

Ligaobmann DFFL



Steffen Enderlein
Am Felsenkeller 6
01796 Pirna

☎ 0172 8770936
✉ s.enderlein@afvd.de

Schiedsrichterverbände (der DFFL-Teams 2015)
Vereine DFFL
Sportdirektor AFVD z. Kts.
Landesverbände z. Kts.

Pirna, 26.05.2015

Nachtrag Einschränkung beim Blocken für die DFFL Saison 2015

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Sportfreunde,

da das Rundschreiben vom 25.05. für einige Verwirrung gesorgt hat, folgen hier noch einige Anmerkungen zur Thematik, um die Hintergründe des Rundschreibens verständlicher zu machen.

Veränderung des Blockens für Team B Spieler

Warum wurde das jetzt geändert? Wenn Team B Spieler aktiv in den Kontakt mit einem Vorblocker gehen ohne die Arme zur Hilfe zu nehmen, z.B. wenn die D-Line an der O-Line vorbei kommen möchte, lasten sehr hohe Kräfte auf den Schultergelenken des Vorblockers, welche bei Überlastung zu komplizierten und langwierigen Verletzungen führen. Im Tacklefootball hat der Vorblocker die Möglichkeit Spieler, welche ohne Arme in den Mann gehen tief zu Blocken oder aber mit Hilfe der Ausrüstung ebenfalls die Arme wegzulassen und die Kräfte über das Pad anzuleiten. Diese Möglichkeit gibt es im 9er Flag nicht, somit hat Team B einen übermäßigen Vorteil, welcher aber nicht gewollt ist.

Hier eine unvollständige Auflistung von Techniken die legal sind:

Bull Rush <https://www.youtube.com/watch?v=t4AdHCytc4o>

Stab and Grab <https://www.youtube.com/watch?v=6nQFQ48CruQ>

Ripmove <https://www.youtube.com/watch?v=21Sg4vDSCnM>

Swimmove <https://www.youtube.com/watch?v=95zi-EFgKlk>

Hier eine unvollständige Auflistung von Techniken die illegal sind:

Humb <https://www.youtube.com/watch?v=qnBtK62cHsE>

Bull Jerk <https://www.youtube.com/watch?v=i8htwCBIqhk>

Hier noch ein Video von diversen Blocks mit Bewertung ob Foul oder nicht:

<https://www.youtube.com/watch?v=gH1zbgFcpPA>

0:00-0:08 Ok; 0:08-0:12 Foul Team B, Schultereinsatz; 0:12-0:15 Ok; 0:15-0:18 Foul Team B, Kontakt am Kopf; 0:18-0:22 noch OK; 0:22-0:27 OK; 0:27-0:30 Foul Team B, Absichtlicher Kontakt am Kopf (DQ), danach dann Foul Team A, Halten; 0:30-0:33 Ok; 0:33-0:37 Foul Team B, Schultereinsatz sowie aktiver Kontaktaufnahme ohne Nutzung der Hände; 0:37-0:42 Ok; 0:42-0:45 Foul Team B, Blocken mit angelegten Armen, kein sauberer Kontaktaufnahme; 0:45-0:49 Foul Team B, zu viel Schultereinsatz; 0:49-1:23 Ok; 1:23-1:27 Foul Team B; zu viel Schulter; 1:27-2:05 OK; 2:05-2:09 Foul Team A, Halten + Schultereinsatz; 2:09-2:22 Ok

Übertriebene Härte und das zu Bodenbringen von Gegenspielern durch Blocken (Pancake)

Das Thema der übertriebenen Härte ist im 9er Flag sehr komplex und schwer zu beschreiben, zu dem da es sowohl Frauen als auch Männern erlaubt ist am Spielbetrieb teilzunehmen. Es kommt zu einer extremen Vielfalt von Spielertypen von z.B. recht zierlichen mit etwa 50 kg Körpergewicht, zu recht großen mit 120 kg oder mehr, oder aber vom 15-jährigen bzw. Ü40 Anfänger zum gestandenen GFL-Spieler. All diese verschiedenen Spielertypen treffen auf dem Feld unter Wettkampfbedingungen, in einem Spiel in dem Kontakt (teilweise bzw. eingeschränkt) erlaubt ist auf einander.

Wenn folgende Grundsätze eingehalten werden sollte es nicht zu Übertriebener Härte kommen:

Innerhalb der Tacklebox (als grobe Zonenbeschreibung) ist mit Spielern zu rechnen die mehr als 100 kg wiegen. Daher ist in dieser Zone von Grund auf ein hoher Krafteinsatz beim Blocken gegeben, jeder Spieler (Ausnahme der Runner) in dieser Zone muss mit starkem Krafteinsatz rechnen. Daher ist es hier relativ unwahrscheinlich, dass übertriebene Härte vorliegt.

Bei einem Blocker welcher nahezu stationär ist liegt bei einem normalen Block keine übertriebene Härte vor, außer bei einem Block an einem ebenfalls nahezu stationären **offensichtlich** körperlich unterlegenen Gegenspieler. Hier ist der Krafteinsatz anzupassen, damit der Gegenspieler nicht zu Boden gebracht wird ggf. reicht es aus den Gegenspieler nur wegzudrücken. Besonderheit der Snapper beim Scrimmagekick (siehe auch Beispiel 1).

Sind sowohl Blocker als auch Gegenspieler in Bewegung, ist es meistens keine übertriebene Härte auch wenn der Gegenspieler zu Boden geht, wenn Blocker und Gegenspieler etwa von gleicher Körperlicher Statur sind (oder der Blocker Körperlich unterlegen ist) und der Gegenspieler sich auf den Block einstellen konnte, also der Block „von vorn“ kommt. Hier kann man als Maßstab die Definition „von Vorn“ Gemäß Tackelregelwerk Regel 9-1-6-a-2 ansetzen. Blindsideblocks bei denen der Gegenspieler zu Boden geht sind Übertriebene Härte.

Ist nur der Blocker in Bewegung und der Gegenspieler ist stationär, kann bei zu Boden bringen des Gegenspieler, auch bei etwa gleicher Körperlicher Statur, Übertriebener Härte vorliegen. Einzelfallentscheidung abhängig von Wucht des Blockes, dabei muss es aber offensichtlich sein das der Blocker zu viel Kraft eingesetzt hat.

Kritische Situationen die derzeit vom Regelwerk nur unzureichend abgedeckt werden, sind wenn der geblockte Spieler nicht mit einem Block rechnet und dadurch zu Boden geht. Diese liegen insbesondere dann vor, wenn der Team B Spieler sich darauf konzentriert die Flagge des Runners zu ziehen und erst Kontakt mit einem Vorblocker bekommt wenn der Runner in der Nähe ist (1-2m). Oder wenn ein Team B Spieler abspringt (vertikal), um einen Ball abzufangen oder zu blocken und beim Absprung keine Team A Spieler in der Nähe (1-2m) war. Wenn der Team B Spieler, der in der Luft ist, mehr oder weniger stark geblockt wird und dadurch zu Boden geht liegt übertriebene Härte vor. Diese beiden Situationen zeigen, dass bei übertriebener Härte meistens die Blocker in Bewegung sind. (Siehe dazu auch Beispiel 3 bis 6)

Bespiele zum verdeutlichen ob übertriebener Härte vorliegt oder nicht:

Beispiel 1:

4 und 10 an B's 20. Team A hat sich in einer legalen Scrimmage Kick Formation aufgestellt und will ein FG erzielen. Der Snapper A-50 snappt den Ball zu Holder A-1. Dieser Platziert den Ball und Kicker A-2 kickt den Ball. Als A-2 den Ball kickt springt B-90, der sich gegenüber von A-50 befindet, vertikal nach oben um den Kick zu blocken ohne dabei die Schutzzone des Snappers A-50 zu verletzen. Als B-90 in der Luft ist blockt in A-50 plötzlich, so dass B-90 die Balance verliert und bei der Landung sofort zu Boden fällt.

Übertriebene Härte, da B-90 nicht mit dem Block von A-50 rechnen konnte und sich nur auf das Abfangen des Passes konzentriert hat.

Beispiel 2:

4 und 10 an B's 20. Team A hat sich in einer legalen Scrimmage Kick Formation aufgestellt und will ein FG erzielen. Der Snapper A-50 snappt den Ball zu Holder A-1. Als A-1 den Ball fängt steht dieser auf und wirft einen legalen Vorwärtspass zu A-38, der auf B's 10 völlig ungedeckt steht. Als A-1 den Pass wirft springt B-90, der sich gegenüber von A-50 befindet, vertikal nach oben um den Pass zu blocken. Als B-90 in der Luft ist blockt in A-50 plötzlich so dass B-90 die Balance verliert und bei der Landung sofort zu Boden fällt.

Keine übertriebene Härte, B-90 musste mit diesem Block rechnen da es offensichtlich ist das kein Kick mehr erfolgen wird, somit auch die Schutzzone nicht mehr existiert und A-50 keinen Schutz mehr hat. (Hinweis es ist nur dann Übertriebene Härte wenn der Block von A-50 unverhältnismäßig hart wäre)

Beispiel 3:

4 und 10 an B's 20. Team A hat sich in einer legalen Scrimmage Kick Formation aufgestellt und will ein FG erzielen. Der Snapper A-50 snappt den Ball zum Holder A-1. Als A-1 den Ball fängt steht dieser auf und läuft parallel der LOS nach rechts. Als A-1 die Hash überquert hat wirft er einen legalen Vorwärtspass auf A-38, der auf B's 10 völlig ungedeckt steht. Als A-1 den Ball wirft springt B-23, der A-1 hinter der LOS gefolgt ist, vertikal nach oben um den Pass zu Blocken. Als B-23 abspringt ist keine Team A Spieler im Umkreis von 2m. Als B-23 in der Luft ist blockt ihn A-2, der in Bewegung ist, plötzlich, so dass B-23 die Balance verliert und bei der Landung sofort zu Bodenfällt.

Übertriebene Härte, da B-23 nicht mit dem Block von A-2 rechnen konnte, da beim Absprung kein Team A Spieler in der Nähe war und er sich nur noch auf das Blocken des Balles konzentriert.

Beispiel 4:

4 und 10 an B's 20. Team A hat sich in einer legalen Scrimmage Kick Formation aufgestellt und will ein FG erzielen. Der Snapper A-50 snappt den Ball zum Holder A-1. Als A-1 den Ball fängt steht dieser auf und läuft parallel der LOS nach rechts. Als A-1 die Hash überquert hat wirft er einen legalen Vorwärtspass auf A-38, der auf B's 10 völlig ungedeckt steht. Als A-1 den Ball wirft springt B-23, der A-1 hinter der LOS gefolgt ist, vertikal nach oben um den Pass zu Blocken. Noch bevor B-23 abspringt wird er von A-2 legal geblockt. Als B-23 in der Luft ist blockt in A-2 legal weiter, so dass B-23 die Balance verliert und bei der Landung sofort zu Bodenfällt.

Keine übertriebene Härte, B-23 musste mit diesem Block rechnen, da er bereits Kontakt vor dem Absprung hatte. (Hinweis es ist nur dann Übertriebene Härte wenn der Block von A-2 unverhältnismäßig hart wäre)

Die Beispiele 2-4 sind auch bei nicht Scrimmage Kick Formation so geregelt

Beispiel 5:

2 und 10 an B's 40. Team A hat sich in einer legalen Formation aufgestellt und spielt einen Toss über links mit RB A-30. Auf Höhe von B's 35 steht B-56 und bereitet sich offensichtlich darauf vor die Flaggen von A-30 zu ziehen, der in Richtung B-56 läuft. Kurz bevor B-56 die Flaggen von A-30 ziehen kann macht A-30 einen Schritt nach Links und A-60 der angerannt kommt blockt B-56, so dass B-56 sofort zu Boden geht.

Übertriebene Härte, da B-56 nicht mit dem Block von A-60 rechnen konnte, B-56 war nur auf das Ziehen der Flaggen konzentriert.

Beispiel 6:

2 und 10 an B's 40. Team A hat sich in einer legalen Formation aufgestellt und spielt einen Toss über links mit RB A-30. Auf Höhe von B's 35 steht B-56 und wird von A-60 legal geblockt. A-30 läuft in Richtung B-56 und A-60. A-30 rennt links sehr nahe an B-56 und A-60 vorbei. B-56 versucht an die Flaggen von A-30 zu gelangen, wird aber von A-60 weiter legal geblockt, so dass B-56 das Gleichgewicht verliert und sofort zu Boden geht.

Keine übertriebene Härte, B-56 musste mit diesem Block rechnen da er bereits Kontakt mit A-60 hatte. (Hinweis es ist nur dann Übertriebene Härte wenn der Block von A-60 unverhältnismäßig hart wäre)

Beispiel 7:

2 und 10 an B's 40. Team A hat sich in einer legalen Formation aufgestellt und spielt einen Toss über links mit RB A-30. Auf Höhe von B's 30 rennt B-56 auf A-30 zu und sieht A-60 der auf B-56 zu rennt. Auf B's 35 blocken sich B-56 und A-60, die ungefähr gleicher Statur sind, legal aus dem Lauf heraus. Durch die Wucht des Blockes fallen B-56 und A-60 sofort zu Boden.

Keine übertriebene Härte, beide wollten den Kontakt, beide haben geblockt und beide waren ähnlicher Statur. Es ist auch keine Übertriebene Härte wenn durch den Block nur B-56 oder A-60 zu Boden geht.

Beispiel 8:

2 und 10 an B's 40. Team A hat sich in einer legalen Formation aufgestellt und versucht einen tiefen Passspielzug. QB A-1 befindet sich in der Tacklebox und sucht einen freistehenden Mitspieler. Der CB B-2 blitzt in Richtung A-1 und will innerhalb Tacklebox rechts an A-60 vorbei laufen um an A-1's Flaggen zu gelangen. A-60 blockt B-2 sodass er sofort zu Bodenfällt. B-2 ist A-60 Körperlich deutlich unterlegen.

Keine Übertrieben Härte, denn 1. muss B-2 innerhalb der Tacklebox mit harten Blocks rechnen und 2. ist A-60 nahezu Stationär und nur B-2 in Bewegung.

Wie oben beschrieben ist das Thema übertriebene Härte im 9er Flag recht komplex. Ich hoffe die Beispiele bringen etwas Klarheit was erlaubt ist und was nicht.

Ich bitte alle diese Ergänzung bei Spielen der DFFL zu beachten und Umzusetzen.

Mit sportlichen Grüßen

Steffen Enderlein