

8-1: Partido finalizado. La falta por fuera de juego no se considera una de las razones para parar el reloj cuando se está considerando la substracción de 10 segundos. Se considera que el reloj se ha parado por perder el casco A#66. Esta aplicación no corresponde con recientes publicaciones (Marzo 21 2012, Boletín . Jugada #15). Sin embargo, fuentes consultadas por la página de Rom Gilbert confirman que esta aplicación coincide con el pensamiento del actual editor de las reglas. Quizás boletines futuros puedan clarificar estas situaciones.

8-2: A 4<sup>th</sup>/11 A-29; Reloj al snap. Formación ilegal. Una vez que un jugador se establece como una excepción a la regla de numeración, el jugador debe permanecer en su posición como jugador de línea interior hasta el snap. El jugador no puede (a) moverse a una posición de receptor elegible y estar ahí al snap; o (B) moverse a una posición de receptor elegible y volver a una posición inelegible antes del snap. Una vez cubierto, un jugador que es excepción debe permanecer cubierto. Los equipos no pueden jugar con los jugadores excepción para confundir al rival. La excepción se creó para que los jugadores de línea pudiera ser cualquier jugador sin tener que cambiarse de camiseta. El equipo A podría haber evitado la falta gastando un tiempo muerto.

8-3: B 1<sup>st</sup>/10 A-32. La falta es chutando ilegalmente, no chut ilegal. B aceptará la penalización de 10 yardas que se aplicará desde el punto de falta, A-42. La penalización también conlleva pérdida de down, resultando más beneficioso que tomar el resultado de la jugada, A-36. No hubo chut de scrimmage por lo que no se puede acarrear la penalización al final de jugada.

8-4: 4<sup>th</sup>/goal B-4; Reloj a pelota lista. La pelota se declara muerta cuando es tocada por A#82 por estar fuera de límites (tocando el pylon). La pelota se considera que ha salido fuera de límite entre goal línea, aunque no haya penetrado el plano de la sideline. El fumble salió por delante del punto de fumble, por lo que retorna al punto de fumble, B-4. A#82 no puede atrapar o recuperar la pelota mientras su pie esté fuera de límites, incluido tocando el pylon de goal line.

8-5: B 1<sup>st</sup>/10 B-44. La falta de A#88 es una falta a pelota viva. B preferirá aplicar la penalización de 15 yardas en el punto siguiente a donde se ha declarado pelota muerta, B-29. B también podría elegir aplicarla en el punto previo, A-38. Sería A 4<sup>th</sup>/17 A-23. B, también podría aunque no lo hará, tomar la pelota en el punto de toque ilegal y declinar la penalización, B 1<sup>st</sup>/10 B-37.

8-6: Safety A f/k A-35. El resultado de la jugada es safety. A anota 1 punto. Cuando un pase ilegal adelantado es incompleto, la pelota se declara muerta y pertenece al equipo pasador en el punto del pase (7-3-7-c). Cuando B toma posesión en un try, las penalizaciones de distancia de ambos equipos se declinan por regla. Sin embargo, dado que B#65 fue responsable de llevar la pelota a su end zone, el resultado de la jugada es un safety. La responsabilidad de que el balón esté en la end zone de B es la carrera de B#65. Si su impulso al recuperar el fumble le hubiera llevado a su end zone, entonces no sería safety.

8-7: A 4<sup>th</sup>/23 B-33; Reloj a pelota lista. Si la penalización es aceptada, se aplicarían 5 yardas desde el punto de falta, B-26. La penalización será declinada dado que el punto por donde salió está a más de 5 yardas del punto de aplicación. La regla 3-4-3 se refiere a la falta, independientemente si se acepta o declina la penalización. La regla 3-3-2-e-14 también tiene aplicación. La substracción de 10 segundos no tiene validez por no quedar menos de un minuto. Si fuera el caso, ya no se podría aplicar 3-4-3.