2-1: A 2nd/3 B-33; Reloj al Snap. A tomará la penalización de 5 yardas a aplicar desde el punto previo y perder una yarda. A, el equipo ofendido, ahora tiene la opción de reanudar el reloj de partido a pelota lista o al snap con el partido empatado. Anteriormente, sólo era el equipo que iba por detrás en el marcador quien tenía esta opción al completarse una penalización por el equipo que iba por delante en los dos últimos minutos de una parte. Un boletín posterior (Agosto 2016) indicaba que ñen un partido empatado, el equipo que comete la falta se toma como el equipo que va delante en el marcadorò(3-4-3)

2-2: Partido finalizado. El resultado final es A26-B28. B elegirá la substracción de 10 segundos. Después de pelota lista y antes del snap, no puede haber un jugador de ataque dentro o más allá de la zona neutral cuando el snapper se establece. Falta a pelota muerta, enchroachment. El snap no fue legal. La penalización se aplica en el punto resultante, B-22, si quedase tiempo en el último cuarto. Es un caso desafortunado que no puede ser resuelto de manera equitativa (7-1-3-c)

2-3: B 1st/10 B-15. La falta de A#74 ocurrió durante una jugada de carrera que incluye la carrera de B#44. El final de la carrera de B#44 es la goal line de B. El punto básico es la end zone de B cuando una falta ocurre tras un cambio de posesión en la end zone de B, cuando la carrera relacionada acaba en la end zone de B y el resultado de la jugada no es touchback. Si B#44 hubiese sido placado en la end zone (sin fumble), entonces el punto básico para la aplicación sería B-20, resultando en B 1st/10 B-35. [10-2-2-d-2-(c)]

2-4: A 3rd/25 A-45; Reloj al snap. Aunque no era consciente, A#88 avanzó una pelota muerta. Todas las conductas antideportivas y faltas personales durante el avance de A#88 se aplicarán desde el punto siguiente. Las faltas durante el avance de A#88 con penalización de 10 yardas no se aplican.

2-5: A 1st/10 B-29. El punto más avanzado de la pelota cuando es declarada fuera de límites entre las goal lines es el punto de máximo avance. Existe una excepción al portador de la pelota que está en el aire cuando cruza la sideline. Un portador de la pelota que está dando zancadas al cruzar la sideline antes de tocar fuera de límites se considera un jugador en el aire. Sin embargo, A#88 no está ni en aire ni dando zancadas cuando cruza la sideline, por definición (4-2-4-d)

2-6: A 1st/10 B-28. La regla de fumble en 4º down se aplica. El fumble es atrapado o recuperado por el jugador del equipo A que lo provocó. A#33 nunca llegó a tener posesión, por lo que no es el que lo provoca. El avance de A#13 es legal.

2-7: A 1st/10 B-12. Interferencia de pase defensiva. El pase es atrapable por lo que A sólo tiene la opción de aceptar la penalización por interferencia de pase y no holding. Si el pase no es atrapable, entonces la falta sería holding (A 1st/goal B-9). Si la falta de B#44 también fuese falta personal, entonces la penalización sería más ventajosa que por interferencia de pase (A 1st/goal B-9). Si la falta ocurriese en B-6, por ejemplo, la penalización por interferencia de pase sería más ventajosa que por falta personal pase (A 1st/goal B-6)