



13-1: B 1st/10 50. El punto siguiente donde la pelota muerta pertenece a B es B-45. La penalización de 5 yardas por la formación ilegal de A se aplicará desde ese punto. La falta de A#85 ocurrió después de la jugada de chut. La penalización de 15 yardas por la falta personal de A#85 se aplicaría al final de la carrera de B#44, B-24, pero no donde la pelota muerta pertenece a B. Por tanto, esa penalización se declinará.

13-2: A 1st/10 A-25; Reloj al snap. La pelota se declara muerta cuanto es recuperada por A#72. A será quien ponga la siguiente pelota en juego ya que un jugador de B tocó la pelota después de que cruzase la zona neutral (6-3-6-a). Seguramente será necesario ajustar el reloj de partido.

13-3: Safety; A F/K A-20. El empujón de A#77 a B#99 es una falta personal considerada como conducta antideportiva. Las penalizaciones por las dos faltas de conducta antideportivas se compensan. Tanto A#77 como B#99 ahora tienen una conducta antideportiva a tener en cuenta para su descalificación. Hay que comunicarlo a ambos entrenadores.

13-4: A 1st/goal B-6; Reloj al snap. El pase de A#6 es legal. El avance de A#88 es legal. El reloj se paró al final de una jugada de chut legal y por tanto se iniciará al snap.

13-5: A 1st/10 B-11. La pelota se sitúa en la hash mark izquierda. B#47 es culpable de interferencia de pase y falta personal. Es más beneficioso para A aceptar la penalización por interferencia de pase. La penalización de 15 yardas se aplica desde el punto previo (sin media distancia). Si A aceptase la penalización por falta personal, sería A 1st/10 B-13. Si la falta hubiese ocurrido en B-16, sería más beneficioso aceptar la falta personal. Sería A 1st/10 B-13 en vez de 1st/10 B-16.

13-6: A 1st/10 B-26. A#32 no comete ninguna falta. La regla indica que ningún jugador podrá contactar continuamente la cara, casco o máscara del rival. Sin embargo, el contacto continuado por o contra el corredor son excepciones (9-1-8-1). Sin embargo, A#32 no puede lanzar un golpe al realizar la técnica de stiff arm.

13-7: A 1st/10 B-40. La pelota muere cuando A#88 toca el suelo fuera de límites. La parte más adelantada de la pelota, cuando es declarada muerta entre las end lines, marca el máximo avance incluso si la pelota está fuera de la sideline en este caso (portador de la pelota golpeado). Cuando el portador de la pelota se lanza, salta o corre por encima de la sideline, entonces el máximo avance viene determinado por la posición donde la pelota cruzó la sideline.