



**Rovaniemen Palloseuran  
Valmennuslinja osa 4**

# VALMENNUSLINJA

## OSA 1

Arvot  
Toimintakulttuuri  
Ikäluokkamallit ja pelaajapolku  
Yksilöllisen valmennuksen prosessikuvaus  
Valmentajaprofiili  
Suunnittelu, dokumentointi, tilastointi, raportointi, palaute  
Valmennuskoulutus

## OSA 2

Johdanto  
Maaliorientoituneen pallonhallintajalkapallon periaatteet  
Harjoittelun peruseriaatteet  
Yleinen pelaajaprofiili  
Tavoite- ja tulokortit ikäluokittain  
Pelipaikkakohtainen pelaajaprofiili  
Huippuvaiheen pelipaikkakohtainen osaamiskortti  
Fyysinen valmentautuminen  
Psyykinen valmentautuminen

## OSA 3

Hyökkäyspelaamisen periaatteet  
Puolustuspelaamisen periaatteet

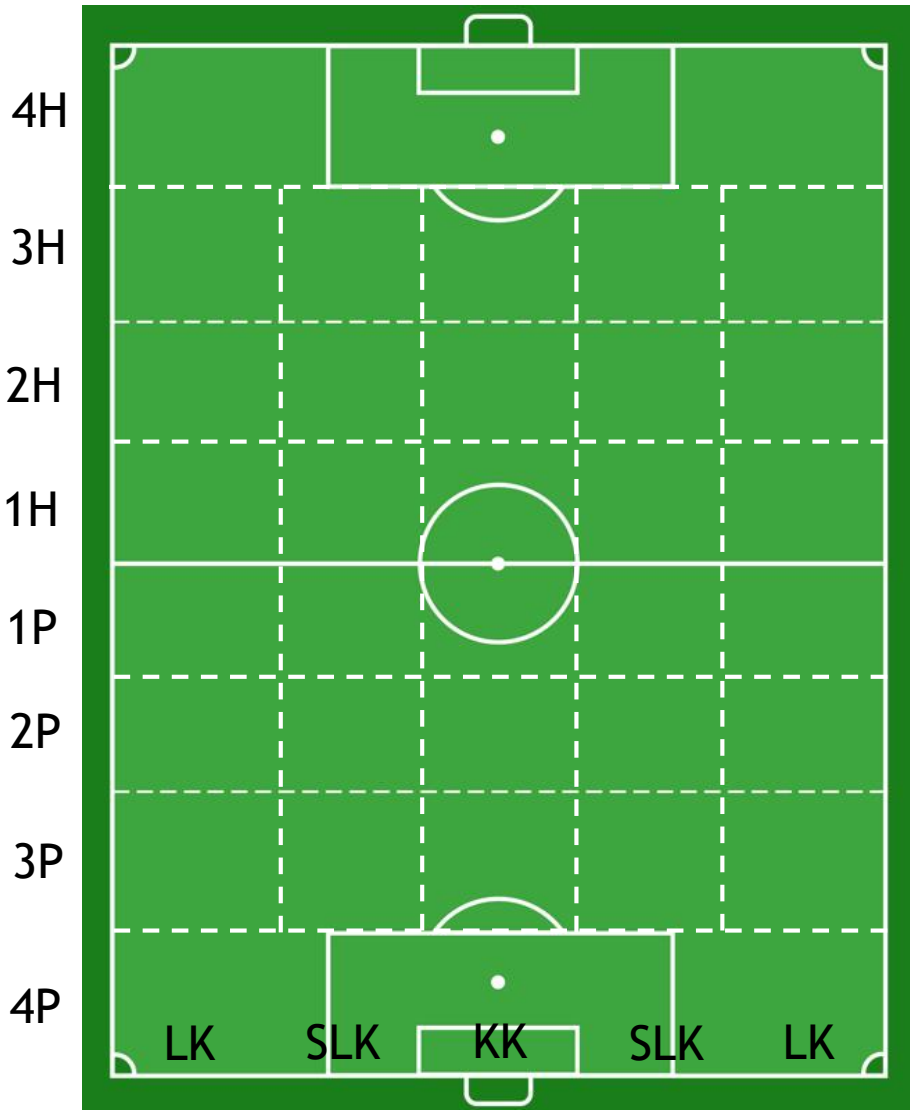
## OSA 4

Pelitavan periaatteet – hyökkääminen  
Pelitavan periaatteet – puolustaminen  
Pelitavan periaatteet – tilanteenvaihdot

# RoPS –PELITAVAN PERIAATTEET

HYÖKKÄÄMINEN		TILANTEENVAIHTO+		TILANTEENVAIHTO-		PUOLUSTAMINEN	
Luo ylivoima (laadullinen/numeraalinen)				Vältä alivoimaa (laadullinen/numeraalinen)			
PERUSPELAAMINEN				PERUSPELAAMINEN			
<p>Tuki</p> <p>Eteneminen</p> <p>Syvyys / leveys</p> <p>Tilan maksimointi</p> <p>Kenttätasapaino</p>				<p>Paine</p> <p>Tuki</p> <p>Varmistus</p> <p>Tilan pienentäminen</p> <p>Kenttätasapaino</p>			
PELITAPA				PELITAPA			
<p>Pallonhallinta</p> <p>Avaaminen</p> <p>Rakentelu</p> <p>Murtautuminen</p> <p>Viimeistely</p>		<p>Vastahyökkäys</p> <p>Organisointi ja muoto</p>		<p>Välitön prässä</p> <p>Organisointi ja muoto</p>		<p>Riistäminen</p> <p>Prässä</p> <p>Keskialueen puolustaminen</p> <p>Puolustusalueen puolustaminen</p> <p>Maalin puolustaminen</p>	

# KENTTÄALUEIDEN KÄSITTEET



Jotta edes teoriassa voimme jatkossa puhua samaa kieltä, täytyy luoda yhteinen jalkapallokieli eli sanoittaa pelin vaiheet ja seuramme tavat.

Viereisessä taulukossa löydätte jalkapallo kentän 11v11 ja 8v8 pelimuotojen kaistat ja alueet.

Hyökkäyspuolisko kenttää:

- 1 hyökkäysalue = 1H
- 2 hyökkäysalue = 2H
- 3 hyökkäysalue = 3H
- 4 hyökkäysalue = 4H

Puolustuspuolisko kenttää:

- 1 puolustusalue = 1P
- 2 puolustusalue = 2P
- 3 puolustusalue = 3P
- 4 puolustusalue = 4P

Kenttä on siis näillä alueilla jaettu leveysuunnassa kahdeksaan eri alueeseen riippumatta siitä, mikä pelin jatkuvan kierron vaihe meillä on menossa.

Kaistat:

- vasen laitakaista = LK
- vasen sisempi laitakaista = SLK
- keskikaista = KK
- oikea sisempi laitakaista = SLK
- oikea laitakaista = LK

Näillä kaistoilla kenttä jakautuu myös viiteen pystysuuntaiseen alueeseen.

Kaistat ja alueet helpottavat pelaajia ymmärtämään alueiden täyttämisen ja tyhjentämisen merkityksen pelin jatkuvan kierron eri vaiheissa.

# RoPS –PELITAVAN PERIAATTEET

HYÖKKÄÄMINEN	TILANTEENVAIHTO+	TILANTEENVAIHTO-	PUOLUSTAMINEN
Luo ylivoima (laadullinen/numeraalinen)		Vältä alivoimaa (laadullinen/numeraalinen)	
PERUSPELAAMINEN		PERUSPELAAMINEN	
Tuki Eteneminen Syvyys / leveys Tilan maksimointi Kenttätasapaino		Paine Tuki Varmistus Tilan pienentäminen Kenttätasapaino	
PELITAPA		PELITAPA	
Pallonhallinta Avaaminen Rakentelu Murtautuminen Viimeistely	Vastahyökkäys Organisointi ja muoto	Välitön prässi Organisointi ja muoto	Riistäminen Prässi Keskialueen puolustaminen Puolustusalueen puolustaminen Maalin puolustaminen

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

## PALLONHALLINTA:

Pallollisena on tarkoitus saada vähintään yksi pelaaja irtoamaan vastustajan puolustusmuodosta, jolloin tämän pelaajan taakse syntyy tilaa. Tätä tilaa hyödynnetään / käytetään eduksi etenemisessä kohti vastustajan maalia.

Pallonhallinta on kollektiivisesti toteutettava hyökkäyspelin vaihe, jossa pallo on meidän joukkueen hallinnassa. Pallonhallintaan liittyvät tukeminen, eteneminen, syvyys / leveys, tilan maksimointi ja kentätasapaino. Näiden tarkemmat määritelmät löydät valmennuslinjan osasta 3.

Näiden peruspelaamisen periaatteiden hallinta antaa mahdollisuuden jatkuvaan pallonhallinnan säilyttämiseen ja maalinteon todennäköisyyden kasvattamiseen. Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti maalinteon todennäköisyyttä.

Pallonhallintaa ilman korkean riskin suorituksia ja/tai ilman etenemispyrkimystä voidaan käyttää myös taktisena työkaluna levätä hyökkäysvaiheessa.

Pallonhallinnan alaperiaatteiksi voidaan lukea myös pelin rytmittäminen ja painopisteen vaihto, jotka tuovat pelin hallintaa enemmän vaihtoehtoja etenemiseen ja tilan maksimoimiseen.

## PELIN RYTMITTÄMINEN

- ▶ Pidä yllä riittävä tilannekohtainen pelitempo
  - ⇒ Pystymme luomaan mahdollisuuksia etenemiselle ja murtautumiselle
  - ⇒ Yksilön taitotaso on aina suhteutettava pelitempoon
  - ⇒ Liian korkea tempo suhteessa taitoihin katkaisee pallonhallintavaiheen
- ▶ Pelitempoa tulee kontrolloida pallonhallintavaiheessa ja vaikeuttaa puolustamista eritymisillä syötöillä
  - ⇒ Hitaissa hyökkäyksissä käytetään kahden kosketuksen rytmiä
  - ⇒ Nopeuta tempo syöttämällä kovempaa / eteenpäin / diagonaalisesti
  - ⇒ Hidasta tempo pitkillä syöttöketjuilla (in-out, kolmiopelit) sekä pausalla

## PAINOPISTEEN VAIHTO

- ▶ Vastustaja luo ylivoiman sektorille / pallon lähelle tai isommalle alueelle
  - ⇒ Eteneminen ei ole joukkueelle eduksi
  - ⇒ Tyhjä tilaa löytyy toiselta sektorilta
  - ⇒ Ylivoimaa saadaan luotua toiselle sektorille
  - ⇒ Painopisteen vaihdolla saamme yksittäiselle pelaajalle tai pienemmälle kollektiiville edun ja pystymme etenemään peruspelaamisen malleja hyödyntäen

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

## AVAAMINEN:

Pallollisena on tarkoitus saada vähintään yksi pelaaja irtoamaan vastustajan puolustusmuodosta, jolloin tämän pelaajan taakse syntyy tilaa. Tätä tilaa hyödynnetään / käytetään eduksi etenemisessä kohti vastustajan maalia.

Avaaminen on kollektiivisesti toteutettava hyökkäyspelin ensimmäinen vaihe, jossa pallo on meidän joukkueen hallinnassa. Avaamiseen liittyvät tukeminen, eteneminen, syvyys / leveys, tilan maksimointi ja kenttäasapaino. Näiden tarkemmat määritelmät löydät valmennuslinjan osasta 3.

Näiden peruspelaamisen periaatteiden hallinta antaa mahdollisuuden avaamisvaiheen kontrolloituun toteuttamiseen ilman suurta riskiä. Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti kontrolloidun etenemisen todennäköisyyttä.

Pelin avaamisvaihetta toteutetaan vastustajan puolustusmuodon alapuolella, yleensä puolustuskolmanneksellamme. Koska pelin perusperiaatteita noudattaen pystymme luomaan ylivoimaa ja siten luomaan epätasapainoa vastustajan puolustamiseen, ymmärrämme etenemisen variaatiot joukkueen edun mukaisesti joko linja kerrallaan tai 1-2 pelin seuraavan vaiheen ohittamisen.

Avaamisen alaperiaatteiksi voidaan lukea myös prässin purkaminen ja vastustajan hyökkäyslinjan ohittaminen, jotka tuovat pelin avaamisen eri variaatiot konkreettisimmaksi.

## KORKEAN PRÄSSIN PURKAMINEN

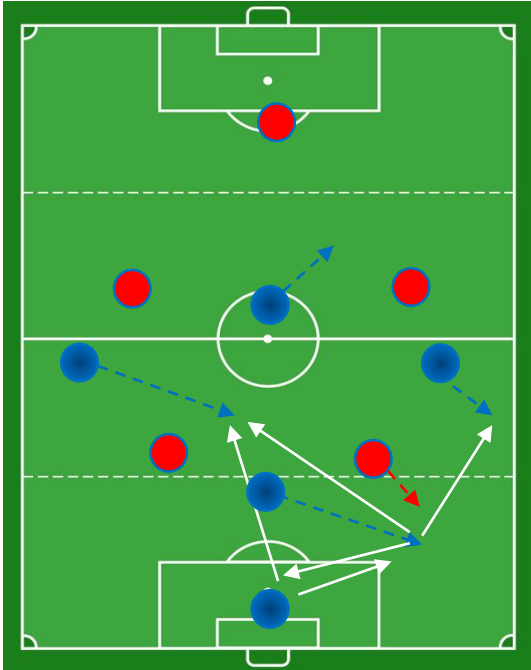
- ▶ Tunnista kollektiivisen prässin taakse syntynyttä tilaa:
  - ⇒ Tarjoa tuki pallolliselle vähintään kahdella pelaajalla
  - ⇒ Pelaa tilaan positiiviseen peliasentoon aina jos mahdollista (yleensä yhden linjan ohittava syöttö)
  - ⇒ Jos positiivista peliasentoa ei ole, pelaa negatiiviseen ⇒ hätätuki alapuolelle (yleensä kahden linjan ohittava syöttö)
  - ⇒ Huomio, että tilaa voi syntyä myös koko puolustusmuodon taakse joko syvyys tai leveys suunnassa (ratkaise pitkällä selustaan / painopisteen vaihdolla). Tämä toteutus vaatii aina korkean pelitempon hallitsemista.

## HYÖKKÄYSLINJAN OHITTAMINEN

- ▶ Tunnista 1. prässin taakse syntynyttä tilaa
  - ⇒ Ohittamalla kontrolloidusti hyökkäyslinja päästään pelin rakenteluvaiheeseen
  - ⇒ Jatkuvan tuen jälkeisellä nopealla painopisteen muutoksella voimme yleensä ohittaa hyökkäyslinja pienemmällä riskillä (toteutus esim. kuljettamalla)
  - ⇒ Pidentämällä pelaajien välisiä etäisyyksiä vastustajan puolustaminen vaikeutuu (etäisyydet tulee suhteuttaa aina pelaajien osaamiseen ja kykyihin)

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

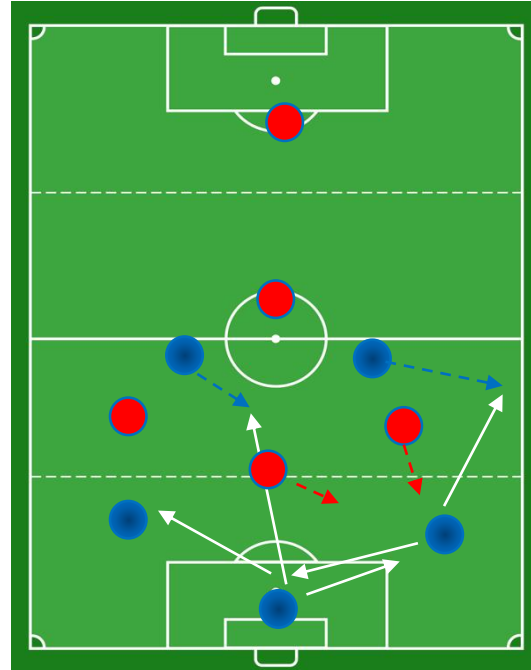
5v5 PELIMUOTO, AVAAMINEN:



KUVA 1

- Pelimuotona 5v5 "timantti"
- Alin pelaaja liikkuu pelattavaksi leveyteen jommallekummalle puolelle
- Keskilinjän pelaajat tukevat yläpuolelta (pallon molemmilla puolilla) etenemisen tukena ja maalivahti jatkuvan tuen vaihtoehtona

OIKEANLAISELLA TUELLA PÄÄSEMME LUOMAAN YLIVOIMAA JA ETENEMÄÄN KONTROLLOIDUSTI



KUVA 2

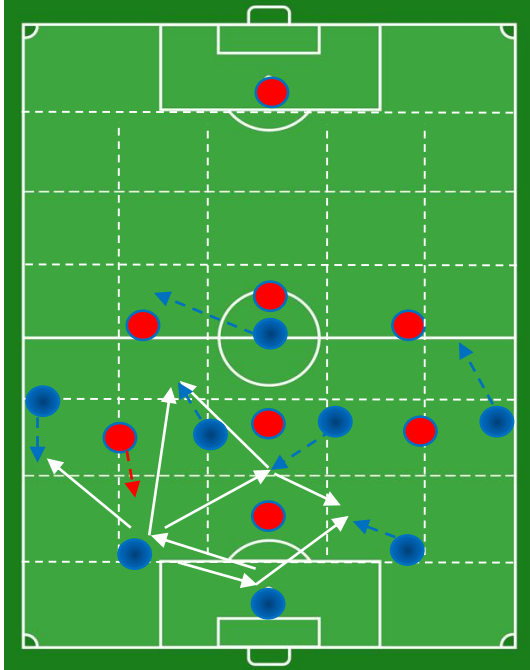
- Pelimuotona 5v5 "noppa"
- Alimmat pelaajat tarjoavat molemmilta puolilta leveydestä tukea (MV ratkaisee kummalle pelaa)
- Ylemmät pelaajat tarjoavat (pallon molemmilla puolilla) etenemisen tukea ja maalivahti jatkuvaa tukea

OIKEANLAISELLA TUELLA PÄÄSEMME LUOMAAN YLIVOIMAA JA ETENEMÄÄN KONTROLLOIDUSTI



# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

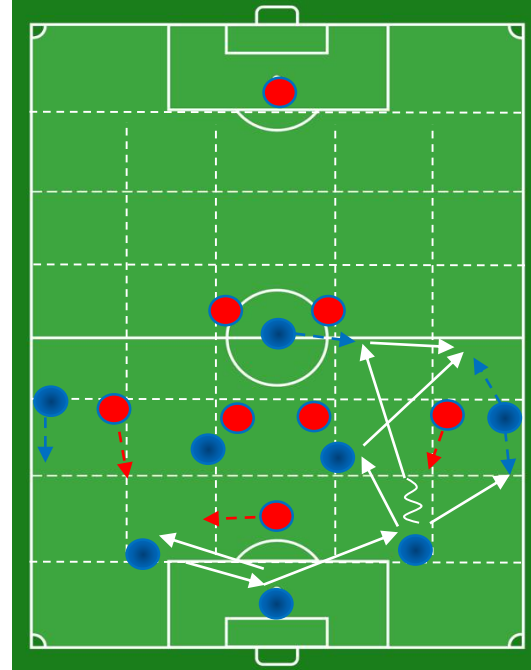
8v8 PELIMUOTO, AVAAMINEN:



KUVA 1

- Muotona 2-4-1 (vastustaja 3-3-1)
- Alimmat pelaajat tarjoavat molemmilta puolilta leveydestä tukea (MV ratkaisee kummalle pelaajalle)
- Laidassa oleva pelaaja "liu'uttaa" itsensä pelattavaksi (joko jatkuva tai etenemisen tuki, riippuu vastustajan sijoittumisesta), pallon puolen KK etenemisen tukea, painoton KK jatkuvaa tukea, MV jatkuvaa tukea

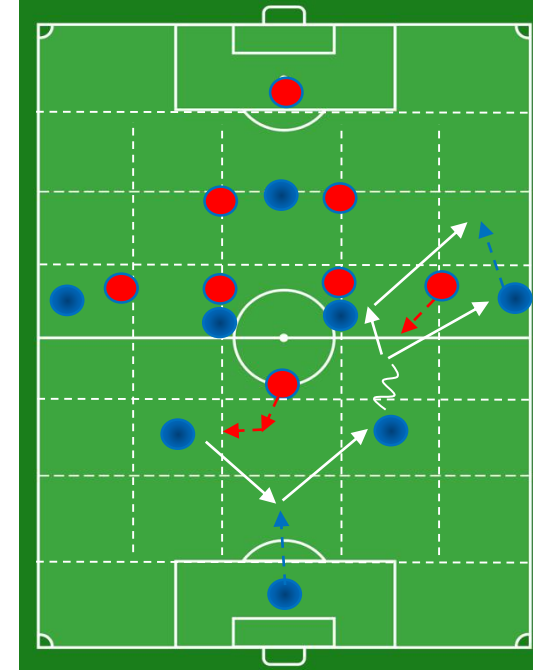
OIKEANLAISELLA TUELLA PÄÄSEMME LUOMAAN YLIVOIMAA JA ETENEMÄÄN KONTROLLOIDUSTI SUORAAN TAI PAINOPISTEEN MUUTOKSEN JÄLKEEN



KUVA 2

- Muotona 2-4-1 (vastustaja 2-4-1)
- Alimmat pelaajat tarjoavat molemmilta puolilta leveydestä tukea (MV ratkaisee kummalle pelaajalle)
- Pallon saanut pelaaja väh. 2 kosk. syöttötömpöllä takaisin MV:lle, painopisteen vaihto toiselle puolelle
- Laidassa oleva pelaaja "liu'uttaa" itsensä pelattavaksi (joko jatkuva tai etenemisen tuki, riippuu vastustajan sijoittumisesta), pallon puolen KK ja ylin pelaaja etenemisen tukea

OIKEALLA SYÖTTÖTEMPOLLA LUOMME ETUA ETENEMISELLE PAINOTTAMALLE PUOLELLE



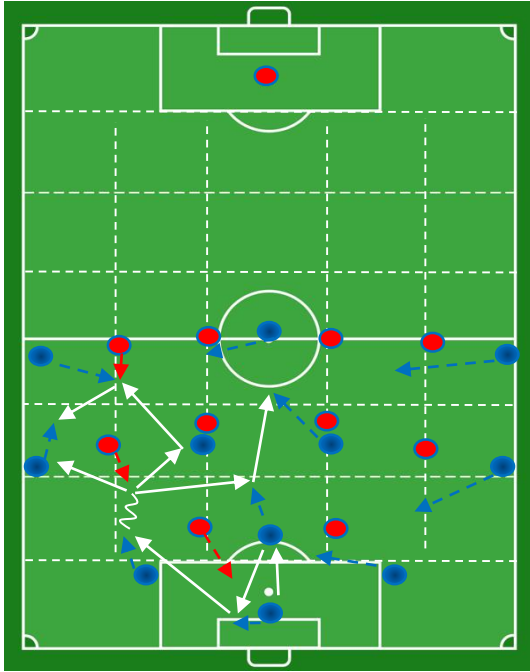
KUVA 3

- Muotona 2-4-1 (vastustaja 2-4-1)
- Kun eteneminen ei onnistu ja suora painopisteen vaihto estyy vastustajan pelaajan osaamisen vuoksi, tulee MV luomaan ylivoimaa riittävän ylös, jotta nopea painopistevaihto toisi enemmän etua
- Alimman linjan laitimmainen kuljettaa ohi 1. prässilinjan ja houkuttelee jonkun irtoamaan kk-linjasta ⇒ etene hänen selustaan

OIKEALLA SYÖTTÖTEMPOLLA LUOMME ETUA ETENEMISELLE PAINOTTAMALLE PUOLELLE

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

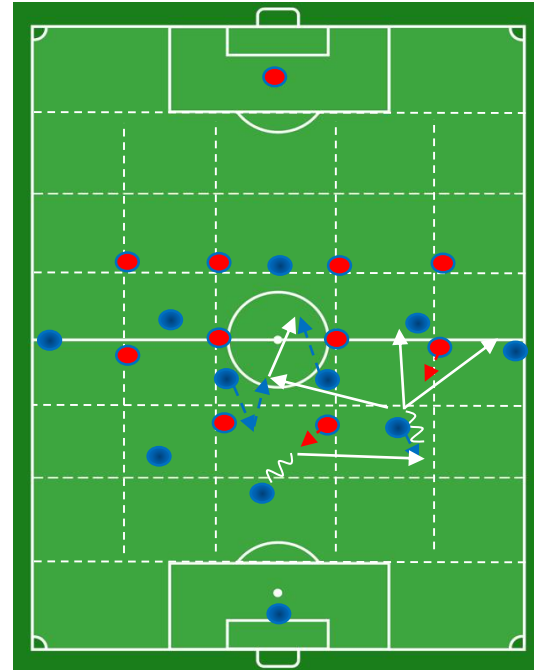
11v11 PELIMUOTO, AVAAMINEN:



KUVA 1

- Muotona 3-4-3 (vastustaja 4-4-2)
- Alimmat pelaajat tarjoavat molemmilta puolilta ja keskeltä tukea, käytä keskellä + pelaa sen puolen laitaan, mistä hyökkääjä irtoaa
- Kuljeta ohi 1.prässilinjaa ja houkuttele joku irtoamaan kk-linjasta ⇒ etene hänen selustaan

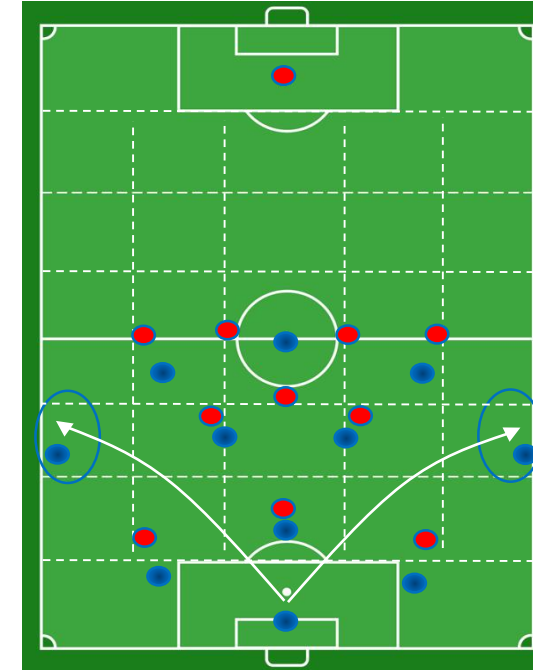
JATKUVAN TUEN (NUMERAALINEN YLIVOIMA 4v2) VAIHEELLA MAKSIMOIMME TILAA JA RISKITTÖMIN ETENEMINEN (KULJETUS) MAHDOLLISTUU



KUVA 2

- Muotona 3-2-4-1 (vastustaja 4-4-2)
- Keskellä oleva pelaaja houkuttaa prässin kuljettamalla ja pelaa syntyneeseen tilaan
- Alimman linjan laitimmainen kuljettaa ohi 1.prässilinjaa ja houkuttelee jonkun irtoamaan kk-linjasta ⇒ etene hänen selustaan

JATKUVAN JA ETENMISEN TUEN VAIHEILLA MAKSIMOIMME TILAA JA LUOMME YLIVOIMAA, JOTTA RISKITTÖMIN ETENEMINEN MAHDOLLISTUU



KUVA 3

- Muotona 3-4-3 (vastustaja 4-3-3)
- Vastustajan korkea blokki ja ryhmitys kentällä estää kontrolloidun lyhyellä avaamisen
- Pidä perusmuoto ja valmistaudu välittömästi tukemaan (jatkuva / hätätuki) laitapelaajaa maalivahdin puolelta pitkän syötön jälkeen

JATKUVAN JA ETENMISEN TUEN VAIHEILLA MAKSIMOIMME TILAA JA LUOMME YLIVOIMAA, JOTTA RISKITTÖMIN ETENEMINEN MAHDOLLISTUU

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

## RAKENTELU:

Pallollisena on tarkoitus saada vähintään yksi pelaaja irtoamaan vastustajan puolustusmuodosta, jolloin tämän pelaajan taakse syntyy tilaa. Tätä tilaa hyödynnetään / käytetään eduksi etenemisessä kohti vastustajan maalia.

Rakentelu on kollektiivisesti toteutettava hyökkäyspelin toinen vaihe, jossa pallo on meidän joukkueen hallinnassa. Rakenteluun liittyvät tukeminen, eteneminen, syvyys / leveys, tilan maksimointi ja kenttätasapaino. Näiden tarkemmat määritelmät löydät valmennuslinjan osasta 3.

Näiden peruspelaamisen periaatteiden hallinta antaa mahdollisuuden rakenteluvaiheen kontrolloituun toteuttamiseen ilman suurta riskiä. Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti kontrolloidun etenemisen todennäköisyyttä.

Pelin rakenteluvaihetta toteutetaan vastustajan hyökkäys- ja keskikenttälinjoiden välissä. Koska pelin peruseriaatteita noudattaen pystymme luomaan ylivoimaa ja siten luomaan epätasapainoa vastustajan puolustamiseen, ymmärrämme että avaamisvaiheesta voidaan ja pitääkin edetä niin, että rakenteluvaihe ohitetaan syöttämällä palloa positiiviseen peliasentoon vastustajan puolustus- ja keskikenttälinjoiden väliin, jolloin pääsemme jo suoraan murtautumisvaiheeseen.

Rakentelun alaperiaatteiksi voidaan lukea myös eteneminen samasta sektorista eli 2-3 lähimmältä kaistalta ja eteneminen suoralla pidemmällä syötöllä eri sektorilta.

## ETENEMINEN SAMALTA SEKTORILTA

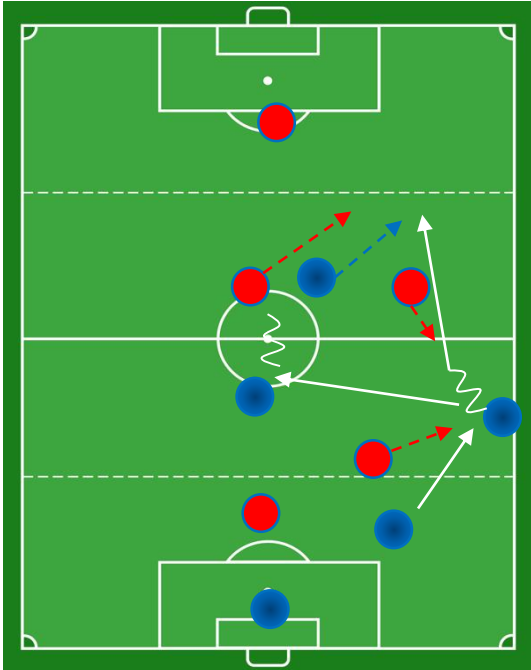
- ▶ Tavoite edetä samalta tai viereiseltä kaistalta
  - ⇒ Luoda ylivoima pallon lähelle ja isommalle alueelle (tilan maksimointi)
  - ⇒ Toteuttaa korkealla laadulla pelin peruseriaatteita (tuet, eteneminen)
  - ⇒ Ensisijaisesti pyritään pääsemään vastustajan 1.puolustajan taakse (suoraan tai kombinaatiolla eli in-out tai kolmipelillä)
  - ⇒ Saada pallollinen tuon prässin takana olevaan tilaan positiiviseen peliasentoon
  - ⇒ Saman kaistan etenemisessä suoraan selustaan käytetään ylemmän pelaajan työkaluna tuplaliikettä (unmarking movement)

## ETENEMINEN ERI SEKTORILTA

- ▶ Tavoite edetä painottomalta puolelta
  - ⇒ Paras vaihtoehto kun vastustajan puolustuslinja korkealla
  - ⇒ Etene painottomalle puolelle diagonaalisella syötöllä (ilmassa)
  - ⇒ Paras vaihtoehto myös vastustajan miesvartioinnin purkamiseen. Jos halutaan edetä suoraan selustaan, kahden ylimmän pelaajan yhteistyö (vastaan - pystyyn), eli luo etua maksimoimalla tilaa toiselle ja käytä etua juoksemalla isoon tilaan.

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

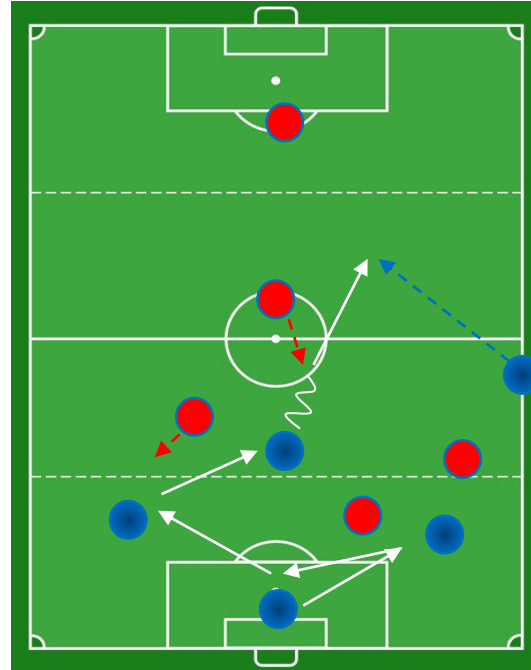
5v5 PELIMUOTO, RAKENTELU:



KUVA 1

- Pelimuotona 5v5 ”timantti”
- Leveydessä oleva pelaaja saa pallon
- Kuljettamalla (haasta) houkuttele 1.puolustaja irtoamaan muodosta ⇒ pelaa selustaan. Mikäli tilaa selustassa ei ole tai se kontrolloidaan, pelaa pallo pelin keskiöön (keskelle)

OIKEANLAISELLA TUELLA PÄÄSEMME LUOMAAN YLIVOIMAA JA ETENEMÄÄN KONTROLLOIDUSTI



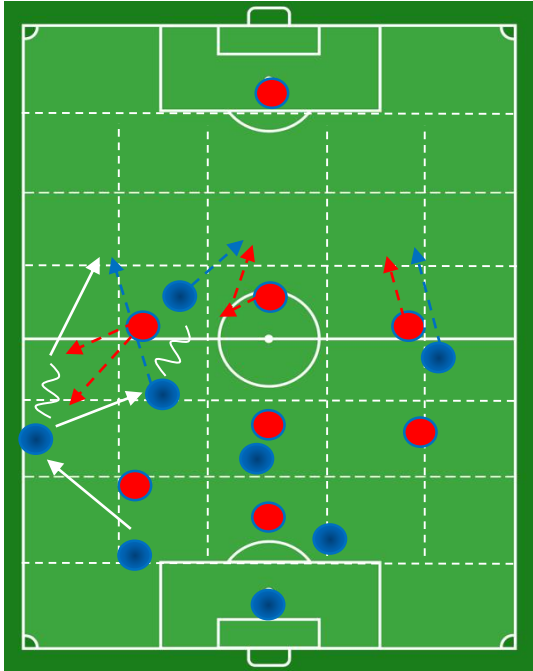
KUVA 2

- Pelimuotona 5v5 ”noppa”
- Keskellä oleva pelaaja saa pallon
- Kuljeta niin pitkään, että vastustaja ottaa 1. askeleen eteenpäin ⇒ pelaa selustassa olevaan tyhjään tilaan

OIKEANLAISELLA TUELLA PÄÄSEMME LUOMAAN YLIVOIMAA JA ETENEMÄÄN KONTROLLOIDUSTI

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

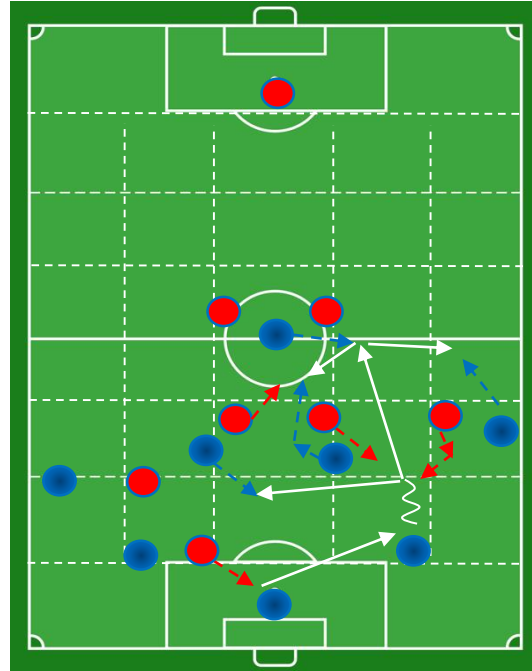
8v8 PELIMUOTO, RAKENTELO:



KUVA 1

- Muotona 2-4-1 (vastustaja 3-3-1)
- Leveydessä oleva pelaaja saa pallon
- Kuljettamalla (haasta) houkuttele 1.puolustaja irtoamaan muodosta ⇒ pelaa selustaan. Mikäli tilaa selustassa ei ole tai se kontrolloidaan, pelaa pallo pelin keskiöön (keskelle)

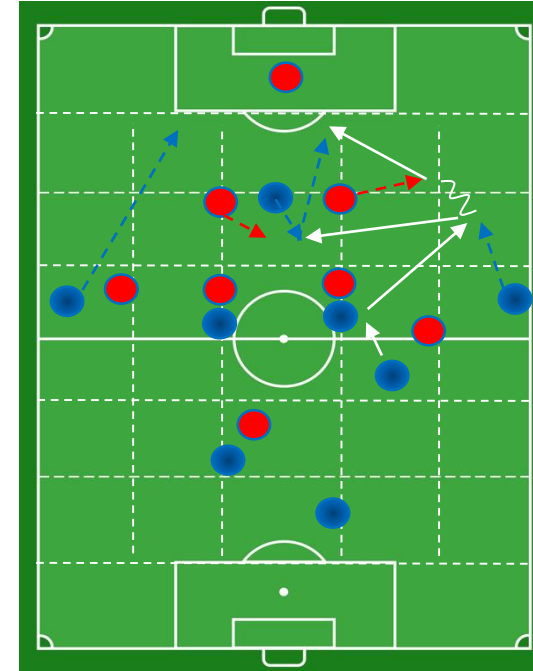
OIKEANLAISELLA TUELLA PÄÄSEMME LUOMAAN YLIVOIMAA JA ETENEMÄÄN KONTROLLOIDUSTI SUORAAN TAI PAINOPISTEEN MUUTOKSEN JÄLKEEN



KUVA 2

- Muotona 2-4-1 (vastustaja 2-4-1)
- Sisemmällä laitakaistalla oleva saa pallon
- Kuljettamalla (haasta) houkuttele 1.puolustaja irtoamaan muodosta ⇒ pelaa selustaan. ;ikäli tilaa selustassa ei ole tai se kontrolloidaan, pelaa pallo pelin keskiöön (keskelle)

OIKEANLAISELLA TUELLA PÄÄSEMME LUOMAAN YLIVOIMAA JA ETENEMÄÄN KONTROLLOIDUSTI SUORAAN TAI PAINOPISTEEN MUUTOKSEN JÄLKEEN



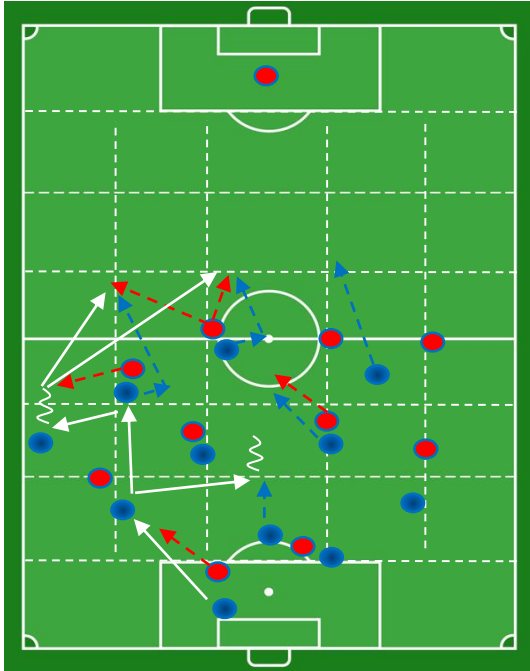
KUVA 3

- Muotona 2-4-1 (vastustaja 2-4-1)
- Pelintekoaueella oleva saa pallon
- Pelaa kombinaatiolla (kolmiopeli) etua laidasta nousevalle pelaajalle murtautumisvaiheeseen

OIKEALLA SYÖTTÖTEMPOLLA LUOMME ETUA ETENEMISELLE PRÄSSÄÄJÄN SELÄN TAKANA

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

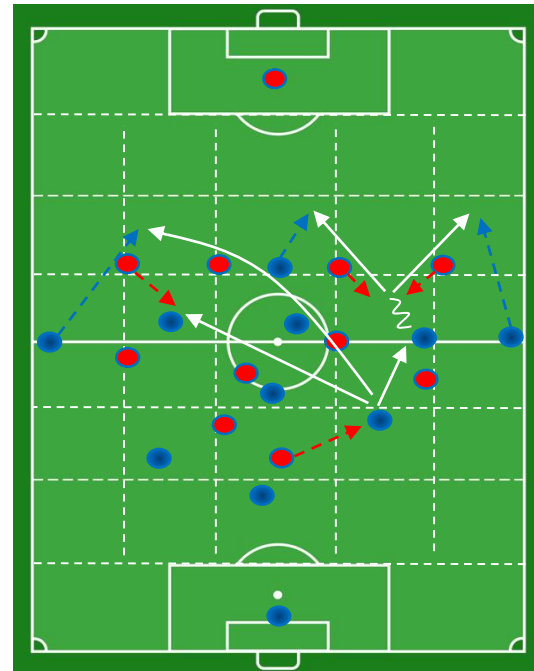
11v11 PELIMUOTO, RAKENTELO:



KUVA 1

- Muotona 3-4-3 (vastustaja 4-4-2)
- Sisemmällä laitakaistalla oleva saa pallon
- Etene prässävän laiturin selustaan kombinaatiolla (kolmiopeli). Mikäli tasku pelaaja merkataan pelaa pelin keskiöön (keskelle)

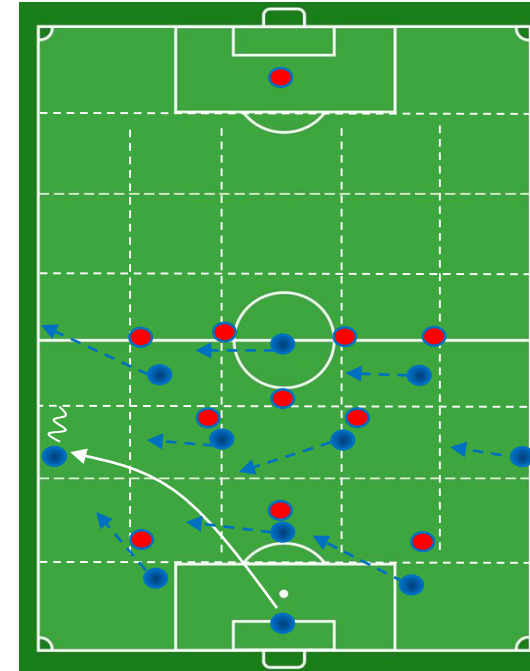
JATKUVAN TUEN (NUMERAALINEN YLIVOIMA 4v3) VAIHEELLA MAKSIMOIMME TILAA JA PÄÄSEMME ETENEMÄÄN 1.PUOLUSTAJAN SELÄN TAAKSE



KUVA 2

- Muotona 3-2-4-1 (vastustaja 4-4-2)
- Sisemmällä laitakaistalla oleva saa pallon
- Etene prässävän laiturin selustaan suoraan. Mikäli KK:t miesvartioinnissa tilaa löytyy painottomalta puolelta ("takatasku") tai mikäli se merkattuna, etsi tilaa etenemiselle eri sektorilta (suoraan selustaan)

JATKUVAN JA ETENMISEN TUEN VAIHEILLA MAKSIMOIMME TILAA JA LUOMME YLIVOIMAA, JOTTA RISKITTÖMIN / SUURIMMAN EDUN TUOVA ETENEMINEN MAHDOLLISTUU



KUVA 3

- Muotona 3-4-3 (vastustaja 4-3-3)
- Laitapelaaja saa pallon puoli pitkän jälkeen
- Tue läheltä pallollista korkeamman riskin syötön jälkeen

ERI TUEN MUODOILLA VARMISTAMME PALLONHALLINNAN SÄILYTTÄMISEN MYÖS KORKEAMMAN RISKISUORITUKSEN JÄLKEEN

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

## MURTAUTUMINEN:

Pallollisena on tarkoitus saada vähintään yksi pelaaja irtoamaan vastustajan puolustusmuodosta, jolloin tämän pelaajan taakse syntyy tilaa. Tätä tilaa hyödynnetään / käytetään eduksi etenemisessä kohti vastustajan maalia.

Murtautuminen on kollektiivisesti toteutettava hyökkäyspelin kolmas vaihe, jossa pallo on meidän joukkueen hallinnassa. Murtautumiseen liittyvät tukeminen, eteneminen, syvyys / leveys, tilan maksimointi ja kenttätasapaino. Näiden tarkemmat määritelmät löydät valmennuslinjan osasta 3.

Näiden peruspelaamisen periaatteiden hallinta antaa mahdollisuuden murtautumisvaiheen kontrolloituun toteuttamiseen ilman suurta riskiä. Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti kontrolloidun etenemisen todennäköisyyttä.

Pelin murtautumisvaihetta toteutetaan vastustajan puolustus- ja keskikenttälinjoiden välissä. Koska pelin peruseriaatteita noudattaen pystymme luomaan ylivoimaa ja siten luomaan epätasapainoa vastustajan puolustamiseen, ymmärrämme, että avaamisvaiheesta voidaan siirtyä suoraan murtautumisvaiheeseen.

Murtautumisvaiheen alaperiaatteiksi voidaan lukea murtautuminen keskeltä ja murtautuminen laidasta.

## MURTAUTUMINEN KESKELTÄ

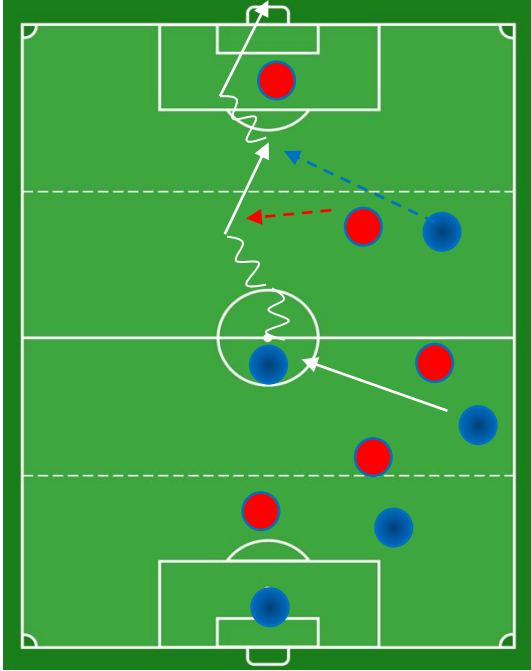
- ▶ Tavoite saada pallollinen pelaaja positiivisessa peliasennossa keski- tai sisemmälle laitakaistalle pallokontrollissa
  - ⇒ Puolustuslinjassa olevat pelaaja(t) maksimoivat tilaa linjojen väliin muodostamalla juoksu-uhkaa puolustuslinjan selustaan
  - ⇒ Murtautuminen toteutetaan puolustuslinjasta irtoavan pelaajan selustaan
  - ⇒ Huomio se, että mikäli vastustaja siirtyy puolustamalla tämän irtoavan pelaajan selustaan liikaa, kannattaa eteneminen toteuttaa toiseen liikkeeseen (2.puol. selusta)
  - ⇒ Positioi itsesi linjaan niin, että pelitila on itselläsi maksimaalinen
  - ⇒ Linjojen välissä kuljeta diagonaalisesti aina kun mahdollista

## MURTAUTUMINEN LAIDASTA

- ▶ Tavoite saada pallollinen pelaaja positiivisessa peliasennossa laitakaistalle
  - ⇒ Etene laitapuolustajan selustaan, kun vetäytyminen päättyy. Juoksu toteutetaan joko sisemmältä laitakaistalta tai taustanousulla
  - ⇒ Etene poikittain linjojen välissä mikäli mahdollista (pelin keskiöön), tapahtuu yleensä kun puolustuslinja vetäytyy liian alas
  - ⇒ Tuolloin ohita kauempi toppari poikittaissyötöllä ("takatasku"). Mikäli vetäytyminen jatkuu, ratkaise tilanne suunnatulla laukauksella

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

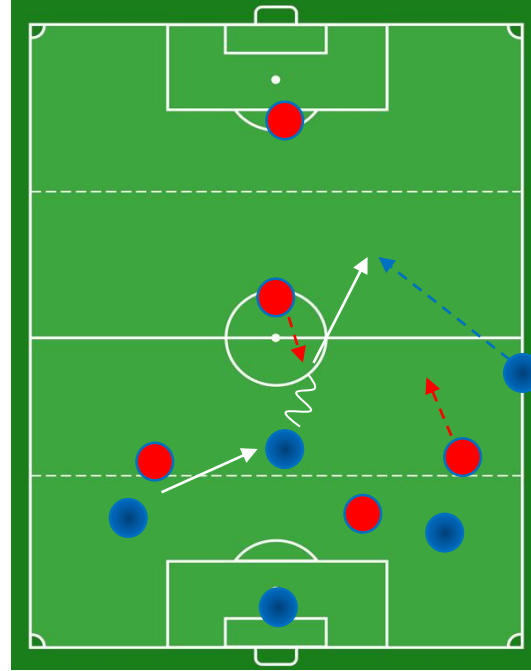
5v5 PELIMUOTO, MURTAUTUMINEN:



KUVA 1

- Pelimuotona 5v5 ”timantti”
- Keskellä oleva pelaaja saa pallon
- Kuljeta niin pitkään, että vastustaja ottaa 1. askeleen eteenpäin ⇒ pelaa selustassa olevaan tyhjään tilaan

OIKEANLAISELLA TUELLA PÄÄSEMME LUOMAAN YLIVOIMAA JA ETENEMÄÄN KONTROLLOIDUSTI



KUVA 2

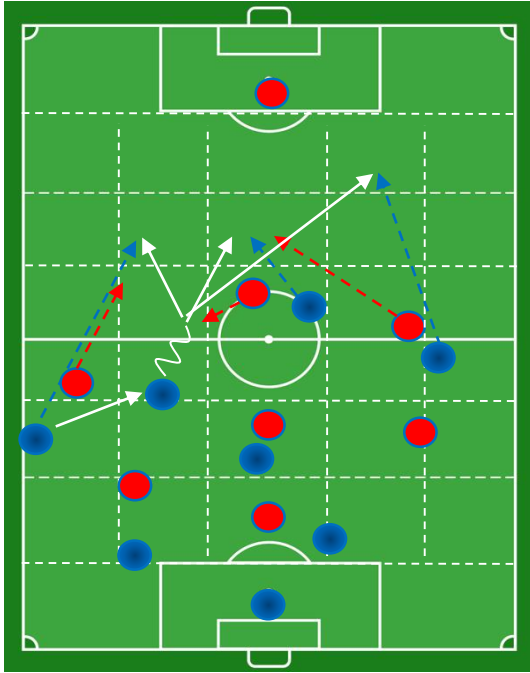
- Pelimuotona 5v5 ”noppa”
- Keskellä oleva pelaaja saa pallon
- Kuljeta niin pitkään, että vastustaja ottaa 1. askeleen eteenpäin ⇒ pelaa selustassa olevaan tyhjään tilaan

OIKEANLAISELLA TUELLA PÄÄSEMME LUOMAAN YLIVOIMAA JA ETENEMÄÄN KONTROLLOIDUSTI



# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

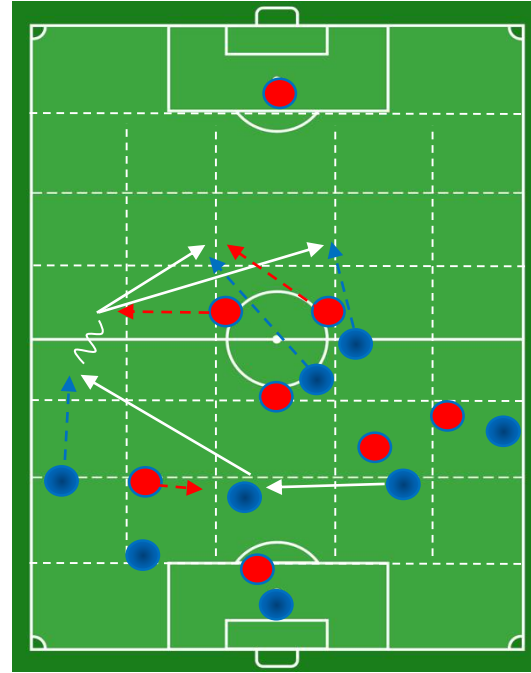
8v8 PELIMUOTO, MURTAUTUMINEN:



KUVA 1

- Muotona 2-4-1 (vastustaja 3-3-1)
- Taskussa oleva pelaaja saa pallon
- Kuljettamalla (haasta) houkuttele 1.puolustaja irtoamaan muodosta ⇒ pelaa selustaan. Mikäli 2. puolustaja yli pelaa keskustaa, pelaa 2. puolustajan selustaan

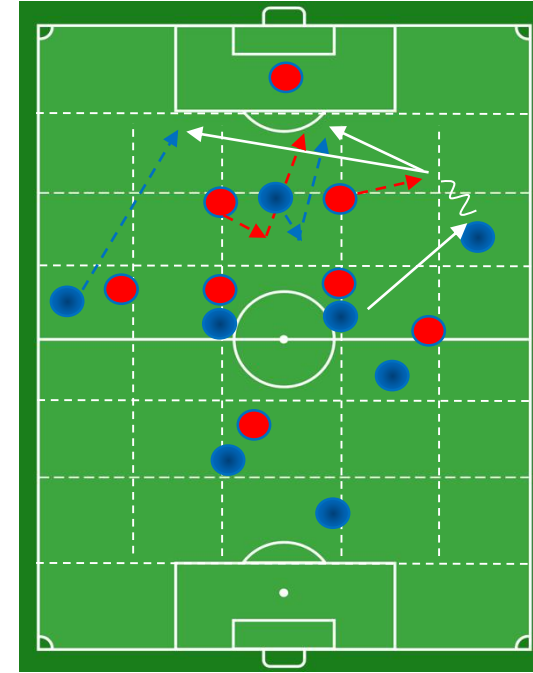
OIKEANLAISELLA TUELLA JA YLIVOIMALLA LUOMME TODENNÄKÖISYYKSIÄ EDETÄ VIIMEISTELYVAIHEESEEN



KUVA 2

- Muotona 2-4-1 (vastustaja 2-4-1)
- Keskikaistalla oleva saa pallon
- Nopealla syöttötempolla eri sektorin etenemiselle löytyy etuja kuljettaa kohti maalia ⇒ pelaa selustaan. Mikäli 2. puolustaja yli pelaa keskustaa, pelaa 2. puolustajan selustaan

OIKEANLAISELLA TUELLA JA YLIVOIMALLA LUOMME TODENNÄKÖISYYKSIÄ EDETÄ VIIMEISTELYVAIHEESEEN



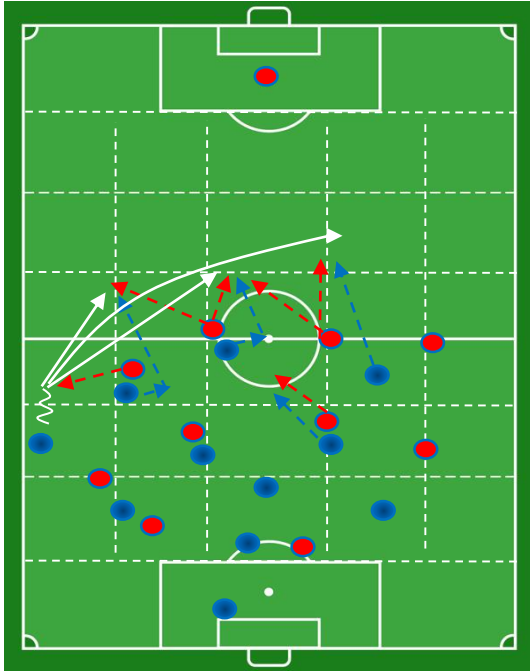
KUVA 3

- Muotona 2-4-1 (vastustaja 2-4-1)
- Laitakaistalla oleva saa pallon
- Kuljettamalla (haasta) houkuttele 1.puolustaja irtoamaan muodosta ⇒ pelaa selustaan. Mikäli 2. puolustaja yli pelaa keskustaa, pelaa 2. puolustajan selustaan

OIKEANLAISELLA TUELLA JA YLIVOIMALLA LUOMME TODENNÄKÖISYYKSIÄ EDETÄ VIIMEISTELYVAIHEESEEN

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

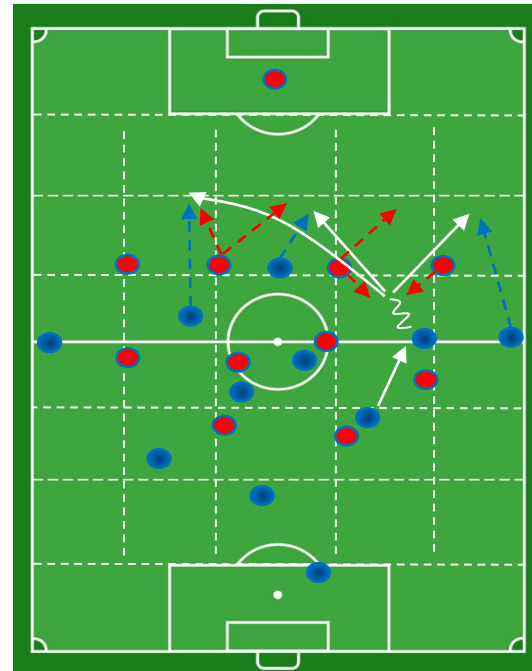
11v11 PELIMUOTO, MURTAUTUMINEN:



KUVA 1

- Muotona 3-4-3 (vastustaja 4-4-2)
- Laitakaistalla oleva saa pallon
- Kuljettamalla (haasta) houkuttele 1.puolustaja irtoamaan muodosta ⇒ pelaa selustaan. Mikäli 2. puolustaja(t) pelaavat keskustaa, pelaa yli 2. puolustajien selustaan

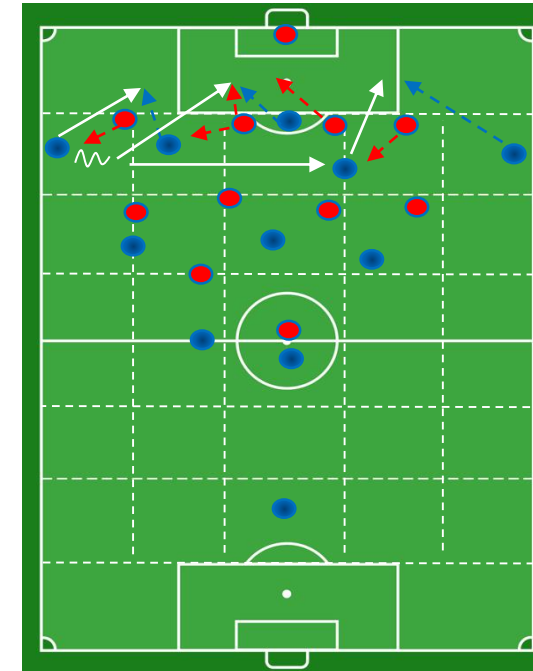
OIKEANLAISELLA TUELLA JA YLIVOIMALLA LUOMME TODENNÄKÖISYYKSIÄ EDETÄ VIIMEISTELYVAIHEESEEN



KUVA 2

- Muotona 3-2-4-1 (vastustaja 4-4-2)
- Taskussa oleva saa pallon
- Kuljettamalla (haasta) houkuttele 1.puolustaja irtoamaan muodosta ⇒ pelaa selustaan. Mikäli 2. puolustaja(t) pelaavat keskustaa, pelaa yli 2. puolustajien selustaan

OIKEANLAISELLA TUELLA JA YLIVOIMALLA LUOMME TODENNÄKÖISYYKSIÄ EDETÄ VIIMEISTELYVAIHEESEEN



KUVA 3

- Muotona 3-2-4-1 (vastustaja 4-4-2 matala blokki)
- Laitakaistalla oleva saa pallon syvällä
- Pelaa laitapuolustajan selustaan, juoksu sisemmältä laitakaistalta tilaan selän takana
- Tai kuljeta keskelle, murra irtoavan topparin taakse tai pelaa poikittain takataskuun, luo ylivoima tai suorita kohdistettu laukaus

OIKEANLAISELLA TUELLA JA YLIVOIMALLA LUOMME TODENNÄKÖISYYKSIÄ EDETÄ VIIMEISTELYVAIHEESEEN

# PELITAVAN PERIAATTEET - HYÖKKÄÄMINEN

## VIIMEISTELY:

Viimeistelyvaihe on kollektiivisesti toteutettava hyökkäyspelin neljäs vaihe, jossa pallo on meidän joukkueen hallinnassa. Viimeistely vaiheessa kuitenkin lopullinen toteutus jää yksittäisen pelaajan vastuulle.

Korkean peruspelaamisen periaatteiden hallinta antaa myös työkaluja viimeistelyvaiheen kontrolloituun ja suunnitelmalliseen toteuttamiseen. Korkeat tekniset ominaisuudet lisäävät pelaajilla todennäköisyyttä ohittaa vastustajan maalivahti ja laittaa pallo maaliin. Viimeistelyssä on tärkeää muistaa se, että pelaajan liikesuunta helpottaa tai vaikeuttaa viimeistelyhetkeä. Varsinkin yhdellä kosketuksella viimeisteltäessä on tärkeää saada liikesuunta kohti maalia.

Pelin viimeistelyvaihetta toteutetaan vastustajan puolustuslinjan takana, hetkessä jossa on mahdollisuus viimeistellä (eli keski- ja sisemillä laitakaistoilla). Koska pelin peruseriaatteita noudattaen pystymme luomaan ylivoimaa ja siten luomaan epätasapainoa vastustajan puolustamiseen, ymmärrämme, että avaamisvaiheesta voidaan siirtyä myös suoraan viimeistelyvaiheeseen.

Viimeistelyvaiheen alaperiaatteiksi luetaan viimeistely keskityksestä ja viimeistely omasta kuljetuksesta.

## VIIMEISTELY KESKITYKSESTÄ / DIAGONAALISESTA PYSTYSYÖTÖSTÄ

- ▶ Suuntaa liikesuuntasi kohti maalia
- ▶ Muuta liikesuuntaa puolustajan näkökentän ulkopuolella
- ▶ Täytä kriittiset viimeistelyalueet järjestyksessä: etu, taka, pilkku / boxin raja
- ▶ Keskitykset tilaan, ei pelaajalle
- ▶ Päällä viimeisteltäessä ponnista yhdellä jalalla ⇒ hyökkää palloon
- ▶ Jalalla viimeisteltäessä käytä isoa pintaa ⇒ syötä maalivahdin ohi kulmaan, josta maalivahti liikkuu pois

## VIIMEISTELY OMASTA KULJETUKSESTA

- ▶ Kaukolaukausten tehokkuus kasvaa, mikäli puolustuslinja vetäytyy oman boxin sisälle
- ▶ Mikäli olet tilanteessa yksin maalivahdin kanssa, ota 2. viimeinen kosketus eri suuntaan kuin minne aiot laukaista (paino siirtyy etujalalla, jolloin vastapuolella tilaa)
- ▶ Lähestyessä maalia diagonaalisesta kulmasta esim. laitakaistalta, laukaus suunnataan eteen ylös tai taakse alas (tunnista takana tuleva tuki mahdolliselle irtopallolle maalivahdin torjunnan jälkeen)

# RoPS –PELITAVAN PERIAATTEET

HYÖKKÄÄMINEN		TILANTEENVAIHTO+		TILANTEENVAIHTO-		PUOLUSTAMINEN	
Luo ylivoima (laadullinen/numeraalinen)				Vältä alivoimaa (laadullinen/numeraalinen)			
PERUSPELAAMINEN				PERUSPELAAMINEN			
<p>Tuki</p> <p>Eteneminen</p> <p>Syvyys / leveys</p> <p>Tilan maksimointi</p> <p>Kenttätasapaino</p>				<p>Paine</p> <p>Tuki</p> <p>Varmistus</p> <p>Tilan pienentäminen</p> <p>Kenttätasapaino</p>			
PELITAPA				PELITAPA			
<p>Pallonhallinta</p> <p>Avaaminen</p> <p>Rakentelu</p> <p>Murtautuminen</p> <p>Viimeistely</p>		<p>Vastahyökkäys</p> <p>Organisointi ja muoto</p>		<p>Välitön prässä</p> <p>Organisointi ja muoto</p>		<p>Riistäminen</p> <p>Prässä</p> <p>Keskialueen puolustaminen</p> <p>Puolustusalueen puolustaminen</p> <p>Maalin puolustaminen</p>	

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

## RIISTÄMINEN:

Pallottomana on tarkoitus estää vastustajan eteneminen kohti meidän maalia. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajien perusymmärrys tilanteiden etu- ja riskisuhteista on oltava korkea.

Pallon riistäminen on kollektiivisesti toteutettava puolustuspuolustuspelin vaihe, jossa pallo on tarkoitus saada meidän joukkueen hallintaa edullisissa tilanteissa. Riistämiseen liittyvät paineistaminen, tuki, varmistaminen, tilan minimointi ja kenttätasapaino. Näiden tarkemmat määritelmät löydät valmennuslinjan osasta 3.

Näiden peruspelaamisen periaatteiden hallinta antaa mahdollisuuden riistämisen todennäköisyyden kasvattamiseen. Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti pallonhallintavaiheen siirtymistä meidän joukkueelle tai meidän joukkueen vastahyökkäyksen todennäköisyyttä.

Epäonnistunut riistäminen aiheuttaa joukkueelle ainakin hetkittäisen puolustuksellisen epätasapainon, mutta korkean hyödyn tilanteissa (hyökkäyskolmanneksella) aggressiivisuus ja aktiivisuus tilanteiden ratkaisemiseksi ja löytämiseksi on erittäin korkea.

Riistäminen on järkevää kun pelaajat ovat lähellä pallollista ja/tai kun pelaajat ennakoivat syöttösuunnan ja täten aiheuttavat vastustajalle blokin etenemiselle. Mikäli ollaan ”vaarattomilla alueilla”, on epätasapaino puolustusmuodossa korjattavissa pienellä rikkeellä, joka pysäyttää vastustajan etenemisen.

Riistämisen ymmärryksen lisäämiseksi on pelaajien tiedettävä ja ymmärrettävä alakäsitteet riisto-alue ja riisto-hetki.

## RIISTOHETKI

- ▶ Tunnista hyvä riistohetki vastustajan huonosta peliasennosta, huonosta 1.kosketuksesta, liian hiljaisesta syötöstä tai muu teknisesti heikko suoritus
- ▶ Hyviksi riistohetkiksi luetaan myös pidempien / korkeiden pallojen kakkospallot (irtopallot) ja pelitilanteet, jossa pallollisen tuki ei ole riittävää suhteutettuna tilanteeseen tai kenttään.
- ▶ Toteutua yksittäisen pelaajan riistohetkeä 1. ja 2. kosketuksen välisellä ajalla tai viimeistään 2. kosketukseen

## RIISTOALUE

- ▶ Tavoitteena on ohjata peliä riistoalueella, jonne joukkueen pelisuunnitelmassa luodaan valmius riistää pallo
- ▶ Tämä suunnitelmallisuus ja sitä kautta ennakointi mahdollisuus antaa edun jota hyödyntämällä riiston todennäköisyys kasvaa

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

## PRÄSSI:

Pallottomana on tarkoitus estää vastustajan eteneminen kohti meidän maalia. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajien perusymmärrys tilanteiden etu- ja riskisuhteista on oltava korkea.

Prässi on kollektiivisesti toteutettava puolustuspelin vaihe, jossa pallo on tarkoitus saada meidän joukkueen hallintaan edullisissa tilanteissa. Riistämiseen liittyvät paineistaminen, tuki, varmistaminen, tilan minimointi ja kenttätasapaino. Näiden tarkemmat määritelmät löydät valmennuslinjan osasta 3.

Näiden peruspelaamisen periaatteiden hallinta antaa mahdollisuuden prässin onnistumiselle ja riistämislle. Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti pallonhallintavaiheen siirtymistä meidän joukkueelle tai meidän joukkueen vastahyökkäyksen todennäköisyyttä.

Epäonnistunut prässi aiheuttaa joukkueelle ainakin hetkittäisen puolustuksellisen epätasapainon, mutta korkean hyödyn tilanteissa (hyökkäyskolmanneksella) aggressiivisuus ja aktiivisuus tilanteiden ratkaisemiseksi ja löytämiseksi on erittäin korkeaa. Prässillä tarkoitetaan yleisesti vaihetta, kun vastustajalla on pallo meidän puolustusmuodon alapuolella (yleensä hyökkäyskolmanneksella).

Prässillä on tarkoitus pakottaa vastustaja virheeseen, joka johtaa riistoon. Prässillä myös ohjataan peliä tietyille alueille, jonne voimme sulkea vastustajan etenemisen ja tuen vaihtoehdot minimiin. Onnistuneessa prässissä ratkaisevaa on vastustajan hyökkäysmuodon huomioiminen.

Prässin ymmärryksen lisäämiseksi on pelaajien tiedettävä ja ymmärrettävä alakäsitteet prässikorkeus ja hyökkäyksen sulkeminen.

## PRÄSSIKORKEUS

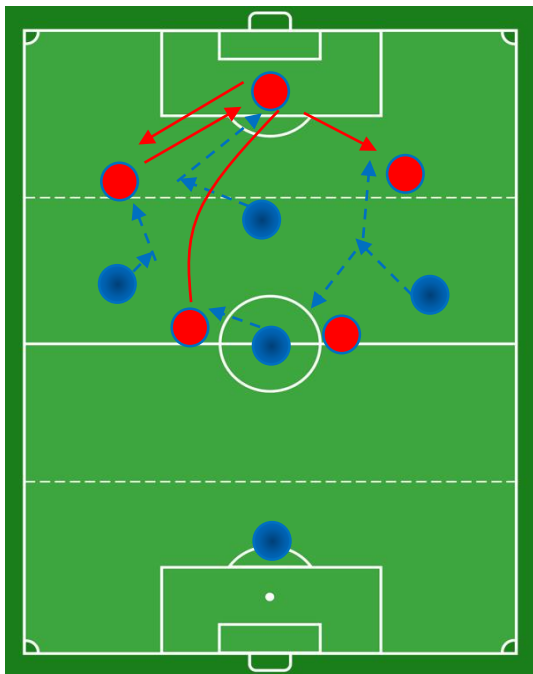
- ▶ Ottelusuunnitelmasta löytävä prässikorkeus rakentaa kontrolloidun riistohetken riistoalueelle.
- ▶ Korkea prässitaso ⇒ halu riistää pallo lähellä vastustajan maalia  
⇒ Vaatii kollektiivista samanaikaisuutta reagoinnissa  
⇒ Vaatii kontrolloidun riskin ottamista, koska kriittisten pelialueiden koko kasvaa (joko pelin keskiö tai puolustuslinjan selusta)
- ▶ Matala prässitaso ⇒ halu suojella kriittisiä pelialueita  
⇒ Vaatii erittäin aggressiivista toimintaa muodon sisällä ja lähellä  
⇒ Vaatii kollektiivisen reagoinnin lisäksi korkeaa osaamista viereisten pelipaikkojen puolustustehtävien ymmärrystä  
⇒ Vastahyökkäysten tila kasvaa

## HYÖKKÄYKSEN SULKEMINEN

- ▶ Tavoitteena on sulkea vastustajan kontrolloitu pois pääseminen riistoalueelta
- ▶ Ohjaa tilannetta prässialueelle
- ▶ Sulje tilanne prässialueelle (=pääsee pois vain syöttämällä)
- ▶ Mikäli vastustaja pääsee pois prässialueelta, saadaan syötön katko riistoalueella
- ▶ Kontrolloi / merkkää pelin keskiössä olevat pelaajat sekä tuen eri vaihtoehdot

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

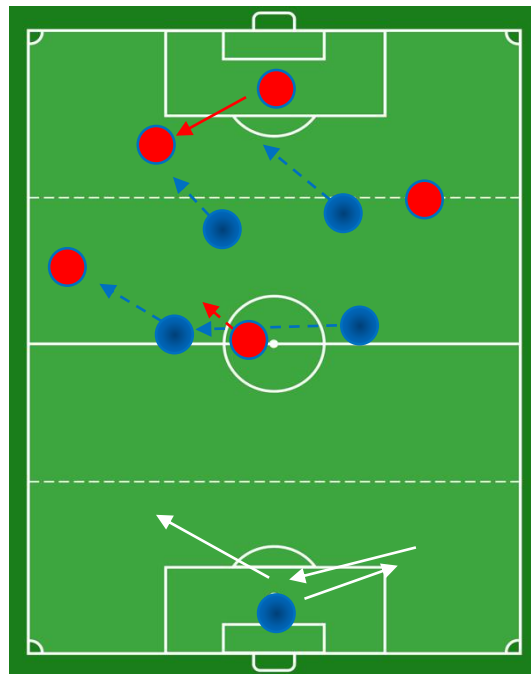
5v5 PELIMUOTO, PRÄSSI:



KUVA 1

- Pelimuotona 5v5 ”timantti”
- MV käynnistää pelin, johon timantin laita antaa paineen ja pakottaa pallon takaisin
- Keskimäinen painestaa ensin pallollista ja käynnistää prässin kohti MV:tä
- Paineeton timantin laita kontrolloi pelaajien välistä ja on valmis reagoimaan molempiin suuntiin

PAINEISTAMISELLA LUOMME KIIREEN TUNTEEN, JOKA JOHTAA HUONOON RATKAISUUN



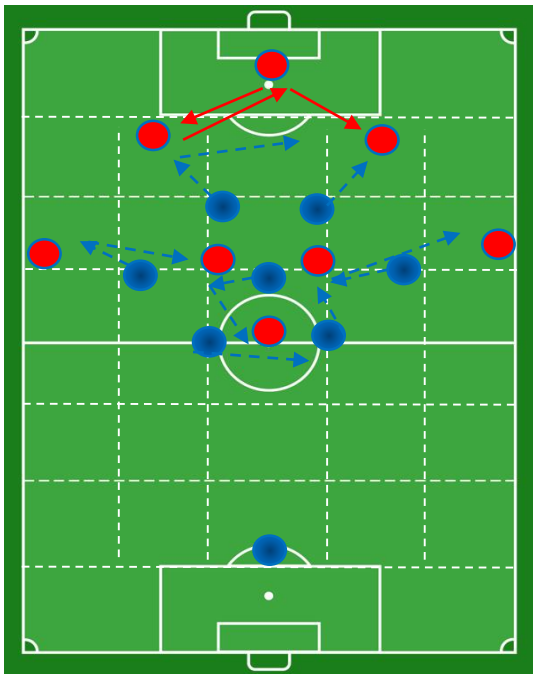
KUVA 2

- Pelimuotona 5v5 ”noppa”
- MV käynnistää pelin, johon ylemmän linjan pallon puoleinen pelaaja käynnistää prässin, painoton saman linjan pelaaja kontrolloi MV:n
- Alemman linjan pelaaja siirtyvät poikittain pallon päin ja sulkevat etenemisen mahdollisuuksia samalla sektorilla

KORKEALLA PRÄSSILLÄ SAAMME RIISTOJA LÄHELLÄ VASTUSTAJAN MAALIA = MAALINTEKO TODENNÄKÖISTYY

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

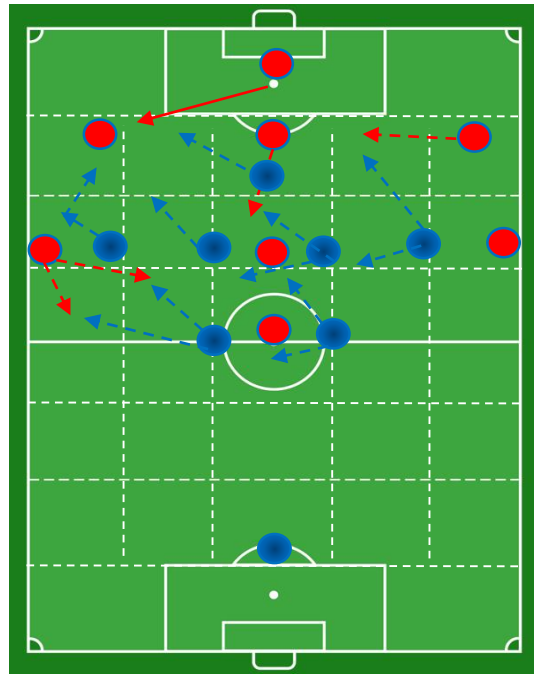
8v8 PELIMUOTO, PRÄSSI:



KUVA 1

- Muotona 2-3-2 (vastustaja 2-4-1)
- MV käyttää palloa toisella topparilla ja kierrättää painottomalle puolelle
- Paineistamisen aloittanut hyökkääjä jatkaa paineistamista, kun palloa pelataan taaksepäin (prässitriggeri)
- Muu joukkue liikkuu uudestaan pallon puolelle sulkemaan tiloja ja etenemisvaihtoehtoja sekä 1.puolustajan pelaamaan riiston "all-in"

PAINEISTAMISELLA LUOMME KIIREEN TUNTEEN,  
JOKA JOHTAA HUONOON RATKAISUUN



KUVA 2

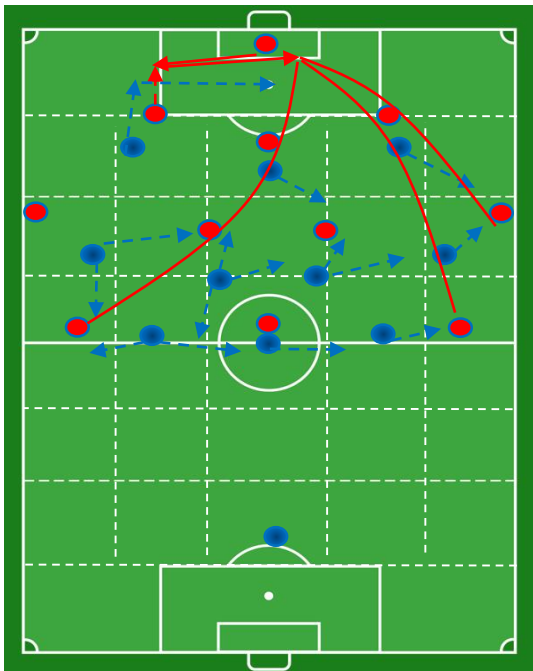
- Muotona 2-4-1 (vastustaja 3-3-1)
- MV käynnistää laidassa olevalle alimman linjan pelaajalle
- Kollektiivi liikkuu pallon suuntaan ja 1.puolustaja peittää paineistuksen aikana syöttösuunnan leveyteen, tuki keskustan puolelta toiselta KK:lta
- Pienennä tilaa, ohjaa riisto-alueelle, sulje hyökkäys, riistä

KORKEALLA PRÄSSILLÄ SAAMME RIISTOJA LÄHELLÄ  
VASTUSTAJAN MAALIA = MAALINTEKO TODENNÄKÖISTYY



# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

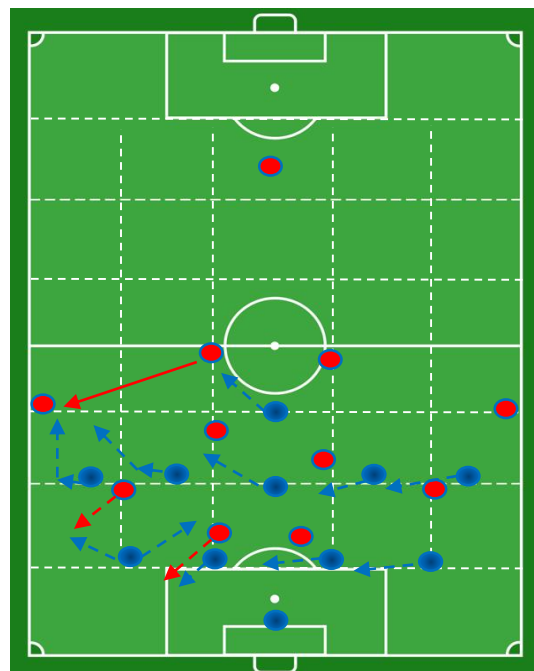
11v11 PELIMUOTO, PRÄSSI:



KUVA 1

- Muotona 3-4-3 (vastustaja 3-4-3)
- MV käyttää palloa leveydessä
- Laitapelaaja paineistaa ensin topparia ja jatkaa juoksua keskustaan (prässitriggeri)
- Muut pelaajat valmistuvat kontrolloimalla / merkkäämällä muita pelaajia

PAINEISTAMISELLA LUOMME KIIREEN TUNTEEN, JOKA JOHTAA HUONOON RATKAISUUN



KUVA 2

- Muotona 4-5-1 (vastustaja 4-4-2)
- Toppari pelaa laitakaistalla olevalle pelaajalle
- Laitapelaaja paineistamisen aikana sulkee juoksulla myös etenemisen laitaa, koska tuki keskustan puolelle, muut siirtyvät pallon puolelle, kärki ottaa kierrätyksen pois (prässitriggerit)
- Mikäli riisto ⇒ toteuta nopea vastahyökkäys

MATALA PRÄSSIKORKEUS LUO TILAA VASTAHYÖKKÄYKSILLE VASTUSTAJAN KENTTÄPUOLISKOLLA

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

## KESKIALUEEN PUOLUSTAMINEN:

Pallottomana on tarkoitus estää vastustajan eteneminen kohti meidän maalia. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajien perusymmärrys tilanteiden etu- ja riskisuhteista on oltava korkea.

Keskialueen puolustaminen on kollektiivisesti toteutettava puolustuspelin vaihe, jossa pallo on tarkoitus saada meidän joukkueen hallintaa edullisissa tilanteissa. Keskialueen puolustamiseen liittyvät paineistaminen, tuki, varmistaminen, tilan minimointi ja kenttäsapaino. Näiden tarkemmat määritelmät löydät valmennuslinjan osasta 3.

Näiden peruspelaamisen periaatteiden hallinta antaa mahdollisuuden keskialueen onnistuneelle riistämislle. Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti pallonhallintavaiheen siirtymistä meidän joukkueelle tai meidän joukkueen vastahyökkäyksen todennäköisyyttä.

Epäonnistunut keskialueen puolustaminen aiheuttaa joukkueelle ainakin hetkittäisen puolustuksellisen epätasapainon, joka voidaan korjata tekemällä pieni rike, mikäli ollaan riittävän kaukana omasta maalista. Keskialueen puolustamiselle tarkoitetaan yleisesti taskujen, 10-alueen ja laita-alueiden suojelemista.

Keskialueen puolustamisessa peitetään eteneminen kriittisille alueille eli puolustusmuodon sisälle. Siksi on tärkeää pienentää tilaa lyhentämällä linjassa pelaavien pelaajien sekä linjojen välisiä etäisyyksiä. Jos vastustaja saa pallon muodon sisään, ole erittäin aggressiivinen (ilman turhaa rikettä).

Keskialueen puolustamisen ymmärryksen lisäämiseksi on pelaajien tiedettävä ja ymmärrettävä alakäsitteet sektorin puolustaminen ja suoran vaihtoehdon puolustaminen.

## SEKTORIN PUOLUSTAMINEN

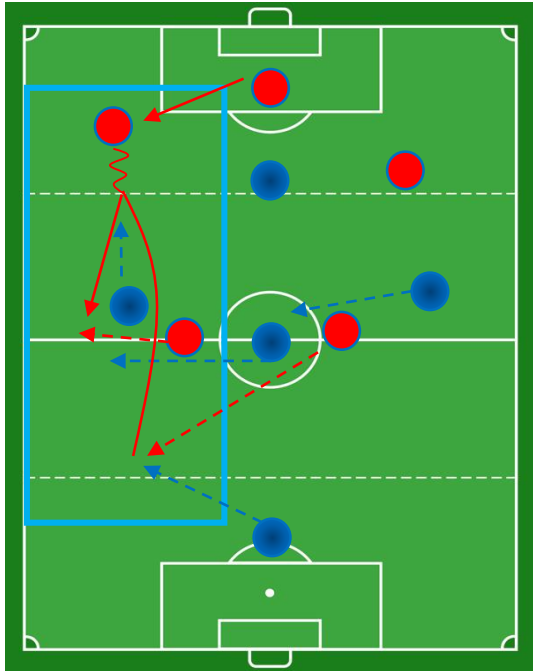
- ▶ Tavoitteena on estää vastustajan eteneminen samalta sektorilta eli samalta ja 1-2 lähimmältä kaistalta
  - ⇒ Vaatii peittämistä, paineistamista ja palaamista takaisin omaan muotoon
  - ⇒ Yläpuolella olevien pelaajien kontrollointia ja selustan puolustamista
  - ⇒ Vaatii koko kollektiivin yhteistoimintaa, kuten porrastusta
  - ⇒ Vaatii riistämiseen tupla- ja/tai takaprässejä

## SUORAN VAIHTOEHDON PUOLUSTAMINEN

- ▶ Tarkoittaa paineettomassa tilassa olevan vastustajan etenemisvaihtoehtojen puolustamista
  - ⇒ Estä ensin pienimmän riskin (kuljettamisen) etenismalli
  - ⇒ Puolustuslinja ja MV priorisoivat linjan takana olevan tilan puolustamiseen
  - ⇒ Keskikenttä hoitaa vastustajan murtautumisaluiden puolustamisen
  - ⇒ Lähellä omaa maalia on varminta ohjata laitoihin, jos muuta ei ole sovittu
  - ⇒ Jos palloa pelataan taakse päin ⇒ voita metrejä, pumpkaa kollektiivina

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

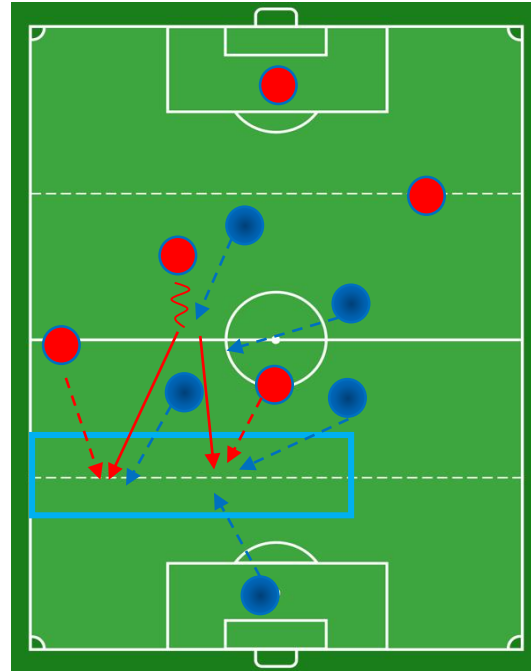
5v5 PELIMUOTO, KESKIALUEEN PUOLUSTAMINEN:



KUVA 1

- Sektorin puolustamiseen osallistuu koko kollektiivi yhdessä
- Alueelle tuodaan riittävämäärä pelaajia, mutta samalla huomioidaan se, ettei sektorilta pääse kontrolloidusti vaihtamaan puolta

PAINEISTAMISELLA LUOMME KIIREEN TUNTEEN, JOKA JOHTAA HUONOON RATKAISUUN



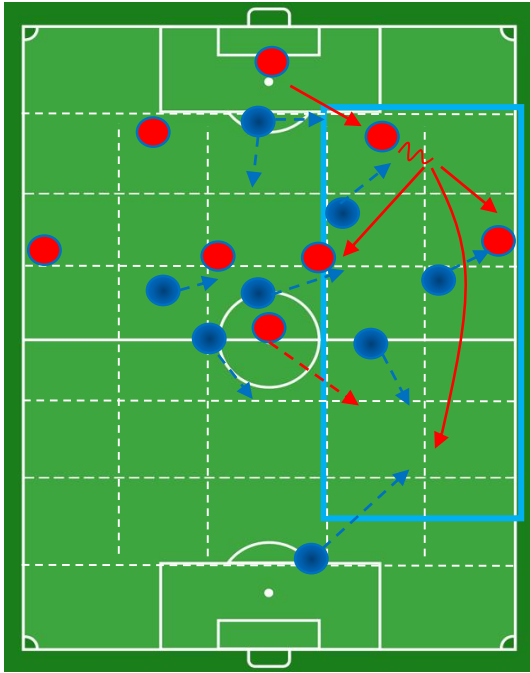
KUVA 2

- Suoran vaihtoehdon puolustamiseen osallistuu koko kollektiivi yhdessä
- Alimmat pelaaja ja MV priorisoivat selustan puolustamiseen, muut pyrkivät estämään etenemistä kuljettamalla (tuplaprässi)

SULJE AINA ENSIN MAHDOLLISUUDET EDETÄ KORKEAMMAN LUOKITUKSEN ALUEILLE

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

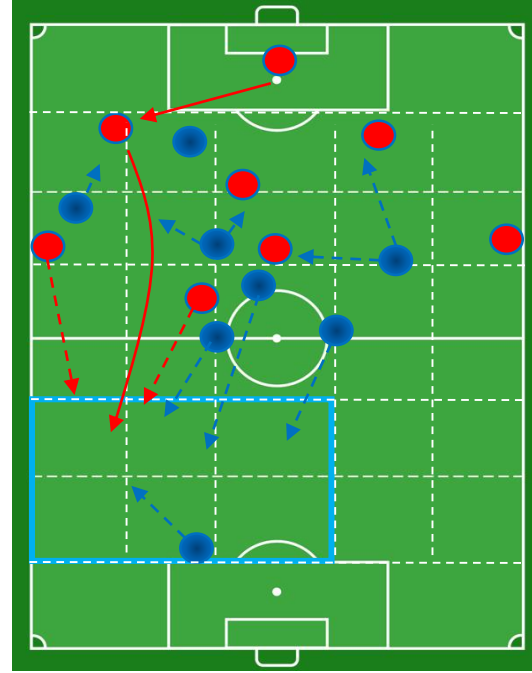
8v8 PELIMUOTO, KESKIALUEEN PUOLUSTAMINEN:



KUVA 1

- Sektorin puolustamiseen osallistuu koko kollektiivi yhdessä
- Alueelle tuodaan riittävämäärä pelaajia, mutta samalla huomioidaan se, ettei sektorilta pääse kontrolloidusti vaihtamaan puolta

PAINEISTAMISELLA LUOMME KIIREEN TUNTEEN, JOKA JOHTAA HUONOON RATKAISUUN



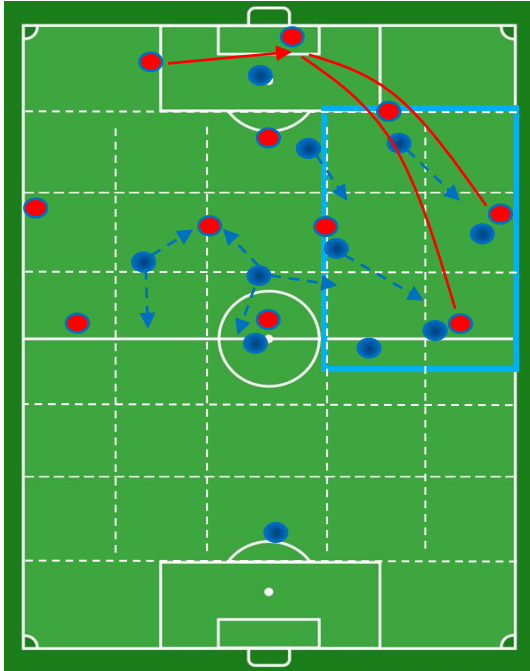
KUVA 2

- Suoran vaihtoehdon puolustamiseen osallistuu koko kollektiivi yhdessä
- Alimmat pelaaja ja MV priorisoivat selustan puolustamisen, muut pyrkivät estämään etenemistä kuljettamalla (tuplaprässi)

SULJE AINA ENSIN MAHDOLLISUUDET EDETÄ KORKEAMMAN LUOKITUKSEN ALUEILLE

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

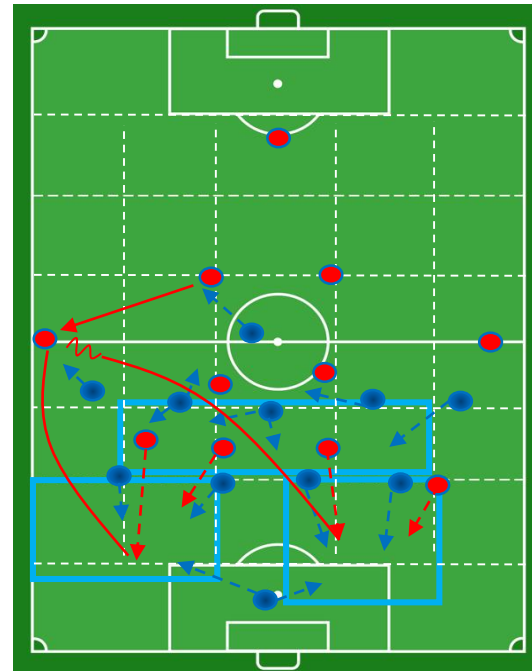
11v11 PELIMUOTO, KESKIALUEEN PUOLUSTAMINEN:



KUVA 1

- Sektorin puolustamiseen osallistuu koko kollektiivi yhdessä
- Alueelle tuodaan riittävämäärä pelaajia, mutta samalla huomioidaan se, ettei sektorilta pääse kontrolloidusti vaihtamaan puolta
- Muista taka- ja tuplaprässit aina kun mahdollista

PAINEISTAMISELLA LUOMME KIIREEN TUNTEEN,  
JOKA JOHTAA HUONOON RATKAISUUN



KUVA 2

- Muotona 4-5-1 (vastustaja 4-4-2)
- Puolustuslinja ja maalivahti priorisoivat paineettoman pallon tilanteessa selustan puolustamisen, jolloin keskikenttä linja vastaa linjojen välisen alueen puolustamisesta (myös mahdolliset irtopallot)
- Keskikenttä pelaajilla myös vastuu pelintekoalueen pelaajista

SULJE AINA ENSIN MAHDOLLISUUDET EDETÄ  
KORKEAMMAN LUOKITUKSEN ALUEILLE

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

## PUOLUSTUSALUEEN PUOLUSTAMINEN:

Pallottomana on tarkoitus estää vastustajan eteneminen kohti meidän maalia. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajien perusymmärrys tilanteiden etu- ja riskisuhteista on oltava korkea.

Puolustusalueen puolustaminen on kollektiivisesti toteutettava puolustuspelin vaihe, jossa pallo on tarkoitus saada meidän joukkueen hallintaa edullisissa tilanteissa. Puolustusalueen puolustamiseen liittyvät paineistaminen, tuki, varmistaminen, tilan minimointi ja kenttätasapaino. Näiden tarkemmat määritelmät löydät valmennuslinjan osasta 3.

Näiden peruspelaamisen periaatteiden hallinta antaa mahdollisuuden puolustusalueen onnistuneelle riistämiseksi. Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti pallonhallintavaiheen siirtymistä meidän joukkueelle tai meidän joukkueen vastahyökkäyksen todennäköisyyttä.

Puolustusalueen puolustamisella tarkoitetaan siis joukkueen organisoitumista omalla puolustuskolmanneksella (=matala blokki). Puolustusalueen puolustamisessa on vältettävä peitettävä murtavien syöttöjen mahdollisuuksia puolustuslinjan selustaan sekä ohjattava peliä pois pelin keskiöstä (=laitoihin). Mitä lähemmäs omaa rangaistusaluetta joudutaan pudottamaan, sitä enemmän on vältettävä rikkeitä ilman passivoitumista yksittäisissä tilanteissa.

Puolustusalueen puolustamisessa on tärkeää pienentää tilaa lyhentämällä linjassa pelaavien pelaajien sekä linjojen välisiä etäisyyksiä. Tätä muotohaastetta voidaan lähestyä myös muokkaamalla keskikorkean prässin ryhmitystä (esim. 4-4-2 ⇒ 4-5-1).

Puolustusalueen puolustamisen ymmärryksen lisäämiseksi on pelaajien tiedettävä ja ymmärrettävä alakäsitteet keskustan ja laidan puolustaminen.

## KESKUSTAN PUOLUSTAMINEN

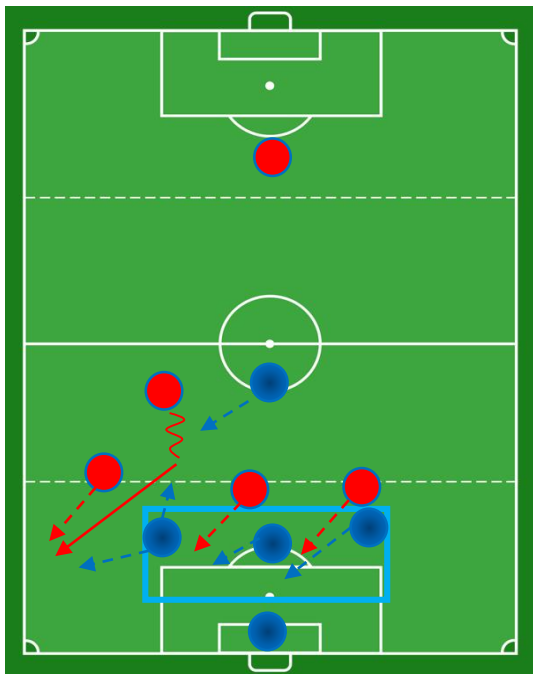
- ▶ Tavoitteena on estää vastustajan maalintekotilanteen luominen kolmelta keskimmäiseltä kaistalta.
  - ⇒ Vaatii peittämistä, paineistamista ja pelin ohjaamista laitoihin
  - ⇒ Vaatii lyhyitä pelaajien välisiä etäisyyksiä
  - ⇒ Vaatii koko kollektiivin yhteistoimintaa kuten porrastusta
  - ⇒ Vaatii riistämiseen tupla- ja/tai takaprässejä

## L Aidan Puolustaminen

- ▶ Tarkoituksena estää vastustajan maalintekotilanteen luominen laidasta sekä pelaaminen takaisin keskustaan
  - ⇒ Luo vähintään tasavoima
  - ⇒ Mikäli alivoima, hidasta (anna muille aikaa palata muotoon)
  - ⇒ Estä syöttäminen / kuljetus sisemmälle laitakaistalle (pidä laidassa).
- ▶ Mikäli pakki ohitettu tai aikaisen keskityksen tilanne (paineettomasti)
  - ⇒ Lähin puolustava pelaaja peittää / kontrolloi etualueen (tolppa ⇔ puolustuslinja)
  - ⇒ Muut merkkeävät / vartioivat pelaajia boxista / boxin rajalta
- ▶ Mikäli pakki paineistaa keskittäjää
  - ⇒ Tasavoima / alivoima maalilla: kukaan ei kontrolloi alueita vaan jokainen merkkää
  - ⇒ Ylivoima: lähin etualueella oleva pelaaja kontrolloi sen, muut merkkeävät pelaajan

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

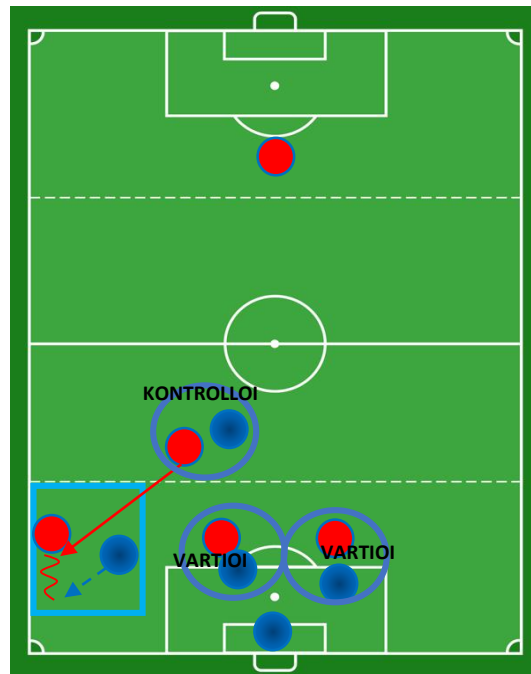
5v5 PELIMUOTO, PUOLUSTUSALUEEN PUOLUSTAMINEN:



KUVA 1

- Keskustan puolustamiseen osallistuu koko kollektiivi yhdessä
- Pelaajien väliset etäisyydet ovat lyhyitä, jotta ehditään tarvittaessa tukemaan
- Ohjataan peli pois pelin keskiöstä laitoihin

PELAAJA ETSII OIKEAA AGGRESSIIVISTA PAINESTAMISHETKEÄ, MUTTA KONTROLLOI TILAA SELÄN TAKANAAN



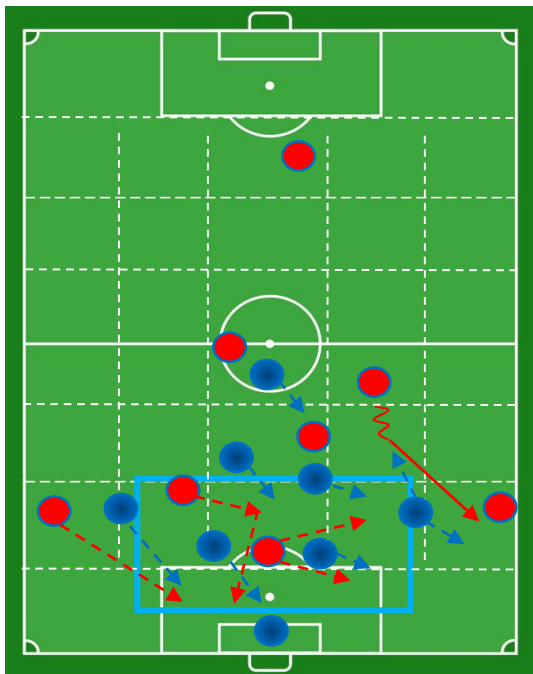
KUVA 2

- Laidan puolustamiseen osallistuu koko kollektiivi yhdessä
- Lähin pelaaja paineistaa pallollista niin, että eteneminen onnistuu vain päädyn kautta
- Laidassa olevalla pallollisella on paine, joka tarkoittaa maalilla olevassa tasatilanteessa vartiointia

VARTIOI SIOITTUMALLA OMAN MAALIN JA VASTUSTAJAN VÄLIIN SELLAISEEN PELIASENTOON, ETTÄ NÄET PALLON JA VASTUSTAJAN YHTÄ AIKAA

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

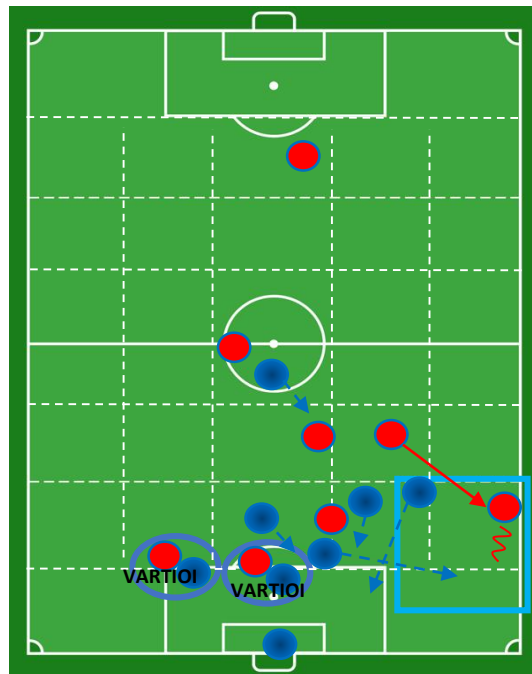
8v8 PELIMUOTO, PUOLUSTUSALUEEN PUOLUSTAMINEN:



KUVA 1

- Keskustan puolustamiseen osallistuu koko kollektiivi yhdessä
- Pelaajien väliset etäisyydet ovat lyhyitä, jotta ehditään tarvittaessa tukemaan
- Ohjataan peli pois pelin keskiöstä laitoihin

PELAAJA ETSII OIKEAA AGGRESSIIVISTA PAINESTAMISHETKEÄ, MUTTA KONTROLLOI TILAA SELÄN TAKANAAN



KUVA 2

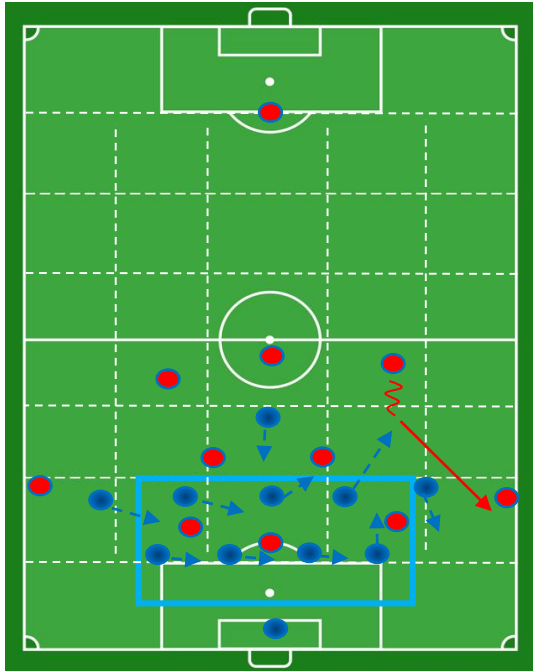
- Laidan puolustamiseen osallistuu koko kollektiivi yhdessä
- Kun pakin ohi pelattu: lähin pelaaja paineistaa pallollista niin, että eteneminen onnistuu vain laidan kautta (roolien vaihto)
- Laidassa olevalla pallollisella on paine, joka tarkoittaa maalilla olevassa tasatilanteessa vartiointia

VARTIOI SIOJITTUMALLA OMAN MAALIN JA VASTUSTAJAN VÄLIIN SELLAISEEN PELIASENTON, ETTÄ NÄET PALLON JA VASTUSTAJAN YHTÄ AIKAA



# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

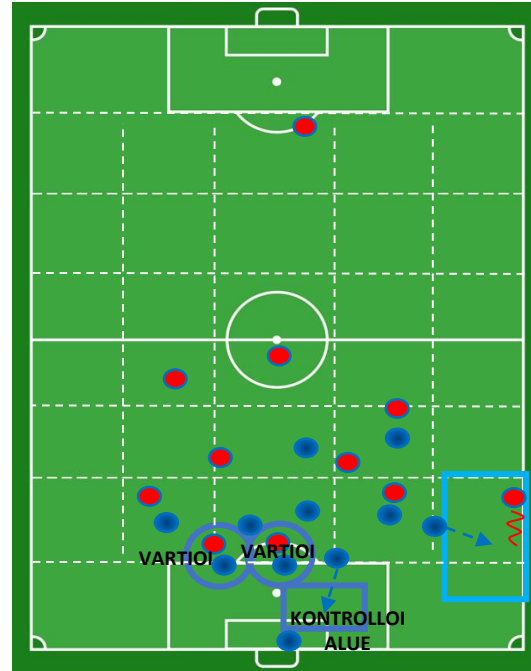
11v11 PELIMUOTO, PUOLUSTUSALUEEN PUOLUSTAMINEN:



KUVA 1

- Keskustan puolustamiseen osallistuu koko kollektiivi yhdessä
- Pelaajien väliset etäisyydet ovat lyhyitä, jotta ehditään tarvittaessa tukemaan
- Ohjataan peli pois pelin keskiöstä laitoihin

PELAAJA ETSII OIKEAA AGGRESSIIVISTA PAINESTAMISHETKEÄ, MUTTA KONTROLLOI TILAA SELÄN TAKANAAN



KUVA 2

- Laidan puolustamiseen osallistuu koko kollektiivi yhdessä
- Lähin pelaaja paineistaa pallollista niin, että eteneminen onnistuu vain laidan kautta (roolien vaihto)
- Laidassa olevalla pallollisella on paine, joka tarkoittaa maalilla olevassa ylivoimatilanteessa alueen kontrollointia ja vartiointia (yhdistelmä)

VARTIOI SIIJOITTUMALLA OMAN MAALIN JA VASTUSTAJAN VÄLIIN SELLAISEEN PELIASENTON, ETTÄ NÄET PALLON JA VASTUSTAJAN YHTÄ AIKAA

# PELITAVAN PERIAATTEET - PUOLUSTAMINEN

## MAALIN PUOLUSTAMINEN:

Maalin puolustaminen on kollektiivisesti toteutettava puolustuspelin vaihe, jossa estetään vaara-alueilta tulevat laukaukset. Maalin puolustamiseen liittyvät blokkaminen jalalla ja vartalolla.

Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti pallonhallintavaiheen siirtymistä meidän joukkueelle tai meidän joukkueen vastahyökkäyksen todennäköisyyttä.

Maalin puolustamisella tarkoitetaan siis joukkueen pelaajien henkilökohtaista osaamista ja toteuttamisen tasoa osana kollektiivia. Maalin puolustamista toteutetaan sekä puolustuslinjan edessä (kaukolaukaukset) että puolustuslinjan takana (viimeistelyt 1-2 kosketuksella esim. keskityksestä). Korkean peruspelaamisen periaatteiden hallinta antaa myös työkaluja maalin puolustamisen kontrolloituun ja suunnitelmalliseen toteuttamiseen.

Maalin puolustamisessa on tärkeää pienentää tilaa ja aikaa viimeistelyä yrittävältä pelaajalta. Kontrolloinnilla tarkoitetaan puolustavan pelaajan ymmärrystä vastustajan sijainnista. Mikäli tämä vastustaja saa pallon, on kontrollointia tekevän pelaajan mahdollisuus katkoa syöttö, riistää, estää eteneminen tai blokata laukaus mahdollista. Vartioinnilla tarkoitetaan vastustajan pelaajan lähellä toteutettavaa toimintaa niin, ettei tämä pelaaja pysty maalin puolustamisen vaiheessa viimeistelemään tai saamaan syöttöä. Vartioinnissa on tärkeää saada häirittyä vastustajan tasapainollista ratkaisua pienellä kontaktilla, kuitenkin aiheuttamatta rikettä.

Maalin puolustamisen ymmärryksen lisäämiseksi on pelaajien tiedettävä ja ymmärrettävä alakäsitteet keskustan ja laidan puolustaminen.

## LAUKAUKSEN / KESKITYKSEN PEITTÄMINEN

- ▶ Tavoitteena on estää vastustajan laukaus tai keskitys
  - ⇒ Vaatii paineistamista ja pelin ohjaamista pois päin maalista
  - ⇒ Vaatii lyhyitä pelaajien välisiä etäisyyksiä ja valmiutta sivuttaisliikkumiseen eli pidä jalat (jalka) maassa, jotta voit reagoida harhautuksiin

## KESKITYSTEN VOITTAMINEN

- ▶ Tarkoittaa keskityspallotilanteiden voittamista
  - ⇒ Vaatii vartiointia (maalin ja vastustajan välistä, aina kun mahdollista)
  - ⇒ Vaatii peliasentoa, jossa näet pallon ja oman vartioitavan pelaajan
  - ⇒ Ensimmäisenä osuma palloon ⇒ pois vaara-alueelta (kohti boxin kulmaa)
  - ⇒ Tilanteen hoitamista niin, ettei vastustajakaan osu palloon (ilman rikettä)

# RoPS – PELITAVAN PERIAATTEET

HYÖKKÄÄMINEN	TILANTEENVAIHTO+	TILANTEENVAIHTO-	PUOLUSTAMINEN
Luo ylivoima (laadullinen/numeraalinen)		Vältä alivoimaa (laadullinen/numeraalinen)	
PERUSPELAAMINEN		PERUSPELAAMINEN	
Tuki Eteneminen Syvyys / leveys Tilan maksimointi Kenttätasapaino		Paine Tuki Varmistus Tilan pienentäminen Kenttätasapaino	
PELITAPA		PELITAPA	
Pallonhallinta Avaaminen Rakentelu Murtautuminen Viimeistely	Vastahyökkäys Organisointi ja muoto	Välitön prässä Organisointi ja muoto	Riistäminen Prässä Keskialueen puolustaminen Puolustusalueen puolustaminen Maalin puolustaminen

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO+

## VASTAHYÖKKÄYS:

Positiivinen tilanteenvaihto on kollektiivisesti toteutettava hyökkäyspelin vaihe, jossa muutaman sekunnin ajan pallon riiston jälkeen päätetään nopeasta etenemisestä tai siirtymisestä organisoituun pallonhallinnan vaiheeseen.

Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti pallonhallintavaiheen siirtymistä meidän joukkueelle tai meidän joukkueen vastahyökkäyksen onnistumisen todennäköisyyttä.

Vastahyökkäys toteutetaan vastustajan puolustuksen ollessa organisoitumaton ja epätasapainossa. Vastahyökkäyksessä pyritään etenemään vauhdikkaasti tilaan, joka on syntynyt vastustajan pallonhallintavaiheen jälkeen. Vastahyökkäyksessä on tärkeää edetä pääsääntöisesti positiivisen peliasennon pelaajien kautta, jotta etenemiselle ei syntyisi estettä (vastustajan organisoituminen).

Vastahyökkäyksessä on tärkeää pelata palloa etupuolella olevaan tilaan ennemmin kuin jalkaan. Näin eteneminen on riittävän vauhdikasta ja etu vastahyökkäyksen toteuttamiseen säilyy.

Vastahyökkäyksen alaperiaatteiksi voidaan lukea ensimmäisen prässin ohittaminen ja isoihin tiloihin eteneminen.

## 1. PRÄSSIN OHITTAMINEN

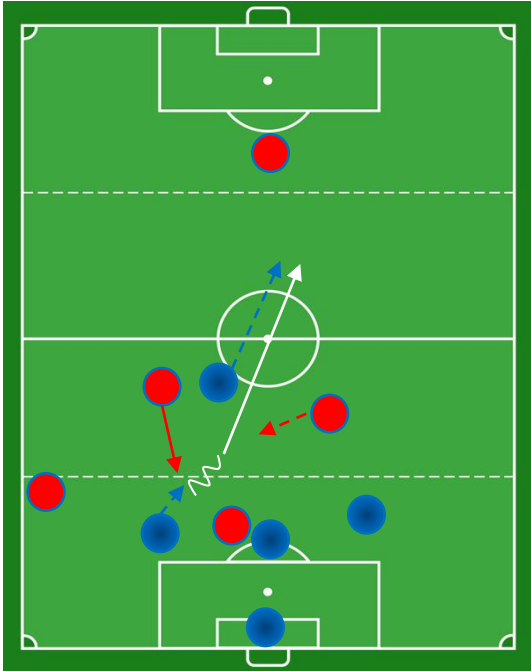
- ▶ Tavoitteena on ohittaa vastustajan 1.puolustaja nopeasti
  - ⇒ Luo etua seuraavan vaiheen etenemiselle kriittisempiin tiloihin
  - ⇒ Mikäli ei päästä syöttämään positiivisen peliasennon pelaajille, voidaan käyttää maksimissaan yhtä kontrolloivaa syöttöä (esim. poikittain) ennen vastahyökkäämistä
  - ⇒ Huomioi etenemisvaihto myös eri sektoria käyttämällä eli painopisteenvaihdolla
  - ⇒ Palloton: pidä positiivista peliasentoa yllä kaariliikkeen avulla
  - ⇒ Katkon jälkeen: pääsääntöisesti 1. vaiheen eteneminen kuljettamalla
  - ⇒ Riiston jälkeen: pääsääntöisesti 1. vaiheen eteneminen syöttämällä

## ISOIHIN TILOIHIN ETENEMINEN

- ▶ Tavoitteena saada vastahyökkäyspelaajat nopeasti isoihin tiloihin
  - ⇒ Luo uhkaa selustassa tai vastapuolella oleviin isoihin tiloihin
  - ⇒ Hyökkäys etenee pääsääntöisesti kohti maalia tai vähintään diagonaalisesti
  - ⇒ Pelaajien etenemisvauhti sekä pallon ylä- että alapuolella oltava kovaa niiden pelaajien osalta, jotka täyttävät isoja tiloja sekä niitä tiloja, joita syntyy, kun vastahyökkäysvalmiudessa pelaajat tyhjentävät tiloja.

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO+

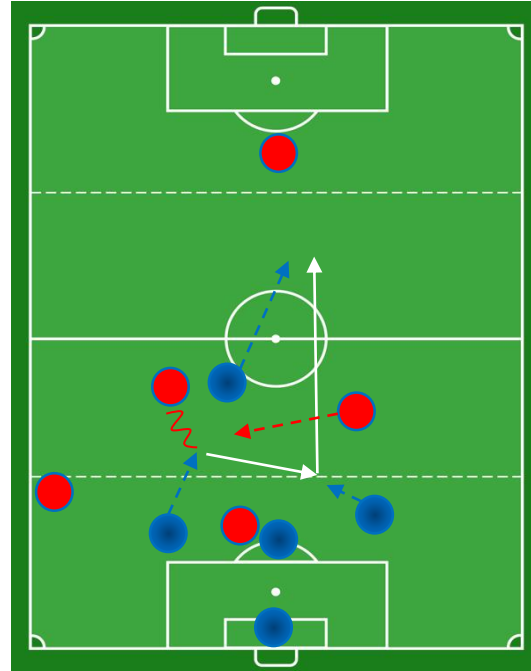
5v5 PELIMUOTO, VASTAHYÖKKÄYS:



KUVA 1

- Syötön katkon jälkeen vastahyökkäyksen ensimmäinen etenemisvaihe kannattaa toteuttaa kuljettamalla, jotta hyökkäysvalmiudessa oleva pelaaja saa suuremman hyödyn selustassa olevaan tilaan

VASTAHYÖKKÄYKSEN MAHDOLLISTAVAT KORKEA OSAAMISTASO PELIN PERIAATTEISTA (ENNAKOINTI) JA YMMÄRRYS KOLLEKTIIVIN TUOMISTA EDUISTA



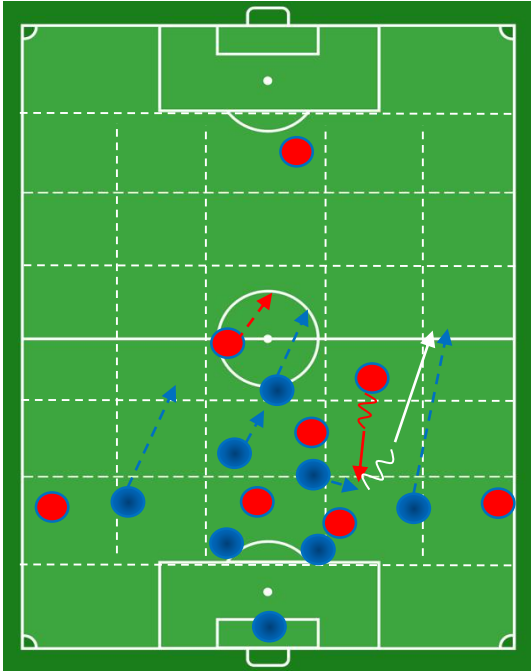
KUVA 2

- Riiston jälkeen vastahyökkäyksen ensimmäinen etenemisvaihe kannattaa toteuttaa syöttämällä. Kuvassa 1. puolustajan taakse (poikittain) syntyy tilaa ⇨ kontrolloiva syöttö + eteneminen

VASTAHYÖKKÄYKSEN MAHDOLLISTAVAT KORKEA OSAAMISTASO PELIN PERIAATTEISTA (ENNAKOINTI) JA YMMÄRRYS KOLLEKTIIVIN TUOMISTA EDUISTA

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO+

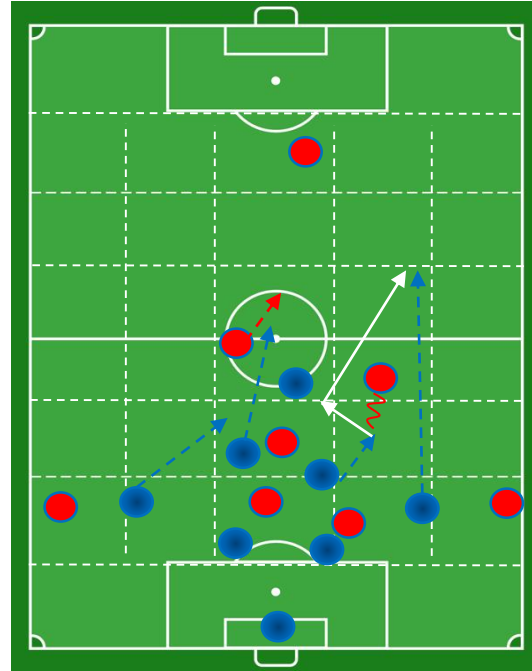
8v8 PELIMUOTO, VASTAHYÖKKÄYS:



KUVA 1

- Syötön katkon jälkeen vastahyökkäyksen ensimmäinen etenemisvaihe kannattaa toteuttaa kuljettamalla, jotta hyökkäysvalmiudessa oleva pelaaja saa suuremman hyödyn selustassa olevaan tilaan

VASTAHYÖKKÄYKSEN MAHDOLLISTAVAT KORKEA OSAAMISTASO PELIN PERIAATTEISTA (ENNAKOINTI) JA YMMÄRRYS KOLLEKTIIVIN TUOMISTA EDUISTA



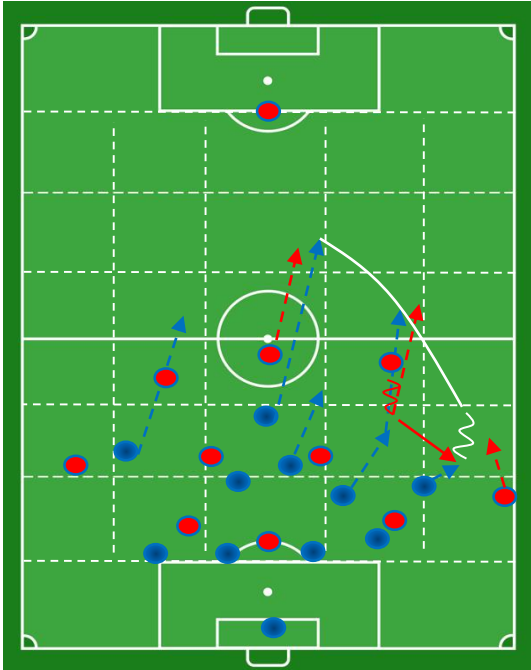
KUVA 2

- Riiston jälkeen vastahyökkäyksen ensimmäinen etenemisvaihe kannattaa toteuttaa syöttämällä. Kuvassa 1. puolustajan taakse (poikittain) syntyy tilaa ⇨ kontrolloiva syöttö + eteneminen

VASTAHYÖKKÄYKSEN MAHDOLLISTAVAT KORKEA OSAAMISTASO PELIN PERIAATTEISTA (ENNAKOINTI) JA YMMÄRRYS KOLLEKTIIVIN TUOMISTA EDUISTA

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO+

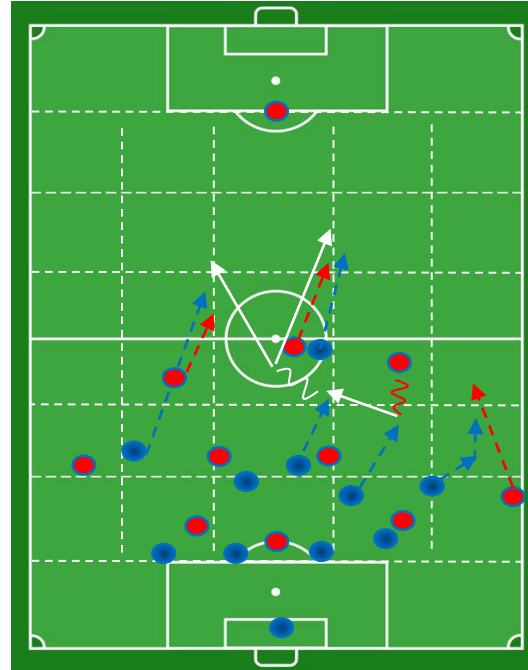
11v11 PELIMUOTO, VASTAHYÖKKÄYS:



KUVA 1

- Syötön katkon jälkeen vastahyökkäyksen ensimmäinen etenemisvaihe kannattaa toteuttaa kuljettamalla, jotta hyökkäysvalmiudessa oleva pelaaja saa suuremman hyödyn selustassa olevaan tilaan

VASTAHYÖKKÄYKSEN MAHDOLLISTAVAT KORKEA OSAAMISTASO PELIN PERIAATTEISTA (ENNAKOINTI) JA YMMÄRRYS KOLLEKTIIVIN TUOMISTA EDUISTA



KUVA 2

- Riiston jälkeen vastahyökkäyksen ensimmäinen etenemisvaihe kannattaa toteuttaa syöttämällä. Kuvassa 1.puolustajan taakse (poikittain) syntyy tilaa ⇒ kontrolloiva syöttö + eteneminen

VASTAHYÖKKÄYKSEN MAHDOLLISTAVAT KORKEA OSAAMISTASO PELIN PERIAATTEISTA (ENNAKOINTI) JA YMMÄRRYS KOLLEKTIIVIN TUOMISTA EDUISTA

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO+

## ORGANISOITU HYÖKKÄYS / MUOTO:

Positiivinen tilanteenvaihto on kollektiivisesti toteutettava hyökkäyspelin vaihe, jossa muutaman sekunnin ajan pallon riiston jälkeen päätetään nopeasta etenemisestä tai siirtymisestä organisoituun pallonhallinnan vaiheeseen.

Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti pallonhallintavaiheen siirtymistä meidän joukkueelle tai meidän joukkueen vastahyökkäyksen onnistumisen todennäköisyyttä.

Muodon kautta hitaampi hyökkääminen toteutetaan vastustajan puolustuksen ollessa organisoitu ja tasapainossa. Organisoitulla hyökkäämisellä tilanteenvaihdossa pyritään pitämään pallonhallinta omalla joukkueella, joko pelin rytmittämisen kannalta (puolustaminen pallon kanssa pidemmän pallottoman puolustusvaiheen jälkeen) tai vastustajan tasapainon vuoksi.

Organisoitulla ja muodon kautta toteutetulla hyökkäämisellä tilanteenvaihdossa on tärkeää ymmärtää vastustajan välittömän prässin purkamisen kontrolloidusti mutta nopeasti. Välitön prässä kannattaa purkaa aina kun mahdollista 2. lähimmän oman pelaajan kautta.

Organisoidun hyökkäyksen alaperiaatteiksi voidaan lukea tilanteen purkamisen ja etenemisen rytmittäminen.

## TILANTEEN PURKAMINEN

- ▶ Tavoitteena saada pallokontrolli nopeasti ja varmasti
  - ⇒ Ohita lähin oma ja/tai vastustaja kontrolloidusta
  - ⇒ Toinen liike prässin taakse (syvyys/leveys)
  - ⇒ Tärkeää toteuttaa pelin peruseriaatteet (tuet, tilan maksimointi, kentätasapaino)

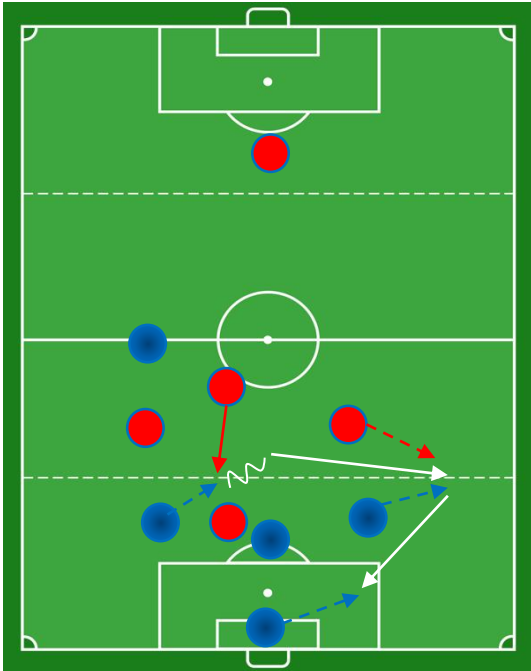
## ETENEMISEN RYTMITTÄMINEN

- ▶ Välittömän prässin ohittamisen jälkeinen tilanne
  - ⇒ Vie pallo (syöttö/kuljetus) pois välittömältä vaara-alueelta
  - ⇒ Löydä oikein tuen kautta mahdollisuus pallonhallintaan
  - ⇒ Pidemmällä syötöllä saat enemmän tilaa, mutta vastustaja ehtii paremmin organisoitumaan eli löytämään tasapainoisen tilanteen puolustusmuotoon.



# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO+

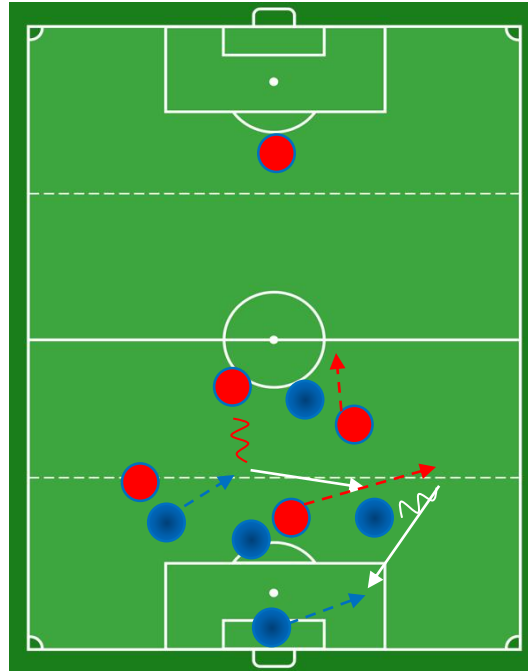
5v5 PELIMUOTO, ORGANISOITU HYÖKKÄYS:



KUVA 1

- Syötön katkon jälkeen vie pallo pois välittömältä vaara-alueelta (kuljeta / syötä)
- Kuvan tilanteessa ei etua etenemiselle ja vastustajan välitön prässi onnistuu, joten rytmitetään peliä alakautta
- Siirrytään pallonhallintavaiheeseen ja pelin peruseriaatteiden toteuttamiseen

VASTUSTAJALLA EI ISOJA TILOJA SEKÄ NUMERAALINEN YLIVOIMA PALLON YLÄPUOLELLA  
⇒ PIDÄ PALLO, RYTMITÄ JATKUVAN TUEN KAUTTA



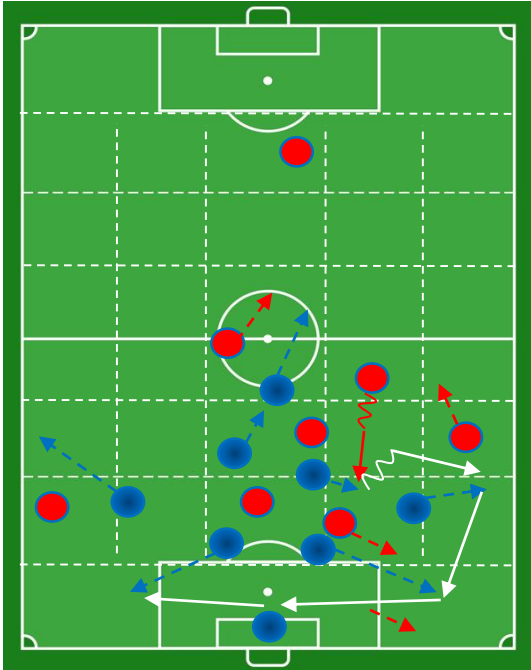
KUVA 2

- Riiston jälkeen vie pallo pois välittömältä vaara-alueelta (kuljeta / syötä)
- Kuvan tilanteessa ei etua etenemiselle ja vastustajan välitön prässi onnistuu, joten rytmitetään peliä alakautta
- Siirrytään pallonhallintavaiheeseen ja pelin peruseriaatteiden toteuttamiseen

VASTUSTAJALLA EI ISOJA TILOJA SEKÄ NUMERAALINEN YLIVOIMA PALLON YLÄPUOLELLA  
⇒ PIDÄ PALLO, RYTMITÄ JATKUVAN TUEN KAUTTA

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO+

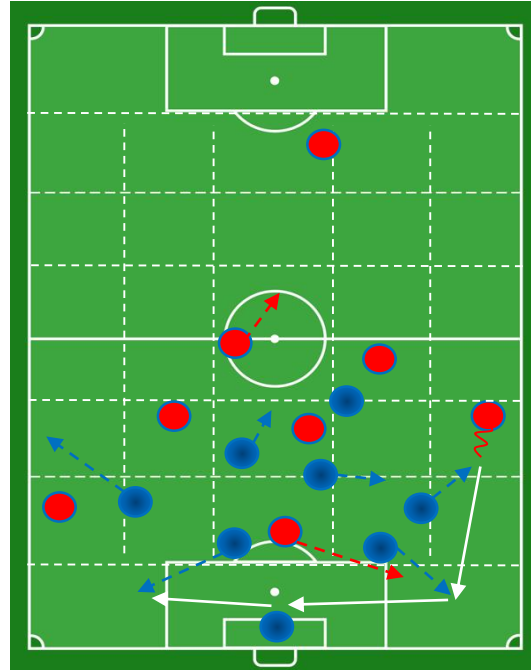
8v8 PELIMUOTO, ORGANISOITU HYÖKKÄYS:



KUVA 1

- Syötön katkon jälkeen vie pallo pois välittömältä vaara-alueelta (kuljeta / syötä)
- Kuvan tilanteessa ei etua etenemiselle ja vastustajan välitön prässä onnistuu, joten rytmitetään peliä alakautta
- Siirrytään pallonhallintavaiheeseen ja pelin peruseriaatteiden toteuttamiseen

VASTUSTAJALLA EI ISOJA TILOJA SEKÄ NUMERAALINEN YLIVOIMA PALLON YLÄPUOLELLA  
⇒ PIDÄ PALLO, RYTMITÄ JATKUVAN TUEN KAUTTA



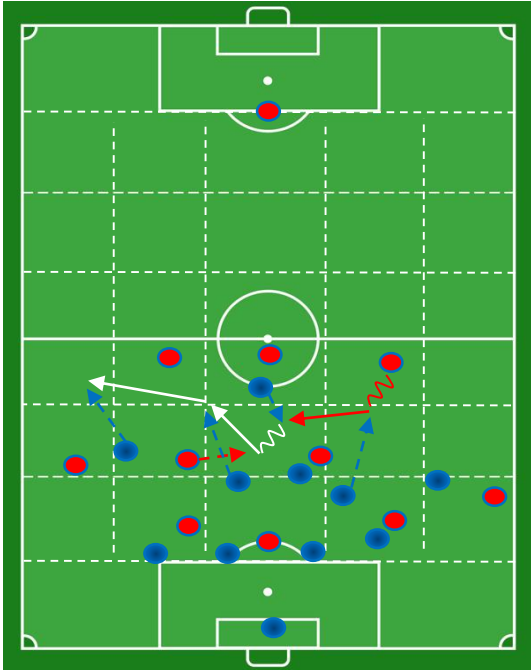
KUVA 2

- Riiston jälkeen vie pallo pois välittömältä vaara-alueelta (kuljeta / syötä)
- Kuvan tilanteessa ei etua etenemiselle ja vastustajan välitön prässä onnistuu, joten rytmitetään peliä alakautta
- Siirrytään pallonhallintavaiheeseen ja pelin peruseriaatteiden toteuttamiseen

VASTUSTAJALLA EI ISOJA TILOJA SEKÄ NUMERAALINEN YLIVOIMA PALLON YLÄPUOLELLA  
⇒ PIDÄ PALLO, RYTMITÄ JATKUVAN TUEN KAUTTA

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO+

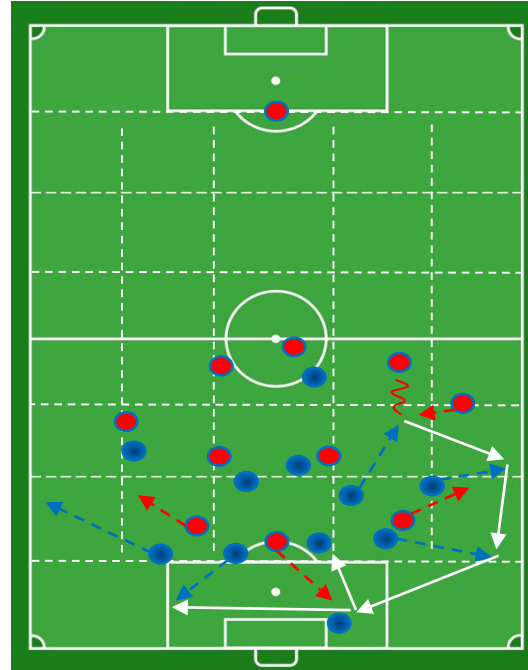
11v11 PELIMUOTO, ORGANISOITU HYÖKKÄYS:



KUVA 1

- Syötön katkon jälkeen vie pallo pois välittömältä vaara-alueelta (kuljeta / syötä)
- Kuvan tilanteessa ei etua etenemiselle ja vastustajan välitön prässä onnistuu, joten rytmitetään peliä alakautta
- Siirrytään pallonhallintavaiheeseen ja pelin peruseriaatteiden toteuttamiseen

VASTUSTAJALLA EI ISOJA TILOJA SEKÄ NUMERAALINEN YLIVOIMA PALLON YLÄPUOLELLA  
⇒ PIDÄ PALLO, RYTMITÄ JATKUVAN TUEN KAUTTA



KUVA 2

- Riiston jälkeen vie pallo pois välittömältä vaara-alueelta (kuljeta / syötä)
- Kuvan tilanteessa ei etua etenemiselle ja vastustajan välitön prässä onnistuu, joten rytmitetään peliä alakautta
- Siirrytään pallonhallintavaiheeseen ja pelin peruseriaatteiden toteuttamiseen

VASTUSTAJALLA EI ISOJA TILOJA SEKÄ NUMERAALINEN YLIVOIMA PALLON YLÄPUOLELLA  
⇒ PIDÄ PALLO, RYTMITÄ JATKUVAN TUEN KAUTTA

# RoPS –PELITAVAN PERIAATTEET

HYÖKKÄÄMINEN	TILANTEENVAIHTO+	TILANTEENVAIHTO-	PUOLUSTAMINEN
Luo ylivoima (laadullinen/numeraalinen)		Vältä alivoimaa (laadullinen/numeraalinen)	
PERUSPELAAMINEN		PERUSPELAAMINEN	
Tuki Eteneminen Syvyys / leveys Tilan maksimointi Kenttätasapaino		Paine Tuki Varmistus Tilan pienentäminen Kenttätasapaino	
PELITAPA		PELITAPA	
Pallonhallinta Avaaminen Rakentelu Murtautuminen Viimeistely	Vastahyökkäys Organisointi ja muoto	Välitön prässä Organisointi ja muoto	Riistäminen Prässä Keskialueen puolustaminen Puolustusalueen puolustaminen Maalin puolustaminen

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO-

## VÄLITÖN PRÄSSI:

Negatiivinen tilanteenvaihto on kollektiivisesti toteutettava puolustuspelin vaihe, jossa muutaman sekunnin ajan pallon menetyksen jälkeen päätetään kollektiivisesti toteutettavasta välittömästä prässistä tai puolustamisesta organisoidulla puolustusmuodolla.

Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti pallonhallintavaiheen siirtymistä meidän joukkueelle tai meidän joukkueen vastahyökkäyksen onnistumisen todennäköisyyttä.

Välitön prässä toteutetaan vastustajan pallonhallintavaiheen menetyksen jälkeen, mikäli pelaajien väliset etäisyydet luovat edun ja mahdollisuuden välittömästi toteutettavaan pallon riistämiseen. Pallonhallintaan perustuvassa pelitavassa (luodessamme numeraalisia ylivoimia alueille, joista pyrimme etenemään) todennäköisyydet välittömän prässä aiheuttamaan riistämiseen ovat suuremmat kuin muissa pelitavoissa. Siksi pitkien hyökkäysten menettämisen hetkillä, varsinkin vastustajan puolustuskolmanneksella, järkevin ja isoimman edun tuova puolustamistapa on välitön prässä. Välittömien prässien toteuttamisessa täytyy siis koko ajan miettiä tilannetta suhteessa tilaan ja kenttään.

Välittömän prässin alaperiaatteiksi voidaan lukea välitön paine ja varmistuksen muodostaminen

## VÄLITÖN PAINE

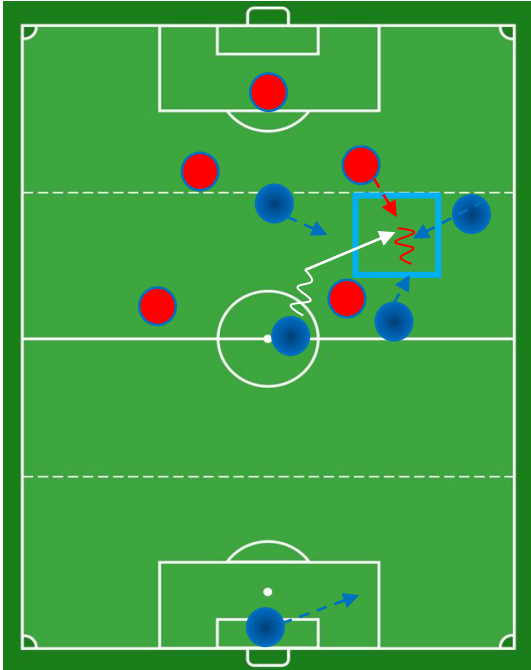
- ▶ Tavoitteena saada riisto mahdollisimman nopeasti
  - ⇒ Lähin / lähimmät aktivoivat prässin antamalla kova paineen pallolliselle
  - ⇒ Lähin jatkaa liikettä mikäli vastustaja pelaa taaksepäin
  - ⇒ 2. puolustajat kontrolloivat tilaa ja peittävät syöttösuuntia
  - ⇒ Liikenopeus tulee olla maksimaalinen

## VARMISTUKSEN MUODOSTAMINEN

- ▶ Tavoitteena kontrolloida tilaa pallon alapuolella
  - ⇒ Tärkeää puolustuslinjan toiminta (yksi irtoaa ⇒ muut kolme kaventaa, pudottaa)
  - ⇒ Keskikenttälinjan toiminnassa tärkeää sekä etupuolella olevan alueen että linjan takana olevan alueen puolustaminen (puolustusvalmius)
  - ⇒ Syötön katkot, pakottaminen negatiivisen peliasennon ratkaisuihin

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO-

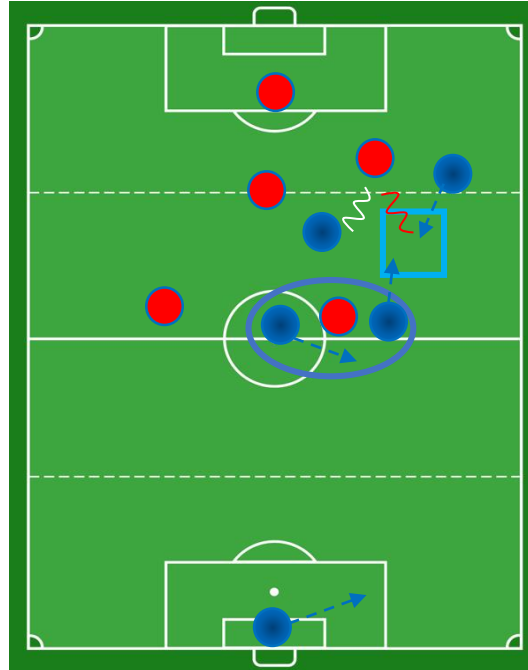
5v5 PELIMUOTO, VÄLITÖN PRÄSSI:



KUVA 1

- Menetyksen jälkeen, kun prässialueella on numeraalin ylivoima, tee välitön prässä
- Kun ennakointi / reagointi on kollektiivista, eteneminen / pallonhallinnan toteuttaminen estyy kokonaan

KOLLEKTIIVISESTI TOTEUTETTU VÄLITÖN PRÄSSI  
LÄHELLÄ VASTUSTAJAN MAALIA TUO ISOJA HYÖTYJÄ  
ETENEMISEEN JA VIIMEISTELYYN



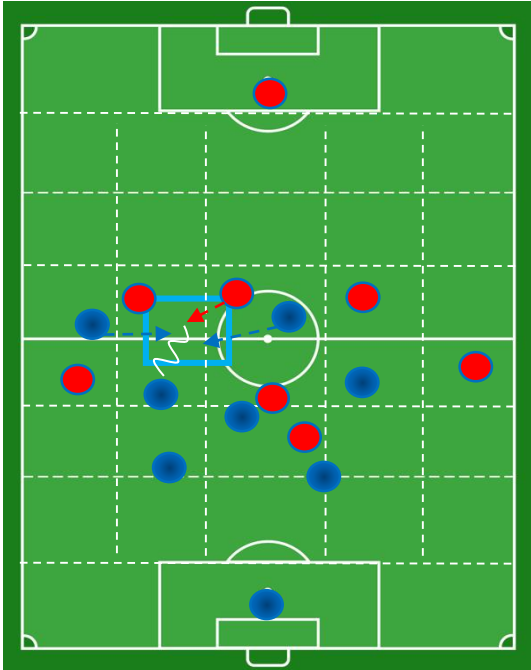
KUVA 2

- Menetyksen jälkeen pallon alapuolella olevat luovat varmistuksen kenttään ja vastustajien lukumäärään pohjautuen
- Pallon yläpuolella olevat paineistavat takaprässillä
- Kontrolloii tilaa / pelaajaa tai pelaajia

VARMIKUNNALLA ISO VASTUU TUNNISTAA KATKON  
MAHDOLLISUUS SEKÄ MUUTTUNUT TILANNE  
= PUOLUSTUSVALMIUS

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO-

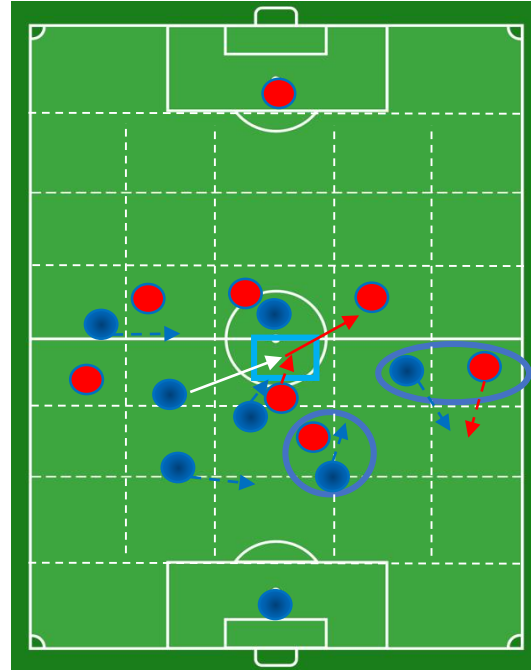
8v8 PELIMUOTO, VÄLITÖN PRÄSSI:



KUVA 1

- Menetyksen jälkeen, kun prässialueella on numeraalin ylivoima, tee välitön prässä
- Kun ennakointi / reagointi on kollektiivista, eteneminen / pallonhallinnan toteuttaminen estyy kokonaan

KOLLEKTIIVISESTI TOTEUTETTU VÄLITÖN PRÄSSI LÄHELLÄ VASTUSTAJAN MAALIA TUO ISOJA HYÖTYJÄ ETENEMISEEN JA VIIMEISTELYYN



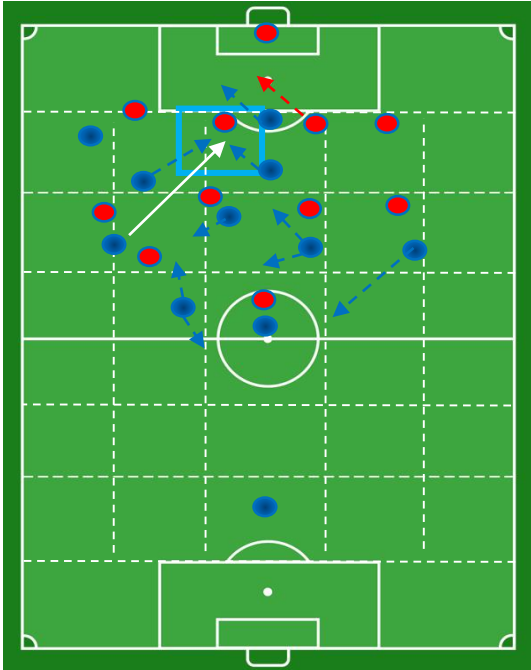
KUVA 2

- Menetyksen jälkeen, kun prässialueella on numeraalin ylivoima, mutta uhka selustassa iso
- Luo pallon alapuolelle varmistus, koska pelaajien väliset etäisyydet isot ja välittömälle prässillä ei kasvateta todennäköisyyttä saavuttaa isompaa etua

KOLLEKTIIVIN ENSISIJAINEN TEHTÄVÄ ON PITÄÄ PALLO POIS PELIN KESKIÖSTÄ / VAARA-ALUEILTA MENETYSHETKILLÄ

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO-

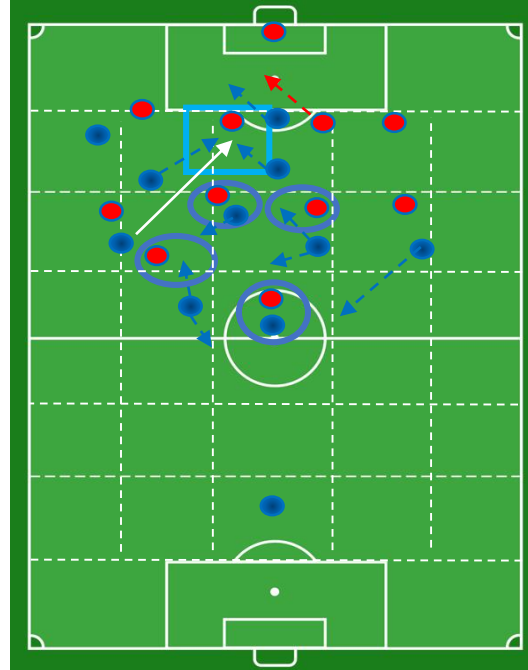
11v11 PELIMUOTO, VÄLITÖN PRÄSSI:



KUVA 1

- Menetyksen jälkeen, kun prässialueella on numeraalin ylivoima, tee välitön prässä
- Kun ennakointi / reagointi on kollektiivista, eteneminen / pallonhallinnan toteuttaminen estyy kokonaan

KOLLEKTIIVISESTI TOTEUTETTU VÄLITÖN PRÄSSI  
LÄHELLÄ VASTUSTAJAN MAALIA TUO ISOJA HYÖTYJÄ  
ETENEMISEEN JA VIIMEISTELYYN



KUVA 2

- Menetyksen jälkeen, kun prässialueella on numeraalin ylivoima, mutta uhka selustassa / linjojen välissä iso
- Luo pallon alapuolelle varmistus, koska pelaajien väliset etäisyydet isot ja välittömälle prässillä ei kasvateta todennäköisyyttä saavuttaa isompaa etua

KOLLEKTIIVIN ENSISIJAINEN TEHTÄVÄ ON PITÄÄ PALLO  
POIS PELIN KESKIÖSTÄ / VAARA-ALUEILTA  
MENETYSHETKILLÄ



# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO-

## PUOLUSTUKSEN ORGANISOINTI:

Negatiivinen tilanteenvaihto on kollektiivisesti toteutettava puolustuspelin vaihe, jossa muutaman sekunnin ajan pallon menetyksen jälkeen päätetään kollektiivisesti toteutettavasta välittömästä prässistä tai puolustamisesta organisoidulla puolustusmuodolla.

Laadukkaalla peruspelaamisen hallinnalla joukkueen pelitapa on tunnistettavissa ja pelaajien ymmärrys eduista lisää tuntuvasti pallonhallintavaiheen siirtymistä meidän joukkueelle tai meidän joukkueen vastahyökkäyksen onnistumisen todennäköisyyttä.

Puolustuksen nopea organisoiminen toteutetaan vastustajan pallonhallintavaiheen menetyksen jälkeen, mikäli pelaajien väliset etäisyydet eivät luo etua välittömästi toteutettavaan pallon riistämiseen. Pallonhallintaan perustuvassa pelitavassa (luodessamme numeraalisia ylivoimia alueille, joista pyrimme etenemään) todennäköisyydet välittömän prässä aiheuttamaan riistämiseen ovat suuremmat kuin muissa pelitavoissa. Mutta myös tässä pelitavassa pelissä on hetkiä, jolloin saadaan suurempi etu suojelemalla isoja tiloja selän takana, kuin että käynnistäisimme välittömän prässin.

Puolustuslinjan kohdalla tämä tarkoittaa tehtävien priorisoinnin ymmärrystä ja keskikenttälinjassa olevien pelaajien ymmärrystä ja toteuttamista vaara-alueiden puolustamisessa.

Puolustuksen organisoimisen alaperiaatteiksi voidaan lukea linjan muodostaminen ja vetäytyminen.

## LINJAN MUODOSTAMINEN

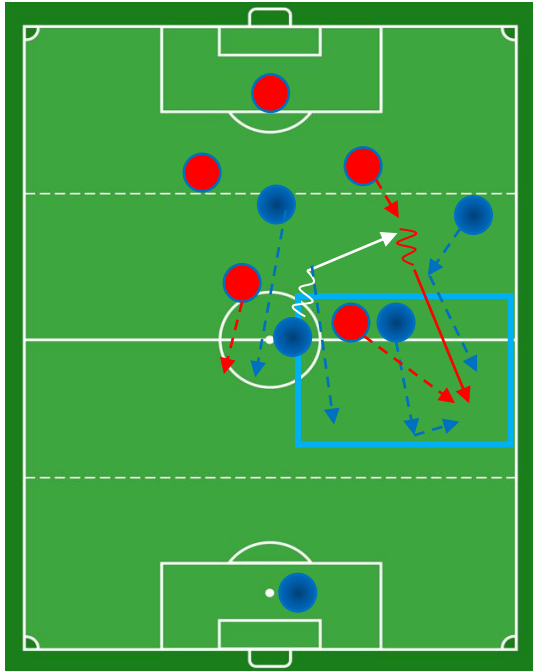
- ▶ Tavoitteena saada linja(t) mahdollisimman nopeasti tasapainoon (väh. kolmen linja)
  - ⇒ Kun linja epätasapainossa (3 tai alle) priorisoi selustan puolustamiseen
  - ⇒ Suhteuta liikenopeus vastustajien ylimpiin pelaajiin
  - ⇒ Liikenopeus tulee olla maksimaalinen
  - ⇒ Estä syöttölinjat pelaajien välistä (kavennukset keskustaan)
  - ⇒ Pakota viimeitelyratkaisut aina pienempään kulmaan

## VETÄYTYMINEN

- ▶ Tavoitteena kontrolloida tilaa pallon alapuolella, koska välitöntä prässä ei voi toteuttaa eli emme saa etua sen yrittämisestä
  - ⇒ Hidasta etenevää pelaajaa pitämällä etäisyyttä isona (selustan puolustaminen)
  - ⇒ Sijoitu vastustajan ja oman maalin väliin
  - ⇒ Maalivahti käskyttää viimeisessä vaiheessa vetäytymisen lopettamisen
  - ⇒ Paikkaa viereisen pelipaikan tehtäviä
  - ⇒ Iske, kun pallo karkaa tai linja on kunnossa / 2. puolustaja käskyttää

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO-

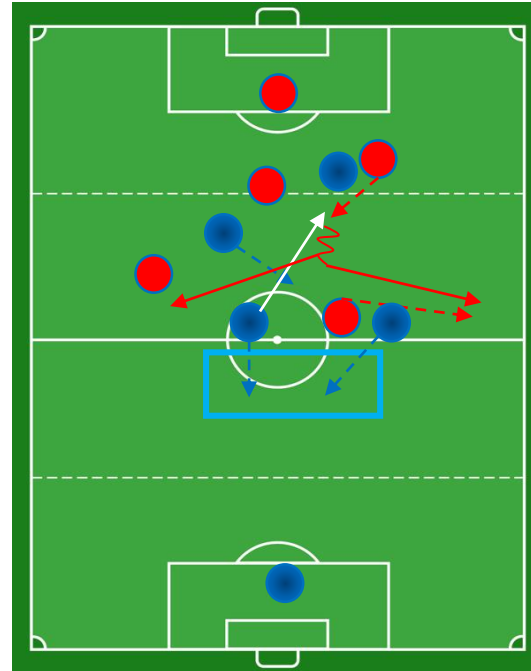
5v5 PELIMUOTO, PUOLUSTUKSEN ORGANISOINTI:



KUVA 1

- Menetyksen jälkeen, kun prässialueella ei numeraalin ylivoimaa ja uhkaa selustaan, vetäydy
- Kun pallo pelattu pois vaarallisimmalta alueelta, aloita paineistaminen / hidastaminen eli pallollisen pitäminen laidassa

NOPEALLA REAGOIMISELLA JA PUOLUSTUSVALMIUDELLA UHKA SELUSTASSA PIENEMPI JA MAALINTEON UHKA PIENENEE  
⇒ UUSI ROOLI- JA TEHTÄVÄVALMIUS



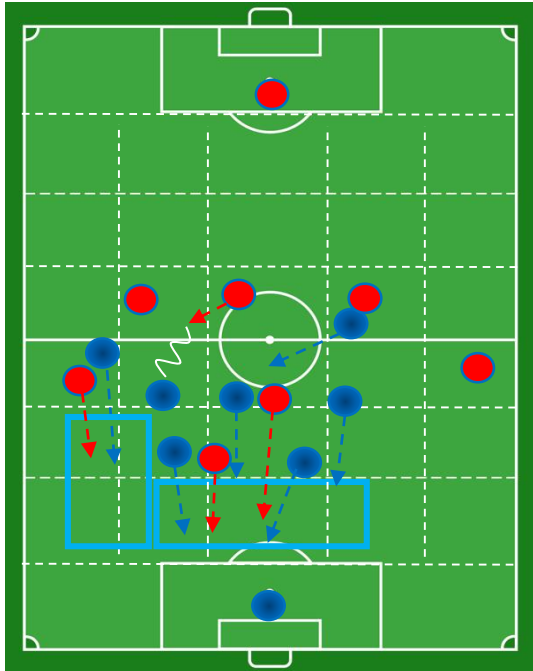
KUVA 2

- Menetyksen jälkeen, kun prässialueella ei numeraalin ylivoimaa ja uhkaa selustaan, vetäydy
- Pelin keskiö (=vaara-alueet) priorisoitava ensin

NOPEALLA REAGOIMISELLA JA PUOLUSTUSVALMIUDELLA UHKA SELUSTASSA PIENEMPI JA MAALINTEON UHKA PIENENEE = PUOLUSTUSVALMIUS

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO-

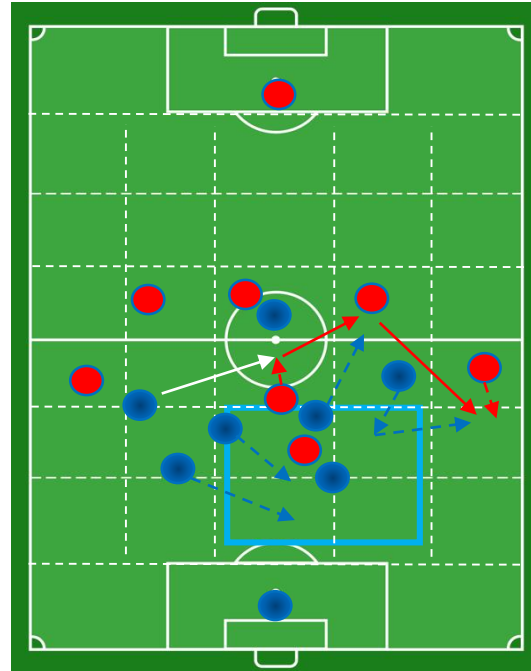
8v8 PELIMUOTO, PUOLUSTUKSEN ORGANISOINTI:



KUVA 1

- Menetyksen jälkeen, kun prässialueella on numeraalin ylivoima, mutta uhka selustassa iso
- Luo pallon alapuolelle varmistus, koska pelaajien väliset etäisyydet isot ja välittömälle prässillä ei kasvateta todennäköisyyttä saavuttaa isompaa etua

KOLLEKTIIVIN ENSISIJAINEN TEHTÄVÄ ON PITÄÄ PALLO POIS PELIN KESKIÖSTÄ / VAARA-ALUEILTA MENETYSHETKILLÄ



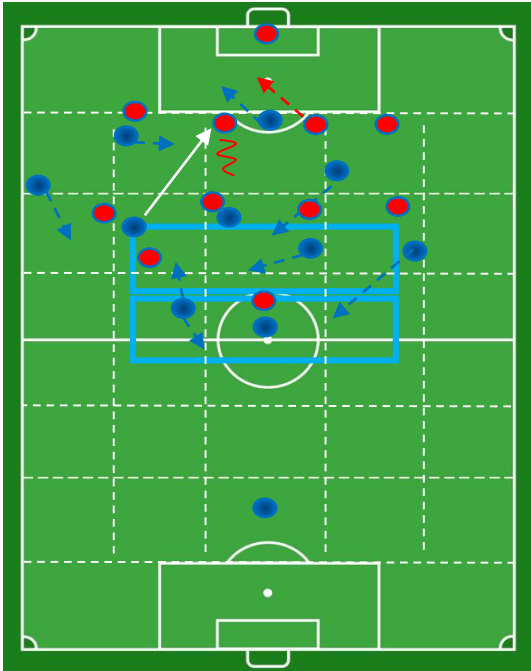
KUVA 2

- Menetyksen jälkeen, kun prässialueella ei numeraalin ylivoima ja uhka selustaan, vetäydy
- Pelin keskiö (=vaara-alueet) priorisoitava ensin

NOPEALLA REAGOIMISELLA JA PUOLUSTUSVALMIUDELLA UHKA SELUSTASSA PIENEMPI JA MAALINTEON UHKA PIENENEE = PUOLUSTUSVALMIUS

# PELITAVAN PERIAATTEET – TILANTEENVAIHTO-

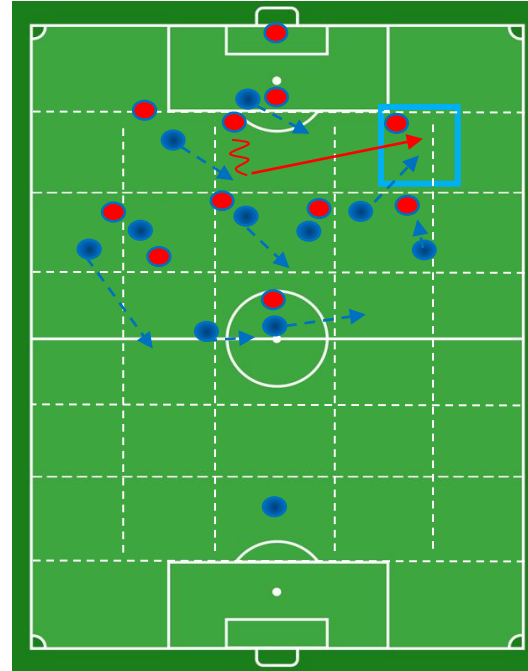
11v11 PELIMUOTO, PUOLUSTUKSEN ORGANISOINTI:



KUVA 1

- Menetyksen jälkeen, kun prässialueella ei ole numeraalista ylivoimaa ja uhkaa selustassa (puolustuslinjan ja/tai keskikenttälänjan)
- Pelin keskiö (=vaara-alueet) priorisoitava ensin

KOLLEKTIIVIN ENSISIJAINEN TEHTÄVÄ ON PITÄÄ PALLO POIS PELIN KESKIÖSTÄ / VAARA-ALUEILTA MENETYSHETKILLÄ



KUVA 2

- Kun organisoitu muoto on pakkotanut vastustajan laitoihin, muutetaan tilanne peruspelin periaatteiden mukaisesti tilan minimointiin ja sulkemiseen
- Nopeasti suljetut vaara-alueet pelin keskiössä voivat tuoda meille edun myös seuraavassa vaiheessa

NOPEALLA REAGOIMISELLA JA PUOLUSTUSVALMIUDELLA PELIVAIHE MUUTTUU, JOKA TUO UUDEN ROOLI- JA TEHTÄVÄVALMIUDEN