

3-1. A try B-¾. La penalización de 5 yardas por el fuera de juego de B#77 se aplica desde el punto previo, B-3. La aplicación por la penalización por la falta a pelota muerta de B#66 se aplica como media distancia desde el punto resultante, B-1½. Después del try (independientemente del resultado), será free kick de A desde yarda 50, tras aplicar la penalización por la falta personal de B#94. Una vez que el equipo A eligió aplicar la penalización por la falta personal de B#94 en el siguiente kickoff, no pueden luego cambiar y elegir aplicarla en el try.

3-2. A 2nd/11 A-29. La penalización de 10 yardas se aplica desde el punto de falta, A-39, que está detrás del final de carrera, B-48, y por delante del punto previo, A-37. La aplicación por una penalización o violación tiene preferencia sobre la aplicación de las opciones por pitido impropio. Si A#66 no hubiese cometido falta, sería A 1st/10 B-48 porque el equipo A no elegiría repetir el down.

3-3. B 1st/10 B-2. El reloj de partido se pone en marcha cuando la pelota, después de no atraparse el pase hacia atrás, cruza completamente el plano de la goal line de B. El pase hacia atrás de B#45 salió fuera de límites entre las goal lines. La pelota será puesta en juego por el equipo B en la hash mark más cercana. Si el pase hubiese sido adelantado, la pelota habría muerto cuando el pase hubiese tocado el suelo. El resultado de la jugada seguiría siendo touchback, pero la aceptación de la penalización resultaría en safety.

3-4. A 1st/10 A-49; Reloj de jugada: 40. El pase de A#18 es un pase legal. Sería un pase adelantado ilegal si el portador de la pelota A#18 hubiese avanzado más allá de la zona neutral y un jugador de A termina lanzando un pase por detrás de la zona neutral. El reloj de jugada se inicializa a 40 segundos.

3-5. A 3rd/9 A-41. Salida falsa de A#88. B#96 entró en la zona neutral entre A#66 y A#77. Por tanto, sólo esos dos jugadores se consideran amenazados. Sería fuera de juego y pelota muerta si tanto A#77 y A#88 se mueven a la vez. Si B#96 entró en la zona neutral justo delante de A#77, entonces tanto A#66, A#77 como A#88 se considerarían amenazados. En ese caso, B#96 cometería fuera de juego y pelota muerta.

3-6. A 1st/10 B-28; Reloj a pelota lista. Reloj de partido: 0:07. No hay sustracción de 10 segundos porque el reloj se paró por primer down del equipo A. La penalización de 15 yardas se aplica desde el punto resultante, B-13. Si la medición de cadenas no hubiese dado primer down al equipo A, el reloj entonces se habría parado por la falta. La sustracción de 10 segundos se aplicaría y el último cuarto acabaría si el equipo B lo decidiese así. (2011 NCAA Rule Change Bulletin, Play #19)

3-7. B 1st/10 A-18. El resultado de la jugada es touchdown para el equipo B. La aplicación posterior al chut de scrimmage se puede aplicar. El final del chut es A-1. La penalización de 10 yardas se aplica desde el punto de falta, A-8.