



1-1: Pelota para B 1st/10 B-2; reloj al snap. No Touchdown. Turnover on downs. La goal line se extiende para el ataque cuando el portador de la pelota toca el suelo en la endzone rival o el pylon. Cuando A#88 toca el pylon, no tiene posesión del balón. Por tanto, no es el portador del balón y no se extiende la goal line.

1-2: Partido finalizado. Resultado final A24-B28. Se aplica la sustracción de 10 segundos (ZAP10). Que el reloj de partido se haya parado por un pase ilegal incompleto tiene más relevancia que se haya parado por conseguir primer down (ya que el reloj se reanuda al snap y no a pelota lista); de la misma manera que conseguir un primer down tiene más relevancia que se pare el reloj por lesión o por casco fuera. COMENTARIO: Si el pase hubiese sido completado y se hubiese conseguido un primer down, no se aplicaría la sustracción de 10 segundos.

1-3: B 1st/10 A-39. Reloj al snap. La pelota muere al ser recuperada por A#6, que comete toque ilegal. Se puede aplicar PSKE (Aplicación del Punto Posterior al Chut de Scrimmage) porque el equipo B será el siguiente en poner la pelota en juego, así como el resto de requisitos. El equipo B declinará compensación de faltas y el equipo A aceptará la penalización por la falta de B. La penalización de 10 yardas se aplicará desde el punto de falta, A-29 (por ser más atrás que PSKE). Si el equipo A declinase la penalización, el equipo B pondría la pelota en el punto de toque ilegal, A-27

1-4: A 1st/10 A-44; Reloj al Snap. El reloj de partido arranca cuando la pelota es tocada por A#88, pues A#88 tocó el balón tras haber pasado 10 yardas. El bateo es legal porque es hacia atrás. A#88 no comete falta porque no vuelve al terreno de juego. Si A#88 hubiese aterrizado dentro del campo antes de que la pelota fuese recuperada por A#74, serían 5 yardas de penalización a aplicar en el punto previo y se repetiría el kick-off. A f/k A30.

1-5: Touchback. B 1st/10 B-20; Reloj al Snap. B#44 está habilitado para empujar (no agarrar) a un oponente después de que el pase sea tocado (9-3-4-f-2). Por tanto, B#44 no comete falta. Tampoco es falta que un jugador del equipo B salga fuera de límites y sea el primero en tocar un pase legal adelantado al retornar al campo. Esta restricción sólo afecta a jugadores del equipo A. El resultado sería el mismo si B#44 hubiese controlado el pase en el aire y hubiese aterrizado en la end zone de B.

1-6: A 4th/7 A-23; Reloj al Snap. El resultado de la jugada es touchback. Aunque pueda parecer que la pelota pertenece a B, éste no será quien ponga la siguiente bola en juego. Por tanto no se puede aplicar PSKE. La penalización debe por tanto aplicarse en el punto previo y repetir down. Si el fumble hubiese salido de límites en la A-4, sería B 1st/goal en A-3 (por salir por delante del punto de fumble, se aplica desde punto de fumble). Si el fumble hubiese salido por A-10, B 1st/goal en A-5. NOTA: PSKE requiere que el equipo B sea el siguiente en poner la pelota en juego, la regla ~~ack-onq~~(añadir penalización a la jugada resultante), no.

1-7: B 1st/10 B-22; Reloj al Snap. El equipo B declina la penalización por la falta a pelota viva de A#66 para usar el punto de toque ilegal, B-22. Si hubiese sido B quien hubiese cometido la conducta antideportiva, el touchdown valdría y se aplicaría en el try o siguiente kick-off.