passe para a frente ilegal completo ou interceptado a partir da end zone, a bola permanece viva. Se seu adversário interceptar o passe ilegal e pontuar, é touchdown.

Se um jogador da equipe que intercepta, recebe ou recupera a bola cometer uma falta no campo de jogo, e a bola se tornar morta na end zone, o ponto básico é o ponto da mudança de posse.

Se o ponto em que a posse mudou estiver dentro da linha de uma jarda, a bola deve ser colocada na linha de uma jarda.

NOTA

Uma bola na end zone que é levada em direção ao campo de jogo ainda está na end zone até que a bola inteira esteja no campo de jogo (3-11-4).

O impulso é sempre atribuído ao ataque, a menos que a defesa crie uma nova força que envie a bola para trás de sua própria linha de gol ao abafar uma bola que está parada ou quase parada, ou ao bater ou chutar qualquer bola solta (3-16).

ART. 2 BOLA EM JOGO APÓS SAFETY.

Após um safety, a equipe contra a qual se marcou deve colocar a bola em jogo por um chute livre (punt, drop kick ou chute de lugar) de sua linha de 20 jardas, a menos que se aplique uma exceção de prorrogação (4-8-2-g). Um suporte artificial ou fabricado pode ser usado (ver 6-1-1-b e 6-1-3).

REGRA 11 · SEÇÃO 6**TOUCHBACK**

ART. 1 DEFINIÇÃO.

É touchback se a bola estiver morta sobre ou atrás da linha de gol que uma equipe defende, desde que o impulso venha de um adversário e que não seja touchdown nem passe para a frente incompleto. Uma bola na end zone que é levada em direção ao campo de jogo ainda está na end zone até que a bola inteira esteja no campo de jogo (3-11-4).

ART. 2 SITUAÇÕES DE TOUCHBACK.

Quando uma equipe fornece o impulso (3-16) que envia uma bola solta para trás da linha de gol de seu adversário, é touchback:

- se a bola estiver morta na posse do adversário em sua end zone;

- se a bola sair de campo atrás da linha de gol (ver 8-7-3-Item 4-a), inclusive se a bola atingir o pylon;

- se um chute de scrimmage não tiver sido tocado por um jogador da equipe recebedora além da linha de scrimmage, e a bola:

 - tocar o solo sobre ou atrás da linha de gol do recebedor;

 - tocar um jogador da equipe chutadora que esteja tocando o solo sobre ou atrás da linha de gol do recebedor; ou

 - tocar um jogador da equipe chutadora que tenha tocado o solo sobre ou atrás da linha de gol do recebedor e não tenha se restabelecido no campo de jogo (ver 11-4-2-b para a exceção de field goal errado além da linha de 20 jardas).

 - se qualquer chute legal ou ilegal tocar os postes de gol, a barra transversal ou as traves dos recebedores, exceto um que marque um field goal;

 - se os chutadores interferirem na oportunidade de receber um chute no ar ou em uma recepção justa atrás da linha de gol dos recebedores (10-1 e 10-2); ou

 - se um jogador da equipe chutadora receber ou recuperar ilegalmente um chute de scrimmage no campo de jogo, e carregar a bola através da linha de gol, ou tocar a linha de gol com qualquer parte de seu corpo

enquanto estiver na posse da bola. Para a exceção de field goal errado além da linha de 20 jardas, ver [11-4-2-b](#).

NOTA

Se o impulso for um chute de scrimmage e tiver havido um ponto de primeiro toque pelos chutadores além da linha de 20 jardas dos recebedores, os recebedores terão a opção de tomar posse da bola no ponto do primeiro toque.

ART. 3 BOLA SEGUINTE EM JOGO.

Após um touchback, a equipe à qual foi concedido o touchback fará o próximo snap da bola em sua linha de 20 jardas a partir de qualquer ponto sobre ou entre as linhas internas, ou de sua linha de 35 jardas ou linha de 20 jardas (conforme aplicável pela Regra [6-1-5](#)) a partir de qualquer ponto sobre ou entre as linhas internas se o touchback resultar de um chute livre.

página impressa 45 | página física 52 de 91

12

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 12

CONDUTA DOS JOGADORES

REGRA 12 · SEÇÃO 1

BLOQUEIO, USO DAS MÃOS E DOS BRAÇOS

ART. 1 BLOQUEIO LEGAL E ILEGAL.

Um jogador de qualquer equipe pode bloquear (obstruir ou impedir) um adversário a qualquer momento, desde que o ato não seja:

- interferência de passe (ver Regra 8, Seção 5, Artigo 1);
- contato ilegal (ver Regra 8, Seção 4);
- interferência na recepção justa ou interferência na oportunidade de receber um chute (ver Regra 10, Seção 1);
- clipping contra um não-corredor (ver Seção 2, Artigo 1);
- um chop block (ver Seção 2, Artigo 5);
- um bloqueio crackback ilegal (ver Seção 2, Artigo 6);
- um bloqueio ilegal abaixo da cintura durante um chute livre, um chute de scrimmage, após uma mudança de posse ou fora da caixa do tight end (ver Seção 2, Artigo 4);
- aspereza desnecessária (ver Seção 2, Artigo 8);
- aspereza contra o passador (ver Seção 2, Artigo 11);
- um cut block ilegal (ver Regra 8, Seção 4, Artigo 5);
- aspereza contra o chutador ou holder (ver Seção 2, Artigos 12 e 13);
- segurada ilegal ofensiva ou defensiva (ver Seção 1, Artigo 3(c); Seção 1, Artigo 6);
- uso ilegal das mãos (ver Seção 1, Artigo 3-a);

um bloqueio ilegal nas costas acima da cintura (ver Seção 1, Artigo 3-b);

rasteira (ver Seção 2, Artigo 14);

um bloqueio peel back ilegal (ver Seção 2, Artigo 2);

um bloqueio blindside ilegal (ver Seção 2, Artigo 7);

um bloqueio ilegal de dupla equipe (ver Regra 6, Seção 2, Artigo 1); ou

um bloqueio wedge ilegal (ver Regra 6, Seção 2, Artigo 1).

ART. 2 BLOQUEIO LEGAL POR JOGADOR OFENSIVO.

Um jogador ofensivo tem permissão para bloquear um adversário ao contatá-lo com sua cabeça, ombros, mãos e/ou superfície externa do antebraço, ou com qualquer outra parte de seu corpo que não seja proibida por outra regra. Um bloqueador pode usar seus braços, ou mãos abertas ou fechadas, para contatar um adversário sobre ou fora da estrutura corporal do adversário (o corpo de um adversário abaixo do pescoço que está apresentado ao bloqueador), desde que não o restrinja materialmente. O bloqueador deve trabalhar imediatamente para levar suas mãos para dentro da estrutura corporal do adversário e, à medida que a jogada se desenvolve, o bloqueador tem permissão para trabalhar por e manter sua posição contra um adversário, desde que não faça clipping ilegalmente nem empurre ilegalmente por trás. Um jogador ofensivo tem permissão para usar suas mãos ou braços para restringir um adversário:

Se for um corredor. Um corredor pode afastar adversários com suas mãos e braços. Também pode colocar sua mão sobre um companheiro de equipe ou empurrá-lo contra um adversário, mas não pode agarrar ou se segurar a um companheiro de equipe.

Durante uma bola solta que tenha tocado o solo. Um jogador ofensivo pode usar legalmente suas mãos/braços para bloquear ou de outra forma empurrar ou puxar um adversário para fora do caminho em uma tentativa pessoal de recuperar a bola. Ver regras específicas sobre fumble, passe ou chute.

Um jogador da equipe chutadora. Ver 6-2 e 9-1-4 quanto às restrições de bloqueio durante um chute.

ART. 3 BLOQUEIO ILEGAL POR JOGADOR OFENSIVO.

É falta se um bloqueador ofensivo:

projetar suas mãos para a frente acima da estrutura corporal de um adversário para contatá-lo à força na cabeça ou no pescoço de maneira direta ou prolongada; ou

PENALIDADE

Por uso ilegal das mãos pelo ataque: perda de 10 jardas.

bloquear um adversário (por trás) nas costas acima da cintura do adversário, ou usar suas mãos ou braços para empurrar um adversário por trás de uma maneira que afete seu movimento, exceto em jogada de linha próxima. Esta proibição também se aplica a um jogador da equipe chutadora enquanto a bola estiver no ar durante um chute de scrimmage. O uso das mãos nas costas não é uma falta quando:

um jogador está fazendo uma tentativa pessoal de recuperar uma bola solta;

o adversário se vira de costas para o bloqueador quando o contato é iminente; ou

ambas as mãos do bloqueador estão na lateral do adversário.

PENALIDADE

Por bloqueio ilegal nas costas acima da cintura pelo ataque: perda de 10 jardas.

Usar suas mãos ou braços para restringir materialmente ou alterar o caminho ou ângulo de perseguição do defensor. É uma falta independentemente de as mãos do bloqueador estarem dentro ou fora da estrutura corporal do defensor. Restrições materiais incluem, entre outras:

agarrar ou derrubar um adversário;

enganchar, puxar bruscamente, torcer ou virá-lo; ou

puxá-lo ao chão.

PENALIDADE

Por segurada ilegal (holding) pelo ataque: perda de 10 jardas. Notas de Bloqueio:

Quando um jogador defensivo é segurado por um jogador ofensivo durante as situações a seguir, segurada ilegal ofensiva não será marcada:

se o corredor estiver sendo derrubado simultaneamente por qualquer jogador defensivo;

se o corredor sair de campo simultaneamente;

se uma recepção justa for feita simultaneamente;

se a ação claramente ocorrer depois que um passe para a frente tenha sido lançado para um recebedor além da linha de scrimmage;

se a ação ocorrer longe do ponto de ataque e não dentro de jogada de linha próxima;

se um chute livre resultar em touchback;

página impressa 46 | página física 53 de 91

REGRA 12

se um chute de scrimmage se tornar simultaneamente um touchback;

se a ação fizer parte de um bloqueio de dupla equipe, a menos que o defensor separe a dupla equipe, chegue ao lado externo de qualquer bloqueador ou seja levado ao chão; ou

se, durante uma investida defensiva, um jogador defensivo usar uma técnica de "rip" que coloque um jogador ofensivo em uma posição que normalmente seria segurada ilegal, a menos e até que os pés do defensor sejam tirados dele pela ação do bloqueador.

Se um bloqueador cair sobre ou empurrar para baixo um defensor cujo impulso o esteja levando ao chão, segurada ilegal ofensiva não será marcada, a menos que o bloqueador impeça o defensor de se levantar do chão.

ART. 4 AUXILIAR O CORREDOR E INTERFERÊNCIA ENTRELAÇADA.

Nenhum jogador ofensivo pode:

puxar um corredor em qualquer direção a qualquer momento;

usar interferência entrelaçada, agarrando um companheiro de equipe ou usando suas mãos ou braços para circundar o corpo de um companheiro de equipe em um esforço para bloquear um adversário; ou

empurrar ou lançar seu corpo contra um companheiro de equipe para auxiliá-lo em uma tentativa de obstruir um adversário ou recuperar uma bola solta.

PENALIDADE

Por auxiliar o corredor, interferência entrelaçada ou uso ilegal de mãos, braços ou corpo pelo ataque: perda de 10 jardas.

ART. 5 USO LEGAL DAS MÃOS OU BRAÇOS PELA DEFESA.

Um jogador defensivo pode usar suas mãos, braços ou corpo para empurrar, puxar ou afastar jogadores ofensivos:

quando estiver se defendendo de um adversário que o obstrua enquanto tenta alcançar o corredor;

quando um adversário estiver obviamente tentando bloqueá-lo;

em uma tentativa pessoal de alcançar uma bola solta que tenha tocado o solo durante um passe para trás, fumble ou chute;

durante um passe para a frente que tenha cruzado a zona neutra e tenha sido tocado por qualquer jogador; e

durante um chute. Ver 6-2 e 9-1-4 quanto às restrições de bloqueio durante um chute.

ART. 6 SEGURADA ILEGAL DEFENSIVA.

É falta por segurada ilegal defensiva se:

um jogador defensivo derrubar ou segurar qualquer adversário que não seja um corredor, exceto conforme permitido no Artigo 5. Para esse fim, um jogador é considerado corredor enquanto estiver no pocket se um companheiro de equipe fingir lhe entregar a bola e/ou ele fingir estar na posse da bola.

durante um punt, tentativa de field goal ou tentativa de Try de chute, B1 agarrar e puxar um jogador ofensivo para fora do caminho, permitindo que B2 atravesse o vão (pull-and-shoot) em uma tentativa de bloquear um chute aparente, exceto se B1 estiver avançando em direção ao chutador.

PENALIDADE

Por segurada ilegal defensiva: perda de cinco jardas e primeira descida automática.

ART. 7 USO ILEGAL DAS MÃOS PELA DEFESA.

É falta se um jogador defensivo projetar suas mãos ou braços para a frente acima da estrutura corporal de um adversário para contatá-lo à força na cabeça ou no pescoço de maneira direta ou prolongada.

PENALIDADE

Por uso ilegal das mãos pela defesa: perda de cinco jardas e primeira descida automática.

REGRA 12 · SEÇÃO 2**FALTAS PESSOAIS**

ART. 1 CLIPPING.

Clipping é bloquear um adversário por trás abaixo da cintura e é proibido contra um não-corredor. Isto não se aplica ao bloqueio ofensivo em jogada de linha próxima, onde é legal fazer clipping acima do(s) joelho(s), mas é ilegal fazer clipping na altura ou abaixo do(s) joelho(s) (ver 3-6, jogada de linha próxima).

EXCEÇÃO

Um lineman ofensivo não pode fazer clipping acima dos joelhos de um defensor que, no snap, esteja alinhado na linha de scrimmage em frente a outro lineman ofensivo que esteja a mais de uma posição de distância, e o defensor esteja respondendo ao fluxo da bola para longe do bloqueador. Exemplo: Um tackle ofensivo não pode fazer clipping em um nose tackle defensivo em uma corrida sweep para o lado oposto. Se houver um bloqueio lateral, ou se um adversário virar as costas enquanto o bloqueio estiver sendo feito, não é clipping se o adversário puder ver ou afastar o bloqueio. Se o bloqueio de um jogador ofensivo (legal ou ilegal) for seguido pelo bloqueador rolando sobre a parte de trás ou lateral da(s) perna(s) de um defensor, é clipping, inclusive em jogada de linha próxima. Quando um bloqueador, que se move na mesma direção de um adversário, contata inicialmente o adversário em sua lateral e subsequentemente o contata por trás abaixo da cintura, não é clipping se o contato for contínuo.

PENALIDADE

Por clipping: perda de 15 jardas.

ART. 2 BLOQUEIO PEEL BACK.

Um jogador ofensivo não pode iniciar contato na lateral e abaixo da cintura contra um adversário se:

- o bloqueador estiver se movendo em direção à sua própria linha final;
- e
- ele se aproximar do adversário por trás ou pela lateral, a menos que seu ombro mais próximo cruze completamente a frente de ambas as pernas do adversário.

PENALIDADE

Por bloqueio peel back: perda de 15 jardas.

ART. 3 CUT BLOCK ILEGAL.

Ver Regra 8-4-5.

ART. 4 BLOQUEIO ABAIXO DA CINTURA.

Item 1. Definição. Um bloqueio abaixo da cintura ocorre quando o contato inicial com qualquer parte do corpo do bloqueador é abaixo da cintura de um adversário, exceto o corredor, que tenha um ou ambos os pés no solo. Um bloqueador que faz contato acima da cintura e então desliza para abaixo da cintura não fez um bloqueio abaixo da cintura. Se um adversário usar suas mãos para afastar um bloqueio criando contato abaixo da cintura, não é bloqueio abaixo da cintura.

Item 2. Contato Proibido. Bloqueios abaixo da cintura são proibidos nas seguintes situações:

por jogadores de qualquer equipe após uma mudança de posse; ou

página impressa 47 | página física 54 de 91

REGRA 12

por jogadores da equipe chutadora após um chute livre, chute após safety, chute de recepção justa, punt, tentativa de field goal ou Try de chute; ou

por jogadores da equipe recebedora durante uma descida em que haja um chute livre, chute após safety, chute de recepção justa, punt, tentativa de field goal ou Try de chute; ou

por jogadores de qualquer equipe durante uma descida de scrimmage antes de uma mudança de posse, a menos que o contato ocorra na caixa do tight end. (Nota: Os jogadores são proibidos de iniciar contato abaixo da cintura de um adversário fora da caixa do tight end (ver 3-33), exceto contra um corredor ou um jogador que esteja tentando receber um passe para a frente ou para trás).

NOTA

As seguintes restrições de bloqueio podem resultar em uma falta mesmo se ocorrerem na caixa do tight end:

cut block ilegal (ver 8-4-5).

clipping (ver 12-2-1).

bloqueio peel back (ver 12-2-2).

chop block (ver 12-2-5).

bloqueio crackback (ver 12-2-6).

PENALIDADE

Por bloquear ilegalmente abaixo da cintura: perda de 15 jardas.

ART. 5 CHOP BLOCK.

Todos os chop blocks são ilegais. Um chop block é um bloqueio de dupla equipe alto/baixo pelo ataque no qual um jogador ofensivo (designado como A1 para fins desta regra) bloqueia um jogador defensivo na área da coxa ou abaixo dela, enquanto outro jogador ofensivo (A2) engaja esse mesmo jogador defensivo acima da cintura. A ordem dos bloqueios é irrelevante. Não é falta se o defensor iniciar o contato com o bloqueador, ou se o bloqueador estiver tentando se desvencilhar ou escapar do defensor e qualquer engajamento com ele for incidental. Chop blocks incluem, entre outras, as seguintes situações:

A1 faz chop em um jogador defensivo enquanto o jogador defensivo está fisicamente engajado acima da cintura pela tentativa de bloqueio de A2.

A2 engaja fisicamente um jogador defensivo acima da cintura com uma tentativa de bloqueio, e A1 faz chop no jogador defensivo depois que o contato de A2 foi rompido e enquanto A2 ainda está de frente para o jogador defensivo.

A1 faz chop em um jogador defensivo enquanto A2 está de frente para o jogador defensivo em uma postura de bloqueio de passe, mas não está fisicamente engajado com o jogador defensivo ("isca").

A1 bloqueia um jogador defensivo na área da coxa ou abaixo dela, e A2, simultaneamente ou imediatamente após o bloqueio de A1, engaja o jogador defensivo em posição alta ("chop reverso").

A1 está alinhado no backfield no snap e posteriormente faz chop em um jogador defensivo engajado acima da cintura por A2.

A1, um lineman ofensivo, faz chop em um jogador defensivo depois que o jogador defensivo foi engajado por A2 (alto ou baixo).

PENALIDADE

Por chop block: perda de 15 jardas.

ART. 6 BLOQUEIO CRACKBACK.

Item 1. Definição. É um bloqueio crackback ilegal se as seguintes condições forem cumpridas: O bloqueio ocorre dentro de uma área de cinco jardas em qualquer lado da linha de scrimmage, inclusive dentro de jogada de linha próxima, por um jogador ofensivo que esteja se movendo em direção à posição de onde a bola foi snapped; e

o jogador ofensivo estava em uma posição fixa e alinhado a mais de duas jardas para fora de um tackle ofensivo (flexed) quando a bola foi snapped; ou

o jogador ofensivo estava em uma posição de backfield quando a bola foi snapped e se moveu para uma posição a mais de duas jardas para fora de um tackle ofensivo; ou

o jogador ofensivo estava em uma posição de backfield e em movimento quando a bola foi snapped.

Item 2. Contato Proibido. O seguinte é proibido contra um jogador que seja o alvo de um bloqueio crackback:

contatar o jogador abaixo da cintura; ou

iniciar contato que seja proibido contra um jogador em postura indefesa (Regra 12, Seção 2, Artigo 9(b)(1-3)).

PENALIDADE

Por bloqueio crackback ilegal: perda de 15 jardas.

ART. 7 BLOQUEIO BLINDSIDE.

É falta se um jogador iniciar um bloqueio quando seu trajeto for em direção ou paralelo à sua própria linha final e fizer contato forçado em seu adversário com o capacete, antebraço ou ombro, a menos que o contato ocorra na área de jogada de linha próxima antes de a bola deixar essa área. A bola não é considerada como tendo deixado essa área se o jogador que recebe o snap, seja da posição shotgun ou debaixo do center, recuar no pocket imediatamente ou com ligeiro atraso e entregar a bola a outro jogador, passar a bola, for derrubado ou correr ele próprio com a bola durante uma jogada desenhada. Qualquer contato forçado em jogada de

linha próxima ainda está sujeito às restrições para bloqueios crackback e peel back.

PENALIDADE

Por bloqueio blindside: perda de 15 jardas.

ART. 8 ASPEREZA DESNECESSÁRIA.

Não haverá aspereza desnecessária. Isso inclui, entre outros:

- usar o pé ou qualquer parte da perna para atingir um adversário com um movimento de chicote (leg whip);
- contatar à força um corredor quando ele estiver fora de campo;

NOTA

Jogadores defensivos devem se esforçar para evitar contato. Os jogadores da defesa são responsáveis por saber quando um corredor cruzou a linha de limite, exceto em casos duvidosos em que ele possa pisar em uma linha de limite e continuar paralelo a ela.

um jogador da equipe recebedora que tenha saído de campo e bloqueie um jogador da equipe chutadora fora de campo durante o chute. Se isso ocorrer em um chute de scrimmage, as regras de pós-posse serão aplicadas se apropriado (9-5-1);

correr, mergulhar contra, ou lançar o corpo contra ou sobre um corredor cujo avanço máximo tenha sido interrompido, que tenha deslizado ou se ajoelhado, ou que tenha se declarado down ao cair ao solo sem ser tocado e não tenha feito tentativa de avançar. Ver 7-2-1-d-Notas sobre um jogador que desliza;

correr, mergulhar contra, ou lançar o corpo contra ou sobre qualquer jogador no chão, antes ou depois de a bola ficar morta;

lançar o corredor ao chão depois que a bola ficar morta;

página impressa 48 | página física 55 de 91

REGRA 12

correr desnecessariamente contra, mergulhar contra, ou lançar o corpo contra ou sobre um jogador que (1) esteja fora da jogada ou (2)

não devesse razoavelmente ter antecipado tal contato por um adversário, antes ou depois de a bola ficar morta;

puxar um adversário de uma pilha de jogadores de maneira agressiva ou forçada; ou

um chutador/punter que, depois que a bola foi chutada, esteja parado ou recuando, está fora da jogada e não deve ser contatado desnecessariamente pela equipe recebedora até o fim da descida ou até assumir uma posição distintamente defensiva. Contudo, um chutador/punter é um jogador indefeso até a conclusão da descida (12-2-9-a-8).

PENALIDADE

Por aspereza desnecessária: perda de 15 jardas. O jogador pode ser desqualificado se a ação for julgada pelo(s) oficial(is) como flagrante. Se a falta for da defesa, também haverá primeira descida automática.

ART. 9 JOGADORES EM POSTURA INDEFESA.

É falta se um jogador iniciar contato desnecessário contra um jogador que esteja em postura indefesa. Um jogador que inicia contato contra um adversário indefeso é responsável por evitar um ato ilegal. Um padrão de responsabilidade objetiva se aplica a qualquer contato contra um adversário, mesmo que sua posição corporal esteja em movimento e independentemente de quaisquer atos seus, como abaixar a cabeça ou encolher o corpo em antecipação ao contato.

Jogadores em postura indefesa são:

Um jogador em postura de passe (isto é, antes, durante ou depois de lançar ou tentar um passe).

Um recebedor correndo uma rota de passe quando o defensor se aproxima pela lateral ou por trás. Se o recebedor se tornar um bloqueador ou assumir uma postura de bloqueio, ele deixa de ser um jogador indefeso.

Um jogador tentando receber um passe que não tenha tido tempo de claramente se tornar um corredor. Se o jogador for capaz de evitar ou afastar o contato iminente de um adversário, ele deixa de ser um jogador indefeso.

O recebedor pretendido de um passe na ação durante e imediatamente após uma interceptação ou potencial interceptação. Se o jogador for capaz de evitar ou afastar o contato iminente de um adversário, ele deixa de ser um jogador indefeso. Violações desta disposição serão aplicadas após a interceptação, e a equipe que interceptou manterá a posse.

Um corredor já preso por um jogador que realiza o tackle e cujo avanço máximo tenha sido interrompido.

Um retornador de chute livre ou punt tentando dominar um chute no ar que não tenha tido tempo de claramente se tornar um corredor. Se o jogador for capaz de evitar ou afastar o contato iminente de um adversário, ele deixa de ser um jogador indefeso.

Um jogador no chão.

Um chutador/punter durante o chute ou durante o retorno (ver Artigo 8-i para restrições adicionais contra um chutador/punter).

Um quarterback a qualquer momento após uma mudança de posse (ver Artigo 11-e para restrições adicionais contra um quarterback após uma mudança de posse).

Um jogador que receba um bloqueio blindside ou crackback ilegal.

O jogador ofensivo que tente executar um snap durante qualquer chute de scrimmage. Ele deixa de ser um jogador indefeso depois de ter tido uma oportunidade de se defender ou se mover campo abaixo.

O contato proibido contra um jogador que esteja em postura indefesa está listado abaixo:

Atingir à força a área da cabeça ou do pescoço do jogador indefeso com o capacete, máscara facial, antebraço ou ombro, mesmo se o contato inicial for abaixo do pescoço do jogador e independentemente de o jogador defensivo também usar seus braços para derrubar o jogador indefeso, circundando-o ou agarrando-o;

Abaixar a cabeça e fazer contato forçado com qualquer parte do capacete contra qualquer parte do corpo do jogador indefeso; ou

Lançar-se ilegalmente contra um adversário indefeso. É um lançamento ilegal se um jogador (i) deixar um ou ambos os pés antes do contato para projetar-se para a frente e para cima contra seu adversário e (ii) usar qualquer parte de seu capacete para iniciar

contato forçado contra qualquer parte do corpo de seu adversário. (Isto não se aplica ao contato contra um corredor, a menos que o corredor ainda seja considerado jogador indefeso, conforme definido no Artigo 9.) Estas disposições não proíbem contato incidental pela máscara ou capacete no curso de um tackle ou bloqueio convencional contra um adversário.

PENALIDADE

Por aspereza desnecessária: perda de 15 jardas e primeira descida automática. O jogador pode ser desqualificado se a ação for julgada pelo(s) oficial(is) como flagrante.

ART. 10 USO NÃO PERMITIDO DO CAPACETE.

É falta se um jogador:

abaixar a cabeça e fizer contato forçado com seu capacete contra um adversário; ou

usar qualquer parte de seu capacete ou máscara facial para dar uma cabeçada ou fazer contato forçado contra a área da cabeça ou do pescoço de um adversário. Estas disposições não proíbem contato incidental pela máscara ou pelo capacete no curso de um tackle ou bloqueio convencional contra um adversário.

PENALIDADE

Por uso não permitido do capacete: perda de 15 jardas. Se a falta for da defesa, também haverá primeira descida automática. O jogador pode ser desqualificado.

ART. 11 ASPEREZA CONTRA O PASSADOR.

Como o ato de passar frequentemente coloca um passador em uma posição em que ele é particularmente vulnerável a lesão, aplicam-se regras especiais contra aspereza contra o passador. Jogadores em postura de passe são considerados jogadores em postura indefesa. Quaisquer atos físicos contra um jogador que esteja em postura de passe (isto é, antes, durante ou depois de lançar ou tentar um passe) que, no julgamento do oficial de arbitragem, não sejam justificados pelas circunstâncias da jogada, serão marcados como faltas. Aplicam-se os seguintes princípios:

Aspereza será marcada se, no julgamento do oficial de arbitragem, um pass rusher claramente devesse saber que a bola já tinha deixado a mão do passador antes de o contato ser feito; os pass rushers são responsáveis por estar cientes da posição da bola em situações de passe; o oficial de arbitragem usará a liberação da bola da mão do passador como sua diretriz de que o passador agora está totalmente protegido; uma vez que um passe tenha sido lançado por um passador, um defensor em pressão pode fazer contato direto com o passador somente até o primeiro passo do defensor após tal liberação (antes que o segundo passo toque o solo); depois disso, o defensor deve

página impressa 49 | página física 56 de 91

REGRA 12 deve estar tentando evitar o contato e não deve continuar a "atravessar" o passador ou, de outra forma, contatá-lo à força; o contato incidental ou inadvertido de um jogador que está reduzindo o ritmo ou sendo bloqueado contra o passador não será considerado significativo.

Um defensor que investe é proibido de cometer atos intimidatórios e punitivos como "enterrar" um passador no solo ou desnecessariamente lutar com ele ou levá-lo ao chão depois de o passador ter lançado a bola, mesmo que o defensor faça seu contato inicial com o passador dentro da limitação de um passo prevista em (a) acima. Ao dar tackle em um passador que está em postura indefesa (isto é, antes, durante ou após lançar ou tentar um passe), um jogador defensivo não deve desnecessária ou violentamente lançá-lo ao chão nem cair sobre ele com todo ou a maior parte do peso do defensor. Em vez disso, o jogador defensivo deve procurar cair ao lado do corpo do passador, ou amparar sua queda com os braços para evitar cair sobre o passador com todo ou a maior parte de seu peso corporal.

Ao cobrir a posição de passador, os oficiais de arbitragem estarão particularmente atentos a faltas nas quais defensores usam indevidamente o capacete e/ou a máscara facial para atingir o passador, ou usam mãos, braços ou outras partes do corpo para atingi-lo à força na região da cabeça ou do pescoço (ver também as outras regras de aspereza desnecessária que tratam desses assuntos). Um jogador defensivo não deve usar seu capacete contra um passador em postura indefesa - por exemplo, (1) atingir à força a região da cabeça ou do pescoço do passador com o capacete ou máscara facial, mesmo que o contato inicial do capacete ou máscara do defensor seja abaixo do

pescoço do passador, e independentemente de o jogador defensivo também usar os braços para dar tackle no passador envolvendo-o ou agarrando-o; ou (2) abaixar a cabeça e fazer contato à força com qualquer parte do capacete contra qualquer parte do corpo do passador. Esta regra não proíbe contato incidental da máscara ou do capacete no curso de um tackle convencional em um passador.

Um defensor que investe é proibido de atingir à força, na região do joelho ou abaixo, um passador que tenha um ou ambos os pés no chão, mesmo que o contato inicial seja acima do joelho. Não é falta se o defensor for bloqueado (ou sofrer falta) contra o passador e não tiver oportunidade de evitá-lo. Um defensor não pode iniciar um giro ou mergulho e atingir à força o passador na região do joelho ou abaixo, mesmo se estiver sendo contatado por outro jogador. Não é falta se o defensor raspar ou agarrar um passador na região do joelho ou abaixo na tentativa de dar tackle nele, desde que não faça contato à força com o capacete, ombro, peito ou antebraço.

Um passador que está parado ou recuando depois que a bola deixou sua mão está obviamente fora da jogada e não deve ser desnecessariamente contatado por um adversário até o fim da descida ou até que o passador se torne um bloqueador ou corredor, ou, no caso de mudança de posse durante a descida, até que ele assuma uma posição claramente defensiva. Contudo, a qualquer momento após a mudança de posse, é falta se:

um adversário atinge à força a região da cabeça ou do pescoço do quarterback com seu capacete, máscara facial, antebraço ou ombro;

um adversário abaixa a cabeça e faz contato à força com qualquer parte de seu capacete contra qualquer parte do corpo do passador. Esta disposição não proíbe contato incidental da máscara ou do capacete no curso de um bloqueio convencional.

Quando o passador sai da área do pocket e continua se movendo com a bola (sem tentar avançar a bola como corredor) ou lança correndo, perde a proteção da regra de um passo prevista em (a) acima e a proteção contra uma pancada baixa prevista em (d) acima, mas continua abrangido por todas as demais proteções especiais concedidas a um passador no pocket (b, c e e), bem como pelas regras regulares de aspereza desnecessária aplicáveis a todas as posições. Se o passador para atrás da linha para estabelecer claramente uma postura

de passe, então será abrangido por todas as proteções especiais aos passadores.

O oficial de arbitragem deve encerrar a jogada assim que o passador estiver claramente agarrado e sob controle de qualquer jogador que aplica o tackle atrás da linha, e a segurança do passador estiver em risco.

PENALIDADE

por aspereza contra o passador: perda de 15 jardas e primeira descida automática; desqualificação, se flagrante.

ART. 12 ASPEREZA/CONTATO COM O CHUTADOR

Nenhum jogador defensivo pode atingir ou fazer contato com um chutador que chuta de trás da linha, a menos que tal contato:

- seja incidental e ocorra depois de o defensor ter tocado o chute em voo, ou ocorra simultaneamente ao chutador chutar a bola;

- seja causado pelos próprios movimentos do chutador;

- ocorra durante um quick kick ou quando o chutador leva a bola para fora da área do pocket, a menos que estabeleça claramente uma postura de chute;

- ocorra durante ou após uma corrida atrás da linha;

- ocorra depois de o chutador ou holder recuperar uma bola solta no chão;

- ocorra porque um defensor é empurrado ou bloqueado (causando mudança de direção) contra o chutador; ou

- seja resultado de uma falta de um adversário.

Item 1. Aspereza contra o chutador. É falta por aspereza contra o chutador se um jogador defensivo:

- contata a perna de apoio do chutador enquanto a perna de chute ainda está no ar;

- desliza contra ou contata o chutador quando ambos os pés do chutador estão no chão. Não é falta se o contato não for severo, ou se o chutador retornar ambos os pés ao chão antes do contato e cair sobre um defensor no chão; ou

comete qualquer outro ato de aspereza desnecessária contra o chutador.

Item 2. Contato com o chutador. É falta por contato com o chutador se um jogador defensivo:

contata a perna ou o pé de chute do chutador, mesmo se o chutador estiver no ar quando o contato ocorrer; ou

desliza por baixo do chutador, impedindo-o de retornar ambos os pés ao chão.

PENALIDADE

Por aspereza contra o chutador: perda de 15 jardas do ponto anterior (falta pessoal) e primeira descida automática. O jogador pode ser desqualificado se a ação for flagrante.

Por contato com o chutador: perda de cinco jardas do ponto anterior (não é falta pessoal). Não há primeira descida automática.

ART. 13 ASPEREZA CONTRA O HOLDER

É falta por aspereza contra o holder se um jogador defensivo:

contata à força o holder de um chute de lugar, a menos que o contato: seja incidental e ocorra depois de o defensor ter tocado o chute em voo;

página impressa 50 | página física 57 de 91

REGRA 12

seja causado porque um defensor é bloqueado contra o holder; ou ocorra depois que o holder recuperar uma bola que tocou o chão; ou cometa qualquer outro ato de aspereza desnecessária contra o holder.

PENALIDADE

por aspereza contra o holder: perda de 15 jardas do ponto anterior (falta pessoal) e primeira descida automática. O jogador pode ser desqualificado se a ação for flagrante.

NOTA

Quando dois jogadores defensivos fazem uma tentativa genuína de bloquear um chute de scrimmage (punt, drop kick e/ou chute de lugar), e um deles faz contato com o chutador ou holder depois que a bola deixou o pé do chutador no mesmo instante em que o segundo jogador bloqueia o chute, a falta por contato com o chutador ou holder não será aplicada, a menos que, no julgamento do Árbitro Principal, o jogador que fez contato com o chutador ou holder tenha sido claramente a causa direta do bloqueio do chute.

ART. 14 GOLPEAR, CHUTAR, RASTEAR OU ATINGIR COM O JOELHO ADVERSÁRIOS

Todos os jogadores são proibidos de:

- golpear um adversário com os punhos;
- chutar ou attingir um adversário com o joelho;
- aplicar rasteira em um adversário, inclusive no corredor;
- golpear, desferir golpe ou attingir a cabeça ou o pescoço de um adversário com o(s) punho(s), braço(s), cotovelo(s) ou mão(s); ou

EXCEÇÃO

é permitido contato na cabeça, pescoço ou rosto de um adversário com a palma da mão:

- por um jogador defensivo que tenta afastar um jogador ofensivo na linha de scrimmage, desde que não seja um ato repetido contra o mesmo adversário durante um mesmo contato; ou
- por qualquer jogador em tentativa pessoal de recuperar uma bola solta.
- golpear um adversário abaixo dos ombros com antebraço ou cotovelos girando o tronco na cintura, pivotando ou por qualquer outro meio claramente desnecessário.

PENALIDADE

pelos atos proibidos em (a-e) acima: perda de 15 jardas. Se uma falta for julgada flagrante pelo(s) oficial(is), o infrator pode ser desqualificado desde que toda a ação tenha sido observada pelo(s) oficial(is). Se a falta for da defesa, é também primeira descida automática.

ART. 15 TORCER, PUXAR OU VIRAR A MÁSCARA FACIAL OU A ABERTURA DO CAPACETE

Se um jogador agarrar a máscara facial ou abertura do capacete de um adversário, deverá soltá-la imediatamente. Ele não deve agarrar e controlar, torcer, virar, empurrar ou puxar a máscara facial ou abertura do capacete de um adversário em qualquer direção.

PENALIDADE

por torcer, virar, empurrar, puxar ou controlar a máscara ou abertura do capacete: perda de 15 jardas. O jogador pode ser desqualificado se a ação for flagrante. Se a falta for da defesa, é também primeira descida automática.

ART. 16 TACKLE HORSE-COLLAR

Nenhum jogador deve agarrar a gola interna na parte de trás ou lateral das ombreiras ou da camisa, nem agarrar a camisa na placa de nome ou acima dela, e puxar o corredor em direção ao chão. Isto não se aplica a um corredor que esteja na área do pocket ou na área definida pela jogada de linha fechada. Se seus joelhos forem dobrados pela ação, é falta, mesmo que o corredor não seja puxado completamente ao chão.

PENALIDADE

por um tackle horse-collar: perda de 15 jardas e primeira descida automática.

ART. 17 USO DO CAPACETE COMO ARMA

Um jogador não pode usar como arma um capacete que não esteja mais sendo usado por alguém para golpear, desferir golpe contra ou arremessar contra um adversário.

PENALIDADE

por uso ilegal de um capacete como arma: perda de 15 jardas e desqualificação automática. Se a falta for da defesa, é também primeira descida automática.

ART. 18 TACKLE HIP-DROP

É falta se um jogador usar a seguinte técnica para levar um corredor ao chão:

agarra o corredor com uma ou ambas as mãos ou envolve o corredor com ambos os braços; e

tira o próprio peso girando e soltando os quadris e/ou a parte inferior do corpo, caindo sobre e/ou prendendo a(s) perna(s) do corredor no joelho ou abaixo dele.

PENALIDADE

por um tackle hip-drop: perda de 15 jardas e primeira descida automática.

ART. 19 OUTRAS FALTAS PESSOAIS

Faltas que incluem penalidade de 15 jardas mas não estão listadas nesta Seção ou na Seção 3 são consideradas faltas pessoais para fins de aplicação da penalidade.

REGRA 12 · SEÇÃO 3**CONDUTA ANTIDESPORTIVA****ART. 1 ATOS PROIBIDOS**

Não haverá conduta antidesportiva. Isto se aplica a qualquer ato contrário aos princípios geralmente compreendidos de espírito esportivo. Tais atos incluem especificamente, entre outros:

Desferir um soco ou antebraçada, ou chutar em direção a um adversário, mesmo sem haver contato.

Usar linguagem ou gestos abusivos, ameaçadores ou insultuosos com adversários, companheiros de equipe, oficiais ou representantes da Liga.

Usar atos ou palavras de provocação que possam gerar má vontade entre as equipes.

Qualquer gesto violento, que inclui, entre outros, o gesto de cortar a garganta, simular disparar ou brandir uma arma, usar o gesto de "limpar o nariz", ou um ato sexualmente sugestivo ou ofensivo.

Contato físico desnecessário com um oficial de arbitragem. Em nenhuma circunstância é permitido a um jogador empurrar ou golpear um oficial de modo ofensivo, desrespeitoso ou antidesportivo. O jogador será desqualificado do jogo, e tal ação deverá ser comunicada ao Comissário, que poderá impor disciplina adicional.

NOTA

Violações de (a), (b), (c), (d) e (e) serão penalizadas se ocorrerem em qualquer lugar do estádio no qual os oficiais tenham jurisdição.

Celebrações ou demonstrações prolongadas ou excessivas por um jogador individual ou vários jogadores.

página impressa 51 | página física 58 de 91

REGRA 12

Usar qualquer objeto como adereço, ou possuir qualquer objeto estranho ou extrínseco que não faça parte do uniforme no campo ou na lateral durante o jogo, exceto a bola de futebol americano após uma jogada de pontuação ou mudança de posse. Se quaisquer objetos estranhos forem considerados risco à segurança pelos oficiais de arbitragem, além de uma penalidade em jardas, o jogador estará sujeito à expulsão do jogo, use ou não o objeto.

NOTA

Violações de (f) e (g) serão penalizadas se ocorrerem em qualquer lugar do campo que não seja a área do banco.

Remoção de seu capacete por um jogador no campo de jogo ou na end zone durante uma celebração ou demonstração, ou durante confronto com um oficial de arbitragem ou qualquer outro jogador.

PENALIDADE

por conduta antidesportiva (a) a (h): perda de 15 jardas do ponto seguinte ou de qualquer ponto que o Árbitro Principal, após consultar a equipe de arbitragem, considere equitativo. Se a falta for da defesa, é também primeira descida automática. Se a ação for flagrante e um oficial de arbitragem observar toda a ação, o jogador também será desqualificado. Ver 19-2 quanto à autoridade do departamento de Arbitragem para instruir a equipe de arbitragem a desqualificar um jogador. Duas violações de (a), (b) ou (c) pelo mesmo jogador que ocorram antes ou durante o jogo resultarão em desqualificação além da penalidade em jardas. Quaisquer violações no local do jogo no dia da partida, inclusive após o jogo, podem resultar em disciplina pelo Comissário.

Usar atos ou palavras pela equipe defensiva destinados a desconcentrar uma equipe ofensiva no snap. Um oficial deve soar seu apito imediatamente para interromper a jogada.

Ocultar a bola sob o uniforme ou usar qualquer artigo de equipamento para simular uma bola.

Usar substitutos que entram, jogadores que retornam legalmente, substitutos nas laterais ou jogadores retirados para confundir adversários, incluindo a permanência de jogadores que saem do campo após serem substituídos (ver 5-2).

Um jogador ofensivo alinhar-se ou entrar em movimento a menos de cinco jardas da lateral em frente à área de banco designada de sua equipe. Contudo, um jogador ofensivo tem permissão para alinhar-se a menos de cinco jardas das laterais no mesmo lado do banco de jogadores de sua equipe, desde que não esteja em frente à área de banco designada.

Economizar tempo após o aviso dos dois minutos de qualquer metade repetindo violações da regra de substituição enquanto a bola está morta e o relógio está em andamento (ver 4-7-2).

Duas penalidades sucessivas por atraso de jogo durante a mesma descida quando o relógio está em andamento.

Pular ou ficar de pé sobre um companheiro de equipe ou adversário para bloquear ou tentar bloquear o chute ou chute aparente de um adversário.

Colocar uma ou ambas as mãos sobre um companheiro de equipe ou adversário para ganhar altura adicional para: (1) bloquear ou tentar

bloquear o chute ou chute aparente de um adversário; ou (2) tentar pular por qualquer vão entre jogadores ofensivos para bloquear o chute ou chute aparente de um adversário.

Erguer um companheiro de equipe para bloquear ou tentar bloquear o chute ou chute aparente de um adversário.

Correr para a frente e saltar sobre a linha de scrimmage em tentativa evidente de bloquear um field goal ou Try Kick, ou chute aparente, a menos que o jogador que salta estivesse em posição estacionária a até uma jarda da linha de scrimmage quando a bola foi lançada no snap. Um jogador que esteja a mais de uma jarda atrás da linha de scrimmage antes ou no snap pode correr para a frente e saltar, desde que não cruze a linha de scrimmage nem aterrisse sobre jogadores.

Goaltending por um jogador defensivo que salta para desviar um chute quando ele passa acima da barra transversal de uma trave. O árbitro pode conceder três pontos por um ato manifestamente injusto (12-3-4).

Um punter, chutador de lugar ou holder que simula ter sofrido aspezeza ou contato de um jogador defensivo.

Se um integrante da equipe chutadora for forçado para fora de campo, ou sair voluntariamente de campo, e não tentar retornar para dentro do campo em tempo razoável.

Tentar pedir um timeout excedente ou ilegal para "congelar" um chutador antes de uma tentativa de field goal ou Try kick quando:

uma equipe já tiver sido cobrada de um timeout durante o mesmo período de bola morta; ou

uma equipe tiver esgotado seus três timeouts cobrados permitidos em uma metade. Se for feita tentativa de pedir timeout nessas situações, os oficiais não concederão timeout, a jogada continuará e uma penalidade por conduta antidesportiva será aplicada após a conclusão da descida. Se concedido, a penalidade será aplicada como falta de bola morta.

PENALIDADE

por conduta antidesportiva (i) a (v): perda de 15 jardas de:

o ponto seguinte, se a bola estiver morta; ou

o ponto anterior, se a bola estiver em jogo. Se a infração for flagrante, o jogador também será desqualificado. Se a falta for da defesa, é também

primeira descida automática.

ART. 2 FALTAS PARA IMPEDIR PONTUAÇÃO

A defesa não deve cometer faltas sucessivas ou repetidas para impedir uma pontuação.

PENALIDADE

por faltas sucessivas ou repetidas para impedir uma pontuação: se a violação se repetir após um aviso, a pontuação envolvida é concedida à equipe ofensiva.

ART. 3 FALTAS INTENCIONAIS PARA MANIPULAR O RELÓGIO DE JOGO

Uma equipe não pode cometer múltiplas faltas durante a mesma descida de scrimmage ou de chute na tentativa de manipular o relógio de jogo.

PENALIDADE

por múltiplas faltas para escoar tempo do relógio de jogo: perda de 15 jardas, e o relógio de jogo será redefinido para onde estava no snap. Após a aplicação da penalidade, o relógio de jogo começará no próximo snap.

ART. 4 ATO MANIFESTAMENTE INJUSTO

Um jogador ou substituto não deve interferir na jogada por qualquer ato que seja manifestamente injusto.

PENALIDADE

por ato manifestamente injusto: o infrator pode ser desqualificado. O Árbitro Principal, após consultar a equipe de arbitragem, aplica qualquer penalidade de distância que considerar equitativa e independentemente de qualquer outro código de penalidade especificado. O Árbitro Principal pode conceder uma pontuação (ver [19-1-3](#)).

REGRA 12 · SEÇÃO 4**DESQUALIFICAÇÃO AUTOMÁTICA**

ART. 1 MÚLTIPLAS FALTAS DE CONDUTA ANTIDESPORTIVA

Além de qualquer penalidade referida em outra parte das Regras Oficiais de Jogo, um jogador ou integrante não jogador será automaticamente desqualificado se essa pessoa for penalizada duas vezes no mesmo jogo por cometer uma das faltas de conduta antidesportiva listadas abaixo, ou uma combinação das faltas listadas abaixo:

Desferir um soco ou antebraçada, ou chutar em direção a um adversário, mesmo sem haver contato.

Usar linguagem ou gestos abusivos, ameaçadores ou insultuosos com adversários, companheiros de equipe, oficiais ou representantes da Liga.

Usar atos ou palavras de provocação que possam gerar má vontade entre as equipes. O jogador ou integrante não jogador será automaticamente desqualificado independentemente de a penalidade ser aceita ou recusada pelo adversário. Não é necessário que as faltas sejam julgadas flagrantes pelo oficial para ocorrer a desqualificação automática, e qualquer falta que ocorra durante o período de aquecimento pré-jogo será transferida para o jogo. Nada nesta seção substitui o poder discricionário do Oficial de Arbitragem de julgar uma falta flagrante e desqualificar o jogador com base em uma ocorrência.

REGRA 12 · SEÇÃO 5**TOQUES E CHUTES ILEGAIS**

ART. 1 TOQUE ILEGAL

É toque ilegal se:

qualquer jogador tocar ou golpear com o punho uma bola solta no campo de jogo em direção à linha de gol de seu adversário;

qualquer jogador tocar ou golpear com o punho uma bola solta (que tenha tocado o chão) em qualquer direção, se ela estiver em qualquer uma das end zones;

um jogador ofensivo tocar um passe para trás em voo em direção à linha de gol de seu adversário; ou

um passe para a frente que seja controlado por um jogador antes de completar a recepção seja lançado para a frente (a bola permanece viva se for recebida por um companheiro de equipe ou interceptada).

EXCEÇÃO

um passe para a frente em voo pode ser desviado, tocado ou defletido em qualquer direção por qualquer jogador elegível a qualquer momento.

ART. 2 CHUTAR ILEGALMENTE A BOLA

Nenhum jogador pode deliberadamente chutar uma bola solta ou uma bola que esteja na posse de um jogador. A bola não fica morta quando uma bola chutada ilegalmente é recuperada, salvo se outra regra prescrever o contrário.

PENALIDADE

por tocar ou chutar ilegalmente a bola: perda de 10 jardas. Se a falta for da Equipe A antes de a posse mudar durante uma descida de scrimmage: perda da descida e perda de 10 jardas, exceto por falta da Equipe A além da linha de scrimmage durante um chute de scrimmage, caso em que não há perda da descida.

ART. 3 BOLA TOCADA OU CHUTADA ILEGALMENTE CONTRA UM ADVERSÁRIO

Considera-se que um jogador não tocou a bola se ela for tocada legal ou ilegalmente, ou chutada ilegalmente, contra ele por um adversário. Tal toque é desconsiderado, embora o toque ou chute possa criar uma violação de primeiro toque ou uma falta por toque ilegal ou chute ilegal.

13

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 13

CONDUTA DE NÃO JOGADORES

REGRA 13 · SEÇÃO 1

CONDUTA DE NÃO JOGADORES

ART. 1 FALTAS DE NÃO JOGADORES

Não haverá conduta antidesportiva por um substituto, treinador, auxiliar ou qualquer outro não jogador (autorizado a sentar no banco de uma equipe) durante qualquer período ou timeout (inclusive entre metades).

NOTA

Não é permitido treinamento por "alto-falante" a partir das laterais.

Um jogador pode comunicar-se com um treinador desde que o treinador esteja em sua área prescrita durante períodos de bola morta.

É proibido que a equipe de manutenção do campo ou outro pessoal da equipe remova neve para um Try kick, field goal, punt ou kickoff.

ART. 2 AUXILIARES DA EQUIPE PODEM ENTRAR EM CAMPO DURANTE TIMEOUT

Um ou ambos os auxiliares de qualquer equipe e seus ajudantes podem entrar em campo para atender sua equipe durante um timeout de equipe pedido por qualquer uma das equipes. Nenhum outro não jogador pode entrar em campo sem permissão do Árbitro Principal, salvo se for um substituto que entra (5-2-2). Durante qualquer timeout de equipe, todas as regras de jogo continuam em vigor. Representantes de qualquer equipe são proibidos de entrar em campo, a menos que sejam substitutos que entram, ou auxiliares ou treinadores da equipe que entram para cuidar do bem-

estar de um jogador, e quaisquer atividades do tipo de jogo são proibidas no campo. O técnico principal pode entrar em campo para verificar o bem-estar de um jogador lesionado, mas nenhum técnico assistente pode entrar em campo.

ART. 3 CREDENCIAIS DE BANCO

Com exceção dos jogadores uniformizados elegíveis a participar do jogo, todas as pessoas na área de banco de uma equipe devem usar credencial visível claramente marcada "BANCO". Para todos os jogos da NFL - pré-temporada, temporada regular e pós-temporada - o clube mandante receberá no máximo 27 credenciais e o clube visitante no máximo 25 credenciais para uso em sua área de banco. Essas credenciais devem ser usadas por treinadores, jogadores sob contrato com o clube aplicável mas inelegíveis para participar do jogo e pessoal de apoio da equipe (treinadores atléticos, médicos, pessoal de equipamento). Periodicamente, pessoas com credenciais de serviços do jogo (por exemplo, técnicos de oxigênio, equipe da bola) e pessoal autorizado do clube não regularmente designado à área de banco podem permanecer brevemente na área de banco de uma equipe sem credenciais de banco. Os clubes são proibidos de permitir em suas áreas de banco quaisquer pessoas que não sejam oficialmente afiliadas ao clube ou que não desempenhem função necessária no dia do jogo.

ART. 4 ÁREAS RESTRITAS

Todo o pessoal das equipes deve observar as restrições de zona aplicáveis à área de banco e à faixa que circunda o campo de jogo. As únicas pessoas permitidas dentro da faixa branca sólida de seis pés (1-1-2) enquanto a jogada está em andamento são os oficiais de arbitragem. Por razões relacionadas à segurança dos jogadores participantes cujas ações podem levá-los para fora de campo, à cobertura desobstruída do jogo pelos oficiais e às linhas de visão dos espectadores para o campo, as regras da faixa devem ser observadas por todos os treinadores e jogadores na área de banco. Infratores estão sujeitos à penalidade pelos oficiais.

ART. 5 MOVIMENTO NAS LATERAIS

Treinadores e outro pessoal não participante da equipe (incluindo jogadores uniformizados que não estejam no jogo naquele momento) são

proibidos de mover-se lateralmente pelas laterais além dos pontos que ficam a 23 jardas do meio da área de banco (isto é, linhas de 27 jardas à esquerda e à direita das áreas de banco quando os bancos são colocados em lados opostos do campo). Um técnico principal pode mover-se lateralmente pela lateral fora da área de banco para pedir um timeout de equipe ou desafiar uma decisão em campo quando a bola estiver posicionada fora da área de banco. O movimento lateral dentro da área de banco deve ocorrer atrás da faixa branca sólida de seis pés.

ART. 6 ÁREAS FORA DO BANCO

Os clubes são proibidos de permitir nas áreas fora do banco, no nível do campo, quaisquer pessoas não credenciadas para esses locais pelo escritório de relações públicas do clube mandante para fins ligados à cobertura de mídia, operações do estádio ou entretenimento pré-jogo e do intervalo. O clube mandante é responsável por manter o nível do campo livre de todas as pessoas não autorizadas. Fotógrafos e outro pessoal credenciado para trabalho no nível do campo não devem ser permitidos nas end zones nem em qualquer outra parte do campo oficial de jogo enquanto a jogada estiver em andamento.

PENALIDADE

por conduta antidesportiva (atos ilegais nos Artigos 1 a 6 acima): perda de 15 jardas da equipe em cujo suposto benefício a falta foi cometida. A aplicação é de:

o ponto seguinte, se a bola estiver morta; ou

qualquer ponto que o Árbitro Principal, após consultar a equipe, considere equitativo, se a bola estava em jogo. Por violação flagrante, o Árbitro Principal pode excluir o(s) infrator(es) do recinto do campo de jogo pelo restante da partida.

ART. 7 ATO MANIFESTAMENTE INJUSTO (NÃO JOGADOR)

Um não jogador não deve cometer qualquer ato manifestamente injusto.

PENALIDADE

por conduta antidesportiva (um ato manifestamente injusto, ver 12-3-4). O Árbitro Principal, após consultar a equipe, fará a decisão que considerar equitativa (19-1-3).

ART. 8 PESSOAL NÃO JOGADOR

O pessoal não jogador de um clube (por exemplo, pessoal administrativo, treinadores, treinadores atléticos, pessoal de equipamento) é proibido de fazer contato físico desnecessário ou dirigir linguagem ou gestos abusivos, ameaçadores ou insultuosos a adversários, oficiais de arbitragem ou representantes da Liga. Violações antes ou durante o jogo também podem resultar em desqualificação. Quaisquer violações no local do jogo no dia da partida, inclusive após o jogo, podem resultar em disciplina pelo Comissário.

PENALIDADE

por conduta antidesportiva: perda de 15 jardas. A aplicação é de:

- o ponto seguinte, se a bola estiver morta;
- o ponto anterior, se a bola estava em jogo; ou
- qualquer ponto que o Árbitro Principal, após consultar a equipe, considere equitativo (ato manifestamente injusto).

página impressa 54 | página física 61 de 91

14

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 14

APLICAÇÃO DE PENALIDADES

(Regendo todos os casos não previstos especificamente de outra forma)

REGRA 14 · SEÇÃO 1

REGRAS GERAIS

ART. 1 RECUSA DE PENALIDADES

Salvo proibição expressa, a penalidade por qualquer falta pode ser recusada pela equipe ofendida e a jogada prossegue como se nenhuma falta tivesse sido cometida. A distância em jardas de qualquer penalidade pode ser recusada, mesmo que a penalidade seja aceita. A equipe ofendida não pode mudar sua decisão de aceitar ou recusar uma penalidade depois que ela tenha sido totalmente administrada ou a bola tenha sido declarada pronta para jogo, salvo se a Regra [15-7-3-Item 3](#) se aplicar. Em todas as situações, um jogador desqualificado ou suspenso deve ser removido, independentemente do número de faltas ou de sua aplicação, inclusive se a penalidade for recusada.

ART. 2 NÚMERO DA DESCIDA APÓS A PENALIDADE

Item 1. Falta da Equipe A. Se a bola estiver atrás da linha a ganhar após a aplicação de uma penalidade de distância por falta da Equipe A que ocorra antes (entre descidas) ou durante uma jogada de scrimmage, o número da descida seguinte permanece o mesmo, a menos que seja penalidade combinada que envolva perda da descida (ver Item 2).

Item 2. Penalidade combinada. Uma penalidade combinada que envolva distância e perda da descida é aplicada pelas seguintes faltas:

Passe ilegal para a frente de trás ou além da linha (8-1-2)

grounding intencional (8-2-1)

Passe para trás que economiza tempo (8-7-2)

Entregar ilegalmente a bola para a frente (8-7-4)

Punt, drop kick ou chute de lugar ilegal (9-1-1)

Toque ilegal da bola (12-5-1)

Chute ilegal da bola (12-5-2) Se uma penalidade de perda da descida for aplicada antes da quarta descida, o número da descida seguinte será um maior que o da descida anterior. Se for aplicada na quarta descida, a bola é concedida à Equipe B; se houver penalidade combinada na quarta descida, a penalidade de distância também é aplicada.

Item 3. Linha a ganhar e mudança de posse. Se uma mudança (ou múltiplas mudanças) de posse for anulada pela aplicação de uma penalidade contra a Equipe A durante uma jogada de scrimmage, a linha a ganhar da Equipe A permanece a mesma.

Item 4. Bola à frente da linha a ganhar. Se a bola estiver à frente da linha a ganhar após a aplicação de uma penalidade de distância por falta da Equipe A durante uma jogada de scrimmage, será primeira-e-10 para a Equipe A. Também será primeira-e-10 após aplicação por uma falta de bola morta (Seção 4, Artigo 9) da Equipe A no final de uma jogada de scrimmage quando não tiver havido mudança de posse.

EXCEÇÃO

uma falta contra um oficial, uma equipe que inicia um desafio após esgotar seus timeouts e um quinto timeout excedente e os subsequentes por lesão, independentemente de quando ocorram, são sempre tratados como falta entre descidas.

Item 5. Falta da Equipe B. Após uma penalidade por falta da Equipe B antes, durante ou depois de uma jogada de scrimmage, a descida seguinte será primeira-e-10 para a Equipe A.

EXCEÇÃO

Offside

Invasão

Infração de zona neutra

Atraso de jogo

Substituição ilegal

Timeout excedente

Contato com o chutador

Mais de 11 jogadores em campo no snap

Mais de 11 jogadores na formação antes do snap

Formação ilegal da defesa durante uma jogada de chute de scrimmage

Nas exceções acima, o número da descida e a linha a ganhar permanecem os mesmos, salvo se uma penalidade de distância colocar a bola na linha a ganhar ou à frente dela; nesse caso, será primeira-e-10 para a Equipe A.

Item 6. Falta após mudança de posse. Se houver uma falta, inclusive falta de bola morta, após a posse da equipe ter mudado durante uma descida, após aplicação de uma penalidade de distância será primeira-e-10 para a equipe que tinha posse no momento da falta.

Item 7. Falta entre descidas. Se houver falta entre descidas, a descida permanece a mesma, a menos que a aplicação da falta resulte em primeira descida.

Item 8. Faltas duplas. Se houver falta dupla durante a descida e as faltas se anularem, a descida será repetida e seu número permanece o mesmo.

ART. 3 ESCOLHA DE PENALIDADES (FALTAS MÚLTIPLAS)

Se houver falta múltipla (3-13-1-d) durante a descida, somente uma penalidade pode ser aplicada depois que o Árbitro Principal explicar as alternativas à equipe ofendida.

EXCEÇÃO

Uma falta contra um oficial, uma equipe que inicia um desafio após esgotar seus timeouts e um quinto timeout excedente e os subsequentes por lesão não fazem parte de uma falta múltipla e serão aplicados além de qualquer outra falta.

Se houver falta pessoal que também seja interferência defensiva de passe, ambas as faltas podem ser aplicadas.

página impressa 55 | página física 62 de 91

REGRA 14

REGRA 14 · SEÇÃO 2

APLICAÇÃO ESPECIAL DE PENALIDADES

ART. 1 PENALIDADE DE MEIA DISTÂNCIA

Se a aplicação de uma penalidade de distância mover a bola por mais da metade da distância entre o ponto de aplicação e a linha de gol do infrator, a penalidade será metade da distância do ponto de aplicação até sua linha de gol. Esta regra geral prevalece sobre qualquer outra aplicação geral ou específica de uma penalidade de distância.

EXCEÇÃO

Ver Regra 8-2-1 para aplicação por grounding intencional.

Ver Regra 12-3-4 para aplicação por ato manifestamente injusto.

ART. 2 FALTA ATRÁS DE UMA LINHA DE GOL

Quando o ponto de aplicação de uma falta da defesa estiver atrás da linha de gol ofensiva, uma penalidade de distância é aplicada da linha de gol. Contudo, se a jogada resultar em touchback, a penalidade será aplicada da linha de 20 jardas, ou da linha de 35 jardas ou de 20 jardas (conforme aplicável pela Regra 6-1-5) se o impulso tiver sido de um chute livre. Ver Seção 4, Artigo 6 para faltas durante passe para trás ou fumble e Seção 4, Artigo 4(b), Nota, para exceção quando o momentum de um jogador o leva à end zone.

Quando o ponto de aplicação de uma falta do ataque estiver atrás da linha de gol ofensiva, será safety se a defesa optar por aplicar a penalidade naquele ponto.

Quando o ponto de aplicação de uma falta do ataque estiver atrás da linha de gol defensiva, uma penalidade de distância é aplicada da linha

de gol.

ART. 3 FALTA DURANTE UMA PONTUAÇÃO

Se uma equipe cometer uma falta pessoal ou de conduta antidesportiva, ou ato manifestamente injusto, durante uma descida na qual o adversário marque um field goal ou safety, a penalidade será aplicada no chute livre seguinte (a menos que a pontuação tenha resultado da aplicação). Em um touchdown, a penalidade, seja falta de bola viva, bola morta ou entre descidas, é aplicada no Try. Em um Try kick bem-sucedido, qualquer falta da Equipe B que não resulte em novo Try nem anule uma pontuação pode ser aplicada no chute livre seguinte. Em todas as situações de pontuação, a equipe ofendida também pode aceitar a penalidade com aplicação habitual e iniciar uma nova série, ou repetir a descida, em vez de computar os pontos.

ART. 4 FALTAS PESSOAIS E FALTAS DE CONDUTA ANTIDESPORATIVA

Se qualquer equipe cometer uma falta pessoal ou de conduta antidesportiva que não faça parte de falta dupla, e o adversário tiver posse no final da descida, a aplicação pode ser a partir do ponto da bola morta além de quaisquer outras opções de aplicação previstas pela regra.

REGRA 14 · SEÇÃO 3

PONTO DO QUAL A PENALIDADE É APLICADA

ART. 1 DISPOSIÇÕES REGENTES

As disposições gerais da Regra 14 regem todos os pontos de aplicação, exceto as aplicações específicas designadas em outra parte destas regras.

ART. 2 FALTA DE NÃO JOGADOR

PENALIDADE

por faltas cometidas por não jogadores devem ser aplicadas conforme previsto na Regra 13.

ART. 3 PONTO DE APLICAÇÃO NÃO REGIDO

Quando o ponto de aplicação não for regido por regra geral ou específica, será o ponto da falta.

ART. 4 PONTOS DE APLICAÇÃO

O ponto de aplicação é o ponto no qual uma penalidade é aplicada. Os pontos de aplicação são:

O ponto anterior: o ponto no qual a bola foi posta em jogo pela última vez.

O ponto da falta: o ponto no qual uma falta foi cometida ou, por regra, é considerada cometida.

O ponto de um passe para trás ou fumble: o ponto no qual o passe para trás ou fumble ocorreu durante a descida em que houve uma falta.

O ponto da bola morta: o ponto no qual a bola se tornou morta.

O ponto seguinte: o ponto no qual a bola será posta em jogo em seguida (isto é, o ponto da bola após a aplicação por uma falta ou, se não houve falta, o ponto no qual a bola se tornou morta).

O outro ponto de Try: a linha de jardas da outra opção de Try, conforme determinada por quaisquer penalidades anteriormente aplicadas, se aplicável.

O ponto de mudança de posse: o ponto no qual a posse é obtida pelo adversário ou concedida a ele.

ART. 5 PONTO BÁSICO

O ponto básico é um ponto de referência usado para determinar o ponto de aplicação para faltas cometidas de acordo com o Método de Aplicação Três-e-Um. Ele se aplica a faltas cometidas durante (i) uma jogada de corrida ou (ii) um passe para trás ou fumble.

Para faltas cometidas durante uma jogada de corrida não seguida por mudança de posse, o ponto básico é o ponto da bola morta.

Para faltas cometidas durante uma jogada de corrida seguida por mudança de posse, o ponto básico é o ponto onde a posse é perdida.

Para faltas cometidas durante um passe para trás ou fumble, o ponto básico é o ponto do passe para trás ou o ponto do fumble.

ART. 6 MÉTODO DE APLICAÇÃO TRÊS-E-UM

Para faltas cometidas durante uma corrida, passe para trás ou fumble, a penalidade é aplicada do ponto básico se:

a defesa cometer a falta à frente do ponto básico;

a defesa cometer a falta atrás do ponto básico; ou

o ataque cometer a falta à frente do ponto básico. Se o ataque cometer a falta atrás do ponto básico, a aplicação será do ponto da falta (método de aplicação três-e-um). Exceções para faltas cometidas pelo ataque:

Faltas cometidas pelo ataque atrás da linha de scrimmage são aplicadas do ponto anterior.

Se o ataque cometer uma falta atrás de sua própria linha de gol, será safety se a defesa optar por aplicar a penalidade naquele ponto. Ver Regra 8-2-1 para aplicação por grounding intencional.

página impressa 56 | página física 63 de 91

REGRA 14

Se o ataque cometer uma falta além da linha de scrimmage e o ponto básico estiver atrás da linha de scrimmage, a aplicação será do ponto anterior. Se o ponto da bola morta estiver na end zone ofensiva, será safety, independentemente de onde a falta ocorra.

Se o ataque cometer uma falta na end zone da defesa antes de marcar um touchdown, a aplicação será da linha de gol. Exceção para faltas cometidas pela defesa:

Quando o ponto básico estiver atrás da linha de scrimmage e a defesa tiver cometido uma falta atrás ou além da linha de scrimmage, a penalidade será aplicada do ponto anterior.

REGRA 14 · SEÇÃO 4**PONTOS DE APLICAÇÃO****ART. 1 FALTA ANTES OU NO SNAP**

Item 1. Antes do snap. Uma falta que ocorra antes do snap é aplicada do ponto seguinte, e a descida permanece a mesma, salvo se a aplicação da falta resultar em primeira descida.

Item 2. No snap. Uma falta que ocorra no snap é aplicada do ponto anterior, e a descida é repetida, salvo se a aplicação da falta resultar em primeira descida.

ART. 2 FALTA COMETIDA DURANTE JOGADA DE CORRIDA

Para uma falta cometida durante uma jogada de corrida quando não houver mudança de posse subsequente durante a descida, o ponto básico será o ponto da bola morta. Usa-se o método de aplicação três-e-um (ver Seção 3, Artigo 6).

NOTA

uma falta durante uma corrida antes de um passe para a frente ou chute de trás da linha é aplicada como falta durante jogada de passe ou durante chute de scrimmage.

ART. 3 FALTA COMETIDA DURANTE JOGADA DE CORRIDA ANTES DE MUDANÇA DE POSSE

Quando ocorrer falta durante uma jogada de corrida e a corrida na qual a falta ocorre for seguida por mudança de posse, o ponto básico será o ponto onde a posse é perdida. Usa-se o método de aplicação três-e-um (ver Seção 3, Artigo 6).

Se a falta for da equipe defensiva, a bola reverte à equipe ofensiva antes da aplicação da falta.

Se a falta for da equipe ofensiva, a defesa deve recusar a penalidade para manter a posse. Contudo, se a falta do ataque for uma falta pessoal ou de conduta antidesportiva, a defesa mantém a posse, e a aplicação é do ponto da bola morta. Se a defesa perder subsequentemente a posse, a penalidade será aplicada do ponto onde a posse mudou, e a defesa mantém a posse.

Se houver múltiplas faltas da defesa, a aplicação será aquela mais benéfica ao ataque.

ART. 4 FALTA COMETIDA APÓS MUDANÇA DE POSSE (APLICAÇÃO NA END ZONE)

Se houver falta de qualquer equipe após uma mudança de posse e o ponto da bola morta estiver na end zone da Equipe B, a aplicação será a seguinte:

Faltas da Equipe A:

Se o impulso for fornecido pela Equipe B, a aplicação será da linha de gol. Ver a Nota abaixo quanto à exceção quando o momentum de um jogador o leva à end zone.

Se o impulso for fornecido pela Equipe A, a aplicação será da linha de 20 jardas, ou da linha de 35 jardas ou de 20 jardas (conforme aplicável pela Regra 6-1-5) se o impulso tiver sido de um chute livre.

Faltas da Equipe B (impulso da Equipe A):

Se a Equipe B tentar avançar a bola e o ponto de sua falta estiver na end zone, o resultado será safety.

Se a Equipe B não tentar avançar a bola e sua falta ocorrer na end zone, a aplicação será da linha de 20 jardas, ou da linha de 35 jardas ou de 20 jardas (conforme aplicável pela Regra 6-1-5) se o impulso tiver sido de um chute livre.

Se o ponto de sua falta estiver no campo de jogo, a penalidade será aplicada do ponto da falta ou do ponto de touchback (20 ou 35), o que for menos benéfico à Equipe B, independentemente de ela tentar avançar a bola.

NOTA

se o momentum original de um jogador da Equipe B o levar para sua end zone, onde a bola é declarada morta em posse de sua equipe, o ponto da bola morta será considerado o ponto no qual o jogador estabeleceu posse (ver 11-5-1-Exc. 2).

Faltas da Equipe B (impulso da Equipe B):

Independentemente de a falta ser no campo de jogo ou na end zone, o resultado será safety.

ART. 5 FALTA COMETIDA DURANTE JOGADA DE PASSE

Se houver uma falta de qualquer equipe desde o snap até o fim de um passe para a frente lançado de trás da linha, a penalidade será aplicada do ponto anterior. Uma jogada de passe termina e uma jogada de corrida começa no instante em que um passe é recebido.

EXCEÇÃO

Grounding intencional é perda da descida no ponto da falta, ou perda da descida e penalidade de 10 jardas do ponto anterior, o que for menos benéfico ao ataque. Se a falta ocorrer a menos de 10 jardas atrás da linha de scrimmage, mas a mais da metade da distância até a linha de gol, a bola será colocada no ponto do passe. (Se o passe for lançado da end zone, será safety.)

Interferência defensiva de passe é aplicada no ponto da falta. Se o ponto da interferência estiver atrás da linha de gol da equipe defensiva e o ponto anterior estiver sobre ou fora da linha de duas jardas da defesa, será primeira descida para a equipe ofensiva na linha de uma jarda da defesa, no ponto interno correspondente ao ponto da interferência; ou, se o ponto anterior estiver dentro da linha de duas jardas da defesa, a penalidade será a metade da distância entre o ponto anterior e a linha de gol, e será primeira descida para a equipe ofensiva (ver [8-5-Penalidade](#)).

Será safety quando a equipe ofensiva cometer uma falta atrás de sua própria linha de gol se a defesa optar por aplicar a penalidade naquele ponto.

Se houver uma falta pessoal ou de conduta antidesportiva da defesa antes da conclusão de um passe para a frente lançado de trás da linha, a aplicação será do ponto anterior ou do ponto da bola morta, o que for mais benéfico para a

página impressa 57 | página física 64 de 91

REGRA 14 ataque. Se a jogada resultar em pontuação para o ataque, a aplicação será no Try. Se a equipe de passe sofrer falta e subsequentemente perder a posse após uma recepção, a equipe de passe mantém a posse da bola e a aplicação é do ponto anterior.

Se houver falta pessoal ou de conduta antidesportiva do ataque antes de o ataque perder a posse durante uma jogada de passe ou corrida subsequente, a aplicação será do ponto da bola morta. Contudo, se a defesa subsequentemente perder a posse, a penalidade será aplicada do ponto da recepção ou recuperação da defesa, e a defesa mantém a posse. Isto também se aplica a uma falta pessoal ou de conduta antidesportiva do ataque antes de um passe para a frente lançado de trás da linha quando o ataque não alcança a linha a ganhar.

NOTA

A penalidade por um passe para a frente de trás da linha depois que a bola estiver além da linha, ou por um segundo passe para a frente de trás da linha, é aplicada do ponto anterior, salvo se o ponto do passe estiver atrás da linha de gol do passador, caso em que será safety se a defesa optar por aplicar a penalidade naquele ponto.

Se um passe para a frente for lançado além da linha de scrimmage, ou quando não houver linha de scrimmage, será uma falta durante uma jogada de corrida.

ART. 6 FALTA DURANTE UM PASSE PARA TRÁS OU FUMBLE

Se houver falta de qualquer equipe durante um passe para trás ou fumble, o ponto básico será o ponto do passe para trás ou do fumble. Usa-se o método de aplicação três-e-um (ver Seção 3, Artigo 6).

Quando o ponto do passe para trás ou fumble estiver além da linha de scrimmage, ou quando não houver linha de scrimmage, e houver falta durante o passe para trás ou fumble, o ponto básico será o ponto do passe para trás ou do fumble. Usa-se o método de aplicação três-e-um (ver 14-3-6).

Quando o ponto de um passe para trás ou fumble estiver atrás da linha de scrimmage, todas as faltas cometidas por qualquer equipe, inclusive uma falta da Equipe B na end zone da Equipe A, serão aplicadas do ponto anterior, exceto que uma falta do ataque em sua end zone será safety se a defesa optar por aplicar a penalidade naquele ponto.

Se houver falta pessoal ou de conduta antidesportiva do ataque durante um fumble ou passe para trás que seja recuperado pela defesa, a

aplicação será do ponto da bola morta. Se a equipe que recuperou subsequentemente perder a posse, a penalidade será aplicada do ponto de sua recuperação, e ela mantém a posse. Isto também se aplica a falta pessoal ou de conduta antidesportiva do ataque durante um fumble ou passe para trás recuperado pelo ataque quando o ataque não alcança a linha a ganhar.

NOTA

Se a Equipe B obtiver posse em sua end zone, e o impulso tiver sido fornecido pela Equipe A, se a Equipe B sofrer fumble ou lançar passe para trás na end zone e cometer falta enquanto a bola estiver solta, o ponto do fumble ou passe para trás será considerado a linha B20, ou a linha B35 ou B20 (conforme aplicável) se o impulso tiver sido de chute livre.

Se o momentum original de um jogador da Equipe B o levar à sua end zone, onde ele sofre fumble, o ponto do fumble será considerado o ponto no qual o jogador estabeleceu posse (ver [11-5-1-Exc. 2](#)).

ART. 7 FALTA DURANTE JOGADA DE CHUTE LIVRE

Se houver falta durante um chute livre, a aplicação será do ponto anterior e o chute livre será repetido. Contudo, se a equipe chutadora cometer uma falta antes do fim do chute, ou a equipe recebedora cometer uma falta no ou durante um kickoff ou chute após safety, e a equipe recebedora mantiver a posse durante toda a descida, a equipe ofendida poderá optar por aplicar a penalidade no ponto anterior e repetir a descida ou aplicar a distância da penalidade do ponto da bola morta. O ponto da bola morta para chutes livres que resultem em touchback é a linha de 20 jardas ou 35 jardas (ver [6-1-5](#)).

EXCEÇÃO

Uma falta pessoal (bloqueio) após sinal de fair catch é aplicada do ponto da falta ou do ponto anterior se ocorrer na end zone da Equipe B ou durante um onside kick;

Uma falta por interferência em fair catch é aplicada do ponto da falta;

Uma falta por interferência na oportunidade de fazer uma recepção é aplicada do ponto da falta;

Uma falta por sinal inválido de fair catch é aplicada do ponto da falta ou do ponto anterior se ocorrer na end zone da Equipe B ou durante um onside kick;

Uma falta por bloqueio ilegal de dupla equipe, ou wedge ilegal durante o chute livre, é aplicada do ponto da falta ou do ponto anterior se ocorrer na end zone da Equipe B ou durante um onside kick;

Para chute livre para fora de campo ou que não alcance a zona de aterrissagem, ver 6-2-4.

Para chute livre tocado ilegalmente, ver 6-2-5.

NOTA

em (a), (b), (c) e (e) acima, se a falta não fizer parte de falta dupla e o adversário tiver posse ao fim da descida, a falta pode ser aplicada do ponto da bola morta (ver 14-2-4). Um chute livre termina quando a Equipe B estabelece posse. Faltas da Equipe A antes de a Equipe B estabelecer posse são faltas ofensivas. Se a Equipe A recuperar legalmente um chute livre, não há mudança de posse. Depois que a Equipe B estabelece posse, começa uma jogada de corrida, e as faltas que ocorrerem daí em diante são aplicadas do ponto da bola morta ou do ponto da falta (método três-e-um).

ART. 8 FALTA DURANTE JOGADA DE CHUTE DE SCRIMMAGE

Se houver falta desde o snap até o fim de um chute de scrimmage legal, a aplicação será do ponto anterior. Isto inclui uma falta durante uma corrida antes de um chute legal e uma falta da equipe chutadora durante tentativa de field goal errada.

EXCEÇÃO

Se a equipe ofensiva cometer uma falta em sua própria end zone, será safety se a defesa optar por aplicar a penalidade naquele ponto.

Se houver falta da equipe chutadora e a equipe recebedora mantiver a posse durante toda a descida, a equipe recebedora poderá optar por receber a penalidade no ponto anterior e repetir a descida, ou acrescentar a distância da penalidade ao ponto da bola morta.

NOTA

O ponto da bola morta para chutes de scrimmage que resultem em touchback é a linha de 20 jardas (ver 11-4-2-b para um field goal errado de além da linha de 20 jardas).

Se houver uma falta por toque ilegal dentro da linha de cinco jardas, a equipe recebedora também pode optar por aceitar um touchback.

Se houver uma falta da equipe chutadora durante uma tentativa de field goal errada na qual a equipe recebedora receba a bola (ver 11-4-2), a aplicação será do ponto seguinte.

Penalidades por interferência em fair catch, interferência na oportunidade de fazer uma recepção, sinal inválido de fair catch ou falta pessoal (bloqueio) após sinal de fair catch são aplicadas do ponto da falta. Se a falta pessoal não fizer parte de uma falta dupla e o adversário tiver posse ao fim da descida, pode ser aplicada do ponto da bola morta (ver 14-2-4).

Exceto pelas faltas cometidas em tentativa de bloquear o chute (tais como contato ou aspereza contra o chutador, holding defensivo [puxar-e-atirar], leverage, salto e empurrar companheiro(s) de equipe contra a formação ofensiva), se a equipe recebedora cometer uma falta durante uma jogada de chute de scrimmage que cruze a linha de scrimmage, a penalidade por sua infração será aplicada como se ela estivesse em posse da bola no momento da falta (uma falta pós-posse), desde que a equipe recebedora não perca a posse da bola em nenhum momento durante a descida. A penalidade será aplicada do ponto que for menos benéfico à equipe recebedora entre:

o fim do chute; ou

o ponto da falta. Se a falta ocorrer na end zone, considera-se que ocorreu na linha de 20 jardas, salvo se a aplicação resultar em safety (14-4-4).

Para aplicação de uma falta pessoal ou de conduta antidesportiva em jogada que resulte em pontuação, ver 14-2-3; para toque ilegal, ver 12-5-1; e para chutar ilegalmente uma bola solta, ver 12-5-2. Quando a Equipe B estabelecer posse da bola, termina um chute de scrimmage e começa uma jogada de corrida; faltas que ocorrerem daí em diante são aplicadas do ponto da bola morta ou do ponto da falta (método três-e-um, 14-3-6).

ART. 9 FALTA DE BOLA MORTA E FALTA ENTRE DESCIDAS

Uma falta de bola morta é uma falta que ocorre na ação contínua após o término de uma descida, ou uma falta de provocação que ocorre a qualquer tempo. Se ocorrer simultaneamente à bola se tornar morta, será considerada falta de bola morta. A penalidade por falta de bola morta é aplicada do ponto seguinte, e a descida conta. Uma falta entre descidas é uma falta que ocorre depois do término da descida e após qualquer ação contínua resultante dela, mas antes do próximo snap ou chute livre. A penalidade por falta entre descidas é aplicada do ponto seguinte, e a descida conta, mas não pode ser combinada com falta de bola viva ou de bola morta para criar falta múltipla ou dupla. Uma falta entre descidas sempre é aplicada separadamente de qualquer outra falta. Uma falta contra um oficial, independentemente de quando ocorra, sempre é tratada como falta entre descidas (ver 12-3-1-e-Penalidade).

EXCEÇÃO

se houver falta pessoal, de conduta antidesportiva ou de provocação de qualquer equipe após o fim do segundo ou quarto períodos, a distância da penalidade será aplicada no kickoff do segundo tempo ou no kickoff da prorrogação, a menos que faça parte de falta dupla (ver Seção 5).

Item 1. Falta de bola morta da Equipe A. Se houver uma falta de bola morta da Equipe A após uma descida em que a Equipe A conquistou primeira descida, após a aplicação da penalidade será primeira-e-10 para a Equipe A. Se houver uma falta entre descidas após uma descida em que a Equipe A conquistou primeira descida, após a aplicação será primeira-e-25 para a Equipe A.

Item 2. Faltas de bola morta de ambas as equipes. Faltas de bola morta de ambas as equipes se anulam no ponto seguinte, e a descida conta, mas todo

jogador desqualificado deve ser removido conforme a Regra 5, Seção 2, Artigo 7.

Item 3. Faltas de bola viva e bola morta. Faltas de bola viva e de bola morta combinam-se para criar faltas duplas ou múltiplas, e aplicam-se todas as regras habituais de aplicação.

EXCEÇÃO

Se houver falta dupla de 5 jardas versus 15 jardas na última jogada de uma metade, e a penalidade de 15 jardas for por uma falta de bola morta (pessoal, conduta antidesportiva ou provocação) de qualquer equipe, a distância será aplicada no kickoff do segundo tempo ou no kickoff que inicia a prorrogação. Não haverá extensão do período.

Se a equipe que pontuou cometer uma falta de bola morta após uma pontuação e a falta de bola viva do adversário não for falta pessoal ou de conduta antidesportiva, a falta do adversário será desconsiderada, a pontuação contará e a falta de bola morta da equipe ofensiva será aplicada no Try ou no chute livre seguinte se não houver Try. Se a falta do adversário for pessoal ou de conduta antidesportiva, a pontuação contará e as faltas se anularão após a jogada.

Se a única falta da defesa for uma falta de bola morta na última jogada da metade ("fim de metade de mãos limpas"). Se a falta do ataque não for pessoal ou de conduta antidesportiva, será desconsiderada, e a falta pessoal ou de conduta antidesportiva de bola morta da defesa será aplicada no kickoff do segundo tempo ou para iniciar a prorrogação. Se as faltas de ambas as equipes forem por falta pessoal ou conduta antidesportiva, elas se anularão ao fim da descida.

REGRA 14 · SEÇÃO 5

FALTAS DE AMBAS AS EQUIPES (FALTAS DUPLAS)

ART. 1 FALTA DUPLA SEM MUDANÇA DE POSSE

Se houver uma falta dupla (3-13-1-e) durante uma descida em que não há mudança de posse, as penalidades se anulam e a descida é repetida do ponto anterior. Se for uma descida de scrimmage, o número da próxima

descida e a linha a ganhar serão os mesmos da descida em que ocorreram as faltas. As penalidades por faltas duplas não podem ser recusadas por nenhuma equipe.

página impressa 59 | página física 66 de 91

REGRA 14

EXCEÇÃO

Se uma ou mais faltas de uma equipe incluírem penalidade de 15 jardas e a penalidade pela falta ou faltas da outra equipe for de cinco jardas sem primeira descida automática, perda da descida ou desconto de 10 segundos (15 jardas versus cinco jardas), ou não for uma falta de ponto, a penalidade de 15 jardas será aplicada do ponto anterior e a penalidade de cinco jardas será desconsiderada.

A aplicação cinco versus 15 não pode ser recusada pela equipe que cometeu a falta menor, exceto conforme descrito em (3) abaixo. Ver [4-8-2-h](#) e [14-4-9-Item 3-Exc. 1](#) para faltas de bola morta no fim de uma metade.

Se uma das faltas for uma falta de bola morta por atraso de jogo devido a cravar a bola, e a falta do adversário for uma falta de bola viva, a equipe que cometeu a falta de atraso de jogo, além do Artigo 1 acima, poderá recusar a falta cometida pelo adversário e receber a penalidade pelo atraso a partir do ponto da bola morta.

Se ambas as faltas forem de bola morta ou tratadas como tal ([14-4-9](#)), as penalidades se anulam e a bola será posta em jogo em seguida no ponto seguinte, salvo se as faltas de bola morta ocorrerem após a bola ter sido declarada pronta para jogo, caso em que se aplica cinco versus 15.

Exceções do [14-4-9-Item 3](#) para faltas de bola morta no fim de uma metade ou após uma pontuação.

ART. 2 FALTA DUPLA COM MUDANÇA DE POSSE

Item 1. Se houver uma falta dupla durante uma descida na qual ocorra uma ou mais mudanças de posse, inclusive se uma das faltas for uma falta pós-posse da Equipe B durante um chute de scrimmage, a equipe que obtiver

posse por último manterá a bola após a aplicação por sua falta, desde que não tenha cometido falta antes de obter posse pela última vez ("mãos limpas").

EXCEÇÃO

Se a Equipe A cometer uma falta durante um chute livre ou chute de scrimmage antes da mudança de posse, a Equipe B pode optar por repetir a descida do ponto anterior.

Se resultar safety da aplicação de uma falta da Equipe B, a descida será repetida do ponto anterior.

Se a falta do ataque for por falta pessoal ou conduta antidesportiva antes da mudança de posse, as penalidades se anulam e a equipe que teve posse por último manterá a bola no ponto onde sua falta seria aplicada se fosse a única falta. Nesse evento, (1) e (2) acima também se aplicam.

Item 2. Se a equipe que teve posse por último não tiver "mãos limpas" quando estabelecer posse, as penalidades se anulam e a descida será repetida do ponto anterior.

ART. 3 FALTA DUPLA APÓS UMA MUDANÇA DE POSSE

Item 1. Se houver uma falta dupla durante uma descida na qual ocorra uma ou mais mudanças de posse, inclusive se uma das faltas for pós-posse da Equipe B durante um chute de scrimmage, e ambas as equipes cometerem falta após a última mudança de posse (falta dupla após mudança de posse), as penalidades se anulam e a equipe que teve posse por último manterá a bola no ponto onde sua falta seria aplicada se fosse a única falta. Se o ponto normalmente for um touchback, a bola será colocada na linha de 20 jardas, ou na linha de 35 jardas ou 20 jardas (conforme aplicável pela Regra [6-1-5](#)) se o impulso tiver sido de um chute livre. Se normalmente for safety, a bola será colocada na linha de uma jarda.

Item 2. Se houver uma falta dupla após uma mudança de posse e o ataque também tiver cometido falta antes da mudança de posse, a aplicação delineada neste Artigo, Item 1, será aplicada. Se isso ocorrer em uma jogada de chute, a Equipe B pode optar por repetir a descida do ponto anterior. Em todas as situações, se a equipe que teve posse por último não

tiver "mãos limpas" ao estabelecer posse, as penalidades se anulam e a descida será repetida do ponto anterior.

página impressa 60 | página física 67 de 91

15

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 15

REPLAY INSTANTÂNEO

REGRA 15 · SEÇÃO 1

INICIANDO UMA REVISÃO POR REPLAY

ART. 1 DESAFIOS DO TÉCNICO

Cada equipe tem direito a no mínimo dois desafios que iniciarão revisões por Replay Instantâneo:

O técnico principal ou o designado pré-jogo do técnico principal para desafios pode iniciar um desafio lançando uma bandeira vermelha no campo de jogo antes do próximo snap ou chute legal.

Uma equipe que cometer uma falta que impeça o próximo snap não poderá mais desafiar a jogada anterior. A equipe que não cometeu a falta ainda poderá desafiar a jogada anterior, e ambas as equipes podem se beneficiar da revisão.

O técnico principal pode desafiar decisões em campo listadas na Seção 3, exceto as jogadas que somente o Oficial de Revisão por Vídeo pode revisar (Artigo 2).

Cada desafio requer um timeout de equipe disponível. Uma equipe sem timeouts, ou que tenha usado todos os desafios disponíveis, não pode tentar iniciar um desafio. Uma equipe que iniciar um desafio quando não tiver permissão para desafiar terá cobrado um timeout de equipe.

PENALIDADE

por iniciar um desafio quando uma equipe esgotou seus timeouts: perda de 15 jardas aplicada como falta entre descidas.

Se um desafio não for bem-sucedido, será cobrado um timeout da equipe.

Uma equipe terá permissão para um terceiro desafio se tiver êxito em pelo menos um de seus desafios. Um quarto desafio não será permitido.

ART. 2 SOLICITAÇÃO DE REVISÃO PELO OFICIAL DE REPLAY

Somente o Oficial de Replay ou o Vice-Presidente Sênior de Arbitragem, ou seu designado, pode iniciar a revisão de uma jogada:

- que comece depois do aviso dos dois minutos de cada metade;
- durante qualquer período de prorrogação;
- quando pontos forem marcados por qualquer equipe;
- que seja uma tentativa de Try (bem-sucedida ou não); e
- quando os oficiais em campo decidirem:
 - uma interceptação por um adversário;
 - um fumble ou passe para trás recuperado por um adversário ou que saia de campo pela end zone do adversário;
 - que o ataque não alcançou a linha a ganhar na quarta descida;
 - posse pela equipe chutadora ao fim de qualquer descida de chute livre ou de scrimmage; ou
 - a desqualificação de um jogador. Tais jogadas podem ser revisadas independentemente de haver falta na jogada que, se aceita, anularia a decisão em campo. O Oficial de Replay só pode iniciar a revisão de uma jogada até o próximo snap ou chute legal. O Oficial de Replay pode consultar um integrante designado do departamento de Arbitragem no escritório da Liga para decidir se iniciará uma revisão.

REGRA 15 · SEÇÃO 2

REVISÕES POR REPLAY

Todas as revisões por replay serão conduzidas pelo Vice-Presidente Sênior de Arbitragem ou seu designado. As revisões são conduzidas em consulta com o Oficial de Replay e o Árbitro Principal, que terá acesso a um monitor de vídeo no nível do campo. Uma revisão acelerada pode ocorrer sem

consulta ao Árbitro Principal. O vídeo não será compartilhado com o Árbitro Principal em campo quando houver revisão acelerada.

ART. 1 ALTERAÇÃO DE UMA DECISÃO

Uma decisão em campo será alterada somente quando o Vice-Presidente Sênior de Arbitragem ou seu designado determinar que evidência de vídeo clara e óbvia justifique uma alteração.

ART. 2 ESCOPO DA REVISÃO

Uma vez iniciada a revisão, todos os aspectos revisáveis de uma jogada (Seção 3) podem ser examinados e estão sujeitos a alteração, mesmo que não sejam a razão específica do desafio.

ART. 3 CONCESSÃO DE POSSE

Quando a decisão em campo resultar em bola morta (por exemplo, pontuação, down por contato, passe incompleto etc.), e após revisão por replay ou administração de replay conforme a Regra 15-9 se determinar que a posse foi perdida antes de a bola dever ser declarada morta, a posse pode ser concedida a um jogador que claramente recupere uma bola solta na ação contínua imediata. Uma bola solta que toque fora de campo será considerada recuperação clara pelo jogador que teve posse da bola por último. Esta regra prevalece sobre a administração de um apito errôneo (ver Regra 7-2-1).

NOTA

se os oficiais em campo fizerem uma decisão preliminar de qual equipe recuperou a bola, essa decisão preliminar poderá constituir recuperação clara.

ART. 4 CADA DECISÃO É REVISADA SEPARADAMENTE

Qualquer aspecto de uma decisão que não seja alterado será considerado uma decisão correta para fins de revisão da jogada.

REGRA 15 · SEÇÃO 3**DECISÕES REVISÁVEIS****ART. 1 SITUAÇÕES DE JOGADA**

O Sistema de Replay abrangerá as seguintes situações de jogada:

- Jogadas envolvendo posse (ver Seção 3, Artigo 2).
- Jogadas envolvendo toque na bola ou no chão (ver Seção 3, Artigo 3).
- Jogadas regidas pela linha de gol (ver Seção 3, Artigo 4).
- Jogadas regidas pelas linhas de limite (ver Seção 3, Artigo 5).
- Jogadas regidas pela linha de scrimmage (ver Seção 3, Artigo 6).
- Jogadas regidas pela linha a ganhar (ver Seção 3, Artigo 7).
- Número de jogadores em campo (ver Seção 3, Artigo 8).

página impressa 61 | página física 68 de 91

REGRA 15

- Administração do jogo (ver Seção 3, Artigo 9 e Seção 7).
- Aplicação de penalidade.
- Descida correta.
- Ponto de uma falta.
- Estado do relógio de jogo.
- Desqualificação de um jogador (ver Seção 3, Artigo 10).
- Outras jogadas revisáveis (ver Seção 3, Artigo 11).

ART. 2 JOGADAS ENVOLVENDO POSSE

Item 1. Conclusão de um passe. Se um passe foi completo ou incompleto.

NOTA

Incompleto alterado para recepção. Se uma decisão de incompleto for alterada para recepção, a bola será colocada no ponto onde ela estava quando o segundo pé do recebedor ou uma parte do corpo tocou o chão com controle. Nenhum avanço será concedido.

Incompleto alterado para recepção e fumble. Quando uma decisão de incompleto for alterada para recepção e fumble, a bola será concedida, no ponto de recuperação, à equipe que recuperar a bola na ação contínua imediata. Se não houver recuperação clara, a bola será concedida à equipe que teve posse por último no ponto onde a posse foi perdida, exceto que, se a posse foi perdida na própria end zone da equipe e a bola não foi claramente recuperada na end zone, a bola será colocada na linha de uma jarda.

Item 2. Recuperação de bola solta. Se um jogador recuperou legalmente uma bola solta no campo de jogo, na lateral, na linha de gol ou na end zone.

Item 3. Passe para a frente ou fumble. Se a mão de um passador iniciou movimento para a frente com controle da bola, ou se a bola sofreu fumble.

NOTA

Quando a decisão em campo for incompleto e o passador claramente sofrer fumble, a bola será concedida no ponto de recuperação à equipe que a recuperar na ação contínua imediata. Se não houver recuperação clara, a bola será concedida à equipe que teve posse por último no ponto onde a posse foi perdida, exceto que, se a posse foi perdida na própria end zone da equipe e a bola não foi claramente recuperada na end zone, a bola será colocada na linha de uma jarda.

Quando a decisão em campo for que o passador sofreu fumble na quarta descida, após o aviso dos dois minutos ou durante uma tentativa de Try, recuperado por um companheiro do passador, e o passador claramente lançou a bola, a bola será concedida no ponto da recepção ou interceptação. Não é permitido avanço. Se o passe for incompleto, a bola volta ao ponto anterior e a descida conta.

Quando uma decisão de fumble for alterada para passe para a frente incompleto, uma falta por grounding intencional pode ser criada no replay somente se, antes da revisão, foi anunciado que uma decisão alterada criaria a falta.

Este item se aplica a uma decisão de que um passador deixou escapar um snap ou cravou a bola para parar um relógio em andamento.

Item 4. Fumble. Se um corredor perdeu a posse (a) antes de estar down por contato, fora de campo ou ter se entregado; ou (b) antes ou

simultaneamente ao contato defensivo quando a decisão em campo foi que o avanço máximo do corredor tinha sido interrompido.

NOTA

Quando uma decisão em campo resultar em bola morta e o corredor claramente sofrer fumble, a bola será concedida no ponto de recuperação à equipe que recuperar a bola na ação contínua imediata. Se não houver recuperação clara, a bola será concedida à equipe que teve posse por último no ponto onde a posse foi perdida, exceto que, se a posse foi perdida na própria end zone da equipe e a bola não foi claramente recuperada na end zone, a bola será colocada na linha de uma jarda.

O ponto de um fumble para a frente que saia de campo, ou de um fumble que ocorra na quarta descida, após o aviso dos dois minutos ou durante um Try, é revisável independentemente de os oficiais em campo devolverem a bola ao ponto do fumble e independentemente de envolver pontuação, pontuação potencial, mudança de posse ou a linha a ganhar.

ART. 3 JOGADAS ENVOLVENDO TOQUE NA BOLA OU NO CHÃO

Item 1. Down por contato. Se um jogador deveria ter sido declarado down por contato enquanto estava em posse da bola.

Item 2. Passe ou down por contato. Se a bola foi lançada antes de o passador ser declarado down por contato.

NOTA

quando a decisão em campo for down por contato e o passador claramente lançar a bola antes de estar down por contato, a bola será concedida no ponto da recepção ou interceptação. Nenhum avanço é permitido. Se o passe for incompleto, a descida conta.

Item 3. Toque em passe para a frente. Se um jogador tocou um passe para a frente.

NOTA

Somente o fato do toque, e não a intenção, é revisável.

O toque de um jogador em um passe eliminará uma falta por interferência ofensiva ou defensiva de passe se o toque ocorrer distante e perceptivelmente antes da interferência.

Item 4. Toque em um chute. Se um jogador tocou um chute e o ponto do toque.

NOTA

uma falta por contato ou aspereza contra o chutador ou holder pode ser eliminada se a bola chutada foi tocada antes do contato. Se antes da revisão foi anunciado que não houve falta porque se decidiu que a bola foi tocada, uma falta por contato ou aspereza contra o chutador ou holder pode ser criada no replay se a bola não foi tocada antes do contato.

página impressa 62 | página física 69 de 91

REGRA 15

Item 5. Toque em bola solta. Se um jogador tocou uma bola solta.

Item 6. Bola tocando o chão em chute livre. Se uma bola tocou o chão depois de ser chutada.

Item 7. Bola tocando o chão em chute de scrimmage. Se uma bola tocou o chão antes de ser recebida ou recuperada por um punter ou holder.

ART. 4 JOGADAS REGIDAS PELA LINHA DE GOL

Item 1. Bola quebrando o plano da linha de gol. Se alguma parte da bola quebrou o plano da linha de gol enquanto estava na posse de um jogador e antes de a bola dever ter sido declarada morta.

NOTA

Uma decisão de touchdown pode ser revisada para determinar se o corredor sofreu fumble antes de a bola quebrar o plano da linha de gol. Se não houver recuperação clara na ação contínua imediata, a equipe que sofreu fumble receberá a bola no ponto do fumble.

O ponto da bola morta não é revisável para determinar apenas se deveria estar mais próximo ou mais distante da linha de gol.

Item 2. Momentum. Se o ponto de momentum de um jogador estava no campo de jogo ou na end zone (Regra 11-5-1-b, exc. 2). Uma decisão sobre se o momentum de um jogador o fez entrar em sua end zone não é revisável.

NOTA

para fins de revisão por replay, o ponto de momentum é o ponto onde o segundo pé (ou outra parte do corpo que não as mãos) tocou o chão. Se esse ponto estiver na linha de gol ou na end zone, será touchback.

ART. 5 JOGADAS REGIDAS PELAS LINHAS DE LIMITE

Item 1. Corredor dentro de campo. Uma decisão de que um corredor estava dentro de campo é revisável para determinar se o corredor tocou fora de campo.

Item 2. Corredor fora de campo. Uma decisão de que um corredor estava fora de campo é revisável somente para determinar: (a) o ponto da bola em relação à linha a ganhar ou à linha de gol no ponto onde se decidiu que o corredor tocou fora de campo; (b) se o corredor sofreu fumble antes de dar dois passos adicionais além do ponto onde se decidiu que ele saiu de campo; ou (c) se a bola estava na linha a ganhar ou além dela, ou quebrou o plano da linha de gol na posse do corredor, antes de ele dar dois passos adicionais além do ponto onde se decidiu que ele saiu de campo.

Item 3. Recebedor fora de campo. Se um recebedor tocou fora de campo é revisável para determinar se ele era elegível para tocar a bola e se um defensor podia contatá-lo legalmente.

Item 4. Passador fora de campo antes de lançar o passe. Uma decisão de que um jogador pisou fora de campo antes de lançar um passe é revisável para determinar se ele estava dentro de campo quando lançou o passe.

NOTA

quando a decisão em campo for fora de campo e o passador claramente lançar a bola antes de tocar fora de campo, a bola será concedida no ponto da recepção ou interceptação. Nenhum avanço será permitido. Se o passe for incompleto, a descida conta.

Item 5. Jogador fora de campo em chute de scrimmage. Se um jogador estava fora de campo durante um chute de scrimmage é revisável para determinar o ponto da bola e se a bola foi tocada ilegalmente.

Item 6. Bola solta. Se uma bola solta tocou uma linha de limite, qualquer coisa na linha de limite, um pylon ou objeto, ou o ponto onde uma bola solta cruzou a lateral.

NOTA

bola que não toca uma linha de limite. Se uma decisão em campo de que uma bola solta tocou uma linha de limite for alterada, a posse poderá ser concedida a uma equipe que recuperar a bola solta na ação contínua imediata.

ART. 6 JOGADAS REGIDAS PELA LINHA DE SCRIMMAGE

Item 1. Passes ilegais. Se um passe para a frente foi lançado quando o passador estava além da linha de scrimmage, ou depois que a bola cruzou a linha de scrimmage e retornou para trás dela. Regra 8-1-2, Item 1.

Item 2. Chute ilegal. Se um chute de scrimmage foi além da linha de scrimmage, ou se um segundo chute foi feito depois que a bola cruzou a linha de scrimmage. Regra 9-1-1.

ART. 7 JOGADAS REGIDAS PELA LINHA A GANHAR

O ponto da bola morta é revisável para determinar se ficou antes, sobre ou além da linha a ganhar.

NOTA

Para fins de revisão por replay, o avanço máximo é determinado quando um jogador com controle da bola é contatado por um adversário e levado para trás.

Um desafio é bem-sucedido somente se a decisão sobre a concessão de nova série for alterada, independentemente de a bola ter sido movida para mais perto da linha a ganhar.

Após revisão, a bola será colocada no ponto correto de bola morta, mas o desafio só será bem-sucedido se a decisão sobre a linha a ganhar for alterada.

ART. 8 NÚMERO DE JOGADORES EM CAMPO

Se um jogador estava em campo no snap ou quando os oficiais marcam uma falta de bola morta por jogadores demais na formação. Para um jogador estar fora de campo, deve tocar o chão fora de campo. Para estar em campo, ambos os pés ou uma parte do corpo devem tocar o chão no campo de jogo.

ART. 9 RELÓGIO DE JOGO

O relógio de jogo é revisável para fins de restaurar tempo ao relógio, mas não para retirar tempo dele. Aplicam-se as seguintes disposições:

O tempo pode ser restaurado ao relógio de jogo se o operador do relógio iniciar incorretamente o relógio quando ele deveria permanecer parado, desde que a correção ocorra antes do próximo snap ou chute legal.

página impressa 63 | página física 70 de 91

REGRA 15

Uma decisão em campo de que o tempo expirou durante ou após a última jogada de qualquer metade, de um período de prorrogação na temporada regular ou de uma metade de prorrogação na pós-temporada, é revisável pelo Oficial de Replay somente quando a evidência visual demonstrar que o relógio deveria ter parado com dois ou mais segundos restantes. Na primeira metade, o tempo será restaurado somente se a jogada adicional for um snap de scrimmage. Na segunda metade, o tempo será restaurado somente se a próxima jogada for um snap de scrimmage por uma equipe que esteja perdendo por oito pontos ou menos, ou por qualquer equipe se o placar estiver empatado.

O relógio de jogo é revisável para determinar se expirou corretamente quando os oficiais em campo restaurarem tempo após a última jogada de qualquer metade, de um período de prorrogação na temporada regular ou de uma metade de prorrogação na pós-temporada. Evidência visual de que um relógio deveria ter parado inclui qualquer situação em que o relógio pare por regra depois que a bola se torna morta. Evidência visual de que o relógio deveria ter parado para um

timeout de equipe ocorre quando um oficial começa a levantar o braço para sinalizar relógio parado.

O relógio de jogo é revisável para determinar se o período expirou ou se ocorreu o aviso dos dois minutos antes de qualquer snap.

ART. 10 DESQUALIFICAÇÃO DE UM JOGADOR

O Vice-Presidente Sênior de Arbitragem ou seu designado pode revisar uma decisão dos oficiais em campo de desqualificar um jogador. Ao revisar uma desqualificação sob este Artigo, outros aspectos revisáveis da jogada não serão revisados, salvo se o Oficial de Replay de outro modo tivesse autoridade para revisar a jogada, ou ela for desafiada por um técnico principal.

ART. 11 OUTRAS JOGADAS REVISÁVEIS

Item 1. Direção de um passe. Se um passe foi para a frente ou para trás.

NOTA

quando a decisão em campo for incompleto e o passe for claramente para trás, a bola será concedida no ponto de recuperação à equipe que a recuperar na ação contínua imediata. Se não houver recuperação clara, a bola será concedida à equipe que teve posse por último no ponto onde a posse foi perdida, exceto que, se a posse foi perdida na própria end zone da equipe e a bola não foi claramente recuperada na end zone, a bola será colocada na linha de uma jarda.

Item 2. Passe para a frente ilegal. Se um passe foi lançado ilegalmente.

Item 3. Tentativa de field goal ou Try. Se uma tentativa de field goal ou Try passou acima da barra transversal e dentro das traves é revisável, mas somente se a bola cruzar o plano da trave abaixo do topo das traves, ou se tocar qualquer coisa.

Item 4. Entrega ilegal para a frente. Se um jogador recebeu uma entrega claramente à frente do jogador que fez a entrega.

Item 5. Bola tocando objeto estranho. Se uma bola solta tocou um placar, cabo-guia ou qualquer outro objeto.

NOTA

O Oficial de Replay pode iniciar uma revisão deste item a qualquer momento durante o jogo.

Se for determinado que a bola atingiu um objeto, a descida será repetida do ponto anterior, e o relógio de jogo será redefinido para o tempo em que a bola foi lançada no snap e começará no snap.

REGRA 15 · SEÇÃO 4

JOGADAS NÃO REVISÁVEIS

Os seguintes aspectos de jogadas não são revisáveis:

- se soou um apito errôneo;
- se uma bola foi tocada ou chutada ilegalmente;
- se um passador lançou intencionalmente um passe em grounding;
- se um recebedor ineligível estava além da linha antes de um passe;
- se um recebedor foi contatado ilegalmente;
- se um bloqueio foi ilegal; e
- qualquer aspecto de uma jogada que não esteja listado como revisável na Seção 3 desta Regra.

REGRA 15 · SEÇÃO 5

ADMINISTRAÇÃO DO RELÓGIO DE JOGO APÓS REVISÃO

ART. 1 REDEFINIÇÃO DO RELÓGIO DE JOGO

Quando uma decisão for alterada no replay, o estado do relógio após a revisão será determinado pela Regra 4-3, e o relógio de jogo será redefinido para o momento em que a bola deveria ter sido declarada morta. O relógio de jogo não será redefinido se a decisão em campo não for alterada no replay.

ART. 2 DESCONTO DE 10 SEGUNDOS

Quando uma decisão alterada resultar em relógio em andamento, ou em relógio que de outro modo teria reiniciado antes do próximo snap, para jogadas que comecem após o aviso dos dois minutos, o relógio de jogo será

redefinido para o momento em que a jogada deveria ter terminado e correrá por 10 segundos a partir do tempo redefinido. O relógio de jogada será redefinido para 30 segundos, e tanto o relógio de jogo quanto o de jogada começarão no sinal de pronto para jogo. Se restarem menos de 10 segundos na metade ou no jogo, a metade ou o jogo terminará.

NOTA

nenhuma equipe pode recusar um desconto de 10 segundos sob este Artigo, mas qualquer equipe pode evitar o desconto de 10 segundos pedindo um timeout de equipe cobrado. Se qualquer equipe pedir timeout para evitar o desconto de 10 segundos, o relógio de jogo será redefinido para o momento em que a jogada deveria ter terminado, o relógio de jogada será redefinido para 25 segundos e começará no sinal de pronto para jogo, e o relógio de jogo começará no snap.

REGRA 15 · SEÇÃO 6

TIMEOUTS APÓS REVISÃO

ART. 1 DESAFIO SEM ÊXITO

Uma equipe que fizer um desafio sem êxito terá cobrado um timeout de equipe. Se uma equipe pedir timeout de equipe e depois desafiar sem êxito uma jogada, será cobrado um segundo timeout. Um desafio é considerado bem-sucedido se qualquer aspecto revisável da jogada for alterado.

ART. 2 TIMEOUT COBRADO RESTAURADO

Um timeout cobrado, pedido por uma das equipes após o aviso dos dois minutos de qualquer metade, será restaurado se uma revisão alterar a decisão. Um timeout por lesão será cobrado ou restaurado somente se uma decisão alterada no replay afetar se um timeout por lesão é cobrado (ver Regra 4-5-4).

página impressa 64 | página física 71 de 91

REGRA 15

REGRA 15 · SEÇÃO 7**FALTAS**

ART. 1 ADMINISTRAÇÃO DE PENALIDADE

A administração de penalidade, inclusive o número da descida, a distância em jardas, o número do jogador que cometeu a falta e o ponto de uma falta, é revisável.

ART. 2 FALTA ANULADA POR UMA DECISÃO ALTERADA

Uma falta será anulada quando um aspecto necessário da falta for alterado no replay. Uma falta pode ser criada após uma revisão se o aspecto revisável criar a falta, ou se o Árbitro Principal tiver anunciado antes da revisão que não houve falta na jogada em razão de uma decisão específica que for alterada na revisão.

ART. 3 APLICAÇÃO DE FALTAS APÓS UMA DECISÃO ALTERADA

Item 1. Faltas principais. Quando uma decisão for alterada no replay, qualquer falta que ocorra depois de a bola dever ter sido declarada morta será desconsiderada, exceto faltas pessoais e de conduta antidesportiva. Faltas de bola viva que ocorreram na jogada revisada podem ser aplicadas se ocorreram antes de a bola dever ter sido declarada morta.

Item 2. Faltas antes do snap antes do desafio. Faltas antes do snap, exceto faltas pessoais e de conduta antidesportiva, que ocorram antes de uma revisão por replay serão ignoradas se a decisão na jogada anterior for alterada.

Item 3. Capacidade do técnico principal de alterar a decisão sobre penalidade. Se uma decisão for alterada no replay, um técnico principal pode alterar a decisão de aceitar ou recusar uma penalidade tomada antes da revisão.

REGRA 15 · SEÇÃO 8**PERDA DE COMUNICAÇÃO**

Se as comunicações entre os oficiais e o escritório da Liga forem perdidas, o Árbitro Principal permanecerá no monitor em campo por um minuto enquanto as comunicações são restauradas. Se não forem restauradas dentro de um minuto, o Árbitro Principal conduzirá a revisão por replay em consulta com o Oficial de Replay. Se as comunicações forem restauradas durante a revisão, o escritório da Liga revisará a jogada normalmente.

REGRA 15 · SEÇÃO 9**ADMINISTRAÇÃO DO JOGO, CONSULTA E ASSISTÊNCIA**

O Oficial de Replay ou integrantes designados do departamento de Arbitragem podem fornecer informações sobre a aplicação correta das regras de jogo; aconselhar, consultar ou auxiliar os oficiais em campo sobre aspectos específicos e objetivos de uma jogada quando houver evidência de vídeo clara e óbvia; e/ou tratar de questões de administração do jogo, incluindo, entre outras:

- aplicação de penalidade;
- a descida correta;
- a cronometragem ou o ponto de uma falta;
- o relógio de jogo;
- posse;
- passo completado, interceptado ou a direção de qualquer passe;
- toque em uma bola solta, linha de limite, linha de gol ou linha final;
- localização da bola de futebol americano ou de um jogador em relação a uma linha ou à área do pocket;
- down por contato (quando um jogador não for marcado como down por contato no campo);
- se uma falta for marcada por: 1. aspereza contra o passador baseada somente em uma pancada na região da cabeça ou do pescoço do passador e houver evidência de vídeo clara e óbvia de que o defensor

não fez qualquer contato com a região da cabeça ou do pescoço do passador; 2. grounding intencional e houver evidência de vídeo clara e óbvia de que o passador estava fora da área do pocket; 3. aspereza desnecessária baseada somente em: a. contatar à força um corredor quando ele está fora de campo e houver evidência de vídeo clara e óbvia de que o corredor não estava fora de campo; ou b. atingir à força a região da cabeça ou do pescoço de um jogador indefeso e houver evidência de vídeo clara e óbvia de que o defensor não fez qualquer contato com a região da cabeça ou do pescoço do jogador indefeso; 4. torcer, puxar ou virar a máscara facial ou abertura do capacete, e houver evidência de vídeo clara e óbvia de que o jogador não fez qualquer contato com a mão na máscara facial ou abertura do capacete do adversário; 5. um tackle horse-collar, e houver evidência de vídeo clara e óbvia de que o jogador não contactou com a mão a gola interna da parte de trás ou a lateral das ombreiras ou camisa do adversário, nem contactou com a mão a camisa na placa de nome ou acima dela; 6. rasteira, e houver evidência de vídeo clara e óbvia de que a perna ou pé do jogador não contactou o adversário; ou 7. aspereza ou contato com o chutador, e houver evidência de vídeo clara e óbvia de que o defensor que contactou o chutador tocou o chute em voo. Nada nesta Seção impede um técnico principal ou Oficial de Replay de iniciar um desafio ou revisão de outro modo permitido pela Regra 15, Seção 1.

página impressa 65 | página física 72 de 91

16

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 16

PROCEDIMENTOS DE PRORROGAÇÃO

REGRA 16 · SEÇÃO 1

PROCEDIMENTOS DE PRORROGAÇÃO

ART. 1 PLACAR EMPATADO.

Se o placar estiver empatado ao término do tempo regulamentar de todos os jogos da NFL da temporada regular e da pós-temporada, vigorará um sistema de prorrogação de morte súbita modificada, conforme o seguinte.

ART. 2 FIM DO TEMPO REGULAMENTAR.

Ao término do tempo regulamentar, o Árbitro Principal deverá imediatamente lançar uma moeda no centro do campo, de acordo com as regras referentes a um lançamento usual pré-jogo (ver 4-2-2). O capitão da equipe visitante deverá novamente escolher o lado da moeda.

ART. 3 PRORROGAÇÃO NA TEMPORADA REGULAR.

Após um intervalo de no máximo três minutos depois do término de um jogo da temporada regular, começará um período extra de 10 minutos. Aplicar-se-á o seguinte:

Ambas as equipes devem ter a oportunidade de possuir a bola uma vez durante o período extra, salvo se a equipe que executa o kickoff para iniciar a prorrogação marcar um safety na posse inicial da equipe recebedora, caso em que a equipe que executou o kickoff será a vencedora.

Depois que cada equipe tiver tido a oportunidade de possuir a bola, se uma equipe tiver mais pontos que sua adversária, será a vencedora,

sujeito ao Artigo 5(a) abaixo.

Se a equipe que possui a bola primeiro não pontuar em sua posse inicial, ou se o placar estiver empatado depois de cada equipe ter tido sua oportunidade de possuir a bola, a equipe que marcar em seguida por qualquer método será a vencedora.

Haverá no máximo um período de 10 minutos, mesmo que a segunda equipe não tenha tido a oportunidade de possuir a bola ou que sua posse inicial não tenha terminado. Se o placar estiver empatado ao fim do período, o jogo terminará empatado.

Cada equipe terá direito a dois pedidos de tempo e, se houver pedido de tempo excedente, aplicar-se-ão as regras usuais (ver 4-5). Aplicar-se-ão as disposições gerais do quarto período de um jogo, incluindo a cronometragem.

ART. 4 PRORROGAÇÃO NA PÓS-TEMPORADA.

Após um intervalo de no máximo três minutos depois do término do jogo regulamentar, começará um período extra de 15 minutos. Aplicar-se-á o seguinte:

Ambas as equipes devem ter a oportunidade de possuir a bola pelo menos uma vez durante o período extra, salvo se a equipe que executa o kickoff para iniciar a prorrogação marcar um safety na posse inicial da equipe recebedora, caso em que a equipe que executou o kickoff será a vencedora.

Depois que cada equipe tiver tido a oportunidade de possuir a bola, se uma equipe tiver mais pontos que sua adversária, será a vencedora, sujeito ao Artigo 5(a) abaixo.

Se a equipe que possui a bola primeiro não pontuar em sua posse inicial, ou se o placar estiver empatado depois de cada equipe ter tido sua oportunidade de possuir a bola, a equipe que marcar em seguida por qualquer método será a vencedora.

Se o placar estiver empatado ao fim de um período de prorrogação de 15 minutos, ou se a posse inicial da segunda equipe não tiver terminado, começará outro período de prorrogação, e o jogo continuará, independentemente de quantos períodos de 15 minutos forem necessários.

Entre cada período de prorrogação, haverá um intervalo de dois minutos, mas não haverá intervalo de halftime após o segundo período. No início do terceiro período de prorrogação, o capitão que perdeu o lançamento de moeda antes do primeiro período de prorrogação terá a primeira escolha dos dois privilégios em 4-2-2, salvo se a equipe que venceu o lançamento de moeda tiver diferido sua escolha.

Ao fim do primeiro e do terceiro períodos extras, etc., as equipes devem trocar de lado de campo de acordo com 4-2-3.

Cada equipe tem direito a três pedidos de tempo durante uma metade. Se houver pedido de tempo excedente, aplicar-se-ão as regras usuais (ver 4-5).

Ao fim de um segundo período de prorrogação, aplicar-se-ão as regras de cronometragem como ao fim do primeiro tempo. Ao fim de um quarto período de prorrogação, aplicar-se-ão as regras de cronometragem como ao fim do quarto período.

Ao fim de um quarto período de prorrogação, haverá outro lançamento de moeda conforme a Seção 1, Artigo 2, e o jogo continuará até que seja declarado um vencedor.

ART. 5 REGRAS GERAIS APLICÁVEIS À PRORROGAÇÃO.

O seguinte se aplica tanto à temporada regular quanto à pós-temporada.

Se a primeira equipe a possuir a bola marcar um field goal ou touchdown, após o qual a segunda equipe perder a posse por uma interceptação ou fumble, será permitido que a descida prossiga até sua conclusão, e todas as regras do jogo serão aplicadas normalmente, incluindo a concessão de pontos marcados por qualquer equipe durante a descida. Somente faltas que exijam a repetição da descida, faltas que anulem uma pontuação ou atos manifestamente injustos serão aplicados.

NOTA

Em tais situações, se o jogador que interceptar o passe ou recuperar o fumble for ao chão e não fizer esforço para avançar, o oficial de

arbitragem responsável pela cobertura soará seu apito para encerrar o jogo.

Se a segunda equipe perder a posse por uma interceptação ou fumble, mas a adversária tiver cometido uma falta antes da mudança de posse, a posse da segunda equipe não terminou legalmente, e o jogo não pode terminar na descida. Contudo, em certas situações, a segunda equipe não pode recusar a penalidade e aceitar o resultado da jogada, nem aceitar a aplicação de uma penalidade, se isso criaria uma segunda posse para ela. Nessa situação, ela somente pode aceitar uma aplicação que estenda sua posse inicial.

A situação em (2) também pode afetar a equipe que recebe o kickoff inicial durante sua primeira posse. Se houver uma falta da segunda equipe seguida por uma dupla mudança de posse, e a primeira equipe aceitar o resultado da jogada, a segunda equipe teve sua posse exigida, e a primeira equipe possui a bola pela segunda vez. Contudo, se aceitar a penalidade, estenderá sua posse inicial.

Um jogador está em posse quando satisfaz os critérios da Regra 3-2-7 ou 8-1-3, conforme aplicável. A defesa ganha posse quando recebe, intercepta ou recupera uma bola solta.

A oportunidade de possuir aplica-se somente durante jogadas de chute. Um kickoff é a oportunidade de possuir para a equipe recebedora. Se a equipe chutadora recuperar legalmente o chute, considera-se que a equipe recebedora teve sua oportunidade. Uma tentativa de punt ou field goal que cruze a linha de scrimmage e seja abafada pela equipe recebedora é considerada uma oportunidade de possuir para a equipe recebedora. Aplicam-se as regras normais de toque pela equipe chutadora.

página impressa 66 | página física 73 de 91

Todas as revisões por vídeo (replay) serão iniciadas pelo Oficial de Revisão por Vídeo. Desafios dos treinadores não serão permitidos.

Jogador(es) desqualificado(s) não deverá(ão) retornar durante qualquer período ou períodos extras.

Exceto pelo disposto acima, todas as demais regras gerais e específicas serão aplicadas.

página impressa 67 | página física 74 de 91

17

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 17

EMERGÊNCIAS, ATOS INJUSTOS

REGRA 17 · SEÇÃO 1

EMERGÊNCIAS

ART. 1 NÃO JOGADOR EM CAMPO.

Se qualquer não jogador, incluindo fotógrafos, repórteres, empregados, policiais ou espectadores, entrar no campo de jogo ou nas end zones, e, no julgamento de um oficial de arbitragem, tal pessoa ou pessoas interferirem com a jogada, o Árbitro Principal, após consultar a equipe de arbitragem (13-1-7 e 19-1-3), deverá aplicar qualquer penalidade ou pontuação que tal interferência justifique.

ART. 2 CONTROLE DO CAMPO.

Se espectadores entrarem no campo e/ou interferirem com o andamento do jogo de tal modo que, na opinião do Árbitro Principal, o jogo não possa continuar, o Árbitro Principal deverá declarar pedido de tempo. Nesse caso, deverá registrar o número da descida, a distância a ganhar e a posição da bola no campo. O Árbitro Principal também deverá obter do Line Judge o tempo de jogo restante e registrá-lo. Em seguida, deverá ordenar ao clube mandante, por meio de sua administração, que desocupe o campo e, quando este estiver desocupado, a ordem restaurada e a segurança dos espectadores, jogadores e oficiais de arbitragem assegurada para satisfação do Árbitro Principal, o jogo deverá continuar, mesmo que seja necessário usar iluminação.

ART. 3 JOGO ENCERRADO.

Se o jogo tiver de ser encerrado por lei estadual ou municipal, ou pela escuridão se não houver iluminação disponível, um relatório imediato deverá ser feito ao Comissário pelo clube mandante, clube visitante e oficiais de arbitragem. Ao receber todos os relatórios, o Comissário tomará uma decisão que será final.

ART. 4 SITUAÇÕES DE EMERGÊNCIA.

A NFL afirma a posição de que, na maioria das circunstâncias, todos os jogos da temporada regular e da pós-temporada devem ser disputados até a conclusão. Se, na opinião das autoridades competentes da Liga, for impossível começar ou continuar um jogo devido a uma emergência, ou se um jogo for considerado iminentemente ameaçado por qualquer emergência (por exemplo, tempo severamente inclemente, raios, inundação, falha de energia), os procedimentos seguintes (Artigos 5 a 11) servirão como diretrizes para o Comissário e/ou representantes devidamente designados. O Comissário tem autoridade para analisar as circunstâncias de cada emergência e ajustar os procedimentos seguintes da maneira que considerar apropriada. Se, na opinião do Comissário, for razoável projetar que a retomada de um jogo interrompido não mudaria seu resultado final nem afetaria adversamente qualquer outra questão competitiva entre equipes, o Comissário fica autorizado a encerrar o jogo.

ART. 5 AUTORIDADE DA LIGA.

Os empregados da Liga investidos da autoridade para definir emergências sob estes procedimentos são o Comissário, representantes designados da equipe do escritório da Liga e o Árbitro Principal da partida. Nas ocasiões em que nem o Comissário nem o representante designado estiverem presentes em um jogo, o Árbitro Principal terá autoridade exclusiva; desde que, contudo, se o Árbitro Principal atrasar o início de um jogo ou interrompê-lo por período significativo devido a uma emergência, ele deverá fazer todo esforço para contatar o Comissário ou o representante designado pelo Comissário para consulta. Em todos os casos de atraso significativo, as autoridades da Liga consultarão a administração dos clubes participantes e procurarão obter informações apropriadas de fontes externas, se aplicável (por exemplo, serviço meteorológico, polícia).

ART. 6 DATA POSTERIOR.

Se, por causa de uma emergência, um jogo da temporada regular ou pós-temporada não começar em seu horário programado e não puder ser jogado em nenhum horário posterior naquele mesmo dia, o jogo, ainda assim, deverá ser jogado em uma data posterior a ser determinada pelo Comissário.

ART. 7 AMEAÇA PRÉ-JOGO.

Se for considerada uma ameaça de emergência que possa ocorrer durante a disputa de um jogo (por exemplo, a chegada de uma tempestade tropical), o horário inicial desse jogo não será transferido para um horário anterior, a menos que haja claramente tempo suficiente para fazer uma mudança ordenada.

ART. 8 JOGO INTERROMPIDO.

Se, sob circunstâncias de emergência, um jogo interrompido da temporada regular ou pós-temporada não puder ser concluído no mesmo dia, tal jogo será remarcado pelo Comissário e retomado daquele ponto.

ART. 9 DATAS E LOCAIS ALTERNATIVOS.

Nas ocasiões sob estes procedimentos de emergência que exigirem que o Comissário remarque um jogo de temporada regular, o Comissário fará todo esforço para marcar o jogo até no máximo dois dias depois de sua data originalmente programada e tentará programá-lo em seu local original. Se não puder fazê-lo, o Comissário o programará na instalação disponível mais próxima. Se for impossível programar o jogo dentro de dois dias após sua data original, o Comissário será orientado pelas disposições de Emergências e Atos Injustos do Manual de Políticas para Clubes Membros: Operações de Jogo.

ART. 10 INTERRUPÇÃO NA PÓS-TEMPORADA.

Se uma emergência interromper um jogo de pós-temporada e tal jogo não puder ser retomado na mesma data, o Comissário fará todo esforço para providenciar sua conclusão o mais cedo possível. Se não puder programar o jogo no mesmo local, o Comissário selecionará um local alternativo

apropriado. O Comissário encerrará o jogo antes de sua conclusão somente se, em seu julgamento, não se esperaria normalmente que a continuação do jogo alterasse o resultado final.

ART. 11 RETOMADA DO JOGO.

Em todas as ocasiões em que um jogo for retomado depois de uma interrupção, seja na mesma data ou em data posterior, a retomada começará no ponto em que o jogo foi interrompido. No momento da interrupção, o Árbitro Principal declarará pedido de tempo e registrará o seguinte: a equipe que possui a bola, a direção para a qual seu ataque se dirigia, a posição da bola no campo, descida, distância, período, tempo restante no período e quaisquer outras informações pertinentes exigidas para uma retomada eficiente e equitativa da jogada.

REGRA 17 · SEÇÃO 2

ATOS EXTRAORDINARIAMENTE INJUSTOS

ART. 1 AUTORIDADE DO COMISSÁRIO.

O Comissário tem autoridade exclusiva para investigar e tomar medidas disciplinares e/ou corretivas apropriadas se ocorrer, em um jogo da NFL, qualquer ação de clube, interferência de não participante ou calamidade que o Comissário considere tão extraordinariamente injusta ou fora das táticas aceitas encontradas no futebol profissional que tal ação tenha efeito relevante no resultado do jogo.

ART. 2 NENHUM PROTESTO DE CLUBE.

A autoridade e as medidas previstas em toda esta Seção 2 não constituem um mecanismo de protesto a ser utilizado por clubes da NFL caso surja uma disputa sobre o resultado de um jogo. A investigação exigida

página impressa 68 | página física 75 de 91

prevista nesta Seção 2 será conduzida exclusivamente por iniciativa do Comissário para analisar um ato ou ocorrência que o Comissário considere tão extraordinário ou injusto que o resultado do jogo em questão seria inequitativo para uma das equipes participantes. O Comissário não aplicará autoridade em casos de reclamações de clubes relativas a erros de

juízo ou erros rotineiros de omissão por oficiais de arbitragem. Jogos envolvendo tais reclamações continuarão válidos tal como concluídos.

ART. 3 PENALIDADES POR ATOS INJUSTOS.

Os poderes do Comissário sob esta Seção 2 incluem a imposição de multas monetárias e perda de escolhas de draft, suspensão das pessoas envolvidas em atos injustos e, se apropriado, a reversão do resultado de um jogo ou a remarcação de um jogo, seja desde o início ou desde o ponto em que o ato extraordinário ocorreu. Caso um jogo seja remarcado, o Comissário será orientado pelos procedimentos especificados na Regra 17, Seção 1, Artigos 5 a 11, acima. Em todos os casos, o Comissário conduzirá uma investigação completa, incluindo a oportunidade de audiências, uso do vídeo do jogo e qualquer outro procedimento que considerar apropriado.

página impressa 69 | página física 76 de 91

18

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 18

DIRETRIZES PARA CAPITÃES

REGRA 18 · SEÇÃO 1

DIRETRIZES PARA CAPITÃES

ART. 1 NÚMERO DE CAPITÃES.

Uma hora e trinta minutos antes do kickoff: os respectivos treinadores designam no máximo seis capitães por equipe.

ART. 2 LANÇAMENTO DE MOEDA.

Até seis capitães por equipe podem participar da cerimônia do lançamento de moeda (ativos, inativos ou honorários); somente um capitão da equipe visitante (ou um capitão designado pelo Árbitro Principal se não houver equipe mandante) pode declarar a escolha do lançamento de moeda.

A equipe que venceu o lançamento poderá então ter apenas um capitão para declarar sua opção.

A equipe que perdeu o lançamento de moeda poderá então ter apenas um capitão para declarar sua opção.

ART. 3 ESCOLHA DA OPÇÃO DE PENALIDADE.

Somente um capitão pode indicar a opção de penalidade da equipe.

ART. 4 MUDANÇA DE CAPITÃES.

O treinador tem a prerrogativa de informar o Árbitro Principal quando desejar fazer uma mudança nos capitães da equipe.

Um capitão que estiver saindo pode informar ao Árbitro Principal qual jogador atuará como capitão em seu lugar quando for substituído.

Quando um capitão deixa o jogo, o substituto que entra tem permissão para informar ao Árbitro Principal qual jogador o respectivo treinador designou como capitão.

NOTA

Um capitão em campo não tem autoridade para solicitar uma mudança de outro capitão da equipe quando esse capitão permanece em campo.

página impressa 70 | página física 77 de 91

19

REGRAS DA NFL 2026 · REGRA 19

OFICIAIS DE ARBITRAGEM

REGRA 19 · SEÇÃO 1

OFICIAIS DE ARBITRAGEM

ART. 1 OFICIAIS DA PARTIDA.

O jogo deve ser disputado sob a supervisão de sete oficiais de arbitragem: o Árbitro Principal, Umpire, Down Judge, Line Judge, Field Judge, Side Judge e Back Judge. Na ausência de sete oficiais, a equipe de arbitragem deverá ser reorganizada de acordo com os membros restantes.

ART. 2 JURISDIÇÃO.

A jurisdição dos oficiais de arbitragem começa 100 minutos antes do kickoff programado e termina quando o Árbitro Principal declara o placar final.

ART. 3 AUTORIDADE DO ÁRBITRO PRINCIPAL.

O Árbitro Principal deve ter supervisão e controle gerais do jogo. O Árbitro Principal é a autoridade final para o placar. Se houver discordância entre os membros da equipe de arbitragem sobre o número da descida, qualquer decisão ou a aplicação, execução ou interpretação de uma regra, a decisão do Árbitro Principal será final. As decisões do Árbitro Principal sobre todas as matérias não colocadas especificamente sob a jurisdição de outros oficiais de arbitragem por regra são finais.

ART. 4 RESPONSABILIDADES E MECÂNICA.

As responsabilidades e a mecânica da arbitragem são especificadas no Manual de Mecânica, publicado anualmente pela National Football League.

REGRA 19 · SEÇÃO 2**APOIO DA EQUIPE DE ARBITRAGEM DA NFL**

O Oficial de Revisão por Vídeo e membros designados do departamento de Arbitragem no escritório da Liga podem consultar os oficiais de arbitragem em campo para fornecer informações objetivas sobre marcações em campo e a aplicação correta das regras de jogo. Além disso, se os membros designados do departamento de Arbitragem determinarem que uma falta por um ato de futebol ou não relacionado ao futebol marcado em campo é flagrante, poderão instruir a equipe de arbitragem em campo a desqualificar o(s) jogador(es) que cometeram a falta. Para ações não marcadas em campo, se membros designados do departamento de Arbitragem determinarem, antes do próximo snap ou chute legal, que tal ação é flagrante, poderão consultar os oficiais de arbitragem em campo sobre uma potencial desqualificação do(s) jogador(es) infrator(es).

PENALIDADE

Perda de 15 jardas e desqualificação do jogo se as ações forem consideradas flagrantes. Os jogadores que não foram penalizados, mas se envolveram em atos de futebol ou não relacionados ao futebol que foram determinados como flagrantes e diretamente relacionados à falta marcada em campo, também poderão ser desqualificados por membros designados do departamento de Arbitragem. Uma penalidade será aplicada quando um jogador não tiver sido penalizado pelos oficiais de arbitragem em campo, mas for posteriormente desqualificado de acordo com esta Seção. A determinação de que uma falta é flagrante deve basear-se no vídeo disponível, e os membros designados do departamento de Arbitragem devem instruir a equipe de arbitragem a desqualificar o(s) jogador(es) identificado(s) antes que a bola seja legalmente colocada em jogo novamente.

PENALIDADE

POR DISTÂNCIA PERDA DE CINCO JARDAS - Atraso de jogo - 4-6. - Invasão - 7-4-3. - Falsa partida - 7-4-2. - Holding (defesa) - 12-1-6. - Contato ilegal - 8-4-3. - Formação ilegal (chute livre) - 6-1-3, 6-1-6. - Formação ilegal (descida de scrimmage) - 7-5-1. - Formação ilegal (chute de scrimmage) - 9-1-3. - Entrega ilegal para a frente - 8-7-4. - Chute ilegal - 6-1-1, 6-1-6. - Movimento ilegal - 7-4-8. - Shift ilegal - 7-4-7. - Snap ilegal - 7-6-3, 7-6-4. - Substituição ilegal - 4-7-2, 5-2-8, 5-3-2. - Toque ilegal de passe para a frente - 8-1-8. - Toque ilegal de chute livre - 6-2-5. - Uso ilegal das mãos pela defesa - 12-1-7. - Jogador inelegível adiantado em chute - 9-1-2. - Jogador inelegível adiantado em passe - 8-3-1. - Sinal de fair catch inválido - 10-2-2. - Jogador da equipe chutadora voluntariamente fora de campo - 9-1-5. - Infração da zona neutra - 7-4-4. - Offside - 7-4-5. - Punt, drop kick ou chute de lugar de além da linha - 9-1-1. - Colidir com o chutador - 12-2-12. - Segundo pedido de tempo excedente após o aviso dos dois minutos - 4-5-4. - Pedido de tempo da equipe solicitado e concedido quando não permitido - 4-5-1. - Jogadores demais em campo - 5-1-1. - Sair voluntariamente de campo em chute livre - 6-2-6. PERDA DE DEZ JARDAS - Auxiliar o corredor - 12-1-4. - Holding (ataque) - 12-1-3(c). - Rebatida ilegal - 12-5-1. - Bloqueio ou uso ilegal das mãos (chute livre) - 6-2-1, 6-2-2. - Chute ilegal - 12-5-2. - Uso ilegal das mãos (ataque) - 12-1-3(a). - Bloqueio ilegal nas costas - 12-1-3(b). - Interferência ofensiva de passe - 8-5-2, 8-5-4. PERDA DE QUINZE JARDAS - Tentativa de solicitar pedido de tempo excedente/ilegal para congelar o chutador - 12-3-1(v). - Blindside block - 12-2-7. - Bloquear jogador da equipe chutadora para fora de campo - 12-2-8(c). - Chop block - 12-2-5. - Clipping - 12-2-1. - Ocultar a bola ou usar equipamento para simular bola - 12-3-1(j). - Crackback block - 12-2-6. - Atrasar o início de uma metade - 4-2-1(a). - Atos ou sinais desconcertantes - 12-3-1(i). - Contato forçado com jogador fora de campo - 12-2-8(b). - Goaltending - 12-3-1(s). - Horse-collar tackle - 12-2-16. - Bloqueio ilegal após sinal de fair catch - 10-2-2. - Bloqueio ilegal abaixo da cintura - 12-2-4. - Hip-drop tackle - 12-2-18. - Contato ilegal após fair catch - 10-2-3. - Cut block ilegal - 8-4-5, 12-2-3. - Bloqueio ilegal de dupla equipe - 6-2-1, Item 2(c), 6-2-2, Item 2(d). - Wedge ilegal em chute livre - 6-2-1, Item 2(d), 6-2-2, Item 2(d). - Entrada ilegal em campo - 4-1-2. - Uso inadmissível do capacete - 12-2-10. - Interferência com fair catch - 10-1-1. - Interferência com a oportunidade de realizar uma recepção - 10-1-1. - Chutador ou holder simulando contato brusco - 12-3-1(t). - Jogador chutador sem tentar retornar ao campo - 12-3-1(u). - Leaping - 12-3-1(o), (r). - Leg whip - 12-2-8(a). - Leverage - 12-3-1(p). - Contato desnecessário ou linguagem abusiva por não jogador - 13-8. - Peel back block - 12-2-2. - Erguer companheiro para bloquear chute - 12-3-1(q). - Jogador em movimento diante da área do banco - 12-3-1(l). - Contato proibido contra jogador indefeso - 12-2-9. - Celebração prolongada ou excessiva - 12-3-1(f). - Puxar adversário para fora de uma pilha de

jogadores - 12-2-8(h). - Empurrar companheiro em chute de scrimmage - 9-1-3. - Remoção do capacete no campo de jogo - 12-3-1(h). - Substituições ilegais repetidas quando o tempo está em contagem - 12-3-1(m). - Contato brusco com holder - 12-2-13. - Contato brusco com chutador - 12-2-12. - Contato brusco com passador - 12-2-11. - Golpear, chutar, aplicar rasteira ou joelhada em adversário - 12-2-14. - Penalidades sucessivas por atraso de jogo quando o tempo está em contagem - 12-3-1(n). - Lançar soco, antebraço ou chutar adversário - 12-3-1(a). - Torcer, girar ou puxar a facemask do adversário - 12-2-15. - Contato desnecessário contra corredor - 12-2-8(d), (f). - Contato desnecessário contra jogador no chão - 12-2-8(e). - Contato desnecessário com chutador fora da jogada - 12-2-8(i). - Contato desnecessário com jogador fora da jogada - 12-2-8(g). - Contato físico desnecessário com oficial da partida - 12-3-1(e). - Rudeza desnecessária - 12-2-8. - Conduta antidesportiva por não jogador - 13-1. - Uso do capacete como arma - 12-2-17. - Uso de linguagem abusiva, ameaçadora ou insultuosa - 12-3-1(b). - Uso de objeto como adereço - 12-3-1(g). - Atos ou palavras de provocação ou zombaria - 12-3-1(c). - Uso de substitutos ou jogadores que retornam para enganar - 12-3-1(k). - Gesto violento, ofensivo ou sexualmente sugestivo - 12-3-1(d). PERDA DA DESCIDA SEM JARDAGEM - Toque ilegal de passe para a frente por recebedor elegível que saiu de campo e se restabeleceu - 8-1-8(b).

página impressa 72 | página física 79 de 91

PENALIDADE

E SITUAÇÕES DIVERSAS PERDA DA DESCIDA COM JARDAGEM - Rebatida ilegal atrás da linha de scrimmage - 12-5-1. - Entrega ilegal para a frente além da linha de scrimmage ou a um recebedor inelegível atrás da linha de scrimmage - 8-7-4. - Passe ilegal para a frente - 8-1-2. - Passe para trás fora de campo que conserva tempo - 8-7-2. - Intentional grounding - 8-2-1. - Chute ilegal atrás da linha de scrimmage - 12-5-2. - Punt, drop kick ou chute de lugar de além da linha de scrimmage - 9-1-1. BOLA COLOCADA NA LINHA DE 1 JARDA - Interferência defensiva de passe em sua end zone e o ponto anterior está fora de sua linha de 2 jardas - 8-5.

PENALIDADE

DE TEMPO - Ações que conservam tempo - 4-7-1. - Falta pela defesa, toque ilegal ou interferência de fair catch pelo ataque, ou falta por ambas as equipes ao fim da metade durante jogada em que o tempo expira (estender o quarto) - 4-8-2.

PENALIDADE

DE REPETIÇÃO DA DESCIDA - Falta defensiva em Try malsucedido - 11-3-3. - Falta dupla sem mudança de posse - 14-5-1.

PENALIDADE

DE PONTUAÇÃO Try - Falta da Equipe B que resultaria em safety durante o Try - 11-3-3. Pontuação concedida - Ato manifestamente injusto - 12-3-4, 13-1-7. - Faltas repetidas pela defesa para impedir pontuação - 12-3-2. Safety - Aplicação por falta ofensiva atrás da linha de gol - 11-5-1, 14-2-2. - Intentional grounding na própria end zone - 8-2-1. Pontuação não permitida - Equipe infratora pontua após falta durante descida em que o tempo expira para a metade (sem extensão do tempo) - 4-8-2(b). Try malsucedido - Equipe A comete falta durante um Try que ordinariamente resultaria em perda da descida ou touchback - 11-3-3; em perda da bola no campo de jogo (não durante um chute) - 11-3-3; Equipe B recupera a bola - 11-3-3.

PENALIDADE

DE NOVA SÉRIE - Falta da Equipe B durante descida de scrimmage - 14-1-2, Item 5.

PENALIDADE

COMBINADAS Perda da bola e quinze jardas - Interferência de fair catch - 10-1-1. - Contato proibido contra retornador de chute - 12-2-9(a)(6). Tempo restaurado e quinze jardas - Faltas intencionais para manipular o relógio do jogo - 12-3-3. SITUAÇÕES DIVERSAS Fair catch concedido - Interferência com oportunidade de realizar fair catch - 10-1-1, 10-2-2. Primeira descida no ponto da falta - Interferência defensiva de passe - 8-5-2, 4. Safety - Bola em posse de equipe atrás ou fora de campo atrás de sua própria linha de gol e impetus de jogador daquela equipe - 11-5-1. Touchback - Toque ilegal de chute de scrimmage dentro da linha de cinco jardas - 9-2-3. Kickoff fora de campo entre as linhas de gol - Bola da equipe recebedora no ponto interno - 6-2-4. - Bola da equipe recebedora a 25 jardas do ponto do chute - 6-2-4. Kickoff que não alcança a zona de aterrissagem - Bola da equipe recebedora no ponto interno - 6-2-4. - Bola da equipe recebedora a 25 jardas do ponto do chute - 6-2-4. - Bola da equipe recebedora no ponto onde a bola aterrissa ou é tocada - 6-2-4. Bola permanece morta - Ações que atrasam o jogo - 4-6-4, 4-6-5. - Executar snap antes de os oficiais de arbitragem assumirem posição normal - 4-6-5(b). Bola morta imediatamente - Cometer atos que conservam tempo - 4-7-1. - Chutadores recuperando chute livre - 6-1-4(d)(1). - Chutadores avançando após recuperação de chute de scrimmage, salvo atrás da linha - 9-3-1, 9-3-2. - Qualquer chute tocando o poste ou travessão da linha de gol da equipe recebedora, salvo field goal pontuado - 6-1-5(c), 9-4-2, 11-6-2(d). - Oficial de arbitragem soando apito - 7-2-1(o), 7-2-2. - Recepção após sinal de fair catch - 10-2-3.

PENALIDADE

aplicada da linha de gol - Ponto de aplicação atrás da linha de gol da outra equipe - 14-2-2. - Corredor cruza a linha de gol adversária e o ponto de aplicação da falta de um companheiro durante a corrida está atrás da linha de gol da defesa - 14-2-2.

PENALIDADE

aplicada no próximo chute livre - Falta pessoal, falta de conduta antidesportiva ou ato manifestamente injusto cometido durante jogada de pontuação da adversária - 14-2-3. Perda de quinze jardas da linha de restrição da equipe chutadora - Onside kick sem toque além da zona de alinhamento para onside kick - 6-1-6.

DIAGRAMA DO ORIGINAL

Tradução das legendas e instruções a seguir. Nos diagramas de medidas, o símbolo ' indica pés e " indica

polegadas; as cotas repetidas permanecem na imagem original.

SINAIS OFICIAIS

1. TOUCHDOWN, FIELD GOAL ou TRY BEM-SUCEDIDO. Ambos os braços estendidos acima da cabeça. 2. SAFETY. Palmas juntas acima da cabeça. 3. PRIMEIRA DESCIDA. Braços apontados em direção à linha de gol da equipe defensiva. 4. BOLA MORTA ou ZONA NEUTRA ESTABELECIDO. Um braço acima da cabeça com a mão aberta. Com o punho fechado: Quarta Descida. 5. BOLA TOCADA, CHUTADA OU GOLPEADA ILEGALMENTE. Pontas dos dedos tocam ambos os ombros. 6. PEDIDO DE TEMPO. Mãos cruzadas acima da cabeça. O mesmo sinal seguido de uma mão colocada no topo do boné: pedido de tempo do Árbitro Principal. O mesmo sinal seguido por braço balançado ao lado: Touchback

página impressa 74 | página física 81 de 91

DIAGRAMA DO ORIGINAL

Tradução das legendas e instruções a seguir. Nos diagramas de medidas, o símbolo ' indica pés e " indica

polegadas; as cotas repetidas permanecem na imagem original.

SINAIS OFICIAIS

7. NENHUM PEDIDO DE TEMPO ou TEMPO EM CONTAGEM COM APITO. Braço inteiro girado para simular o relógio em movimento. 8. ATRASO DE JOGO, ATAQUE/DEFESA ou PEDIDO DE TEMPO EXCEDENTE. Braços dobrados

9. FALSA PARTIDA, FORMAÇÃO ILEGAL, CHUTE LIVRE FORA DE CAMPO OU QUE NÃO ALCANÇA A ZONA DE ATERRISSAGEM, ou JOGADOR DA EQUIPE CHUTADORA VOLUNTARIAMENTE FORA DE CAMPO DURANTE UM CHUTE. Antebraços rotacionados repetidamente diante do corpo. 10.

FALTA PESSOAL. Um punho golpeando o outro acima da cabeça. Mesmo sinal seguido de balanço da perna: contato brusco com o chutador. Mesmo sinal seguido de braço levantado balançando à frente: contato brusco com o passador. Mesmo sinal seguido de segurar a facemask: facemask. 11. **HOLDING.** Segurando um pulso, com o punho fechado, diante do peito. 12. **USO ILEGAL DAS MÃOS, BRAÇOS OU CORPO.** Segurando um pulso, com a mão aberta e voltada para a frente, diante do peito.

página impressa 75 | página física 82 de 91

DIAGRAMA DO ORIGINAL

Tradução das legendas e instruções a seguir. Nos diagramas de medidas, o símbolo ' indica pés e " indica

polegadas; as cotas repetidas permanecem na imagem original.

SINAIS OFICIAIS

13. **PENALIDADE RECUSADA, PASSE INCOMPLETO, JOGADA ENCERRADA** ou **GOL PERDIDO.** Mãos movidas em plano horizontal. 14. **PASSE MAL CONTROLADO DENTRO DO CAMPO E RECEBIDO FORA DE CAMPO.** Mãos movimentadas para cima e para baixo diante do peito (após o sinal de passe incompleto)

15. **PASSE ILEGAL PARA A FRENTE.** Uma mão movimentada atrás das costas, seguida do sinal de perda da descida (23), quando apropriado. 16. **INTENTIONAL GROUNDING DO PASSE.** Braços paralelos movimentados em plano diagonal através do corpo. Seguido pelo sinal de perda da descida (23). 17. **INTERFERÊNCIA COM PASSE PARA A FRENTE** ou **FAIR CATCH.** Mãos abertas e estendidas à frente a partir dos ombros, com as mãos verticais. 18. **SINAL DE FAIR CATCH INVÁLIDO.** Uma mão movimentada acima da cabeça.

página impressa 76 | página física 83 de 91

DIAGRAMA DO ORIGINAL

Tradução das legendas e instruções a seguir. Nos diagramas de medidas, o símbolo ' indica pés e " indica

polegadas; as cotas repetidas permanecem na imagem original.

SINAIS OFICIAIS

19. RECEBEDOR INELEGÍVEL ou MEMBRO INELEGÍVEL DA EQUIPE CHUTADORA ADIANTADO. Mão direita tocando o topo do boné. 20. CONTATO ILEGAL. Uma mão aberta estendida à frente. 21. OFFSIDE, INVASÃO ou INFRAÇÃO DA ZONA NEUTRA. Mãos nos quadris. 22. MOVIMENTO ILEGAL NO SNAP. Arco horizontal com uma mão. 23. PERDA DA DESCIDA. Ambas as mãos mantidas atrás da cabeça. 24. INTERFERÊNCIA POR ENTRELAÇAMENTO, EMPURRAR ou AJUDAR O CORREDOR. Movimento de empurrar as mãos para a frente, com os braços para baixo

página impressa 77 | página física 84 de 91

DIAGRAMA DO ORIGINAL

Tradução das legendas e instruções a seguir. Nos diagramas de medidas, o símbolo ' indica pés e " indica

polegadas; as cotas repetidas permanecem na imagem original.

SINAIS OFICIAIS

25. TOCAR UM PASSE PARA A FRENTE OU CHUTE DE SCRIMMAGE. Movimento diagonal de uma mão sobre a outra. 26. CONDUTA ANTIDESPORATIVA. Braços estendidos, palmas para baixo

27. BLOQUEIO ILEGAL ABAIXO DA CINTURA, BLOQUEIO ILEGAL CUT. Ambas as mãos golpeando a frente da coxa, precedido pelo sinal de falta pessoal (10). CHOP BLOCK. Ambas as mãos golpeando a lateral das coxas, precedido pelo sinal de falta pessoal (10). CLIPPING. Uma mão golpeando a parte traseira da panturrilha, precedido pelo sinal de falta pessoal (10). 28. BLOQUEIO CRACKBACK ILEGAL. Golpe de uma mão direita aberta contra a parte média da coxa direita, precedido pelo sinal de falta pessoal (10). 29. JOGADOR DESQUALIFICADO. Sinal de expulsão. 30. RASTEIRA. Ação repetida do pé direito no calcanhar esquerdo, por trás.

página impressa 78 | página física 85 de 91

DIAGRAMA DO ORIGINAL

Tradução das legendas e instruções a seguir. Nos diagramas de medidas, o símbolo ' indica pés e " indica

polegadas; as cotas repetidas permanecem na imagem original.

SINAIS OFICIAIS

31. PASSE PARA A FRENTE IRRECEBÍVEL. Palma da mão direita mantida paralela ao chão acima da cabeça e movida para frente e para trás. 32. SUBSTITUIÇÃO ILEGAL, 12 HOMENS NO HUDDLE OFENSIVO ou HOMENS DEMAIS EM CAMPO. Ambas as mãos no topo da cabeça. 33. FACEMASK. Movimento de agarrar com uma mão perto do rosto. 34. SHIFT ILEGAL. Arcos horizontais com duas mãos. 35. REAJUSTAR O RELÓGIO DE JOGADA - 25 SEGUNDOS. Movimentar um braço verticalmente. 36. REAJUSTAR O RELÓGIO DE JOGADA - 40 SEGUNDOS. Movimentar dois braços verticalmente

página impressa 79 | página física 86 de 91

TABELA DE CÓDIGOS DE FALTAS

PENALIDADE

| CÓDIGO DA FALTA | PENALIDADE | CÓDIGO DA FALTA Assistir o corredor | ATR | Shift ilegal | ISH Passe para trás fora de campo - conserva tempo | BWO | Substituição ilegal | ILS Chop block | CHB | Toque ilegal - chute | ITK Clipping | CLP | Toque ilegal - passe | ITP Atraso de jogo da defesa | DOD | Uso ilegal das mãos | ILH Holding defensivo | DH | Wedge ilegal | WED Offside defensivo | DOF | Uso inadmissível do capacete | UOH Interferência defensiva de passe | DPI | Jogador inelegível adiantado em chute | IDK Jogadores demais da defesa em campo | DTM | Jogador inelegível adiantado em passe | IDP Atraso de jogo | DOG | Intentional grounding | ING Atraso de kickoff | DOK | Sinal de fair catch inválido | IFC Desqualificação | DSQ | Interferência na recepção de chute | KCI Invasão | ENC | Kickoff fora de campo | KOB Facemask | FMM | Zona de aterrissagem | LZ Interferência no fair catch | FCI | Leaping | LEA Falsa partida | FST | Leverage | LEV Hip-drop tackle | HDT | Bloqueio baixo | LBL Horse-collar | HC | Infração da zona neutra | NZI Bat ilegal | BAT | Holding ofensivo | OH Bloqueio blindside ilegal | BLI | Offside ofensivo | OOF Bloqueio ilegal acima da cintura | IBW | Interferência ofensiva de passe | OPI Contato ilegal | ICT | Jogadores demais do ataque em campo | OTM Crackback ilegal | ICB | Offside em chute livre | OFK Cut ilegal | ICU | Jogador fora de campo em chute | POK Bloqueio ilegal de dupla equipe | IDT | Contato brusco com o chutador/holder | RRK Formação ilegal | ILF | Contato brusco com o passador | RPS Entrega ilegal para a frente | IFH | Colidir com o chutador | RNK Passe ilegal para a frente | IFP | Provocação | TAU Chute ilegal/chutar bola solta | KIK | Rasteira | TRP Movimento ilegal | ILM | Rudeza desnecessária | UNR Peel back ilegal | IPB | Conduta antidesportiva | UNS Punt ilegal | IPU | | | CÓDIGOS DE ABREVIACÃO DAS EQUIPES - Arizona Cardinals - ARZ; Atlanta Falcons - ATL; Baltimore Ravens - BLT; Buffalo Bills - BUF; Carolina Panthers - CAR; Chicago Bears - CHI; Cincinnati Bengals - CIN; Cleveland Browns - CLV; Dallas Cowboys - DAL; Denver Broncos - DEN; Detroit Lions - DET; Green Bay Packers - GB; Houston Texans - HST; Indianapolis Colts - IND; Jacksonville Jaguars - JAX; Kansas City Chiefs - KC. - Las Vegas Raiders - LV; Los Angeles Chargers - LAC; Los Angeles Rams - LA; Miami Dolphins - MIA; Minnesota Vikings - MIN; New England Patriots - NE; New Orleans Saints - NO; New York Giants - NYG; New York Jets - NYJ; Philadelphia Eagles - PHI; Pittsburgh Steelers - PIT; San Francisco 49ers - SF; Seattle Seahawks - SEA; Tampa Bay Buccaneers - TB; Tennessee Titans - TEN; Washington Commanders - WAS.

página impressa 80 | página física 87 de 91

- bloqueio - 4, 24-25, 32-33, 36-40, 45-48, 57-58, 63 - bloqueio abaixo da cintura - 32, 36, 46-47 - bloqueio durante chute - 24-25, 36, 49, 57 - linhas de limite - 1, 4, 7, 60, 62, 64. - Capitães - 11, 69 - carregado para fora de campo -

3, 30 - recepção atrás da linha - 37, 44 - recepção de chute livre - 8, 22-23, 40-41 - equipe da corrente - 1, 13 - mudança de lado de campo - 11, 65 - pedido de tempo cobrado da equipe - 9, 12-14, 51, 63 - escolha de penalidades - 54, 69 - chuck - 4, 32 - mãos limpas - 15, 59 - recuperação clara - 60-63 - travas - 20 - clipping - 45-47 - área próxima à linha de scrimmage - 4, 45-50 - protestos de clube - 67-68 - desafio do treinador - 60, 63-64, 66 - designado pré-jogo para desafio do treinador - 60 - lançamento de moeda - 11, 65, 69 - cor semelhante à bola de futebol - 20 - penalidade combinada - 8, 54 - identificação comercial - 19-20 - autoridade do Comissário - 1-2, 16, 18-21, 50-51, 53, 67-68 - parada completa - 27-28 - passe completo - 3-4, 30-31, 61-64 - pedidos de tempo consecutivos da equipe - 12 - contato com retornador de chute - 40-41, 48 - contato com o capacete - 48-50 - controle, bola - 3-7, 27, 30, 61-62, 65 - travessão - 1, 4-5, 26, 38, 43-44, 51, 63.

D - Bola morta - 3, 14, 23, 26, 44, 60 - bola morta, revisão por vídeo - 60, 63 - falta de bola morta - 5, 13, 15, 43, 51, 54-55, 58-59, 62 - período de bola morta - 12, 14, 51 - ponto de bola morta - 5, 23, 25, 34-35, 38-41, 55-59, 62 - defesa, definida - 9 - postura indefesa - 30, 47-49 - holding defensivo - 32-33, 38, 45-46, 58 - confrontos defensivos após substituições - 17 - formação defensiva, chute de scrimmage - 36

- atraso de jogo - 12-14, 17, 29, 51, 54, 59 - spike atrasado - 31 - bico removível de chute - 20 - holder designado - 16-17, 22 - desqualificado/desqualificação - 4, 8, 17, 21, 41, 48-54, 58, 60-61, 63, 66, 70 - desqualificação, revisão por vídeo - 60-61, 63, 70 - falta dupla - 5, 15, 25, 38, 40, 54, 55, 57-59 - falta dupla após mudança de posse - 59 - falta dupla com mudança de posse - 15, 59 - falta dupla sem mudança de posse - 58-59 - bloqueio de dupla equipe - 24-25, 45-47, 57 - descida, definição e tipos - 3-4 - descidas, nova série - 27, 37.

página impressa 81 | página física 88 de 91

- controle do campo - 67 - dimensões do campo - 1 - field goal - 3-4, 6, 9-10, 12-14, 22, 26, 36, 38, 42-47, 51, 53, 55, 57-58, 63, 65 - formação de field goal - 6, 36 - field goal, prorrogação - 65-66 - Field Judge - 70 - linhas do campo - 1, 5 - marcações do campo - 1, 5 - campo de jogo - 1, 3-6, 9, 11-12, 14 - primeiro toque - 3, 15, 23, 37-38, 44, 52 - objeto estranho - 26, 51, 63 - parte/ponta dianteira da bola - 6, 7, 27 - passe para a frente - 3, 7-9, 12, 15, 26, 29-34, 44-46, 52, 61-64. - Avanço máximo - 5, 26-27, 47-48, 61-62 - falta, em geral - 5, 9, 12-15 - falta após mudança de posse - 54, 59 - falta atrás da linha de gol - 31, 33-34, 38-39, 55-59 - falta entre descidas - 5, 13, 17, 54-55, 58, 60 - falta por

ambas as equipes (dupla) - 5, 15, 25, 38, 40, 43, 54-59 - falta por não jogador - 16, 17, 22, 51-53, 55 - falta durante jogada de passe - 33-34, 56-57 - durante fumble - 35, 57 - durante pontuação - 55 - durante passe para trás - 35, 57 - durante chute livre - 25, 57, 59 - durante corrida antes de mudança de posse - 56 - durante chute de scrimmage - 38-39, 57-58 - durante Try - 42-43 - status do relógio do jogo - 12-15 - redução de 10 segundos - 14-15 - fumble em quarta descida - 26, 35 - chute livre - 22-25 - descida de chute livre - 3-4, 6, 11, 22 - formação de chute livre - 22-25 - formação de chute livre, onside kick - 23-24 - congelar o chutador - 12, 51 - fumble - 3, 34-35 - fumble após aviso dos dois minutos - 26, 35 - fumble durante Try - 26, 35. - Relógio do jogo - 2, 9-10, 11-15, 17, 26, 27, 31, 42-43, 51, 61-64 - oficiais da partida - 70 - retomada do jogo - 67 - meias de jogo - 18-20 - cor das luvas - 20 - gol - 1, 5

- poste da linha de gol - 1, 4-5, 23, 26, 38, 44, 63 - goaltending - 51. - Intervalo entre as metades - 11, 53, 65 - entregar a bola para a frente - 5, 34, 54, 63 - entregar a bola - 5 - objetos rígidos - 19-20 - cobertura da cabeça - 18, 20-21 - capacete - 18-21, 26, 40, 47-51, 64 - capacete como arma - 50.

página impressa 82 | página física 89 de 91

- linhas internas - 1, 5, 7, 22-25, 28, 44 - ponto interno - 7, 25, 28, 33-34, 56 - contato incidental - 32-33, 48-49 - passe incompleto - 3-4, 10, 30-31, 60-61, 64 - jogador inelegível adiantado em passe - 32 - jogador inelegível adiantado em chute - 36 - recebedor inelegível - 16-18, 28, 31-34, 63 - pedidos de tempo por lesão - 12-13 - replay instantâneo - 14-15, 60-64, 66 - faltas intencionais para manipular o relógio - 51 - intentional grounding - 7, 14, 30-31, 33, 54-56, 61, 64 - muff intencional - 3, 8, 40. - Interceptação - 4, 9, 15, 27, 48, 60-61, 65 - linha ofensiva interior - 27 - interferência por entrelaçamento - 46 - intervalo - 3, 9, 11, 65 - jogo interrompido - 67 - sinal de fair catch inválido - 25, 38, 40, 57-58 - jersey - 16, 18, 20-21, 34, 53 - jurisdição - 50, 53, 70 - chutes, definidos - 6 - chute fora de campo - 25, 57 - jogada de chute - 8 - chutar adversário - 50, 52 - kickoff - 6-7, 11, 16, 22-25, 26, 42-43, 57-58, 65, 69 - joelhada em adversário - 50 - zona de aterrissagem - 3, 7, 22-26, 57 - autoridade da Liga - 64, 67-68, 70 - leaping - 38-39, 51, 58 - leg whip - 47 - contato legal com recebedor elegível - 32-33 - recuperação legal - 3-4, 34 - toque legal - 11, 23-24, 31, 37-38 - uso legal das mãos - 45-46 - duração dos pedidos de tempo - 12 - Line Judge - 67, 70 - linha de scrimmage, definida - 6 - linha a ganhar - 4, 9, 11, 15, 27, 34-35, 37, 54, 57-58, 60-64 - bola viva - 3, 9, 17, 23, 26, 31 - falta de bola viva - 5, 15, 27, 37, 44, 58-59, 64 - logos - 19-20 - bola solta - 3-4, 6-8, 26, 28, 30-31, 39, 42, 44-46, 49-50, 52, 58, 60-64 - bola

solta, fora de campo - 7 - perda da descida - 8, 31, 42, 54, 59, 56 - mecânica - 70

- field goals perdidos - 43-44, 57-58 - momentum - 44, 62 - movimento - 27-28, 33, 36, 47, 51. - Fumble intencional - 3, 8, 30, 34.

página impressa 83 | página física 90 de 91

- penalidade, em geral - 5, 8 - aplicação da penalidade - 13-15, 54-59, 60-64, 65-66 - período estendido - 15, 41 - falta pessoal - 46-50, 54-59 - mensagens pessoais - 19-21 - contato físico com oficial da partida - 50. - Chute de lugar - 4-7, 22-23, 36, 41, 43-44, 49-50, 54 - relógio de jogada - 3, 13-15, 18, 23 - jogador, definido - 8 - conduta do jogador - 45-52 - jogador derrubado por contato - 26, 60-61, 64 - jogador dentro do campo - 3-4, 7, 62, 64 - jogador fora de campo - 7, 25, 37, 47, 62, 64 - jogadores no huddle - 16 - área do pocket - 4, 8, 31-32, 49-50, 64 - posição dos jogadores no snap - 28 - posse, estabelecimento - 3-4, 30, 60-65 - falta pós-posse - 8 - aplicação de falta pós-posse - 38-39, 57-59 - interrupção na pós-temporada - 67 - ameaça pré-jogo - 67 - objetos projetáveis - 19 - puxar facemask - 50 - punt - 6, 22, 36, 38, 44, 46 - formação de punt - 6, 32-33, 36 - quick snap - 17 - pronto para jogar - 3, 22, 26-27, 29 - recuperação - 4, 9, 23, 34-35, 37-38, 43, 57, 61, 63 - recuperação atrás da linha de scrimmage - 37 - recuperação além da linha de scrimmage - 37-38 - recuperação de fumble após aviso dos dois minutos, durante Try, em quarta descida - 35 - restabelecido - 7, 31, 37-38, 44 - autoridade do Árbitro Principal - 70 - recusa de penalidades - 54 - desafio de replay - 60-64 - desafio de replay, equipe sem pedidos de tempo - 54, 60 - revisões por vídeo, prorrogação - 66 - comunicação de mudança de posição - 17-18 - revisão por vídeo após aviso dos dois minutos - 15, 63 - revisão por vídeo, status do relógio de jogada - 14-15, 63 - solicitação de revisão - 60 - responsabilidades, oficiais de arbitragem - 70 - linhas de restrição - 6, 22 - linhas de restrição, onside kick - 6, 23 - linhas de restrição, bloqueio durante onside kick - 24

- áreas restritas - 53 - resultados de um Try - 42.

página impressa 84 | página física 91 de 91

ÍNDICE REMISSIVO

Índice reconstruído a partir dos blocos do documento de origem, que os traz espalhados pelo texto. Os números remetem à **paginação do documento original da NFL**, não à deste PDF. Use o sumário das 19 regras e as referências cruzadas do tipo [3-8-1](#) para navegar aqui dentro.

A a C

Redução de 10 segundos	12-15, 59, 63
ações que conservam tempo	14-15, 51
datas e locais alternativos	67
vestuário	18-21
aparência	18-21
decisão aprovada	3
assistir o corredor	46
tentativa de induzir offside	27
desqualificação automática	50, 52
Back Judge	11, 14, 23, 70
passé para trás	5-9, 12, 14-15, 26, 29, 32, 34-35, 44, 46-47, 52, 54-55, 57, 60, 64
bola	2
bola cruza a linha de gol	38
bola em jogo	6, 9, 13-15, 22, 25, 26, 28, 40-42, 44
bola em jogo após fair catch	41
bola em jogo após safety	44
bola toca o chão	3-4, 22-25, 26, 30-31, 34-35, 38, 40, 43-44, 61-62, 64
bola toca oficial	26
ponto básico	5, 35, 44, 55-57

bat	3-4, 6, 8, 32, 37, 39-40, 44, 52, 58, 63
credenciais de banco	53
bancos	1, 53
bloqueado contra chute	6, 37, 49-50

D a G

Jogador derrubado por contato	4, 26, 60-61, 64
Down Judge	70
drop kick	4-6, 22, 36, 41, 43-44, 50, 54
Recebedor elegível	4, 27-28, 31-34, 36
emergências	67
invadir	7
invasão	27, 54
linhas de fim	1, 4-5, 17
fim de um quarto (período)	11, 15, 18
fim do chute	8, 23-25, 37-39, 57-58
end zone, definida	1, 5
recepção na end zone	3-4, 30, 42
aplicação de faltas após reversão	64
ponto de aplicação	5, 25, 33-35, 38-39, 55-59
equipamento	9, 13, 18-21, 51, 53
apito errôneo	26, 60, 63
pedido de tempo excedente	12-15, 54
pedido de tempo excedente, prorrogação	65
extensão de período	8, 15, 41, 44, 58
atos extraordinariamente injustos	67-68
Protetor facial	19
fair catch	3-4, 11, 15, 28-29, 40-41, 43-45

sinal de fair catch	4, 15, 25-26, 38, 40-41, 57-58
interferência de fair catch	15, 25, 38, 40-41, 45, 57-58
chute de fair catch	3-9, 12, 15-17, 26-28, 30, 40-41, 43-44, 47
falsa partida	14, 27-28

H a M

Hip-drop tackle	50
holder	6-7, 22-23, 45, 49-51, 61
horse-collar tackle	50, 64
huddle	5, 16-17
Rebatida ilegal	3, 6, 14, 24, 37, 39, 40, 52, 58
bloqueio blindside ilegal	45, 47-48
bloqueio ilegal nas costas	36, 45
chop block ilegal	45, 47
contato ilegal	32, 45
crackback ilegal	45, 47, 48
cut block ilegal	32, 45, 46, 47
bloqueio ilegal de dupla equipe	24-25, 45, 57
formação ilegal	
chute livre	22-23
formação ilegal	28, 36, 54
entrega ilegal da bola	5, 34, 54
bloqueio baixo ilegal (bloqueio abaixo da cintura)	36, 45, 46-47
movimento ilegal	27, 28
passes ilegais	30, 44, 62
peel back block ilegal	45, 46-47
shift ilegal	28
shift ilegal convertido em falsa partida	27

snap ilegal	28-29
substituição ilegal	15-18, 54
toque ilegal de passe para a frente	31
toque ilegal de chute	15, 25, 37
uso ilegal das mãos	36, 45-46
wedge ilegal	24-25, 45, 57
chutar ilegalmente a bola	6, 14, 36, 39, 52, 58
impulso	6, 9, 34-35, 38, 43-44, 55-57, 59
dentro do campo	3-4, 7, 22-25, 26-27, 30-31, 37, 42, 51, 62, 65

M a R

Muff	3, 6, 8, 32, 40
faltas múltiplas	5, 51, 54, 56, 58
zona neutra	6-7, 14, 27-28
infração da zona neutra	6, 27-28, 54
áreas sem banco	1, 53
faltas por não jogador	16, 22, 52-53, 55, 67-68
não jogador em campo	67
jogadas não revisáveis	63
falta anulada após aviso dos dois minutos	15
número da descida após penalidade	54, 63-64, 70
número de jogadores	16, 60-62
numeração por posição	16
numerais (campo)	1, 16-17
numerais (jersey)	16, 19, 31
Ataque, definido	9
holding ofensivo	45-46
decisão oficial	3

tempo oficial	11
offside	7, 22-24, 27-28, 54
onside kick	6-7, 22-26, 28, 40, 57
zona de alinhamento para onside kick	6, 23-24, 26
oportunidade de receber um chute	15, 40, 44-45, 58
oportunidade de possuir	65-66
equipamento opcional	19-20
fora de campo	3, 5, 7, 11-12, 14, 22-26, 28, 30-31, 34, 36-38, 40, 43-45, 47, 51, 53, 57, 60-62, 64
fora de campo voluntariamente	25, 37, 51
prorrogação	65-66
Acolchoamentos, equipamento	18-20
ato manifestamente injusto	15-17, 42, 51-53, 55, 65
calças	18-20
interferência de passe	30, 32-33, 42, 45, 54, 56, 61
passador	7-8, 30-31, 45, 48-49, 61-64
proteções do passador	
postura de passe	48-49
jogada de passe	8, 33-34, 56-57

R a U

Retorno à posição original	17-18
jogadas/decisões revisáveis	60-63
protetores de costela	20
direito de passagem, oportunidade de receber chute	40
contato brusco com holder	45, 49-50
contato brusco com chutador	45, 49
contato brusco com passador	45, 48-49
corredor	8, 45

corredor derrubado por contato	26, 60-64
corredor declarando-se derrubado	26
corredor dentro do campo	7, 62
corredor fora de campo	7, 11, 26, 45, 47, 62, 64
jogada corrida	8-9
colidir com chutador	25, 52
Safety	9, 34, 38, 42-44
safety, extensão de período	15
safety, aplicação de penalidade	31, 33-35, 38-39, 42-43, 55-59
safety, prorrogação	65
chute após safety	6-7, 15-16, 22-26, 44, 46-47, 57
pontuação	42-44
descida de scrimmage	3, 4, 9, 11-12
chute de scrimmage	3-4, 6, 9, 12, 15, 26-27, 36-39, 43-45, 52, 54, 56-59, 60-62
chute de scrimmage, oportunidade de receber	40
chute de scrimmage, snapper	48
jogada de chute de scrimmage	8
série de descidas	4, 27, 37
zona de alinhamento, kickoff e chute após safety (para onside kick, ver zona de alinhamento para onside kick)	22,, 24
shift	9, 27-28
shift, formação de punt	36
calçados	18-20
formação shotgun	27, 47
Side Judge	11, 70
sidelines	1, 5, 53
recepção simultânea	30, 38
posse simultânea	4, 23, 38

deslizar	26, 47
snap	4, 8-9, 29
snap, ações no ou antes do	27-29
snapper	6-10, 14, 28-29
neve, remoção	53
alto-falantes em capacetes	18
aplicações especiais	55
Ponto do fumble	34-35, 55, 57, 61-62
ponto do fumble, aplicação de penalidade	5, 34-35, 55, 57
pontos de aplicação	5, 25, 33-35, 38-39, 54-59
postura	9, 27, 31
iniciar o relógio do jogo	11-12
parar o relógio do jogo	12
parar o relógio, quarterback	31
golpear adversário	47, 50, 52
substâncias	19-21
substituto	11-12, 16-17, 51, 53, 69
ponto subsequente	5, 55
field goal bem-sucedido	6, 13-14, 22, 43
morte súbita, modificada	15, 65-66
apoio da equipe de arbitragem da NFL	64, 70
jogador suspenso	9, 17, 54
Quarterback em formação T	10, 16-17, 27-29, 31-32
tackling	9, 41, 45, 49
fita	19-20
provocação	5, 50, 52, 58
tee	6, 16, 22, 41-44
método três-e-um	35, 39, 55-58

tight end box	9, 45, 47
tempo em contagem	9, 11, 15
pedido de tempo	9, 12-15, 51, 53-54, 60, 63, 65
pedidos de tempo permitidos	12-13
cronometragem	11-15, 22, 65
itens rasgados	20
touchback	4, 9, 23, 25-26, 34, 37-38, 42-46, 55-59, 62
touchdown	4, 9-10, 13-15, 18, 26, 37-38, 42-44, 55-56, 62, 64-65
toca o poste da linha de gol	23, 38
toque atrás da linha	37
toalha	20-21
rasteira	10, 45, 50, 64
Try	5-6, 10-15, 22, 26, 34-36, 38, 42-47, 51, 53, 55, 57-58, 60-61, 63
tuck	3, 30
guarda a bola, passador	7
girar a facemask	50, 64
aviso dos dois minutos	10-15, 18, 21, 26-28, 34-35, 51, 60-61-63

U

Nota editorial da tradução: O PDF fornecido encerra-se nesta letra, sem verbetes subsequentes. A referência "60-61-63" acima reproduz a notação impressa no índice original.