



10-1: Touchdown. A try B-18. Acto desleal. Falta a pelota muerta (9-2-3-a). La regla 9-2-5 no se aplica cuando hay interferencia con un árbitro. La penalización será aplicada en el try o en el siguiente kickoff. Al no haber siguiente kickoff, la penalización se aplica en el try.

10-2: A f/k 50. La aplicación posterior a chuts de scrimmage (PSKE) sólo se aplica a chuts de scrimmage excepto try, field goal buenos o periodos extras. El punto básico de aplicación para faltas del equipo B durante un free kick es el punto previo. Si se declinase la penalización, sería B 1/10 A-40, por lo que será aceptada.

10-3: A 1<sup>st</sup>/10 B-13. PSKE no se aplican en periodos extras. Las 15 yardas de penalización son aplicadas como media distancia desde el punto previo, B-26, manteniendo el equipo A la pelota. Si el field goal se hubiese intentado durante el tiempo reglamentario, sería B 1<sup>st</sup>/10 B-5 al ser el punto posterior de chut scrimmage B-10. Si el field goal hubiese sido durante tiempo reglamentario y ningún jugador de B hubiese tocado la pelota después de que cruzase la zona neutral, sería B 1<sup>st</sup>/10 B-9, el punto posterior de chut de scrimmage sería el punto previo, B-26, y la penalización se aplicaría desde el punto de falta, B-18.

10-4: B 1<sup>st</sup>/10 B-3; Reloj al snap. La penalización de 15 yardas por la falta de B#66 se aplica como mitad de distancia desde el final del chut, B-6 (PSKE). El placaje de A#84 no es falta, a no ser que (a) el contacto sea una falta personal; o (b) la señal de B#44 hubiese sido una válida. Si la señal hubiese sido válida, la pelota se declararía muerta en B-8, el punto donde primero tocó B#44. Entonces, primero se aplicaría la falta a pelota viva de B#66 y posteriormente la falta a pelota muerta de A#84, resultando B 1/19 B-19.

10-5: Prórroga. El resultado sigue siendo A21-B21. El equipo A cometió una salida falsa del tipo shift ilegal, al no estar todos los jugadores quietos por un segundo tras formar. La pelota permanece muerta, la jugada no tiene lugar. El equipo B aceptará la penalización y la substracción de 10 segundos. Si el equipo A hubiese tenido un tiempo muerto, lo usaría para no ser penalizado con la substracción de 10 segundos y el reloj de partido (0:07) se iniciaría al snap.

10-6: A 1<sup>st</sup>/10 A-2; Reloj al snap. El Toque de A#77 en la end zone de A es ignorado por regla. Un jugador del equipo B, B#96, fue el primero en tocar la pelota después de que el chut cruzase la zona neutral. A#66 puede recuperar la pelota pero no avanzarla.

10-7: A 1<sup>st</sup>/10 B-17; Reloj a pelota lista. A#85 recupera un fumble de un compañero en cuarto down más allá del punto de fumble, B-2. El reloj se iniciará a pelota lista pues la jugada no terminó en touchdown, al considerarse que terminó en B-2. El equipo A declinará el fuera de juego por no ser más beneficioso. La penalización de 15 yardas por la falta a pelota muerta de A#85 (conducta antideportiva) se aplicará desde el punto siguiente, B-2. Si el tiempo se hubiese consumido durante la jugada, el equipo A habría aceptado el fuera de juego de B, porque aunque ganaría menos yardas, extendería el periodo para una jugada más.