

1-1. Touchdown. Aplicar la penalización en el try o posterior free kick. La regla 10-2-5-a-1 prevalece sobre el resto. Si A#55 hubiese sido parado en el terreno de juego o si la falta de B#66 fuese un bloqueo por la espalda, sería B 1/10 B-4. El equipo A aceptaría a penalización, pues sería B 1/10 B-20 si la declinase (D.A. 2-12-2-l)

1-2. Safety. A f/k A-20. El resultado es A27-B20. El equipo B podría elegir aplicar la penalización desde el punto donde la pelota se declara muerta en posesión suya. Sería B 1st/10 A-14. La mejor opción para B es tomar el safety independientemente de los tiempos muertos que le queden.

1-3. Touchdown. Aplicar en el try o free kick, Falta a pelota viva. La penalización de 15 yardas por conducta antideportiva se aplica. La Regla 10-2-5-a-1 prevalece sobre el resto, incluida 9-2-2-b.

1-4. A 1st/goal B-2; Reloj al Snap. El resultado de la jugada es touchback. A#33 propició el impulso de la pelota para estar en la end zone de B. El bateo de la pelota en la end zone de B es una falta. La penalización de 10 yardas se aplica como mitad de distancia desde el punto previo, B-4. Que resulta en primer down.

1-5. A 4th/10 A-40. El equipo A comete una falta por formación ilegal. Una formación de chut de scrimmage es una formación con mínimo un jugador a siete yardas o más detrás de la zona neutral, ningún jugador en posición de recibir un snap a la mano, y que sea obvio que un chut sea posible (2-16-10). Cuando A#5 se mueve, el equipo A ya no está en una formación de chut de scrimmage. Por tanto, el equipo A tiene que tener como mínimo 5 jugadores de línea numerados del 50 al 79 en la línea de scrimmage en el snap (7-1-4-a-5).

1-6. B 1st/10 A-35; Reloj al Snap. Reloj de Partido 0:25. La penalización de 5 yardas se aplica desde el punto de falta, A-30. La substracción de 10 segundos sólo se aplica antes de un cambio de posesión basado en el cambio de regla de 2013 (3-4-4-a). El reloj se para por primer down para B, no sólo por pase incompleto.

1-7. A 2nd/21 B-41; Reloj a pelota lista: 0.16. La salida falsa por shift ilegal ocurre al snap y se trata como falta a pelota muerta, no comenzando por tanto la jugada. Por tanto, la presencia de B#97 en el campo de juego no es una falta porque la pelota nunca se puso en juego. La salida falsa provocó que el reloj se parase. El equipo B puede, y quiere, la substracción de 10 segundos.