

Kiinnipitäminen ja selkään blokkaaminen

OFH/DEH/IBB

10 jaardin rangaistus

Säännön perusteet

Vastustajasta kiinnipitäminen joka estää pelaajaa liikkumasta haluamaansa suuntaan on kiellettyä.

Vastustajaa selkään blokkaaminen on kiellettyä.

Kiinnipitoa käsitellään säännössä

9-3-3 ja 9-3-4

Selkään blokkaamista säännössä

9-3-6

Kiinnipidon perusteita

- Pelaaja ei saa käyttää käsiä tarttumaan, vetämään, koukkaamaan, nappaamaan kiinni tai ympäröimään vastustajaa millään sellaisella tavalla joka hidastaa tai estää sääntöjenvastaisesti vastustajaa.
- Pelaajat saavat käyttää käsiä yrittäessään päästä irti vastustajan blokista.
- Ollakseen virhe kiinnipidon tulee selkeästi ja näkyvästi rajoittaa pelaajan liikettä ja tapahtua pelin painopisteessä niin että se vaikuttaa peliin.
- Vastustajan paidasta kiinni pitäminen ei ole yhtä kun kiinnipitovirhe. Ollakseen virhe paidasta kiinni pitämisen tulee selvästi ja näkyvästi rajoittaa vastustajan liikettä.
- ”Blokkaaminen on työntämistä, kiinnipito vetämistä” (V.Lamminsalo)

Rangaistusten toimeenpano

- Rangaistus kiinnipidosta ja selkään blokkauksesta on 10 jaardia.
- Hyökkäyksen rangaistukset toimeenpannaan 3 ja 1 periaatteen mukaan. Tämä tarkoittaa että rangaistus toimeenpannaan rikkoneen joukkueen kannalta "huonommasta" paikasta. Toimeenpanopaikkoja on joko virheentekopaikka tai juoksun päättymispiste, kuitenkin niin että rangaistusta ei voida toimeenpanna aloituslinjan takaa joten jos virhe tai juoksun päättymispiste on aloituslinjan takana niin virhe toimeenpannaan aloituslinjasta.
- Puolustuksen kiinnipito heittopeleissä toimeenpannaan edellisestä aloituspaikasta ja juoksupeleissä juoksun päättymispisteestä jos juoksu on edennyt yli aloituslinjan.

Hyökkäyksen kiinnipito

- Hyökkäyksen kiinnipito tulee kutsua vain jos:
 - Se on selkeästi nähtävissä
 - Virhe vaikuttaa peliin (esim. jos virhe tapahtuu kaukana pelin painopisteestä sitä ei liputeta)
 - Kiinnipitäminen on selkeästi ja näkyvästi rajoittavaa.
 - Kiinnipidosta on selkeää haittaa vastustajalle. (esim. jos kiinnipito vie pelaajaa sinne mihin tämä pyrkii ei kyseessä ole virhe)
- Hyökkäyksen kiinnipitoa ei liputeta jos:
 - Kiinnipidetty pelaaja taklaa pelin aloituslinjan takana
 - Kiinnipidetty pelaaja lyö heiton maahan, ottaa syötönkatkon tai ottaa vapaan pallon haltuunsa
 - Mikäli kiinnipito tapahtuu yhtä aikaa kun peli taklataan tai eteenpäinheitto heitetään.

Puolustuksen kiinnipito

- Heittoyrityksillä pelin painopistepiste on kaikkialla puolueettoman alueen etupuolella – virhe lailliseen kiinniottajaan voi tapahtua missä vain.
- Kiinnipito tulee kutsua aina, jos heittäjä ei voi heittää palloa sen johdosta ja tilanne päättyy säkitykseen.
- Kontaktia, joka ei selvästi estä hyökkääjää, ei tulisi huomioida.
- Paidasta kiinni tarttuminen, joka estää hyökkääjää ja kaataa hänet tulisi aina liputtaa.
- Puolustuksen kiinnipittäminen tulee liputtaa, kun puolustaja selvästi ja sääntöjen vastaisesti kiinnipittämällä estää hyökkäyksen pelaajaa blokkamasta pallonkantajan edessä (esim. pullaavat linjamiehet), mutta ei niissä tilanteissa, joissa hyökkäyksen pelaaja on liian kaukana pelistä vaikuttaakseen tilanteeseen.
- Puolustuksen kiinnipittämistä, joka tapahtuu heiton lähdettyä toiselle puolelle kenttää, ei tulisi liputtaa.

Selkään blokkaaminen

- Blokki vastustajaa selkään joka vaikuttaa peliin tai on selkeästi näkyvä avoimella kentällä on virhe.
- Selkään blokki ei ole virhe jos:
 - Sen tekee hyökkäyksen linjapelaaja blokkausalueella (5yd aloitussyötöstä sivuille ja 3 yd puolueettomasta alueesta)
 - blokattava kääntää selkänsä blokkaajalle juuri ennen blokkia
 - pelaaja yrittää päästä vapaaseen palloon, tai taklaamaan pallonkantajaa
 - Blokki alkaa laillisena kylkeen ja sen jälkeen liukuu selkään ilman että blokin kontakti välissä katkeaa.
- Selkään koskeminen ei ole virhe, blokin täytyy vaikuttaa blokattavaan.
- Blokattavan kaatuminen kertoo usein onko blokin voima kohdistunut selkään vai kylkeen. Jos pelaaja kaatuu ”nenälleen” on blokki tullut selkään, jos blokattava taas kaatuu kyljelleen on blokki tullut sivusta.

Erotuomarimekaniikkaa

- Kiinnipito ja selkäänblokki ovat yleisiä virheitä pelissä. Kuitenkin koska nämä virheet eivät ole määritelty pelaajaturvallisuutta vaarantaviksi virheiksi tulee niiden olla selkeästi näkyviä ja peliin vaikuttavia virheitä. Juoksupeleissä hyökkäyksen kiinnipito/selkäänblokki virheet tulisi liputtaa vain pallonkantajan edestä ja läheltä, ja heittopeleissä pelinrakentajaan pyrkiviin puolustajiin kohdistuvat virheet silloin kun on vielä realistisesti mahdollista että he voisivat vaikuttaa heittäjään/heittoon jotenkin.
- Potentiaalisia tilanteita joissa virheitä voi esiintyä on esim. tilanne jossa pelaaja "jahtaa" vastustajaa, pelin suunta muuttuu äkillisesti tai yllättäen, tai pelaaja häviää kaksinkamppailunsa (blokkinsa) välittömästi.