



9-1: A 1<sup>st</sup>/10 B-39. Placaje por el collarín. La penalización de 15 yardas se aplican desde el final de carrera de A#33, A-46. El espíritu e intención de la regla no es que sea necesario que el portador del balón tenga que caer al suelo. Está prohibido que los jugadores agarren el collar trasero interior de la protección de hombros o del jersey, o el collar interior del costado de la protección de los hombros o del jersey, e inmediatamente tirar del corredor hacia abajo. Esto no se aplica si el portador de la pelota, incluyendo al potencial pasador, está dentro de la caja de tackles. La caja de tackles desaparece en cuanto la pelota la abandona.

9-2: A 1<sup>st</sup>/10 B16. El holder puede levantarse para atrapar o recuperar un snap malo. Si vuelve a su posición arrodillada debe ser de inmediato. La pelota seguirá en juego, si en el snap había un compañero suyo en posición de chutar la pelota. Por tanto, la pelota puede ser chutada, pasada o avanzada siguiendo las reglas. El holder puede mantener su rodilla en el suelo hasta que sea placado por un defensa. También seguiría siendo pelota en juego si un oponente lograra quitarle o batear la pelota de las manos del holder mientras estuviese arrodillado. La pelota se declararía muerta si el holder atrapa o recupera la pelota en esa posición después de que el chut haya sido bloqueado. NOTA: Antes del cambio de regla el potencial chutador no podía dejar su posición inicial, aunque un equipo de la primera división NCAA logró ganar 2 partidos anotando touchdown moviéndose su chutador al snap, cuando debería haberse declarada muerta la pelota.

9-3: A 1<sup>st</sup>/10 A-30. Retraso del Juego. La falta ocurrió después de la serie previa y antes de pelota lista. En este tipo de jugadas (tiempo muerto) es necesario que el Referee señale pelota lista. La penalización de 5 yardas se aplicará antes de establecer la línea de primer down a alcanzar. Sería una falta a pelota muerta y A 1/15 A-30 si se hubiese hecho un snap ilegal después de señalar pelota lista.

9-4: A 1<sup>st</sup>/10 B-33; Reloj de partido a pelota lista, los jugadores de la defensa tienen prohibido bloquear a un jugador elegible de A por debajo de la cintura más allá de la zona neutral, a no ser que tengan intención de ir a por la pelota o a por el portador de la misma. Un jugador de A permanece elegible hasta que un pase adelantado ya no es posible por regla. Si el bloqueo hubiese ocurrido en o detrás de la zona neutral, no hubiese sido falta porque no hubo chut.

9-5: A f/k A-20. Se extiende el periodo. El resultado es A28-B30. El equipo B aceptará la penalización que al aplicarla desde su punto de falta resulta en Safety. El periodo se extiende por regla (hay que chutar el free kick). El equipo A tiene una remota posibilidad de anotar al extenderse el periodo.

9-6:A 3<sup>rd</sup>/5 B-45; Reloj del partido al Snap. Reloj de partido, 0:26, reloj de jugada, a 25 segundos. El equipo A usará su último tiempo muerto para evitar la substracción de 10 segundos. A#16 tiene que quedarse un down sin jugar aunque el equipo A haya usado su último tiempo muerto. A#16 no puede volver hasta que el personal médico le dé el visto bueno. El reloj de partido se iniciaría a pelota lista y se restarían 10 segundos si al equipo A no le quedasen tiempos muertos.

9-7: Partido terminado. El resultado final es A27-B28. Tras el cambio de decisión, la única razón para parar el reloj fue la lesión. Por tanto, se aplicaría la substracción de 10 segundos. Sin repetición, sería B 1<sup>st</sup>/10 B-19. No se aplicaría substracción pues la causa de parar el reloj es primer down para B.