

REPETICIÓN ó REVOCACIÓN AL FINAL DE PARTE

#	JUGADA	RESOLUCION
1	3 rd /8 B-30. A#85 hace fumble. B#44 recupera y avanza hasta A-16 donde también hace fumble con 0:04 en el reloj de partido. A#76 recupera y avanza para touchdown. El tiempo se acaba en la parte. La repetición muestra que B#44 estaba en el suelo antes de perder la posesión de la pelota.	<i>B 1st/10 A-16. Reloj de partido a 0:04. El reloj se habría parado si se hubiera declarado pelota muerta al caer B#44. Se le concede primer down a B. El reloj de partido se reanudará al snap.</i>
2	3 rd /8 B-30. A#85 avanza hasta B-23 donde hace fumble con 0:15 en el reloj. B#44 recupera y avanza hasta touchdown. El reloj de partido marca 0:05 para terminar la parte cuando B#44 anota. La repetición muestra que A#85 estaba en el suelo antes de perder la pelota.	<i>A 4th/1 B-23; A pelota lista. No hay ajuste del tiempo porque la pelota se declaró muerta después de la línea a ganar primer down. A sólo puede usar un tiempo muerto para restablecer el reloj a 0:15 si se hubiese acabado el tiempo. Si hubiese sido cuarto down, el reloj se ajustaría a 0:14 pues la posesión cambiaría a B.</i>
3	3 rd /8 B-30. A#85 avanza hasta B-21 donde hace fumble con 0:06 en el reloj. B#44 recupera y avanza hasta touchdown. El tiempo se acaba. La repetición muestra que A#85 estaba en el suelo antes de perder la pelota.	<i>A 1st/10 B-21. El reloj se ajusta a 0:06. El reloj se habría parado por primer down. El reloj se iniciará a pelota lista. A debería utilizar un tiempo muerto si todavía le quedan.</i>
4	3 rd /8 B-30. A#85 avanza hasta B-22 donde hace fumble con 0:06 en el reloj. B#44 recupera y avanza hasta touchdown. El tiempo se acaba. La repetición muestra que A#85 estaba en el suelo antes de perder la pelota.	<i>A 4th/1 B-23. Si A tiene tiempos muertos y decide utilizar uno, el reloj se reajusta a 0:06. Si A decide no utilizarlo o no le quedan, la parte finaliza. El reloj no se habría parado si se hubiese declarado pelota muerta cuando cayó A#85.</i>
5	3 rd /8 B-30. A#85 avanza hasta B-24 donde hace fumble con 0:06 en el reloj. B#44 recupera y avanza hasta touchdown. B#96 comete una falta personal durante el avance de B#44. El tiempo se acaba. La repetición muestra que A#85 estaba en el suelo antes de perder la pelota.	<i>A 1st/10 B-12. Si A tiene tiempos muertos y decide utilizar uno, el reloj se reajusta a 0:06. La penalización de 15 yardas se aplica desde B-24. Si A decide no utilizarlo o no le quedan, la parte finaliza. La penalización por la falta a pelota muerta de B#96 se aplicará al inicio de la segunda parte o prórroga.</i>
6	3 rd /8 B-30. A no tiene tiempos muertos. A#85 avanza cerca de B-22 donde hace fumble con 0:06 en el reloj. A#66 o B#44 recupera y avanza hasta touchdown. El tiempo se acaba. B estaba fuera de juego al snap. La repetición muestra que A#85 estaba en el suelo antes de perder la pelota.	<i>A 1st/10 B-22. Reloj a pelota lista. El reloj se ajusta a 0:06 si una medición o la repetición determina que hubo primer down. El reloj se habría parado por primer down. Si no hay primer down, el reloj no se habría parado y A sólo podría aceptar la penalización para tener una jugada sin tiempo. Sería A 3rd/3 B-25.</i>
7	2 nd /8 B-30. A#85 avanza hasta B-22 donde hace fumble con 0:02 en el reloj. La pelota es tocada por varios jugadores y finalmente sale fuera de límites por B-18. El tiempo se acaba. La repetición muestra que A#85 estaba en el suelo antes de perder la pelota.	<i>A 3rd/1 B-23. Si A tiene tiempos muertos y decide utilizar uno, el reloj se reajusta a 0:02. Si A decide no utilizarlo o no le quedan, la parte finaliza. El reloj no se habría parado si se hubiese declarado pelota muerta cuando cayó A#85.</i>