2-1: A f/k A-20. Extender el periodo. El resultado es A28-B30. B aceptará aplicar la penalización desde el punto de la falta, que resulta en Safety. El cuarto se extiende por reglamento. NOTA: Es razonable asumir que la Regla 10-2-4 no implica realmente que la penalización debe aplicarse desde el punto previo para que B ejerza esa opción. Si el resultado fuese A28-B25, B elegiría B 1st/10 A-29 con un down sin tiempo.

2-2: A 3rd/5 B-45; Reloj al snap. Reloj de partido 0:26. El reloj de jugada se pone a 25 segundos. A usará el tiempo muerto para evitar la substracción de 10 segundos. A#16 debe salir una jugada incluso si A hace uso del tiempo muerto. A#16 no puede volver hasta que su equipo médico le dé el visto bueno. El reloj empezaría a pelota lista y se podría aplicar la substracción de 10 segundos si no le quedasen tiempos muertos al equipo A.

2-3: El partido finaliza. El resultado final es A27-B28. La única razón para parar el reloj fue la lesión. Por tanto, la substracción de 10 segundos se aplica. B aceptará la substracción para que el partido finalice. Si A#88 hubiese sido parado en B-19, sería A 1st/10 B-19. No habría substracción de 10 segundos porque conceder un primer down al equipo A es una razón para parar el reloj. El reloj se reanudaría a pelota lista.

2-4: B 1st/10 A-48. Como el segundo punto de toque ilegal, B-22, es el mismo que el punto de pelota muerta, puede ser el punto de aplicación para las faltas de A. Como el primer punto de toque ilegal, B-28, no es el mismo que el de pelota muerta, no se puede usar como punto de aplicación. La penalización de 15 yardas por la falta personal a pelota viva de A#58 se aplica desde el punto donde la pelota pertenecerá a B, B-22. La penalización de 15 yardas por la falta a pelota muerta de A#84 se aplicará posteriormente desde el punto resultante, B-37.

2-5: Touchdown. A try B-3. El resultado es A30-B28. A#33 recupera un pase hacia atrás y avanza hasta touchdown. No hubo fumble porque A#15 nunca controló la pelota. Es poco probable que esto se determine como fumble a no ser que A#15 tuviera control y fuese golpeado por un jugador de línea en movimiento. Se debe jugar el try porque B puede anotar 2 puntos. No hay razón para lanzar saquito.

2-6 B 1st/10 B-34. B elegirá aplicar la penalización desde el punto donde la pelota pertenecerá a B, B-19. B también podría aplicar la penalización desde punto previo, B-46, pero sería A 4th/21 A-39. La opción de aplicar la penalización desde B-20 se eliminó recientemente.

2-7: B 1st/10 B-22. Ajustar el reloj de partido. Una pelota viva muere cuando un chut de scrimmage o free kick es atrapado o recuperado por cualquier jugador después de una señal válida o inválida de fair catch (4-1-3-g). Esta jugada debe ser gestionada igual que si B#44 atrapa el punt con una rodilla en el suelo. El sentido común dice que se ignorará la falta por retraso de juego (avance deliberado de una pelota muerta). Sin embargo, cualquier falta de 15 yardas que ocurra después de que B#44 atrape la pelota debería ser aplicada.