



4-1: A 3<sup>rd</sup>/3 A-47; Reloj del partido a pelota lista. El pase fue tocado por A#82 detrás de la zona neutral. Por regla, el paso entonces no cruzó la zona neutral. Por tanto, la penalización no conlleva primer down automático. La penalización de 10 yardas se aplicará desde el punto previo, A-37.

4-2: B 1<sup>st</sup>/10 B-20 Touchback. La regla-excepción del impulso (momentum) queda invalidada cuando la pelota vuelve al terreno de juego (a no ser que salga fuera de límites entre las goal lines). La falta (A#33) ocurre después de un cambio de posesión dentro del campo de juego (no en la end zone) y la carrera asociada termina en la end zone de B. Por tanto, el punto básico será la goal line de B, lo que haría B 1<sup>st</sup>/10 en B-10 si se aceptase la penalización. El equipo B declinará la penalización, porque el resultado de la jugada es touchback, pues A#33 es responsable de un nuevo impulso a la jugada (chutando una pelota que no está en posesión ni en la end zone).

4-3: Try NO Bueno. La pelota no se declara muerta hasta que la recupera A#64 en la end zone de B. Aunque B no sea el siguiente en poner la pelota en juego, por regla hay un punto de toque ilegal que invalida la anotación del equipo A. Es lógico, que la Regla 6-3-2-a no obliga a que el equipo B sea el siguiente en hacer el snap.

4-4: A 1<sup>st</sup>/goal B-6; Reloj al Snap. El Reloj de partido se inicia en el siguiente snap. El pase de A#44 es un pase adelantado legal. El avance de A#88 es legal. El reloj se paró por acabarse un down con chut legal (que prevalece a haberse detenido por haber conseguido primer down). Por tanto, el reloj de partido se iniciará al snap ya que la siguiente jugada no es un free kick ni un try.

4-5: Safety. B f/k B-20 El resultado pasa a A26-B24. Cuando la pelota está libre, un jugador puede empujar cuando puede recuperar o atrapar legalmente una pelota, pero no agarrar y tirar. El equipo B tendrá que hacer un free kick desde la B-20 extendiendo el periodo porque la penalización fue aceptada. La regla de momentum no se aplica porque la pelota murió dentro del campo de juego y no en la end zone. El punto básico de aplicación es el final de carrera de B#44, que es la end zone.

4-6: Partido terminado. Resultado final: A28-B27. El bloqueo de A#77 es legal pues la pelota no fue chutada. Si A#9 hubiese chutado la pelota entonces el bloqueo por debajo de la cintura de A#77 sí sería una falta. Si, por ejemplo, el chut hubiese salido fuera de límites por A-16, entonces se aplicaría mitad de distancia teniendo el equipo B posesión desde la A-8 (1<sup>st</sup>/goal) con un down sin tiempo, extendiendo el periodo.

4-7: El pitido improcedente sonó durante una jugada de carrera. El equipo A estaba en posesión por lo que puede elegir entre repetir el down (A 4<sup>th</sup>/4 B-44) o jugar desde donde perdió la posesión (A 1<sup>st</sup>/10 A-3). Dadas las condiciones climatológicas hay que dar a elegir al equipo ambas opciones. Si A#65 hubiese cometido un bloqueo por la espalda en A-2 mientras A#84 avanzaba, la falta prevalecería sobre el pitido improcedente y no habría opciones a elegir; sería A1<sup>st</sup>/10 en A-1. Al haberse chutado legalmente la pelota el reloj de partido se iniciará al snap en ambos casos.