



14-1: A 3rd/12 A-48. Aunque esta falta ocurra con dos o más minutos para acabar una parte, el Referee podría aplicar 3-4-3 como antiguamente por sentido común y reanudar el reloj de partido al snap. A, en esta jugada, no debería poder restar 65 segundos (40 + 25) para hacer el snap. Hasta cuatro jugadas se podrían haber jugado en esos 25 segundos que han tenido de más. Es una tarea complicada para el Comité de Reglas establecer una guía de cómo aplicar esta regla. NOTA: Los cuatro minutos restantes de la jugada es un número arbitrario.

14-2. A 4th/15 A-15; Reloj al snap. Falta a pelota muerta. La penalización de 5 yardas será aceptada. B no elegirá la substracción de 10 segundos pues van perdiendo. Dado que no hay substracción de 10 segundos, el reloj de partido se reanuda al snap. Esta es la resolución más probable.

14-3: A 3rd/10 A-30. Un jugador puede empujar, pero no tirar, de un oponente para llegar a una pelota libre. B#96 cometió una falta por holding. La primera jugada de carrera empieza con el snap y termina cuando A#67 recoge la pelota en A-24. La segunda jugada de carrera empieza cuando A#67 recoge la pelota y termina cuando es parado. La falta ocurrió durante la primera jugada de carrera. El punto básico de aplicación es el punto previo. La penalización de 10 yardas se aplica desde el punto previo, A-20. A preferirá perder 2 yardas y repetir down. [9-3-4-b-1]

14-4: A 3rd/goal B-8. Extender el periodo. Ambos equipos cometieron falta durante el down. B#62 cometió un bloqueo por debajo de la cintura en la end zone de B después de la intercepción de B#44. A#82 cometió una falta personal a pelota viva durante el avance de B#32. B ganó la posesión con ~~manos~~ manos limpias. Si B declinase compensación de faltas, A aceptaría la penalización por la falta por bloqueo por debajo de la cintura de B#63, que resultaría en safety. El resultado sería A30-B28 y sería B f/k B-20. B aceptará compensación de faltas y esperará que haya otro mal snap. Se repite el down.

14-5: Touchback. Prórroga. B#98 añadió nueva responsabilidad a la pelota de estar en la end zone de A, al batear la pelota libre después de que tocara suelo. Tras el punt de A#8, la pelota nunca entra en el campo de juego. Sería safety si el punt aterrizase en el terreno de juego y luego botara hacia atrás y fuera de la end zone de A.

14-6: B 1st/10 B-22; Reloj al snap. Reloj de partido: 0:48. A#88 es culpable de un pase adelantado ilegal. La penalización de 5 yardas se aplica desde el punto de la falta e incluye pérdida de down. Por la mecánica de la substracción de 10 segundos, B la aceptará. A tomará uno de sus tiempo muertos para evitarlo resultando reanudar el reloj de partido al snap. Hay que leer la regla 3-3-2-f con cuidado. La excepción 3-4-4 es de aplicación. Si hay substracción de 10 segundos, el reloj de partido comienza a pelota lista. Si no hay substracción, comienza al snap. Si A no tuviese tiempo muertos, B podría aceptar la substracción de 10 segundos y por tanto el reloj se reanuda a pelota lista, incluso si van a comenzar su posesión.

14-7: A 3rd/4 B-24; Reloj al snap. No hay falta. Pitido impropio. Esta NO es una falta a pelota muerta. Esta sería una falta a pelota viva si el SJ no hubiese matado la jugada. El reloj de partido vuelve a 0:24 si se movió. Si SJ no hubiese matado la jugada, sería A 3rd/9 B-29; Reloj al snap. Sería una falta por sustitución ilegal.