



5-1: El partido finaliza. El resultado final es A24-B28. La pelota se declara muerta cuando el casco del portador de la pelota se le sale (4-1-3-q). La pérdida del casco es la única razón para parar el reloj (3-3-9-b). Cuando queda menos de un minuto en una parte, el oponente tiene la opción de substraer 10 segundos al reloj del partido, a no ser que el casco se haya salido por resultado directo de una falta del oponente. B aceptará la substracción de 10 segundos.

5-2: Partido finalizado. Si la repetición o una medición determinase que había primer down, el reloj se resituaría a 0:06 porque el reloj se habría parado por primer down. Sería A 1st/10 B-22; Reloj a pelota lista.

5-3: A 1st/10 A-43. La penalización de 15 yardas se aplica desde el punto previo, A-28 e implica primer down. La caja de tackles se desintegra cuando el posible pasador o chutador deja la caja de tackles (2-34-1-b). La misma lógica se aplica al placaje por el collarín cuando el portador de la pelota sale de la caja de tackles. Por tanto, una vez que se sale, siempre estará fuera. El propósito de la regla es proteger al portador de la pelota que está siendo perseguido.

5-4: A4th/10 B-20; Reloj al snap. B declinará la penalización por el tiempo que resta y el resultado de la jugada. El reloj de partido se paró sólo para completar una penalización del equipo A. Si la penalización se aceptase, que no sería el caso, sería A 3rd/20 B-30. Como A va por delante del marcador, o el marcador está empatado. B tiene la opción de reanudar el reloj al snap y así hará.

5-5 B 1st/10 B-24; Reloj al snap. No hubo chut. Por tanto no puede haber falta por leaping. B toma la posesión al agotar A los downs. Esta interpretación difiere con la regla donde un jugador de la defensa inicia contacto con el snapper antes de que pase un segundo cuando A está en formación de chut de scrimmage. Sería falta independientemente si hay chut o no.

5-6: A 1st/10 A-35. La aplicación al punto posterior al chut de scrimmage (PSKE) no es de aplicación. A tiene posesión legal de la pelota y pertenece al equipo A cuando la jugada termina. La penalización de 10 yardas sólo se puede aplicar desde el punto previo. La pelota fue tocada por B después de que la pelota cruzase la zona neutral. Si A declinase la penalización esperando tener la pelota en B-36, B elegiría tomar la pelota en el punto de toque ilegal, B-39. Si no hubiese falta ni toque ilegal, A pondría la pelota en juego donde A#88 la recuperó.

5-7: A 1st/10 B-24. A#12 se convierte en pasador cuando lanza la pelota. Por tanto, la falta personal se considera rudeza contra el pasador aunque la aplicación de la penalización es la misma para cualquier falta personal de B durante un pase adelantado legal. La penalización de 15 yardas se aplica desde el final de la última carrera cuando ésta termina más allá de la zona neutral y no hay cambio de posesión durante la jugada. El final de la última carrera es B-39. La penalización conlleva un primer down. La rudeza contra el pasador será aceptada y el fuera de juego declinado. No hay necesidad de consultar al equipo A por su elección.