



**Rovaniemen Palloseuran
Valmennuslinja osa 3**

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>	

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 prässi</p> <p>Organisointi ja muoto</p>		<p>Riistäminen</p> <p>Prässi</p> <p>Keskialueen puolustaminen</p> <p>Puolustusalueen puolustaminen</p> <p>Maalin puolustaminen</p>	

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

TUKI, TUKEMINEN:

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.

Tämänkaltaisessa pallonhallintaan perustuvassa mallissa pallollinen pelaaja tarvitsee tukea. RoPS opetusmenetelmiin perustuen nuo tuet ovat nimetty seuraavasti:

1. JATKUVA TUKI

= Hetki jolloin pallolliselle tarjotaan tukea jatkaa peliä ilman etenemistä (houkutellessa vastustaja liikkumaan tietyille alueille ennen etenemistä)

2. ETENEMISEN TUKI

= Hetki jolloin pallolliselle tarjotaan tukea edetä kontrolloidusti kohti vastustajan maalia

3. HÄTÄTUKI

= Hetki jolloin pallollisella on kiire vastustajan prässin takia tai muusta syystä, eikä pallollinen ehdi tekemään järkevää havainnointiketjua

Pelin eri vaiheissa tarvitaan siis erilaista tukea, joka tulkitaan havainnointiketjun prioriteettien mukaisesti. Havainnointiketjulla tarkoitetaan havainnointi-informaation keräämistä tietyssä järjestyksessä pallottomana olemisen vaiheissa.

HAVAINNOINTIKETJU:

1. Lähin vastustaja
2. Toiseksi lähin vastustaja
3. Tila ja aika pallollisella
4. Tila ja aika itsellä
5. Oman joukkueen vapaat pelaajat

Pelin keskiöön sijoittuneet pallottomat pelaajat

- ▶ Tukevat hyökkäyksen **etenemistä**
- ▶ Mahdollistavat **pallonhallinnan** säilyttämisen

OHJEISTUS

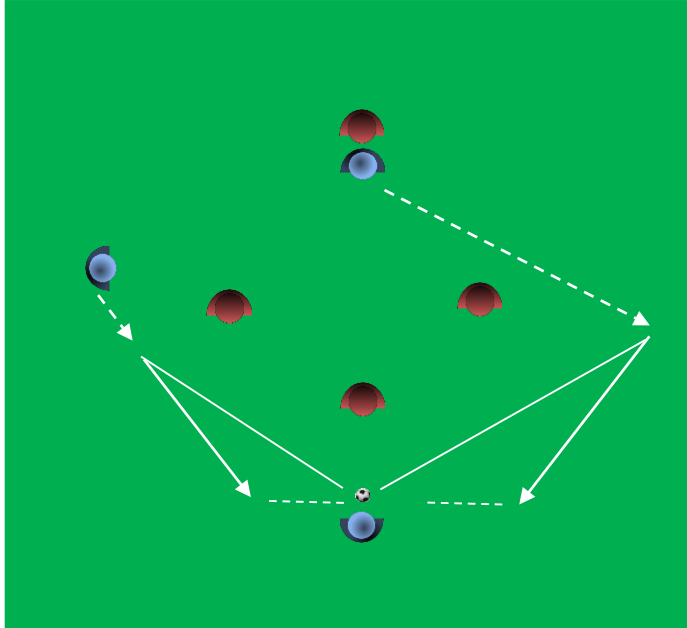
- ▶ Luo pallolliselle mahdollisimman usein **kahden pelaajan tuki** (kolmiopeli)
- ▶ Pyri **diagonaaliseen sijoittumiseen** syöttöhetkellä
- ▶ **Optimoi** jatkuvasti omaa pelitilaa suhteessa tavoitteeseen
- ▶ Negatiivisessa tilanteenvaihdossa tukevat pelaajat osallistuvat **tilanneprässiin**

TOIMINTAMALLIT

- ▶ Tukeva pelaaja / tukevat pelaajat **luo(vat) syöttölinjan** hyvällä sijoittumisella
- ▶ Tukeva pelaaja / tukevat pelaajat **tekevät tilaa** pallolliselle hyvällä sijoittumisella
- ▶ Käytä kylkiasentoa ja kaariliikettä, jotta saat positiivisen peliasennon syöttöhetkellä

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

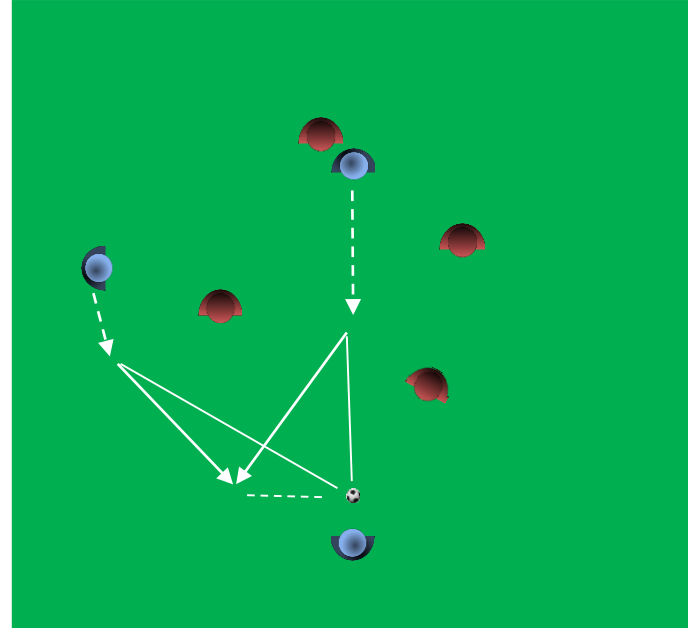
1. JATKUVA TUKI



KUVA 1

- Vastustajalla ylivoima (joko numeraalinen tai laadullinen)
- Vastustaja tasapainoisessa muodossa
- Vastustajalla pelaaja lähempänä pallollista

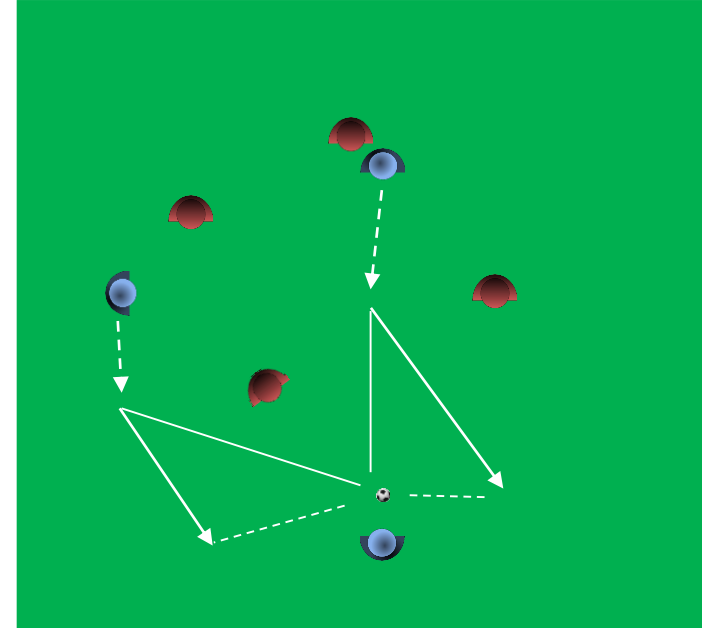
TUE KESKIMMÄISEN LINJAN ALAUOPUOLELTA, JOTTA SAADAA JOKU IRTOAMAAN TASAPAINOSTA JA VOIDAAN LÖYTÄÄ TILAA HÄNEN SELÄN TAKAA TAI MUUALTA



KUVA 2

- Vastustajalla ylivoima (joko numeraalinen tai laadullinen)
- Vastustaja ohjaa vasemmalle
- Vastustajalla pelaaja lähempänä pallollista

TUE KESKIMMÄISEN LINJAN ALAUOPUOLELTA, JOTTA SAADAA JOKU IRTOAMAAN TASAPAINOSTA JA VOIDAAN LÖYTÄÄ TILAA HÄNEN SELÄN TAKAA TAI MUUALTA



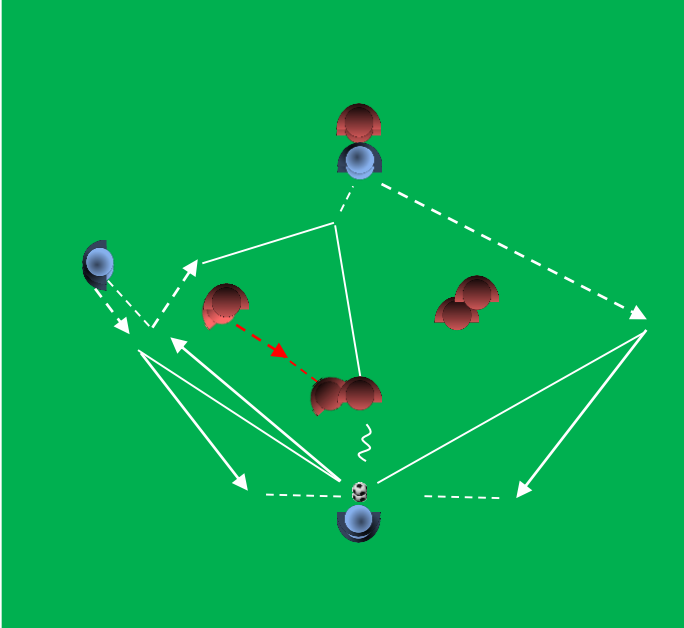
KUVA 3

- Vastustajalla ylivoima (joko numeraalinen tai laadullinen)
- Vastustaja ohjaa oikealle
- Vastustajalla pelaaja lähempänä pallollista

TUE KESKIMMÄISEN LINJAN ALAUOPUOLELTA, JOTTA SAADAA JOKU IRTOAMAAN TASAPAINOSTA JA VOIDAAN LÖYTÄÄ TILAA HÄNEN SELÄN TAKAA TAI MUUALTA

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

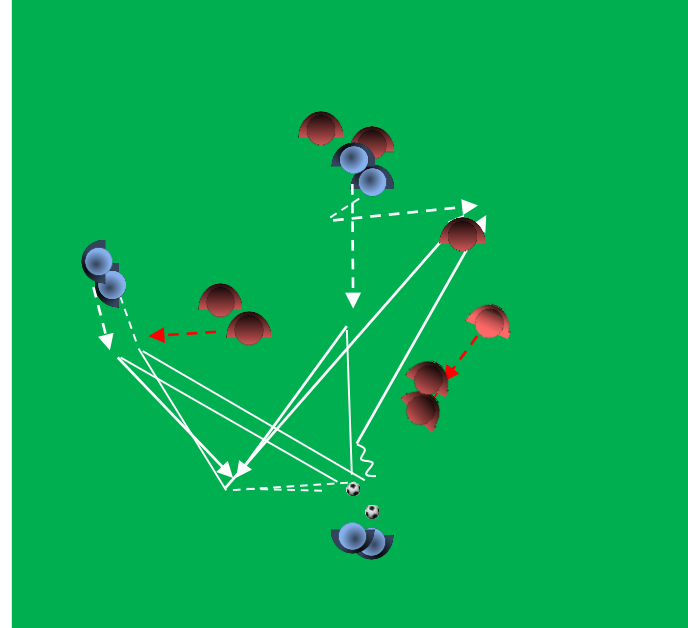
2. ETENEMISEN TUKI



KUVA 1

- Vastustajalla tasa- tai alivoima
- Vastustajan muodosta irtoaa prässääjä (houkuttele kuljettamalla ⇒ prässääjä ohjaa pois päin lähimmästä tuesta)

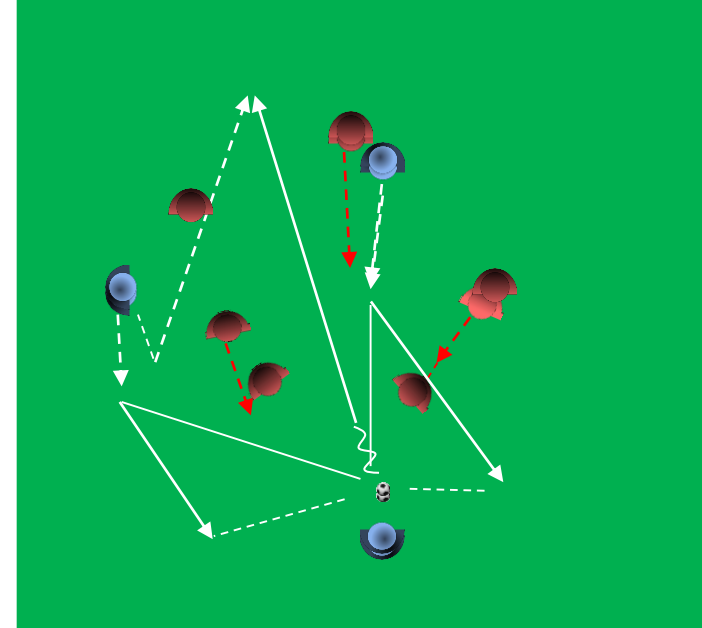
TUE PRÄSSÄÄVÄN PELAAJAN TASOLTA TAI TAKAA, NIIN, ETTÄ PYSTYT SAAMAAN 1. KOSKETUKSEN YLÄJALALLA. KÄYTÄ KOLMIOPELIÄ MIKÄLI ET PYSTY TUKEMAAN EDELLÄ MAINITULLA TAVALLA.



KUVA 2

- Vastustajalla tasa- tai alivoima
- Vastustajan muodosta irtoaa prässääjä (houkuttele kuljettamalla ⇒ prässääjä sulkee lähimmän tuen suuntaan)

TUE PRÄSSÄÄVÄN PELAAJAN SELUSTAAAN SYNTYVÄÄN TILAAN. LÄHIN TUKI TULEE LINJAN ALLE (Jatkuva tuki, IN-OUT syöttö) JOTTA KOLMIOPELI MAHDOLLISTUU PRÄSSIN TAAKSE.



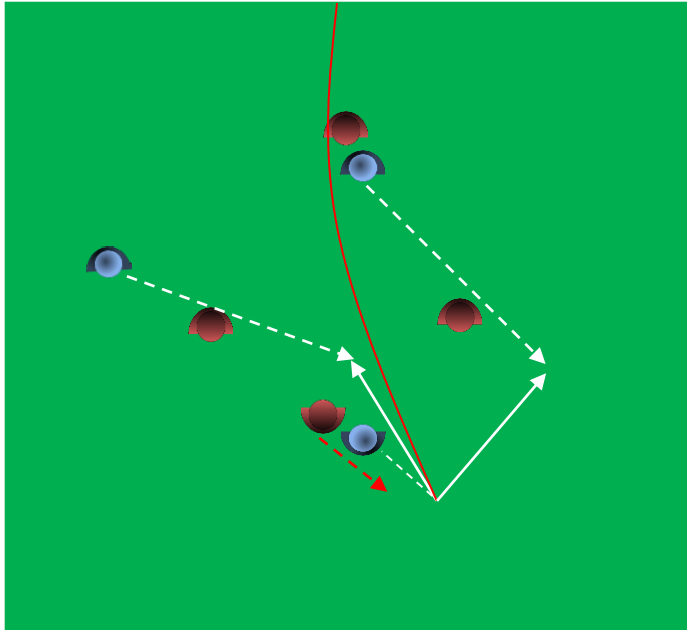
KUVA 3

- Vastustajalla tasa- tai alivoima
- Vastustajan muodosta irtoaa prässääjä (houkuttele kuljettamalla ⇒ prässääjät sulkevat lähimmät vaihtoehdot)

TUE PRÄSSÄÄVIEN PELAAJIEN SELUSTAAAN. OHITA KONTROLLOIDULLA SYÖTÖLLÄ MAHDOLLISIMMAN MONTA PELAAJAA

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

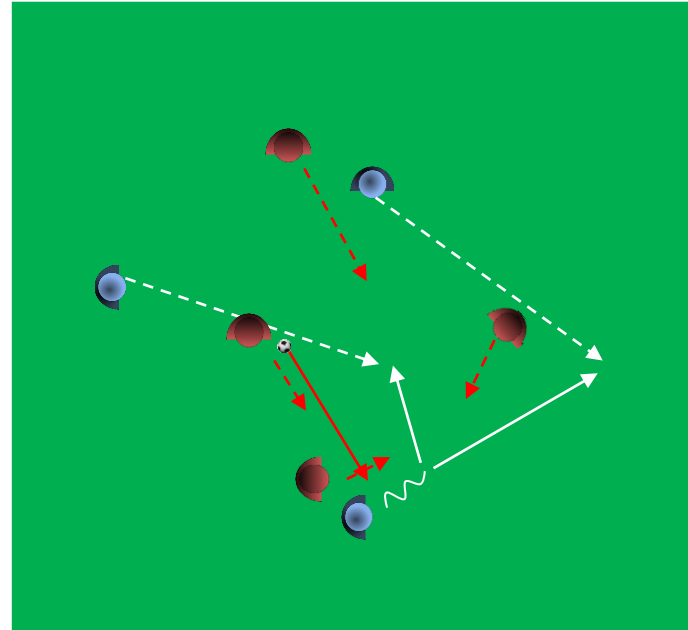
3. HÄTÄTUKI



KUVA 1

- Vastustajalla ylivoima (joko numeraalinen tai laadullinen)
- Vastustaja tasapainoisessa muodossa
- Vastustaja pelaa ilmassa linjaan 1v1

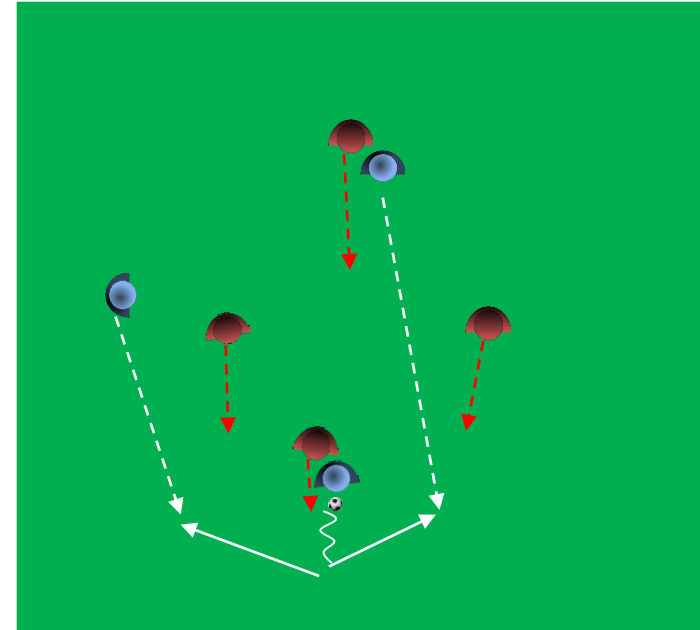
TUE KOHTI PALLOA. MAHDOLLINEN IRTOPALLOA JÄÄ MEIDÄN JOUKKUEELLE. TUKI TÄYTYY OLLA VASTUSTAJAN ALAPUOLELLA.



KUVA 2

- Vastustajalla ylivoima (joko numeraalinen tai laadullinen)
- Vastustaja tasapainoisessa muodossa
- Vastustaja pelaa maassa linjaan 1v1

TUE KOHTI PALLOA. MAHDOLLINEN IRTOPALLOA JÄÄ MEIDÄN JOUKKUEELLE. TUKI TÄYTYY OLLA VASTUSTAJAN ALAPUOLELLA.



KUVA 3

- Vastustajalla ylivoima (joko numeraalinen tai laadullinen)
- Vastustaja tasapainoisessa muodossa
- Vastustaja pakottanut pallollisen kuljettamaan alaspäin

TUE KOHTI PALLOA. TUKI TÄYTYY OLLA VASTUSTAJAN ALAPUOLELLA.

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

ETENEMINEN:

Pallollisena on tarkoitus päästä etenemään kohti vastustajan maalia kontrolloidun pallonhallinnan kautta. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajien perusymmärrys tilanteiden etusuhteista on oltava korkea.

Tämänkaltaisessa pallonhallintaan perustuvassa mallissa pallollisen pelaajan ymmärrys numeraalisesta tai laadullisesta ylivoimasta on erityisen tärkeä.

1. ETENEMINEN YKSITTÄISEN PRÄSSÄÄVÄN PELAAJAN TAAKSE

= Hetki jolloin vastustajan lähimmän pelaajan prässätessä syntyy tilaa prässäävän pelaajan selän taakse

2. ETENEMINEN PIENEMMÄN KOLLEKTIIVIN TAAKSE

= Hetki jolloin vastustajan lähimpien pelaajien prässätessä syntyy tilaa kollektiivin selän taakse

3. ETENEMINEN SUORAAN SELUSTAAN

= Hetki jolloin vastustajan korkean puolustuslinjan vuoksi tilaa syntyy puolustus- tai keskikenttälínjan taakse

Etenemisessä täytyy ymmärtää vastustajan muoto ja kenttätasapaino. Tämä ymmärrys syntyy samojen havainnointiketjun prioriteettien mukaan kuin tukemisessa. Havainnointiketjulla tarkoitetaan havainnointi-informaation keräämistä tietyssä järjestyksessä pallollisena olemisen vaiheissa.

HAVAINNOINTIKETJU:

1. Lähin vastustaja
2. Toiseksi lähin vastustaja
3. Tila ja aika itsellä
4. Oman joukkueen vapaat pelaajat
5. Tila ja aika pallolliseksi tulevalla pelikaverilla

Pallollisen pelaajan toiminta

- ▶ Tavoitteena **eteneminen** kohti vastustajan maalia

OHJEISTUS

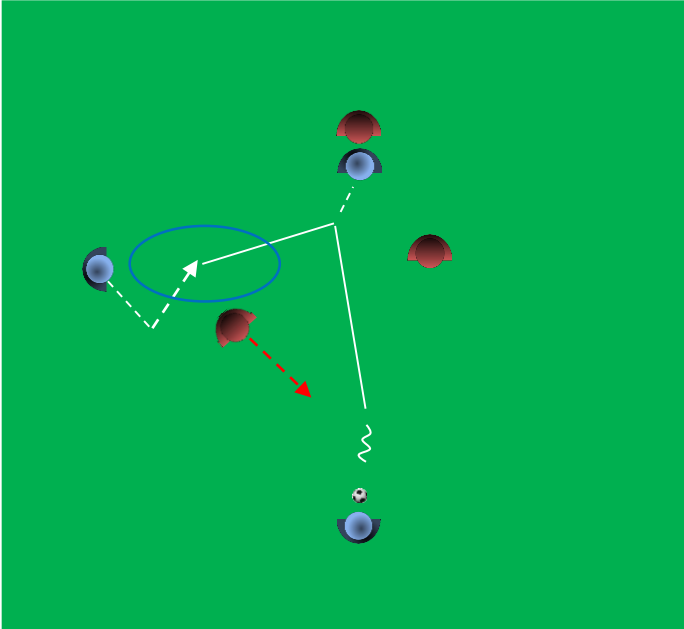
- ▶ Etene **alueelle** missä/mihin luodaan ylivoima tai voimme jatkaa hyökkäystä
- ▶ **Luo** itsellesi **vaihtoehtoja** diagonaalisilla kosketuksilla ja suunnanmuutoksilla
- ▶ Ratkaise ja käytä hyväksi **ylivoimatilanteet**
- ▶ Pyri pelaamaan **ensimmäisen prässäävän pelaajan taakse**
- ▶ **Peliasennon mukaiset ratkaisut** → jos ei päästä etenemään hallitulla riskillä, niin säilytetään pallonhallinta

TOIMINTAMALLIT

- ▶ **Syötä** linjan läpi/ohi parempaan tilanteeseen
- ▶ Hyökkää pallon kanssa tyhjään tilaan **tempokuljetuksella**
- ▶ Vastustajan vetäytyessä, **kuljeta** kohti, kunnes puolustaja pysähtyy → syötä tai harhauta
- ▶ **Haasta** 1v1-tilanteessa vastustajan puolustaja
- ▶ **Keskitä** laidalta jos et pääse etenemään maalia kohti

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

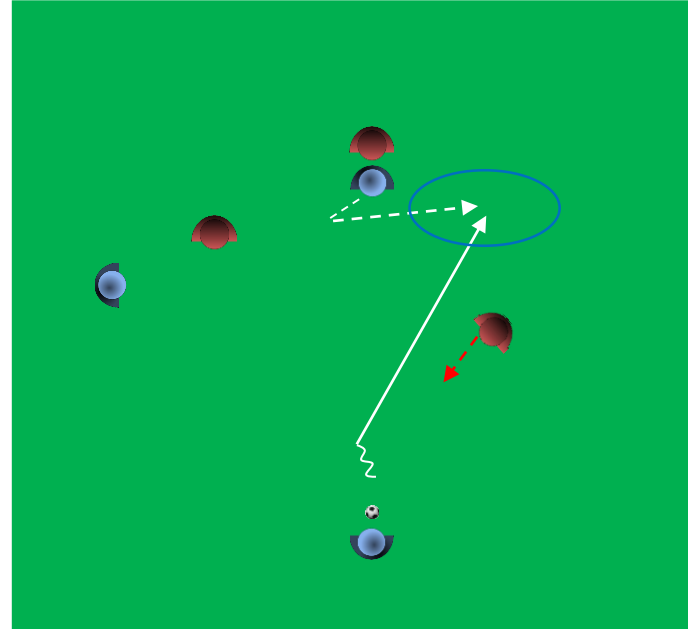
1. ETENEMINEN YKSITTÄISEN PELAAJAN TAAKSE



KUVA 1

- Vastustajan lähin prässää ilman tukea
(houkuttele kuljettamalla ⇒ prässääjä ohjaa pois päin lähimmästä tuesta)

KÄYTÄ KOLMIOPELIÄ, MIKÄLI ET PYSTY ETENEMÄÄN SUORAAN SELÄN TAAKSE SYNTYNEESEEN TYHJÄÄN TILAAN



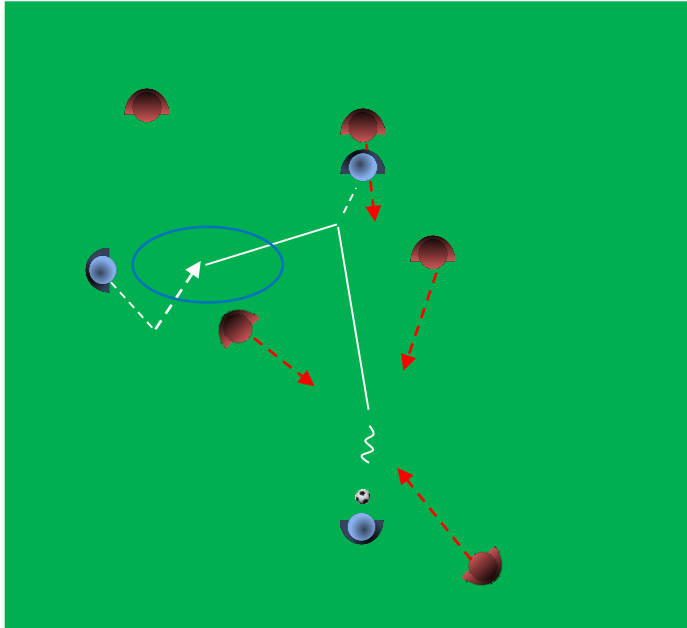
KUVA 2

- Vastustajan lähin prässää ilman tukea
(houkuttele kuljettamalla ⇒ prässääjä ohjaa pois päin lähimmästä tuesta)

PELAA SUORAAN KULJETUKSESTA PRÄSSÄÄJÄN TAAKSE SYNTYNEESEEN TILAAN

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

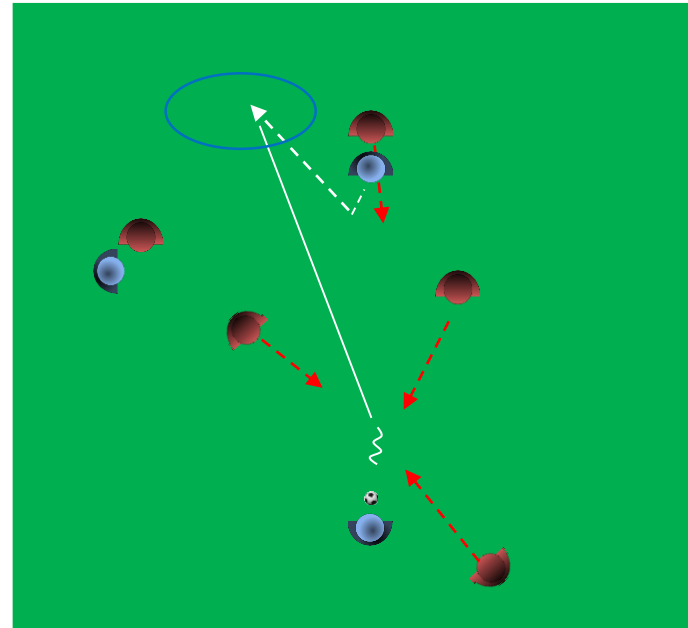
2. ETENEMINEN PIENEMMÄN KOLLEKTIIVIN TAAKSE



KUVA 1

- Vastustajan lähimmät prässäävät
(uskalla viivyttää luopumista, jotta pallolliseksi
tulevalle saadaan mahdollisimman iso etu ⇒ arvio
jatkuvasti riski-hyöty suhdetta)

KÄYTÄ KOLMIOPELIÄ, MIKÄLI ET PYSTY ETENEMÄÄN
SUORAAN SELÄN TAAKSE SYNTYNEESEEN TYHJÄÄN
TILAAN



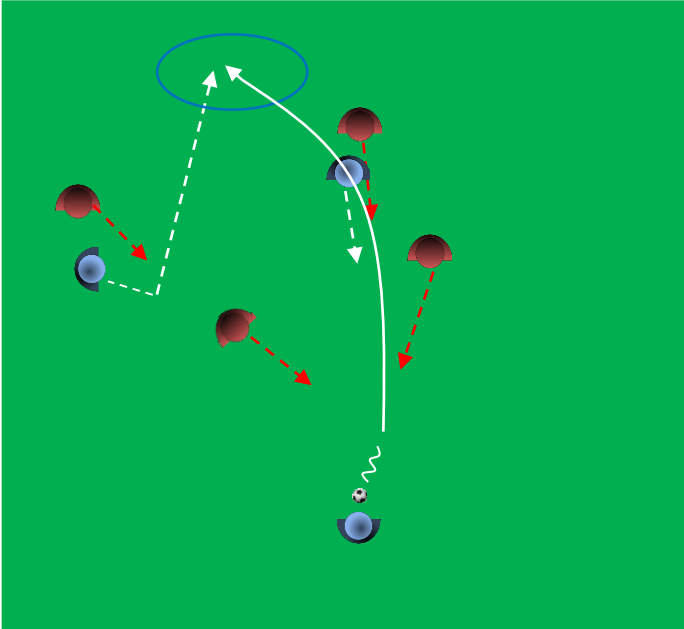
KUVA 2

- Vastustajan lähimmät prässäävät
(uskalla viivyttää luopumista, jotta pallolliseksi
tulevalle saadaan mahdollisimman iso etu ⇒ arvio
jatkuvasti riski-hyöty suhdetta)

PELAA SUORAAN KULJETUKSESTA PRÄSSÄÄJÄN
TAAKSE SYNTYNEESEEN TILAAN

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

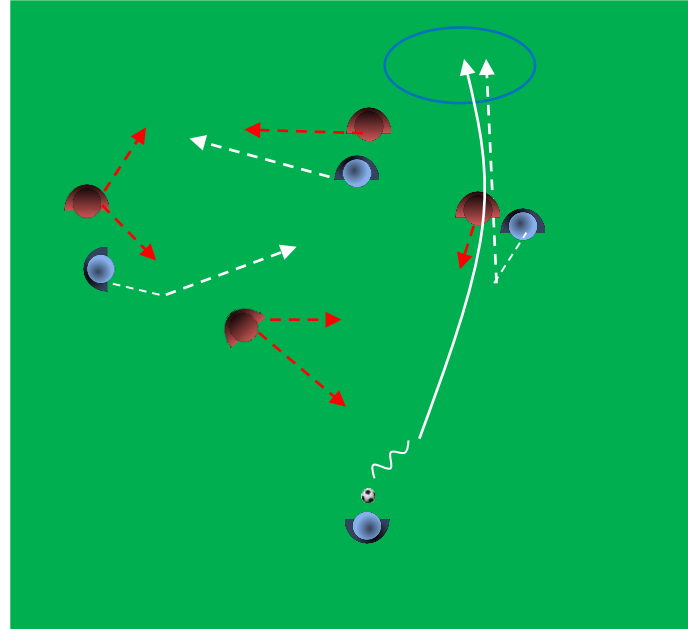
3. ETENEMINEN SUORAAN SELUSTAAN



KUVA 1

- Vastustajan lähimmät prässäävät (uskalla viivyttää luopumista, jotta pallolliseksi tulevalle saadaan mahdollisimman iso etu ⇒ arvio jatkuvasti riski-hyöty suhdetta)
- Kauimpana oleva pelaaja tyhjentää tilaa selustaan tulemalla palloa kohti

ETENE ILMASSA DIAGONAALISESTI SUORAAN SELUSTAAN SYNTYNEESEEN TILAAN



KUVA 2

- Vastustajan lähimmät prässäävät (viivytä syöttöä tuplaliikkeen tekevän pelaajan liikkeen mukaisesti ⇒ arvio jatkuvasti riski-hyöty suhdetta)
- Vastustaja puolustaa diagonaalisen puolen tilan pois
- Yläpuolella oleva pelaaja tekee tilaa itselle selustaan tuplaliikkeellä (unmarking movement)

ETENE ILMASSA SUORAAN SELUSTAAN SYNTYNEESEEN TILAAN

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

SYVYYS / LEVEYS:

Pallollisena on tarkoitus päästä etenemään kohti vastustajan maalia kontrolloidun pallonhallinnan kautta. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajien perusymmärrys tilanteiden etusuhteista on oltava korkea.

Tämänkaltaisessa pallonhallintaan perustuvassa mallissa pallollisen pelaajan ymmärrys numeraalisesta tai laadullisesta ylivoimasta on erityisen tärkeä.

1. SYVYYS

= Pelaaja / pelaajat joiden tarkoituksena on oman positioinin kautta luoda vastustajalle ongelmia sekä kasvattaa tilaa kentän pystysuuntaa hyväksi käyttäen

2. LEVEYS

= Pelaaja / pelaajat joiden tarkoituksena on oman positioinin kautta luoda vastustajalle ongelmia sekä kasvattaa tilaa kentän sivuttaissuuntaa hyväksi käyttäen

Syvyys ja leveys asioiden ymmärrys / toteutus lisää etenemisen mahdollisuuksia pallolliselle. Vastustajan puolustusmuoto ja kenttätasapaino on vaikeampi säilyttää, mikäli syvyys- ja leveyspelaajat ymmärtävät tehtävänsä. Tämä ymmärrys syntyy samojen havainnointiketjun prioriteettien mukaan kuin muissakin peruspelin vaiheissa. Havainnointiketjulla tarkoitetaan havainnointi-informaation keräämistä tietyssä järjestyksessä pallollisena olemisen vaiheissa.

HAVAINNOINTIKETJU:

1. Lähin vastustaja
2. Toiseksi lähin vastustaja
3. Tila ja aika itsellä
4. Oman joukkueen vapaat pelaajat
5. Tila ja aika pallolliseksi tulevalla pelikaverilla

Pallottomien pelaajien toiminta

- ▶ Laitimaiset pelaajat ⇒ luovat syöttövaihtoehdon **vastustajan puolustusmuodon ulkopuolelle**
- ▶ Ylin pelaaja(t) ⇒ luovat syöttövaihtoehdon **vastustajan puolustuslinjan selustaan**

OHJEISTUS

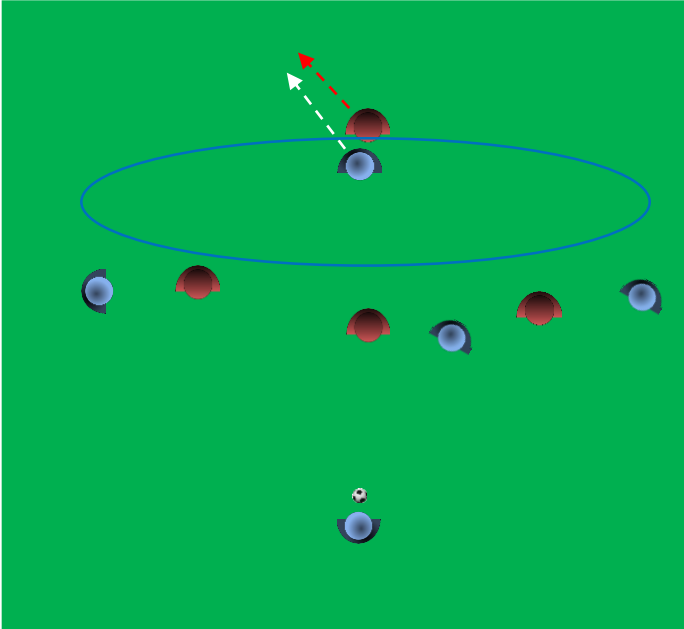
- ▶ Pakotetaan **vastustajan puolustaja pois** parhaasta mahdollisesta **puolustusasemasta**
- ▶ Lue **syöttösuuntia** puolustusmuodosta **irtoavan pelaajan taakse / sivulle**.
- ▶ Pyri liikkumaan puolustavan pelaajan **näkökentän ulkopuolella**
- ▶ Pyri **diagonaaliseen sijoittumiseen** pallolliseen nähden syöttöhetkellä
- ▶ Hyödynnä **tuplaliikkeitä (unmarking movement)**

TOIMINTAMALLIT

- ▶ Tarjoa **syöttövaihtoehtoa** syvyyteen / leveyteen
- ▶ Pallon ollessa lähellä vastustajan puolustuslinjaa, **lähin syvyydessä oleva pelaaja** liikkuu syvyyteen mikäli ei saa palloa nopeasti
- ▶ Jos lähin syvyydessä oleva pelaaja ei enää pysty (**ei tilaa selustassa**) liikkumaan syvyyteen ⇒ **ratkaise kombinaatiolla** (seinä kolmannelle).
- ▶ Pallon ollessa vastustajan puolustusmuodon ulkopuolella **leveyspelaajat** ovat keskeisessä asemassa sekä **jatkuvan tuen** että pienemmän kollektiivin taakse / suoraan selustaan **etenemisen vaiheissa**.

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

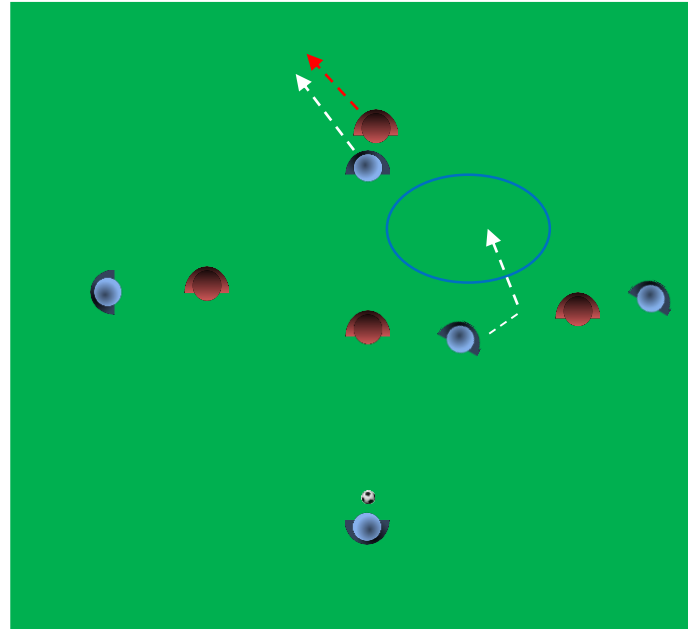
1. SYVYYS



KUVA 1

- Vastustajalla tilanteessa alivoima eikä painetta pallolliselle
- Ylimpänä oleva pelaaja pyrkii edelleen viemään omalla liikkeellä vastustajan alinta pelaajaa alemmaksi (luo kollektiivisesti lisää tilaa itsensä alapuolelle)

ETENEMISEN MAHDOLLISUUS JA TODENNÄKÖISYYS
KOLLEKTIIVILLÄ LISÄÄNTYY, KOSKA SEURAAVAN
VAIHEEN PELIALUE KASVAA



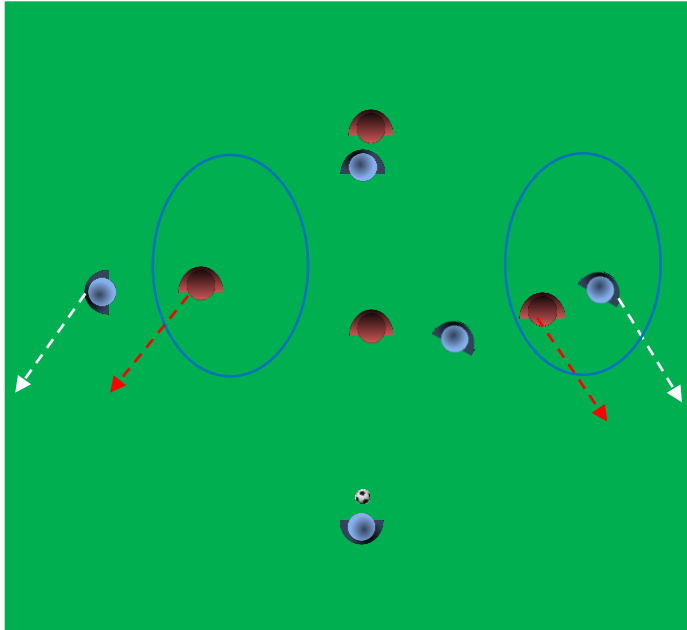
KUVA 2

- Vastustajalla tilanteessa alivoima eikä painetta pallolliselle
- Pelin keskiössä oleva palloton maksimoi oman tilansa positioimalla itsensä syvyyteen vastustajan linjan yläpuolelle (luo itselleen tilaa ja aikaa seuraavaan vaiheeseen)

ETENEMISEN MAHDOLLISUUS JA TODENNÄKÖISYYS
LISÄÄNTYY YKSILÖLLÄ, KOSKA SEURAAVAN VAIHEEN
PELIALUE KASVAA

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

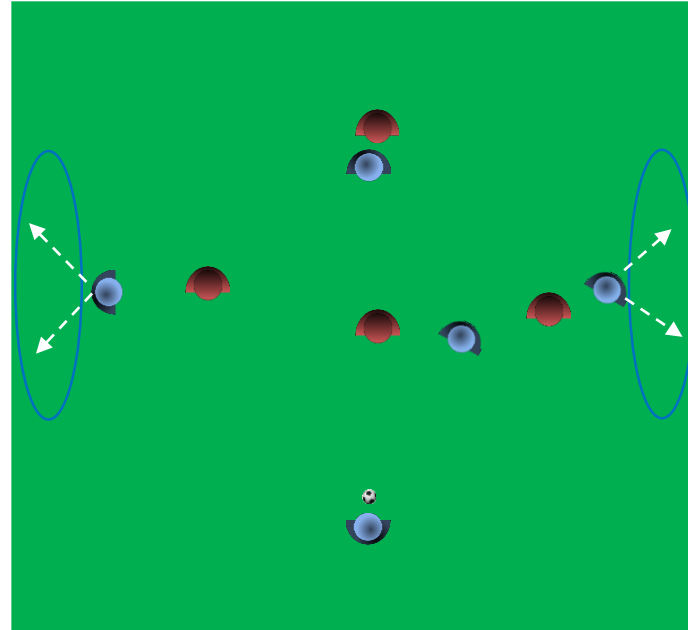
2. LEVEYS



KUVA 1

- Vastustajalla tilanteessa alivoima eikä painetta pallolliselle
- Laitimmaisina olevat pelaajat pyrkivät edelleen viemään omilla liikkeillä leveydessä olevia puolustajia pois viereiseltä kaistalta (luo kollektiivisesti lisää tilaa keskemälle)

ETENEMISEN MAHDOLLISUUS JA TODENNÄKÖISYYS KOLLEKTIIVILLÄ LISÄÄNTYY, KOSKA SEURAAVAN VAIHEEN PELIALUE KASVAA



KUVA 2

- Vastustajalla tilanteessa alivoima eikä painetta pallolliselle
- Laitimmaisina olevat pelaajat pyrkivät positioimaan itsensä vieläkin leveämmällä (luo itselleen tilaa ja aikaa mahdolliselle etenemiselle tai pallonhallinnan jatkamiselle)

ETENEMISEN MAHDOLLISUUS JA TODENNÄKÖISYYS LISÄÄNTYY YKSILÖLLÄ, KOSKA SEURAAVAN VAIHEEN PELIALUE KASVAA

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

TILAN MAKSIMOINTI:

Pallollisena on tarkoitus päästä etenemään kohti vastustajan maalia kontrolloidun pallonhallinnan kautta. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajien perusymmärrys tilanteiden etusuhteista on oltava korkea.

Tämänkaltaisessa pallonhallintaan perustuvassa mallissa pallollisen pelaajan ymmärrys numeraalisesta tai laadullisesta ylivoimasta on erityisen tärkeä.

1. KOLLEKTIIVIN PELITILAN MAKSIMOINTI

= Osa- tai koko joukkueen muodon, ryhmityksen ja alueiden täyttäminen luo vastustajalle sekä ongelmia, että maksimoi pelitilaa kentällä ja näin mahdollistaa todennäköisyyksiä hyödyntäen kontrolloidun etenemisen.

2. YKSILÖN PELITILAN MAKSIMOINTI

= Oman positioinnin kautta pelaaja luo itselleen aikaa ja tilaa, sen hetkisen tai seuraavan tilanteen ratkaisemiseksi joukkueen edun nimissä.

Yksilön ja kollektiivin tilan maksimointi lisää etenemisen mahdollisuuksia pallolliselle. Vastustajan puolustusmuoto ja kenttätasapaino on vaikeampi säilyttää, mikäli pelaajat toteuttavat tilan maksimointia suhteessa vastustajiin, palloon ja kenttään. Tämä ymmärrys syntyy samojen havainnointiketjun prioriteettien mukaan kuin muissakin peruspelin vaiheissa. Havainnointiketjulla tarkoitetaan havainnointi-informaation keräämistä tietyssä järjestyksessä pallollisena olemisen vaiheissa.

HAVAINNOINTIKETJU:

1. Lähin vastustaja
2. Toiseksi lähin vastustaja
3. Tila ja aika itsellä
4. Oman joukkueen vapaat pelaajat
5. Tila ja aika pallolliseksi tulevalla pelikaverilla

Pallottomien pelaajien toiminta

- ▶ Laitimaiset pelaajat ⇒ **leveyden** maksimointi
- ▶ Ylin pelaaja(t) ⇒ **syvyyden** maksimointi
- ▶ Kaikki pelaajat ⇒ liiku omassa tilassa niin, että **syvyyttä/leveyttä** hyödyntäen voit toteuttaa toimintosi kun tulet pallolliseksi

OHJEISTUS

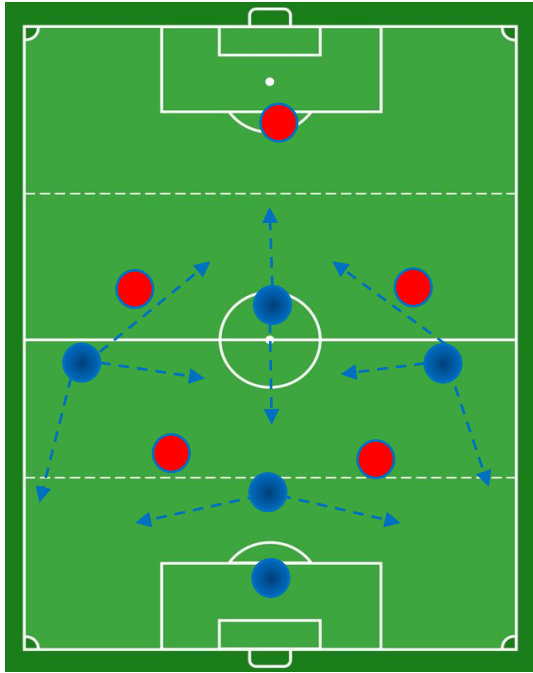
- ▶ Säilytä tilanteeseen sopivat **etäisyydet** suhteessa vastustajaan, omiin pelaajiin, kenttään ja palloon
- ▶ Pelaaja voi muuttaa omaa **henkilökohtaista pelitilaansa liikkumalla**, muuttamalla **peliasentoa ja/tai liikenopeutta**

TOIMINTAMALLIT

- ▶ Vähintään yhden pelaajan tulee sijoittua mahdollisimman **syvälle**
- ▶ Vähintään yhden pelaajan tulee sijoittua mahdollisimman **leveälle** sekä vasemmalle että oikealle laidalle
- ▶ Nopeissa positiivisessa tilanteenvaihdossa täytetään nopeasti **isot tilat** välittämättä pelin peruseriaatteista (syvyys/leveys).

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

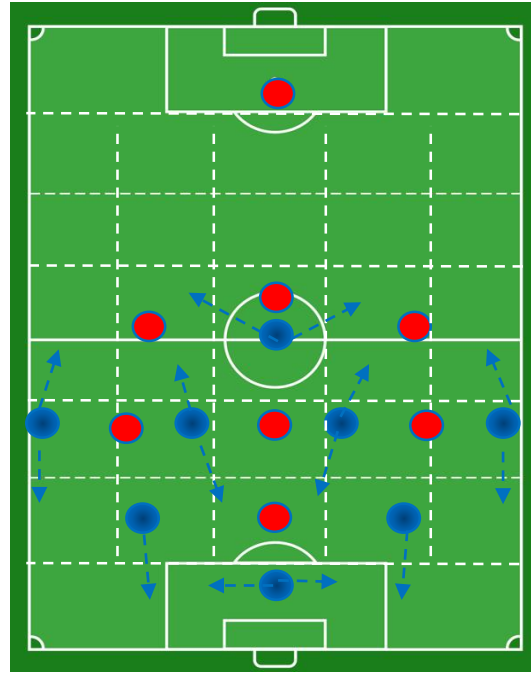
1. KOLLEKTIIVIN PELITILAN MAKSIMOINTI



KUVA 1

- Pelimuotona 5v5
- Tilan maksimoinnin helpottamiseksi joukkueen muotona käytetään "timanttia"
- Tässä muodossa tilaa maksimoidaan sekä syvyydessä että leveydessä

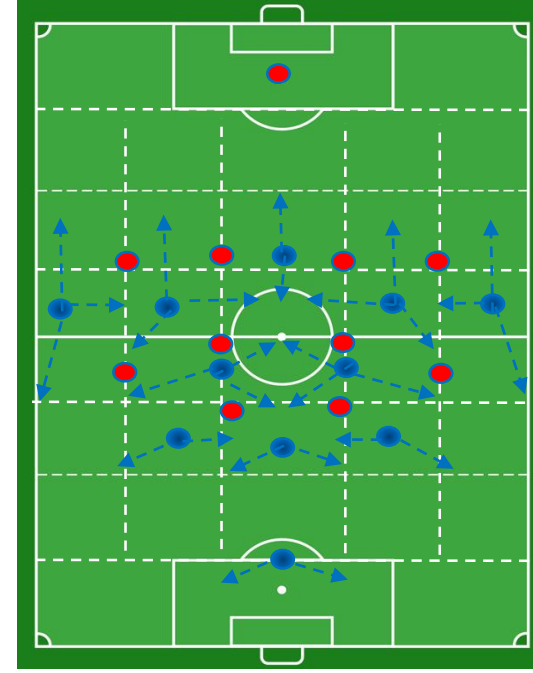
ETENEMISEN MAHDOLLISUUS JA
TODENNÄKÖISYYS KOLLEKTIIVILLÄ LISÄÄNTYY,
KOSKA PUOLUSTAMINEN VAIKEUTUU



KUVA 2

- Pelimuotona 8v8
- Tilan maksimoinnin helpottamiseksi joukkueen muotona käytetään 2-4-1 ryhmitystä
- Tässä muodossa tilaa maksimoidaan sekä syvyydessä että leveydessä
- Tämä muoto on suora johdannainen 11v11 pelimuodon muotoon (7 ylintä pelaajaa)

ETENEMISEN MAHDOLLISUUS JA TODENNÄKÖISYYS
KOLLEKTIIVILLÄ LISÄÄNTYY, KOSKA PUOLUSTAMINEN
VAIKEUTUU



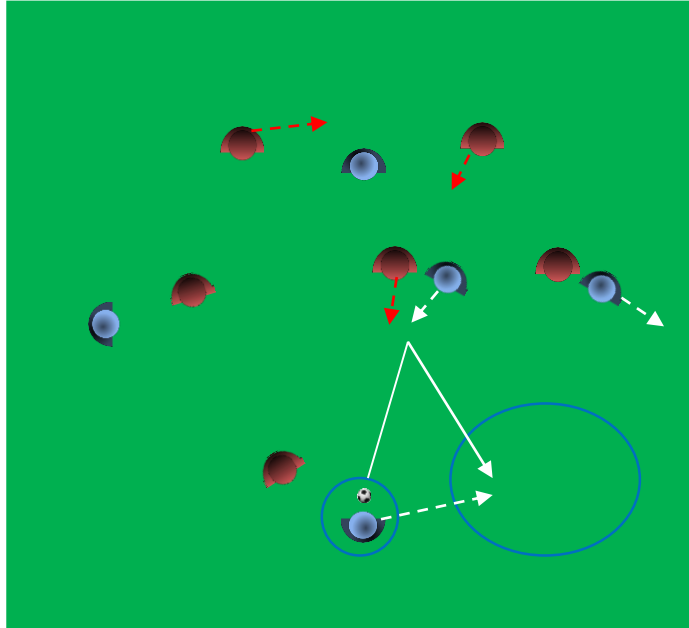
KUVA 3

- Pelimuotona 11v11
- Tilan maksimoinnin helpottamiseksi joukkueen muotona käytetään 3-2-4-1 ryhmitystä
- Tässä muodossa tilaa maksimoidaan sekä syvyydessä että leveydessä

ETENEMISEN MAHDOLLISUUS JA TODENNÄKÖISYYS
KOLLEKTIIVILLÄ LISÄÄNTYY, KOSKA PUOLUSTAMINEN
VAIKEUTUU

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

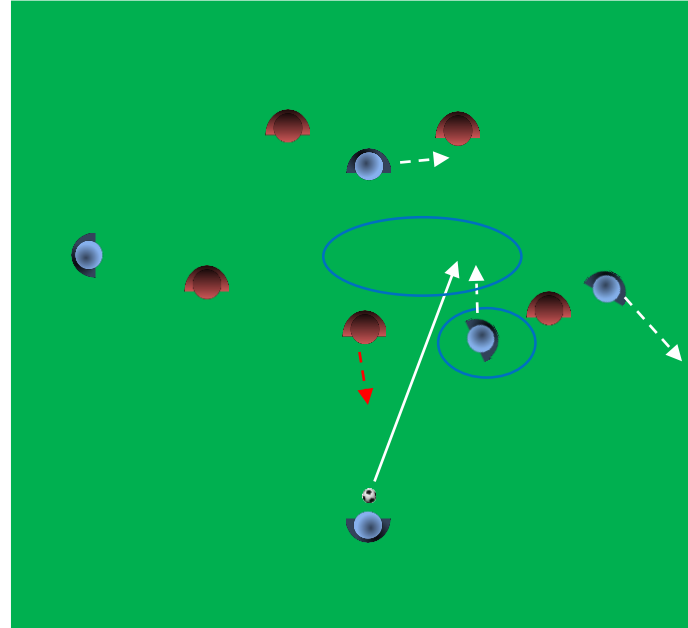
2. YKSILÖN PELITILAN MAKSIMOINTI



KUVA 1

- Jatkuvan tuen vaiheessa pallo käytetään vastustajan muodon sisällä
- Pallollinen maksimoi omaa tilaa liikkumalla sivuttain, kauemmas lähemmistä vastustajista

YKSILÖN ONNISTUMISEN MAHDOLLISUUS JA TODENNÄKÖISYYS JOUKKUEEN EDUN NIMISSÄ LISÄÄNTYY, KOSKA SEURAAVAN VAIHEEN AIKA JA TILA KASVAA SUHTEESSA VASTUSTAJAAN



KUVA 2

- Etenevän tuen vaiheessa pelaaja liikkuu paineistavan pelaajan taakse syntyneeseen tilaan, koska pallollisella vain rajoitettu paine
- Pallollinen maksimoi omaa tilaa liikkumalla pystysuunnassa, kauemmas lähemmistä vastustajista

YKSILÖN ONNISTUMISEN MAHDOLLISUUS JA TODENNÄKÖISYYS JOUKKUEEN EDUN NIMISSÄ LISÄÄNTYY, KOSKA SEURAAVAN VAIHEEN AIKA JA TILA KASVAA SUHTEESSA VASTUSTAJAAN

HYÖKKÄYSPELIN PERIAATTEET

KENTTÄTASAPAINO:

Pallollisena on tarkoitus päästä etenemään kohti vastustajan maalia kontrolloidun pallonhallinnan kautta. Tämä tarkoittaa sitä, että pelaajien perusymmärrys tilanteiden etusuhteista on oltava korkea.

Tämänkaltaisessa pallonhallintaan perustuvassa mallissa pallollisen pelaajan ymmärrys numeraalisesta tai laadullisesta ylivoimasta on erityisen tärkeä.

1. PALLON ALAPUOLELLA / LÄHELLÄ OLEVAT PELAAJAT

= Pelaajien tulee säilyttää jatkuva puolustusvalmius eli toteuttaa ajattelumallia, jossa mietitään uhkia ja etuja

2. PALLON YLÄPUOLELLA / KAUKANA OLEVAT PELAAJAT

= Pelaajien tulee säilyttää tilanneroolinsa ja valmistautua menetyksen jälkeiseen nopeaan siirtymiseen tilanneprässin tukemiseen tai kollektiiviseen puolustusmuotoon

Kaikkien kentällä olevien pelaajien tehtävä ja velvollisuus on huolehtia kenttätasapainosta myös hyökätessä. Koska hyökkäyspelin aikana mahdolliset tilanneroolien muutokset ovat mahdollisia, on pelaajien ymmärrettävä muiden pelipaikkojen kollektiivisen joukkuepuolustamisen roolit. Tämä ymmärrys syntyy samojen havainnointiketjun prioriteettien mukaan kuin muissakin peruspelin vaiheissa. Havainnointiketjulla tarkoitetaan havainnointi-informaation keräämistä tietyssä järjestyksessä pallollisena olemisen vaiheissa.

HAVAINNOINTIKETJU:

1. Lähin vastustaja
2. Toiseksi lähin vastustaja
3. Tila ja aika itsellä
4. Oman joukkueen vapaat pelaajat
5. Tila ja aika pallolliseksi tulevalle pelikaverilla

Pallottomien pelaajien toiminta

- ▶ Alapuolella / lähellä olevat ⇒ **puolustusvalmiuden säilyttäminen**
- ▶ Yläpuolella / kaukana olevat ⇒ **tilanneroolin säilyttäminen**

OHJEISTUS

- ▶ Toistuvien **ylivoima tilanteiden** (varsinkin numeraalisten) **luominen**
- ▶ Muodon ja **pelialueiden täyttäminen** tuen ja etenemisen eri vaiheissa
- ▶ **Tilanneroolien** ymmärrys ja muuttaminen
- ▶ **Numeraalinen ylivoima** puolustuslinjassa
- ▶ **Tilanneprässin** valmius (ajattelumalli) ja ennakointi
- ▶ Pelipaikkojen **erityisroolit johtamisessa** (maalivahti ja topparit)

TOIMINTAMALLIT

- ▶ **Puolustuslinjan nostaminen / pumppaaminen** hyökkäyksen aikana
- ▶ Puolustusvalmiuden säilyttäminen (ajattelumalli) hyökkäyksen eri vaiheissa poikkeuksetta
- ▶ **Negatiiviset tilanteenvaihdot** pitkien hyökkäysten aikana, kahden ensimmäisen etenemisen perusperiaatteen toiminnoissa, hoidetaan **ensisijaisesti tilanneprässillä, toisena selustan puolustamisella.**

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>	

PUOLUSTUSPELIN PERIAATTEET

PAINE, PAINEISTAMINEN:

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

Pallonhallintaan perustuvassa hyökkäysmallissa tilanneprässin toteuttaminen on yksi tehokkaimmista keinoista puolustaa, koska alueellisten ylivoimien rakentaminen tuo pelaajia pallon lähelle valmiiksi jo ennen pallon menetystä.

1. PUOLUSTAJA / LÄHIN PELAAJA

= Pelaaja, joka on pallon menettämisen hetkellä lähin tai se pelaaja, josta blokkikorkeudesta riippuen tulee lähin puolustava pelaaja vastustajan pallonhallintavaiheessa.

Kaikkien kentällä olevien pelaajien tehtävä ja velvollisuus on huolehtia paineistamisesta joukkueen pelitavan ja –suunnitelman mukaisesti. Paineistamisen tarkoituksena on joko riistää, katkoa, peittää yksi syöttösuunta ja/tai aiheuttaa vastustajalle huono 1. kosketus tai syöttö.

Tämä ymmärrys syntyy samojen havainnointiketjun prioriteettien mukaan kuin muissakin peruspelin vaiheissa. Havainnointiketjulla tarkoitetaan havainnointi-informaation keräämistä tietyssä järjestyksessä pallollisena olemisen vaiheissa.

HAVAINNOINTIKETJU:

1. Lähin vastustaja
2. Toiseksi lähin vastustaja
3. Tila ja aika suhteessa puolustavan joukkueen muihin pelaajiin
4. Tila ja aika suhteessa kenttään

1. Puolustajan / lähimmän pelaajan toiminta

- ▶ Katko, riistä, estä eteneminen, estä kääntyminen
- ▶ Rajoita etenemismahdollisuuksia
- ▶ Pakota pienemmän edun / vaikeaan ratkaisuun

OHJEISTUS

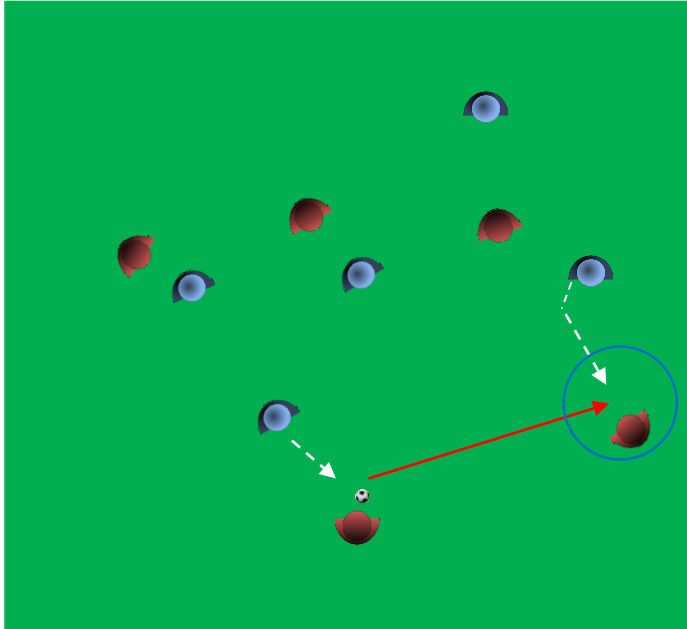
- ▶ **Peitä yksi syöttösuunta** lähestyessäsi vastustajaa
- ▶ **Pysäytä / hidasta** vastustajana etenemistä
- ▶ **Ohjaa syöttö/kuljetus** prässialueelle tai pois vaara-alueelta
- ▶ Pelaajan **merkkaukset** negatiivisen peliasennon tilanteissa

TOIMINTAMALLIT

- ▶ **Peitä** laukaus / syöttö
- ▶ **Sijoitu** pallon ja maalin väliin keskisektorilla ja lähellä omaa maalia
- ▶ Laidassa **peitä** syöttö keskustaan tai peitä keskusta ⇔ lue / ennakoivat vaihtoehdot ja muista pelisuunnitelman mukaiset erityismallit
- ▶ **Kova ja loppuun saakka viety paine** riistohetkissä ja pitkien hyökkäysten tilanteenvaihdossa

PUOLUSTUSPELIN PERIAATTEET

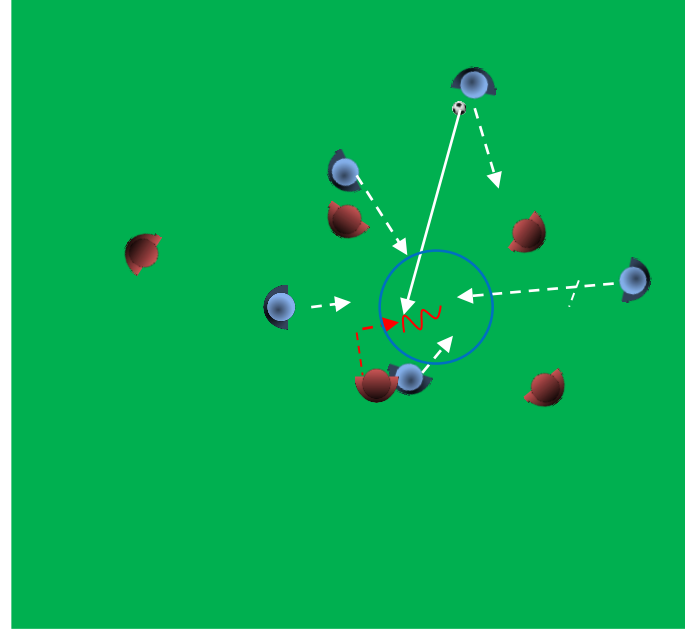
1. PUOLUSTAJA / LÄHIN PELAAJA



KUVA 1

- Vastustajan pallonhallintavaiheessa syötön aikana lähimmäksi tuleva pelaaja paineistaa pallolliseksi tulevaa pelaaja (ennakointi).
- Juoksusuuntaa muuttamalla pienennetään paineistavan pelaajan taakse syntyvän tilan syöttömahdollisuuksia

ENNAKOIDUN JA SITÄ KAUTTA OIKEIN AJAOITETUN PAINEISTAMISEN MAHDOLLISUUTENA ON AINA KATKO / RIISTÄMINEN



KUVA 2

- Negatiivisessa tilanteenvaihdossa (menetyks) lähimmät pelaajat YHDESSÄ paineistavat pallolliseksi tulevaa pelaajaa (tilanneprässi), myös pallon yläpuolella olevaa (takaprässi).
- Seuraavaksi lähimmät sulkevat parhaita syöttösuuntia ja huolehtivat kenttätasapainosta

YHDESSÄ, ILMAN VIIVETTÄ TOTEUTETTU TILANNEPRÄSSI ON TEHOKAS KEINO SAADA PALLONHALLINTA TAKAISIN OMALLE JOUKKUEELLE

PUOLUSTUSPELIN PERIAATTEET

TUKI:

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

Pallonhallintaan perustuvassa hyökkäysmallissa tilanneprässin toteuttaminen on yksi tehokkaimmista keinoista puolustaa, koska alueellisten ylivoimien rakentaminen tuo pelaajia pallon lähelle valmiiksi jo ennen pallon menetystä.

2. PUOLUSTAJA / TOISEKSI LÄHIMMÄT PELAAJAT

= Pelaajat jotka pallon menettämisen hetkellä eivät ole lähimpänä tilannetta tai toiseksi lähimmät puolustavat pelaajat vastustajan pallonhallintavaiheessa.

Kaikkien kentällä olevien pelaajien tehtävä ja velvollisuus on huolehtia tukemisesta joukkueen pelitavan ja –suunnitelman mukaisesti. Tukemisen tarkoituksena on auttaa/lisätä todennäköisyyttä riistää, katkoa, peittää yksi syöttösuunta ja/tai aiheuttaa vastustajalle huono 1.kosketus tai syöttö.

Tämä ymmärrys syntyy samojen havainnointiketjun prioriteettien mukaan kuin muissakin peruspelin vaiheissa. Havainnointiketjulla tarkoitetaan havainnointi-informaation keräämistä tietyssä järjestyksessä pallollisena olemisen vaiheissa.

HAVAINNOINTIKETJU:

1. Lähin vastustaja
2. Toiseksi lähin vastustaja
3. Tila ja aika suhteessa puolustavan joukkueen muihin pelaajiin
4. Tila ja aika suhteessa kenttään

2. Puolustajan / toiseksi lähimpien pelaajien toiminta

- ▶ **Tukea, ohjeistaa, käskyttää** painettava antavaa pelaajaa
- ▶ Rajoita etenemismahdollisuuksia ja peittää syöttösuuntia
- ▶ Pakottaa pienemmän edun / vaikeaan ratkaisuun

OHJEISTUS

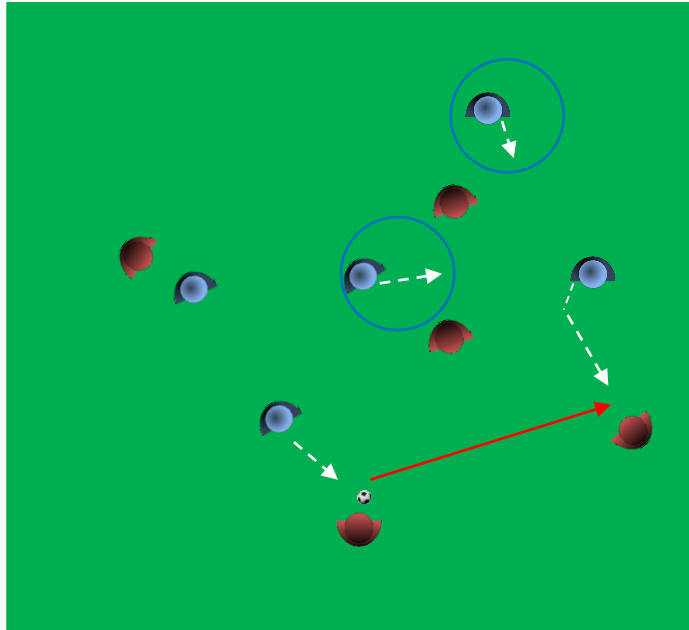
- ▶ **Suojele tilaa** paineistavan pelaajan takana
- ▶ **Säilytä** tilanteeseen sopiva **etäisyys** pallollisesta pelaajasta
- ▶ **Osallistu** paineistajan **ohjeistamiseen**
- ▶ **Käskytä**, kun havaitset hyvän riisto hetken
- ▶ **Tasa- ja alivoimalla** tukevan pelaajan **tulee kontrolloida tilaa ja omaa pelaajaa**

TOIMINTAMALLIT

- ▶ 2. puolustaja(t) **peittävät syöttösuuntia sijoittumisella** ⇒ syötön katkot
- ▶ Oman vastustajan **pelitilan kontrollointi**
- ▶ Optimaalisen **peliasennon säilyttäminen**
- ▶ **Liikkuminen muodossa ja tilanneroolien muutosvalmius** liikuttaessa kollektiivisessä puolustusmuodossa

PUOLUSTUSPELIN PERIAATTEET

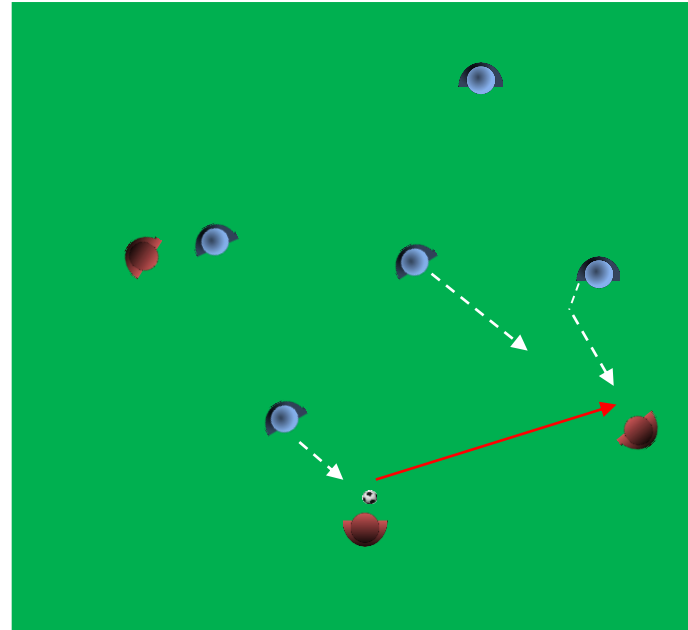
2. PUOLUSTAJA / TOISEKSI LÄHIMMÄT PELAAJAT



KUVA 1

- Vastustajan pallonhallintavaiheessa toiseksi lähimmät pelaajat siirtyvät kontrolloimaan tilaa ja lähimpiä vastustajia paineistavan pelaajan takana
- Oikealla sijoittumisella vastustajan todennäköisyys pallon menetykseen kasvaa.

ENNAKOIDUN JA SITÄ KAUTTA OIKEIN AJOITETUN TUEN MAHDOLLISUUTENA ON PALLONHALLINNAN SIIRTYMINEN MEIDÄN JOUKKUELLE



KUVA 2

- Vastustajan pallonhallintavaiheessa toiseksi lähin pelaaja siirtyy erittäin lähelle paineistajaa (tuplaaminen), koska paineistajan selän takana ei ole uhkaa
- Oikealla ajoituksella ja käskytyksellä paineistajalle todennäköisyys pallon menetykseen kasvaa.

ENNAKOIDUN JA SITÄ KAUTTA OIKEIN AJOITETUN TUEN MAHDOLLISUUTENA VOI OLLA NUMERAALINEN YLIVOIMATILANNE VASTAHYÖKKÄYKSESSÄ

PUOLUSTUSPELIN PERIAATTEET

VARMISTUS, VARMISTAMINEN:

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

Pallonhallintaan perustuvassa hyökkäysmallissa tilanneprässin toteuttaminen on yksi tehokkaimmista keinoista puolustaa, koska alueellisten ylivoimien rakentaminen tuo pelaajia pallon lähelle valmiiksi jo ennen pallon menetystä.

3. PUOLUSTAJA / KONTROLLOIVAT PELAAJAT

= Pelaajat jotka ovat pallon menettämisen hetkellä kauimpina tilanteesta tai kauimmaisat puolustavat pelaajat vastustajan pallonhallintavaiheessa.

Kaikkien kentällä olevien pelaajien tehtävä ja velvollisuus on huolehtia varmistamisesta joukkueen pelitavan ja –suunnitelman mukaisesti. Varmistamisen tarkoituksena on auttaa/lisätä todennäköisyyttä riistää, katkoa, peittää yksi syöttösuunta ja/tai aiheuttaa vastustajalle huono 1. kosketus tai syöttö.

Tämä ymmärrys syntyy samojen havainnointiketjun prioriteettien mukaan kuin muissakin peruspelin vaiheissa. Havainnointiketjulla tarkoitetaan havainnointi-informaation keräämistä tietyssä järjestyksessä pallollisena olemisen vaiheissa.

HAVAINNOINTIKETJU:

1. Lähin vastustaja
2. Toiseksi lähin vastustaja
3. Tila ja aika suhteessa puolustavan joukkueen muihin pelaajiin
4. Tila ja aika suhteessa kenttään

3. Puolustajan / pelin keskiön alapuolella olevien toiminta

- ▶ **Tukea, ohjeistaa, käskyttää** muita pelaajaa ja huolehtia kenttätasapainosta
- ▶ **Suojella** kriittisiä alueita
- ▶ **Kontrolloida** vastustajan pelaajia

OHJEISTUS

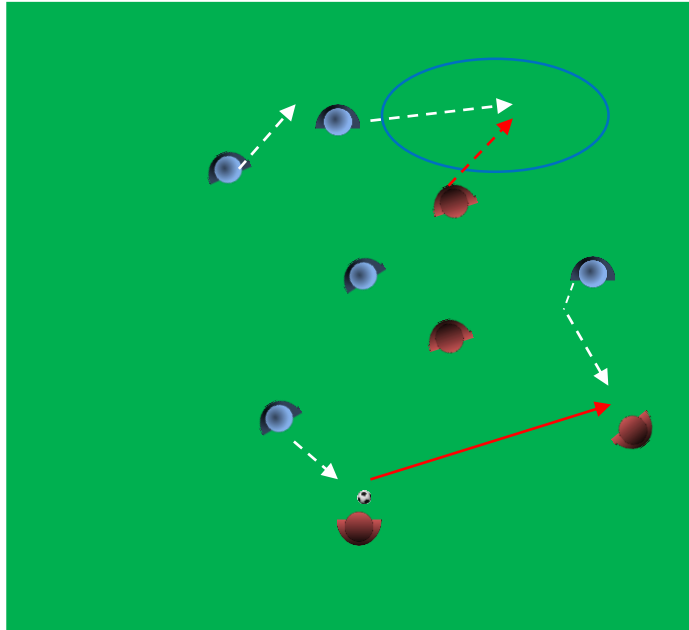
- ▶ Puolustuslinja ja maalivahti **kontrolloivat tilan puolustuslinjan selustassa**
- ▶ **Suhteuta sijoittuminen ja liikkuminen** vastustajan liikkeisiin ja **kontrolloi** syöttömahdollisuuksien todennäköisyyksiä
- ▶ Vastustajan pallollisen pelaajan **paineettomassa tilassa puolusta ensin selusta ja toisena eteenpäin**
- ▶ Varmistavat pelaajat **huolehtivat kenttätasapainosta** pallon ja oman maalin välissä

TOIMINTAMALLIT

- ▶ 3. puolustaja(t) **peittävät syöttösuuntia sijoittumisella**
- ▶ Oman vastustajan **kontrollointi / merkkkaus**
- ▶ Optimaalisen **peliasennon säilyttäminen (kylkiasento)** vastustajan pallollisen pelaajan paineettomissa tilanteissa
- ▶ **Liikkuminen muodossa (pumppaus)** vastustajan pallollisen pelaajan paineistetuissa tilanteissa

PUOLUSTUSPELIN PERIAATTEET

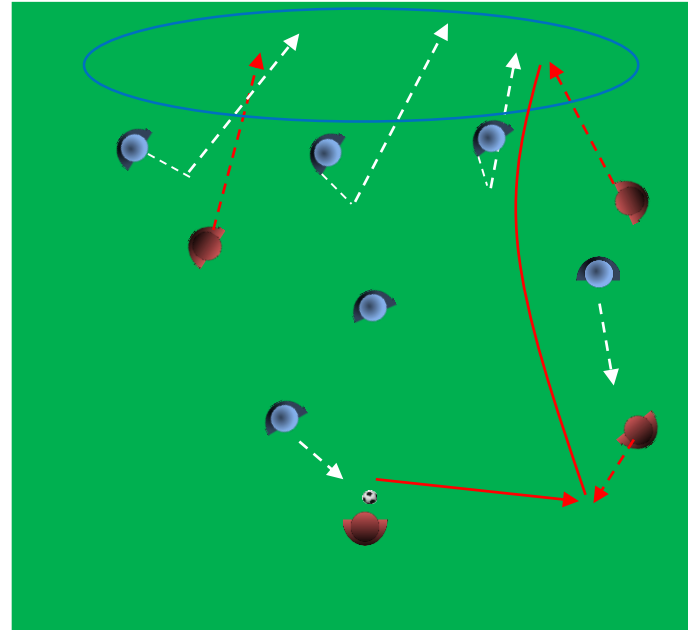
3. PUOLUSTAJA / KONTROLLOIVAT PELAAJAT



KUVA 1

- Vastustajan pallonhallintavaiheessa varmistavat pelaajat siirtyvät kontrolloimaan tilaa ja lähimpiä vastustajia paineistavan ja tukevan pelaajan taakse syntyviin tiloihin
- Oikealla sijoittumisella ja ajoituksella vastustajan todennäköisyys pallon menetykseen kasvaa.

ENNAKOIDUN JA SITÄ KAUTTA OIKEIN AJOITETUN VARMISTUKSEN MAHDOLLISUUTENA ON PALLONHALLINNAN SIIRTYMINEN MEIDÄN JOUKKUELLE



KUVA 2

- Vastustajan pallonhallintavaiheessa varmistavat pelaajat siirtyvät kontrolloimaan tilaa ja lähimpiä vastustajia paineistavan ja tukevan pelaajan taakse syntyviin tiloihin kollektiivisesti (pumppaus)
- Oikealla sijoittumisella ja ajoituksella vastustajan todennäköisyys pallon menetykseen kasvaa.

ENNAKOIDUN JA SITÄ KAUTTA OIKEIN AJOITETUN VARMISTUKSEN MAHDOLLISUUTENA ON PALLONHALLINNAN SIIRTYMINEN MEIDÄN JOUKKUELLE

PUOLUSTUSPELIN PERIAATTEET

TILAN PIENENTÄMINEN:

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

Pallonhallintaan perustuvassa hyökkäysmallissa tilanneprässin toteuttaminen on yksi tehokkaimmista keinoista puolustaa, koska alueellisten ylivoimien rakentaminen tuo pelaajia pallon lähelle valmiiksi jo ennen pallon menetystä.

KOLLEKTIIVINEN TILAN PIENENTÄMINEN

= Osa- tai koko joukkueen muodon, ryhmityksen ja alueiden täyttäminen luo vastustajalle sekä ongelmia että kaventaa tilaa kentällä ja näin lisää todennäköisyyksiä pallon menetykselle.

Kaikkien kentällä olevien pelaajien tehtävä ja velvollisuus on huolehtia tilan pienentämisestä joukkueen pelitavan ja –suunnitelman mukaisesti. Tilan pienentämisen tarkoituksena on lisätä todennäköisyyttä riistää, katkoa, peittää yksi syöttösuunta ja/tai aiheuttaa vastustajalle huonoja valintoja.

Tämä ymmärrys syntyy samojen havainnointiketjun prioriteettien mukaan kuin muissakin peruspelin vaiheissa. Havainnointiketjulla tarkoitetaan havainnointi-informaation keräämistä tietyssä järjestyksessä pallollisena olemisen vaiheissa.

HAVAINNOINTIKETJU:

1. Lähin vastustaja
2. Toiseksi lähin vastustaja
3. Tila ja aika suhteessa puolustavan joukkueen muihin pelaajiin
4. Tila ja aika suhteessa kenttään

Pallottomien toiminta

- ▶ Laitimmaiset pelaajat ⇒ **leveyden minimointi ja joukkueen tiiviys** (lyhyet pelaajien väliset etäisyydet linjassa)
- ▶ Puolustuslinja ja maalivahti ⇒ **kriittisten ja vaarallisten pelialueiden kontrollointi ja pienentäminen**
- ▶ Kaikki pelaajat ⇒ **kontrolloi / pienennä vastustajan pelitilaa ja aikaa**

OHJEISTUS

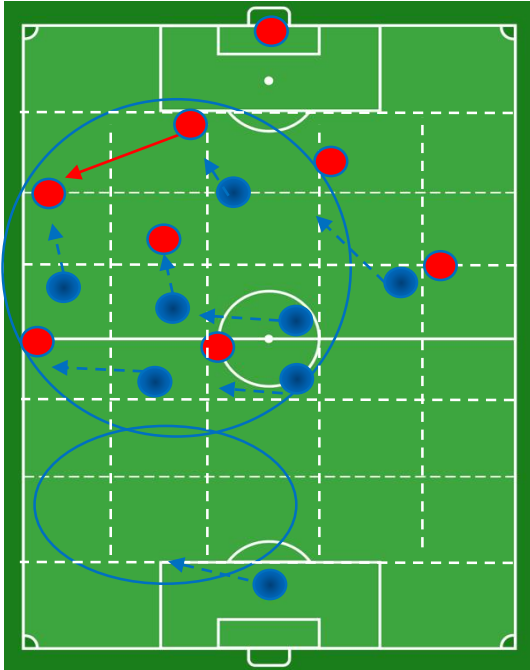
- ▶ Luodaan **puolustuksellinen ylivoima** pallon lähelle (aina kun mahdollista)
- ▶ **Vähennetään** pallollisten ja pallottomien vastustajien **tilaa ja aikaa**
- ▶ Kauimmaiset pelaajat huolehtivat riittävästä tiiviyydestä tulemalla **kollektiivisesti** puolustusmuotoon
- ▶ **Minimoidaan leveyden / syvyyden** hyväksikäyttö vastustajan pelissä
- ▶ Kun **kollektiivinen tilan minimointi** on kunnossa, käynnistetään **prässi**

TOIMINTAMALLIT

- ▶ Pelin keskiössä olevan pelaajan **tila ja aika minimiin**
- ▶ Kontrolloidaan oman vastustajan tilaa ja aikaa minimiin
- ▶ **Laitapelaajien ja hyökkääjien** osallistuminen **osaksi kollektiivista puolustusmuotoa** erittäin tärkeää

PUOLUSTUSPELIN PERIAATTEET

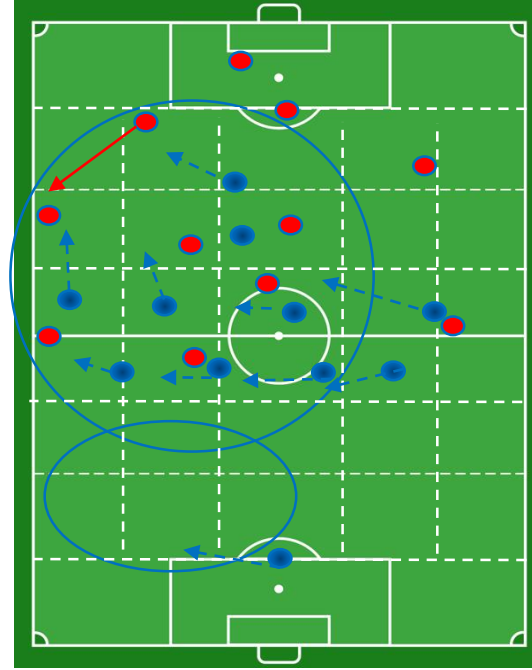
KOLLEKTIIVINEN TILAN PIENENTÄMINEN



KUVA 1

- Pelimuotona 8v8
- Tilan pienentämisessä on tärkeää osallistaa myös leveydessä olevat pelaajat puolustamaan keskustaa ja/tai kierrätystä
- Puolustamisen perusmuotoina käytetään 2-4-1 ja 3-3-1 muotoja

KOLLEKTIIVISESTI TOTEUTETTU TIIVIYS MINIMOI TILAA JA AIKAA JA LISÄÄ TODENNÄKÖISYYTTÄ PALLON MENETYKSELLE



KUVA 2

- Pelimuotona 11v11
- Tilan pienentämisessä on tärkeää osallistaa leveydessä ja syvyydessä olevat pelaajat puolustamaan keskustaa ja/tai kierrätystä
- Puolustamisen perusmuotoina käytetään 4-4-2 ja 4-3-3 muotoja

KOLLEKTIIVISESTI TOTEUTETTU TIIVIYS MINIMOI TILAA JA AIKAA JA LISÄÄ TODENNÄKÖISYYTTÄ PALLON MENETYKSELLE

PUOLUSTUSPELIN PERIAATTEET

KENTTÄTASAPAINO:

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

Pallonhallintaan perustuvassa hyökkäysmallissa tilanneprässin toteuttaminen on yksi tehokkaimmista keinoista puolustaa, koska alueellisten ylivoimien rakentaminen tuo pelaajia pallon lähelle valmiiksi jo ennen pallon menetyttä.

1. PALLON YLÄPUOLELLA OLEVAT PELAAJAT

= Pelaajien tulee säilyttää jatkuva vastahyökkäys ja takaprässi valmius eli toteuttaa ajattelumallia, jossa mietitään uhkia ja etuja

2. KAIKKI PELAAJAT

= Pelaajien tulee säilyttää tilanneroolinsa ja valmistautua riiston/katkon jälkeiseen nopeaan siirtymiseen vastahyökkäykseen tai kollektiiviseen pallonhallintaan

Kaikkien kentällä olevien pelaajien tehtävä ja velvollisuus on huolehtia kenttätasapainosta joukkueen pelitavan ja –suunnitelman mukaisesti. Kenttätasapainon tarkoituksena on lisätä todennäköisyyttä riistää, katkoa, peittää yksi syöttösuunta ja/tai aiheuttaa vastustajalle huonoja valintoja sekä mahdollistaa nopeat vastahyökkäykset.

Tämä ymmärrys syntyy samojen havainnointiketjun prioriteettien mukaan kuin muissakin peruspelin vaiheissa. Havainnointiketjulla tarkoitetaan havainnointi-informaation keräämistä tietyssä järjestyksessä pallollisena olemisen vaiheissa.

HAVAINNOINTIKETJU:

1. Lähin vastustaja
2. Toiseksi lähin vastustaja
3. Tila ja aika suhteessa puolustavan joukkueen muihin pelaajiin
4. Tila ja aika suhteessa kenttään

Pallottomien pelaajien toiminta

- ▶ Yläpuolella olevat ⇒ **hyökkäys- ja takaprässivalmiuden säilyttäminen**
- ▶ Kakki pelaajat ⇒ **tilanneroolin säilyttäminen ja mukauttaminen**

OHJEISTUS

- ▶ Koko joukkueen tiivis ja **yhtenäinen toiminta**
- ▶ Ohitettujen pelaajien **puolustusroolien paikkaaminen**
- ▶ **Vastahyökkäyksien käynnistäminen**

TOIMINTAMALLIT

- ▶ Jatkuvan **ylivoiman luominen pelin keskiöön**
- ▶ **Hyökkäysvalmiuden katkeamaton säilyttäminen**
- ▶ **Positiivisessa tilanteenvaihdossa** hyökkäysvalmiudessa olevat pelaajat luovat edun ja kasvattavat todennäköisyyttä onnistuneelle **nopeasti etenevälle vastahyökkäykselle**