



5-1: B 1<sup>st</sup>/10 A-48. Dado que el segundo punto de toque ilegal, B-22, es el mismo que el punto de pelota muerta, ese punto puede ser el punto de aplicación para faltas cometidas por el equipo A durante el down. El primer punto de toque ilegal, B-28, no es el mismo que el punto de pelota muerta, ese punto de toque ilegal no se puede usar como punto de aplicación. La penalización de 15 yardas por la falta a pelota viva de A#58 se aplicará desde el punto donde la pelota muerta pertenece al equipo B, B-22. La penalización de 15 yardas por la falta sin contacto a pelota muerta de A#84 será aplicada entonces en el punto siguiente, B-37.

5-2: Touchdown. A try B-3. El resultado es A30-B28. A#33 recuperó un pase hacia atrás y lo avanzó para touchdown. No es fumble porque A#15 nunca controló la pelota. Si A#15 hubiese controlado la pelota y hubiese sido golpeado y perdido la posesión, por ejemplo por un Guard haciendo una pullq entonces sí se consideraría fumble. El try se tiene que jugar, por regla, porque el equipo B puede anotar 2 puntos y empatar (aunque sea poco probable). En esta jugada no hay razón para tirar saquito, (tenemos el punto previo como referencia).

5-3: B 1<sup>st</sup>/10 B-35. El toque ilegal ocurrió en la end zone de B y la falta ocurrió durante la jugada de punt. Las opciones son:

- (a) El equipo B toma el touchback (por toque ilegal) y luego aplica la penalización de 15 yardas desde B-20.
- (b) El equipo B quiere aplicar la penalización desde punto previo y repetir down, B-46. Sería A 4<sup>th</sup>/21 A-39.
- (c) El equipo B quiere aplicar la penalización en el punto siguiente donde la pelota muerta les pertenece, B-12. Sería B 1<sup>st</sup>/10 B-27.

La opción más ventajosa para B es la opción (a). Sería la (c) si B#74 hubiese recuperado la pelota más allá de la yarda B-20.

5-4: B 1<sup>st</sup>/10 B-22. Ajustar el reloj de partido. Una pelota viva se declara muerta cuando un chut de scrimmage que cruza la zona neutral (o free kick) es atrapado o recuperado por cualquier jugador tras una señal válida o inválida de fair catch (4-1-3-g). NOTA: El sentido común dice que la falta por retraso en el juego (avanzar una pelota muerta) será ignorada. Sin embargo, penalizaciones de 15 yardas si deberían ser aplicadas.

5-5: B 1<sup>st</sup>/10 B-12; Reloj al Snap 0:04. Una atrapada o recuperación simultánea de un chut de scrimmage hacen que la pelota se declare muerta y hace que la posesión pase al equipo receptor independientemente del número de down. El equipo B saldrá desde la yarda 12 y no la 20, porque para ello la pelota tendría que cruzar la zona neutral, no ser tocado por ningún jugador de B y ser declarada muerta más allá de la zona neutral. (NOTA: si A#63 hubiese recuperado la pelota en B-12 mientras estaba en el suelo, sería A 4<sup>th</sup>/goal B-12) El reloj seguiría iniciándose al snap.

5-6: A 1<sup>st</sup>/1 B-3; Reloj de partido a pelota lista. B#66 comete una falta por bateo ilegal, al batear el fumble hacia adelante. Que la pelota esté en el aire o en el suelo es irrelevante. El punto básico para la aplicación es el final de la carrera de A#18, B-6. Las 10 yardas de penalización son aplicadas como media distancia desde ese punto.

5-7: A 1<sup>st</sup>/10 A-42; Reloj de partido a pelota lista. El reloj fue parado por un pitido impropio. La penalización de 15 yardas es aplicada desde el final de carrera de A#36, yarda A-27, e implica primer down automático. La Regla 4-1-2-b-1\* sobre pitidos impropios no es de aplicación a no ser que la penalización se decline.

---

\* El equipo en posesión puede escoger poner la pelota en juego donde se declaró muerta o repetir el down.