



6-1: A 1st/10 50. No se puede aplicar PSKE porque B no será el siguiente equipo en poner la pelota en juego. Esta jugada es similar a D.A. 6-3-2-II donde hay un punto de aplicación y toque ilegal. La penalización de 10 yardas se aplica desde el punto previo, A-40. Si A declinase la penalización esperando el touchdown, B tomaría la pelota en el lugar del toque ilegal, B-18. No hace falta detenerse en toda esta explicación en el partido, hay que aplicar desde punto previo y dar la señal de pelota lista para no demorar el juego.

6-2: A f/k A-35. B anota dos puntos. A#66 descalificado. B declina la penalización por la falta de A#66 y toma el resultado de la jugada, que son dos puntos. Si la falta de A#66 hubiese ocurrido después de que B tomara la posesión, la penalización de 15 yardas se aplicaría en el punto resultante, free kick en A-20. Si B estuviese en fuera de juego en esta jugada, la anotación no contaría, las faltas se compensarían y se repetiría el try en B-3.

6-3: A 3rd/7 A-33. Falta a pelota muerta. Salida falsa del Segundo tipo (Shift ilegal). Después del huddle o cambio (shift) y antes del snap, todos los jugadores de A deben pararse y permanecer quietos durante un segundo completo. NOTA: El sustituto A#33 puede que no satisfaga realmente 2-27-9-b para convertirse en jugador. Sin embargo, las reglas son difíciles de escribir para que cubran todas las posibilidades. Debe prevalecer el sentido común. Hacer sonar el silbato al snap y no dejar comenzar la jugada.

6-4: A 1st/10 B-39. Placaje por el collarín. La penalización de 15 yardas se aplica desde el final de la carrera de A#33, A-46. Bajo el espíritu e intención de la regla, el portador de la pelota no es necesario que sea placado al suelo. Todos los jugadores tienen prohibido agarrar la parte de atrás o lateral interna del collar de las hombreras, o el jersey (zona encima de los números), e inmediatamente tirar al portador de la pelota hacia abajo. Esta regla no se aplica al portador de la pelota, incluido el potencial pasador, que está dentro de la caja de tackles. La caja de tackles desaparece cuando la pelota abandona la caja de tackles.

6-5: A 1st/10 B-16. El holder puede levantarse para atrapar o recuperar un mal snap. Si vuelve a arrodillarse, debe ser inmediato. La pelota permanece como pelota libre cuando, al snap, hay un jugador de ataque en posición de chutar. La pelota puede ser chutada, pasada o avanzada por reglamento. El holder puede mantener sus rodillas en el suelo hasta que sea placado por un defensa y quite una o dos rodillas del suelo. La pelota también permanece como pelota libre si un rival fue capaz de arrebatar o batear la pelota de las manos del holder mientras estuviese arrodillado. La pelota se declarararía muerta si el holder atrapa o recupera la pelota mientras está arrodillado después de que el chut sea bloqueado. NOTA: Antes de este cambio de regla, el holder tenía que levantar su rodilla del suelo si intentaba hacer cualquier cosa que no fuese sujetar la pelota para un chut.

6-6: A 1st/10 A-30. Retraso del juego. La falta ocurrió después de que la serie anterior terminase y antes de la pelota lista. Que la pelota esté lista lo indica el R. La penalización de 5 yardas se aplica antes de establecer la línea a alcanzar. Sería una falta a pelota muerta y A 1st/15 A-30 si hubiese un snap ilegal después de que la pelota estuviese lista.

6-7: A 1st/10 B-33; Reloj a pelota lista. Durante un down de scrimmage, los jugadores de la defensa tienen prohibido bloquear por debajo de la cintura más allá de la zona neutral a un receptor elegible de A a no ser que intenten ir por la pelota o el portador de la misma. Un receptor de A permanece elegible hasta que sea posible un pase adelantado por regla. Si el bloqueo ocurre en o detrás de la zona neutral, no habría falta pues no hubo chut. No es una falta en un down de chut de scrimmage porque no hubo chut de scrimmage.