



11-1: B 1st/10 B-11. Se puede aplicar PSKE. B declinará la compensación de faltas. A aceptará la penalización por la falta de B#87. El punto posterior al chut de scrimmage es el punto previo, B-28 (2-25-11, caso especial 1-a). La penalización de 15 yardas se aplica como media distancia desde el punto de falta, B-22. Si el intento hubiese sido satisfactorio, las faltas se compensarían y el down se repetiría. Si A hubiese estado en una formación legal y el field goal fuese bueno, A podría quedarse con los puntos o aceptar la penalización y aplicarla desde punto previo. Sería A 1st/10 B-14. PSKE no se aplica en field goal convertidos (10-2-3-b-1).

11-2: A 1st/10 A-42; Reloj al snap. No hay falta de A#89. El bateo de A#89 es legal puesto que la pelota ha avanzado más de 10 yardas y es hacia atrás. El reloj de partido debería haberse iniciado con el bateo de A#89 y pararse cuando A#77 lo recupera.

11-3: A 4th/13 B-33; Reloj al snap. Bloqueo ilegal por debajo de la cintura. Durante una jugada en la que hay chut, todos los jugadores tienen prohibido bloquear por debajo de la cintura excepto al portador de la pelota. El reloj se paró por haber chut. Tanto la falta como el inicio del reloj son independientes de si el chut cruza la zona neutral o no.

11-4: Safety. A F/K A-20. Se aplica la regla de cuarto down. La pelota se declara muerta cuando es recuperada por A#68. Dado que se recuperó por delante del punto de fumble, la pelota retorna al punto de fumble, la end zone de A. El resultado de la jugada es safety. No puede haber rudeza contra el chutador porque no hubo chut. El reloj puede que necesite ajustarse.

11-5: Touchdown. A try B-3. La regla del cuarto down sólo tiene efecto antes de un cambio de posesión. La recuperación del fumble por A#88 es legal.

11-6 Repetir A try B-3. A#66 descalificado. B hizo falta antes del cambio de posesión. Las faltas se cancelan. No se aplican yardas por la falta personal flagrante de A#66 por ser parte de las faltas compensadas.

11-7: A 1st/10 B-29. Cuando la pelota es declarada muerta entre goal lines, la punta más adelantada es el punto de máximo avance. Una excepción es cuando el portador de la pelota está en el aire cuando cruza la sideline (por voluntad propia; en ese caso, el máximo avance es determinado por la posición de la pelota cuando cruza la sideline. Si el portador de la pelota está dando una zancada encima de la sideline, también se considera que está en el aire. A#88 no se considera que esté en el aire al cruzar la sideline porque es golpeado por un rival.