

**American Football Schiedsrichter  
Vereinigung Deutschland**

**- Schiedsrichterlehrwart -**

Hans Lämmerhirt - Diepensiepen 3 c - 40822 Mettmann  
Telefon: 0172-5387918 - laemmerhirts@afsvd.de



## **Bulletin Juli 2009**

Hallo Kolleginnen und Kollegen,

Ferienzeit ist Reisezeit. Und damit Ihr auf Euren Reisen etwas zu lesen habt, möchte ich hier das Bulletin Mai, welches sich ja mit dem Antrieb beschäftigt hat, fortsetzen. Das Thema in diesem Monat hat mit Antrieb zu tun.

### **Momentum Exception**

**oder**

### **Eigenschwung Ausnahme**

**oder kurz**

**MX**

MX ist eine Ausnahme zur Safety Regel.

Wir erinnern uns.

Es ist ein Safety, wenn ein Spieler dem Ball einen Antrieb gibt und dieser Antrieb den Ball in eine Endzone bringt, in der der Ball dann in Besitz des Teams, das diese Endzone verteidigt, dead wird oder für dead erklärt wird.

MX galt ursprünglich nur für Team B und nur für das Fangen eines Vorwärtspasses oder das Fangen oder Recovern eines Kicks.

MX besagte, dass wenn ein Team B Spieler zwischen seiner 5-Meterlinie und seiner Goalline einen Vorwärtspass abging oder einen Kick fing oder reconvert und durch seinen Eigenschwung in die eigene Endzone getragen wurde und der Ball im Besitz seines Teams dead wurde, dann erhielt Team B den Ball am Punkt des Fangen oder Recoverns.

Im Verlauf der Jahre wurde diese Regel auch auf Rückpässe und Fumbles erweitert.

Trotzdem bezog sich MX weiterhin nur auf Team B, obwohl auch Team A einen Fumble oder einen Rückpass zwischen der eigenen 5-Meterlinie und Endzone fangen oder Recovern konnte.

Und so haben wir in Deutschland MX auch auf Team A bezogen. Beim Besuch der jährlichen Sitzung des NCAA Regelkomitees im Jahre 2002 in Indianapolis wurde das auch vom deutschen Bundeslehrwart zur Änderung vorgeschlagen. Es dauerte aber weitere drei Jahre, bis auch die NCAA MX für Team A geltend machte.

Soviel zur Geschichte des MX.

## Zur Übersicht

### Wenn ein Spieler

- zwischen seiner 5-Meterlinie und seiner eigenen Goalline
- einen gegnerischen Vorwärtspass abfängt oder
- einen gegnerischen Fumble oder Rückpass abfängt oder recouvert oder
- einen gegnerischen legalen Kick fängt oder recouvert
- und durch seinen ursprünglichen eigenen Antrieb in die eigene Endzone getragen wird,
- wo der Ball im Besitz seines Teams dead wird,
- gehört der Ball zu dem Team, das diese Endzone verteidigt,
- an dem Punkt des Abfangens, Fangens oder Recovers.

Es gibt keine zeitliche oder räumliche Beschränkung zwischen dem Fangen, Abfangen oder Recovern und dem Zeitpunkt, wenn der Ball dead wird.

Der Spieler, der in Ballbesitz ist, kann in dieser Endzone herumlaufen, versuchen diese zu verlassen, in der Endzone einen Rückpass werfen oder fumbeln, solange der Ball die Endzone nicht verlässt (ausgenommen der Ball geht nach dem Fumbeln zwischen den Goallines ins Aus). Wird der Ball im Besitz des verteidigenden Teams dead oder für dead erklärt, kommt der Ball zurück an dem Punkt des Fangens oder Recovers.

Wichtig ist, dass der Ball im Besitz des verteidigenden Teams dead wird. Das muss nicht der Spieler sein, der den Ball gefangen oder recouvert hat.

Die Regel ist nicht anwendbar, wenn der Ball ins Spielfeld zurückkehrt. Auch dann nicht, wenn er nach seinem Ausflug ins Spielfeld wieder zurück in die Endzone gelangt. Ausgenommen, wie bereits oben erwähnt ist ein Fumble aus der Endzone heraus, bei dem der Ball zwischen den Goallines ins Aus geht.

Der Spieler, der den Ball abgefangen oder recouvert hat, muss den Ball ins seine Endzone tragen. Fumbelt er, bevor er die Goalline überquert, bedeutet das, dass er dem Ball einen neuen Antrieb gegeben hat.

Der Basic Enforcement Spot ist der Punkt des Fangens oder Abfangens, wenn MX gilt. Fouls des ballbesitzenden Teams hinter dem Basic Spot sind Spotfouls. Es ist ein Safety, wenn ein Spieler des ballbesitzenden Teams während des Laufspiels in der eigenen Endzone foult.

Nun zu einigen Beispielen.

#	Beispiel	Regelung
1	B-44 fängt A-11's legalen Vorwärtspass an B's 3 ab und sein Eigenschwung trägt ihn in B's Endzone, wo er fumbelt. B-96 recouvert am Boden liegend den Ball in B's Endzone.	B's Ball, 1. und 10 von B's 3. MX trifft zu.
2	B-44 fängt A-12's legalen Vorwärtspass an B's 3 ab und sein Eigenschwung trägt ihn in B's Endzone, wo er fumbelt. Der Ball rollt über die Endlinie ins Aus. A-66 verursacht (irgendwo) einen illegalen Block in den Rücken, während der Ball frei ist.	B's Ball, 1. und 10 von B's 13. Die 10-Meterstrafe wird vom Punkt der Interception, B's 3, durchgeführt. MX trifft zu.

3	B-44 fängt A-12's legalen Vorwärtspass an B's 3 ab und sein Eigenschwung trägt ihn in B's Endzone, wo er fumbelt. Der Ball rollt an B's 2 ins Aus.	B's Ball, 1. und 10 von B's 3. Der Fumble ging nach vorne und zwischen den Goallines ins Aus. Der Ball wird zum Fumble Punkt zurückgebracht. MX trifft zu.
4	B-44 fängt A-12's legalen Vorwärtspass an B's 3 ab und sein Eigenschwung trägt ihn in B's Endzone, wo er fumbelt. B-66 recovert am Boden liegend den Ball an B's 5. B-55 verursachte während des Fumble einen illegalen Block in den Rücken an B's 4.	Safety. B's Ball, Free Kick von B's 20. Der Basic Spot ist Team B's Goalline. MX trifft nicht zu.
5	A-9's Free Kick prallt von B-44's Brust in B's Endzone ab und rollt ins Spielfeld. B-94 kommt in Richtung Team B's Goalline zurück, recovert den Ball an B's 4 wird durch seinen Eigenschwung in B's Endzone, getragen, wo er Boden fällt.	B's 1. und 10 von B's 4. MX trifft zu.
6	B-44 mußt A-6's Punt an B's 15 und schlägt den Ball, nachdem dieser den Boden berührt hat zurück. B-44 recovert den Ball an B's 4 und wird durch seinen Eigenschwung in B's Endzone getragen, wo er zu Boden fällt .	B's 1. und 10 von B's 4. MX trifft zu.
7	B-44 fängt A-17's legalen Vorwärtspass an B's 4 ab. B-44 fumbelt an B's 2 und der Ball wird in B's Endzone von B-66 am Boden liegend recovert.	Safety. B's Ball, Free Kick von B's 20. Der Ball kam durch den Antrieb B-44's Fumble in die Endzone. MX trifft nicht zu.
8	B-98 fängt oder recovert A-18's Rückpass und advanct bis zu A's 6, wo er fumbelt. Der Ball rollt bis zu A's 2, wo A-66 den Ball recovert. A-66 wird durch seinen Eigenschwung in A's Endzone getragen, wo er zu Boden fällt.	A's Ball, 1. und 10 von A's 2. MX trifft zu.
9	B-44 fängt A-19's legalen Vorwärtspass an B's 3 ab und wird durch seinen Eigenschwung in B's Endzone getragen, wo er fumbelt. Der Ball rollt bis zu B's 2, wo ihn B-98 recovert und durch seinen Eigenschwung in B's Endzone getragen wird, wo er zu Boden fällt.	Safety. B's Ball, Free Kick von B's 20. MX trifft nicht zu, da B-98 keinen gegnerischen Fumble recovert hat.
10	B-44 läuft in Richtung seiner Goalline und recovert einen hüpfenden Free Kick an B's 4. B-44 wird durch seinen Eigenschwung in B's Endzone getragen, wo er zu Boden fällt. Während des Kick hielt B-55 A-86 an B's 32 fest.	B's Ball, 1. und 10 von B's 4. MX trifft zu. Die 10-Meterstrafe würde, sofern sie angenommen würde, vom Previous Spot durchgeführt werden. Team A wird die Strafe ablehnen. PSKE trifft nicht auf Free Kicks zu.
11	B-99 fängt A-16's legalen Vorwärtspass an B's 3 ab und wird durch seinen Eigenschwung in B's Endzone getragen. B-99 fumbelt und der Ball rollt an B's 2, als A-66 den freien Ball in B's Endzone schlägt, wo er über eine Seitenlinie ins Aus geht.	Touchback, B's Ball, 1. und 10 von B's 20. A-66 gab dem Ball einen neuen Antrieb, als er den Ball, der den Boden berührt hatte, weg schlug. A-66 beging auch ein Foul, welches von der Goalline durchgeführt worden wäre. Die Tatsache, dass der Ball in B's Team Ballbesitz für

		dead erklärt wurde, spricht nicht für die MX Regel. Diese wurde aufgehoben, nachdem A-66 dem Ball einen neuen Antrieb verliehen hat.
	B-99 fängt A-16's legalen Vorwärtspass an B's 3 ab und wird durch seinen Eigenschwung in B's Endzone getragen. B-99 fumbelt und der Ball rollt an B's 2, als B-55 den freien Ball in B's Endzone schlägt, wo er über eine Seitenlinie ins Aus geht. Während des Fumble hielt A-77 einen Gegner fest.	B's Ball, 1. und 10 von B's 10. Das Ergebnis des Spielzuges ist ein Safety. B-55 gab dem Ball durch das Schlagen einen neuen Antrieb, auch wenn er kein Foul beging, da er den Ball legal schlug. Die Tatsache, dass der Ball in Team B's Ballbesitz dead wurde, wird durch den Fakt übertrumpft, dass B-55 dem Ball einen neuen Antrieb gab. Die 10-Meterstrafe wird von B's Goalline durchgeführt.
13	B-44 fängt A-17's legalen Vorwärtspass an B's 4 ab und wird durch seinen Eigenschwung in B's Endzone getragen, wo er fumbelt. Der Ball rollt an B's 2, als A-66 den freien Ball mufft, als er versucht, diesen zu recovern. Der Ball prallt dadurch in B's Endzone, wo er von dem am Boden liegenden B-44 reconvert wird.	Safety, B's Ball, Free Kick von B's 20. Der Ball wurde nicht durch die MX-Regel in B's Endzone dead, sondern aufgrund des Antriebes durch B-44's Fumble. MX wurde null und nichtig, als der Ball ins Spielfeld gelangte und nicht zwischen den Goallines ins Aus ging. Wäre er zwischen den Goallines ins Aus gegangen, wäre er zum Fumble Punkt zurückgebracht worden und MX hätte zutroffen.
14	B-44 fängt A-17's legalen Vorwärtspass an B's 4 ab und wird durch seinen Eigenschwung in B's Endzone getragen, wo er fumbelt. B-44 versucht die Endzone zu verlassen und überquert mit dem Ball die Goalline in Richtung Spielfeld. Danach dreht er sich um und überquert die Goalline erneut. B-44 fällt in B's Endzone zu Boden. Der Ball hatte während B-44's Lauf die Goalline in Richtung Spielfeld ebenfalls vollständig überquert.	Safety, B's Ball, Free Kick von B's 20. Die MX-Regel endete, als B-44 die Goalline überquerte und der Ball sich in seinem Besitz im Spielfeld befand. Für die MX-Regelung ist es wichtig, dass der Ball (ausgenommen ein Fumble der zwischen den Goallines ins Aus geht) in der Endzone verbleibt und dort dead wird. Der Antrieb, der dafür verantwortlich war, dass der Ball in B's Endzone dead wurde, kam durch B-44's Lauf.

Für Fragen und Anregungen stehe ich, selbstverständlich (fast) jederzeit zur Verfügung.

Euer

Hans