

## FALTAS A PELOTA MUERTA ANTES O EN EL SNAP

**Una falta a pelota muerta ocurre antes del snap y el reloj de partido se para inmediatamente. Los árbitros deben saber tratar la acción**

| #  | JUGADA   | RESOLUCION   |
|----|--|--|
| 1  | 1 <sup>st</sup> /10 A-40. B#96 entra en la zona neutral justo delante de A#66. A#77, adyacente a A#66, se mueve.   | A 1 <sup>st</sup> /5 A-45. Falta a pelota muerta. Fuera de juego de B#96. A#66 y los dos hombres de línea adyacentes son considerados amenazados. (D.A. 7-1-3-V-NOTA)  |
| 2  | 1 <sup>st</sup> /10 A-40. B#96 da un paso hacia adelante en frente de A#66 pero no rompe el plano de la zona neutral. A#66 se mueve.   | A 1 <sup>st</sup> /15 A-35. Falta a pelota muerta. Salida falsa de A#66. B#96 no entró en la zona neutral. [D.A. 7-1-3-V-(2)]  |
| 3  | 1 <sup>st</sup> /10 A-40. B#96 entra en la zona neutral entre A#66 y A#77. A#77 se mueve   | A 1 <sup>st</sup> /5 A-45. Falta a pelota muerta. Fuera de juego de B#96. Sólo A#66 y A#77 se consideran amenazados. (D.A. 7-1-3-V-NOTA)   |
| 4  | 1 <sup>st</sup> /10 A-40. B#96 entra en la zona neutral entre A#66 y A#77. A#74 se mueve   | A 1 <sup>st</sup> /15 A-35. Falta a pelota muerta. Salida falsa de A#74. A#74 no es un jugador amenazado. [D.A. 7-1-3-V-(2)]   |
| 5  | 1 <sup>st</sup> /10 A-40. B#96 entra en la zona neutral entre A#66 y A#77. El back A#33, alineado detrás legalmente en el hueco entre A#66 y A#77, se mueve  | A 1 <sup>st</sup> /15 A-35. Falta a pelota muerta. Salida falsa de A#33. Un jugador de back no puede ser nunca un jugador amenazado. [D.A. 7-1-3-VI]   |
| 6  | 1 <sup>st</sup> /10 A-40. El snapper se ha situado. A#88 se alinea en la zona neutral. B#96 también se alinea en la zona neutral.  | A 1 <sup>st</sup> /15 A-35. Falta a pelota muerta. Encroachment de A#88. B#96 haría falta al snap (7-1-3-c)  |
| 7  | 1 <sup>st</sup> /10 A-40. A#88 sustituye a A#84 pero no sobrepasa la marca de las 9 yardas. B#44 intercepta el pase adelantado legal de A#17 y avanza para touchdown.  | A 1 <sup>st</sup> /15 A-35. Falta a pelota muerta de A#88. Toda acción posterior no vale. Ajustar el reloj. La falta se produce cuando se completa el snap. (7-1-3-b)  |
| 8  | 1 <sup>st</sup> /10 A-40. A#88 sustituye a A#84 pero no sobrepasa la marca de las 9 yardas. A#55 inicia legalmente el snap. B#96 batea la pelota antes de que A#55 complete el snap.   | A 1 <sup>st</sup> /5 A-45. Falta a pelota muerta de B#96. B#96 no puede tocar la pelota hasta que termine el snap. Se ha informado que se debe completar el snap para que la acción de A#88 sea falta. (D.A. 7-1-5-II) |
| 9  | 1 <sup>st</sup> /10 A-40. El equipo A manda dos sustitutos al campo y tres jugadores se acercan a la sideline. A#88 se para cerca de la sideline y permanece dentro del campo. B#44 intercepta el pase adelantado legal de A#17 y avanza para touchdown.                   | <i>Touchdown. Aplicar la penalización de 15 yardas en el try o f/k. No es una falta a pelota muerta. B seguramente lo aplicará en el free kick. (Regla 9-2-2-b) (D.A. 9-2-2-III)</i>                                   |
| 10 | 1 <sup>st</sup> /10 A-40. Todos los jugadores de A se sitúan y permanecen quietos por un segundo. A#33 se mueve. A#65 está bajando lentamente a una posición de 3 puntos cuando se hace el snap. B#44 intercepta el pase adelantado legal de A#16 y avanza para touchdown. | <i>Touchdown. B try A-3. Shift ilegal, falta a pelota viva. No puede ser una salida falsa pues todos los jugadores estuvieron quietos por un segundo y A#65 no se movió bruscamente antes del snap. (7-1-4-c)</i>      |
| 11 | 1 <sup>st</sup> /10 A-40. B#96 entra en la zona neutral entre A#66 y A#77 y hace contacto. Sobre el mismo momento, A#74 se mueve. Los árbitros no se ponen de acuerdo qué ocurrió primero, el contacto de B#96 o el movimiento de A#74.                                    | A 1 <sup>st</sup> /15 A-35. Los árbitros deben tomar una decisión. Compensar faltas no es una opción. En caso de duda se suele penalizar al ataque por conocer la cuenta de snap.                                      |