



6-1: 4<sup>th</sup>/8 B-48. Pase incompleto. Una pelota libre es una pelota viva que no está en posesión durante el intervalo después de que un pase adelantado sea tocado y antes de que se convierta en completo, incompleto o interceptado (2-2-3-a-3). La pelota libre muere cuando toca un jugador fuera de límites y, por definición, B#44 está fuera de límites. La pelota libre continúa así hasta que se establezca posesión por algún jugador, que ocurre cuando el pase se completa. También debería ser incompleto si el toque de B#44 a la pelota ocurre inmediatamente a cuando A#88 aterriza y antes de que haga un movimiento típico de juego para completar la atrapada. COMENTARIO: Los requisitos para una atrapada son diferentes en el campo de juego a cuando es en la end zone del oponente.

6-2: Touchdown. Se anota un touchdown cuando un fumble o pase hacia atrás es recuperado, atrapado o concedido en la end zone del oponente (8-2-1-c), Si el árbitro de cobertura hubiese señalado touchdown, el árbitro de repetición podría y debería cambiar la decisión a B 1<sup>st</sup>/goal en A-1. Anteriormente a este cambio de reglas, el jugador necesitaba tener posesión para anotar un touchdown. No se sabe por qué se cambió esta regla para conceder un touchdown sin que un jugador tuviese posesión.

6-3: Touchdown. A try B-3. La regla del fumble en cuarto down no se aplica tras un cambio de posesión durante la jugada (7-2-2-a-Excepción 2).

6-4: 1<sup>st</sup>/goal B-8; Reloj a pelota lista. A#18 debe dejar el juego por un down porque el casco no se le salió por una falta directamente relacionada con el casco. El reloj se para por casco suelto así como para administrar la penalización, por tanto no hay opción para reanudar el reloj al snap.

6-5: B 1<sup>st</sup>/10 B-6, se puede aplicar al punto posterior al chut de scrimmage pues B será el siguiente en hacer el snap, pues el resultado de la jugada es touchback (10-2-3-b-4). Se considera que A tiene posesión legal cuando la pelota se declara muerta pero eso no es relevante para la regla de aplicación al punto posterior al chut de scrimmage.

6-6: El partido finaliza. El resultado es A27- B28. El reloj se reanuda a pelota lista porque el portador de la pelota que salió fuera de límites era del equipo B, no del equipo A (D.A. 3-3-2-V). El periodo no se extiende porque la falta no ocurrió durante una jugada que agotó el tiempo. El U no necesita situarse sobre la pelota porque B no está haciendo sustituciones.

6-7: Partido finalizado. El resultado final es A27-B28. El resultado de la jugada es un safety. Sin embargo, A#82 cometió una violación de toque ilegal en B-9. B elegirá tomar la pelota en el punto de la violación. No hay razón para extender el periodo. Si A#82 no hubiese tocado la pelota, se le concedería un punto al equipo A y habría prórroga.