

Laitahyökkääjien koulutusmateriaali

Tuomas Kivisaari



Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Kuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- Puolustuksen tunnistaminen
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- Release
- Breakit
- Movet
- Pelaaminen Bump and Run – puolustusta vastaan
- Blokkaaminen

Laitahyökkääjän pelipaikka

- Pelipaikka box-pelaamisen ulkopuolella, poislukien TE ja tiukat muodostelmat
- Pallokontakti noin 1-5 kertaa pelissä
- Näyttää pelaavan 1 vs 1 peliä CB kanssa, todellisuudessa pelaa usein 2 vs 3 peliä CB:n, LB:n ja Safetyn kanssa.
- Stereotypioita riittää
 - Heikko, hidas, ei saa palloa kiinni, ei osaa blokata, pelkää taklauksia
 - Varmakätinen, nopea, kykenee tekemään isoja pelejä ja ratkaisemaan otteluita, joukkueen parhaita urheilijoita, saa pelinrakentajan näyttämään hyvältä, joukkueen hyökkäyksen tukipilari

Laitahyökkääjän perusominaisuudet

- Fyysiset ominaisuudet
 - Nopeus
 - Liikkuvuus
 - Räjähävyys
 - Urheilullisuus
- Psyykkiset ominaisuudet
 - Erinomainen keskittymiskyky
 - Maltti
 - Peliäly
 - Vahva itseluottamus
 - Tilan hahmottaminen
 - Rohkeus

Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- **Laitahyökkääjän pelin jakaminen**
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Heittokuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- Puolustuksen tunnistaminen
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- Release
- Breakit
- Movet
- Pelaaminen Bump and Run – puolustusta vastaan
- Blokkaaminen

Laitahyökkääjän pelin jakaminen

Laitahyökkääjän kuvion toteuttamisessa huomioitavia asioita

1. Stanssi
2. Puolustuksen pre-snap luku
3. Pelattavan pelin arvioiminen
4. Release
5. Kuvion / pelin piilottaminen
6. Puolustajan / puolustuksen pelinaikainen lukeminen
7. Kuvion asettaminen
8. Mid-stem move
9. Break ja separation
10. Puolustuksen sijoittumisen tunteminen ja heittoikkunan löytäminen
11. Pallon löytäminen
12. Oman nopeuden sovittaminen heittoon
13. Palloon keskittyminen
14. Pallon kiinniotto ja suojaaminen
15. Tilanteen hahmottaminen ja pelin tekeminen

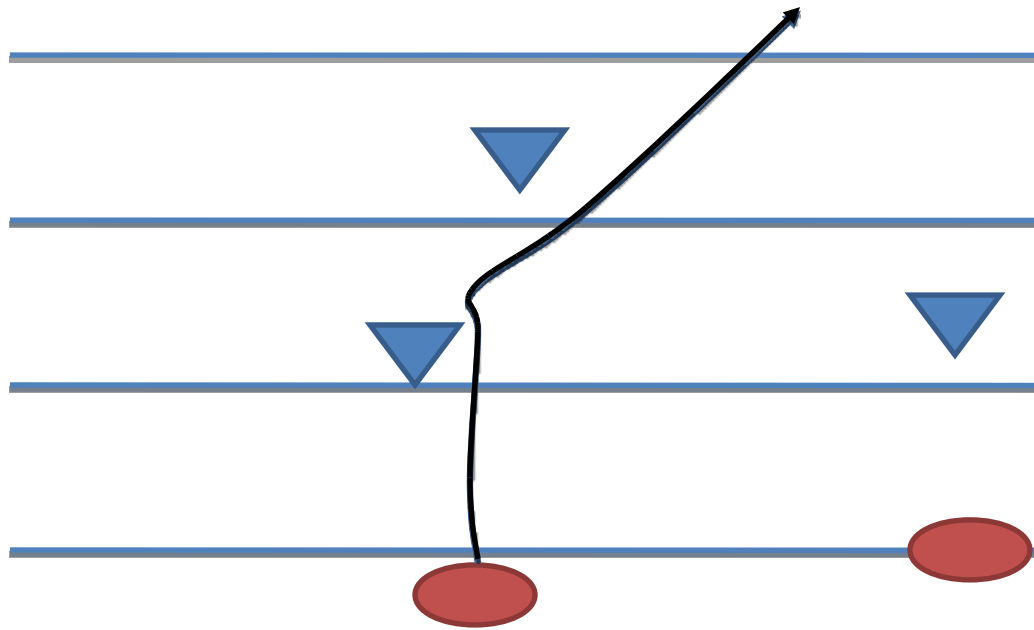
1-3
Ennen snap:ia

4-10
Snap:sta heiton
hahmottamiseen

11-14
Keskittyminen ja
häiriötekijöiden
sulkeminen

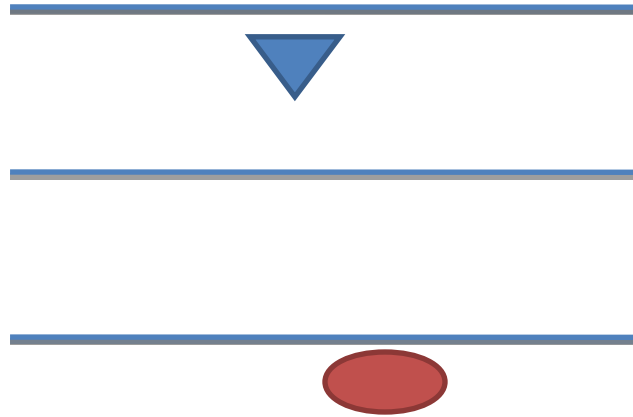
Esimerkki

Corner –kuvion jaottelu



- Kuvion voidaan jakaa kolmeen selkeään vaiheeseen
 - Lisäksi pallon kiinniotto ja kiinnioton jälkeinen vaihe
- Ennen kuvion suorittamista huomioitava
 - Pre-snap luku, kokonaispuolustuksen arviointi
 - Hyökkäyksen pelin arviointi

Corner –kuvio, vaihe 1



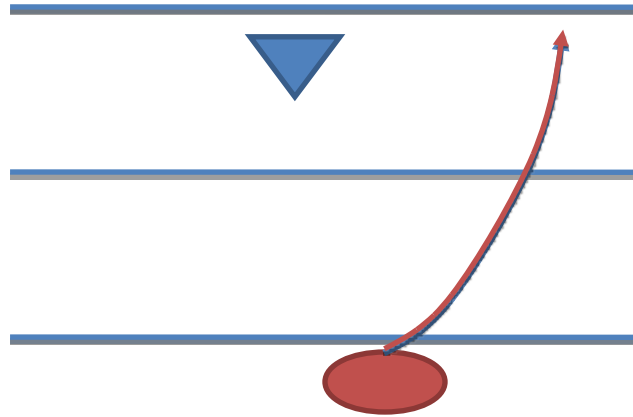
Huomioitavia asioita

- LB:n tehtävän selvittäminen
- LB:n sijoittuminen
- LB:in vaikuttaminen

Toteutus

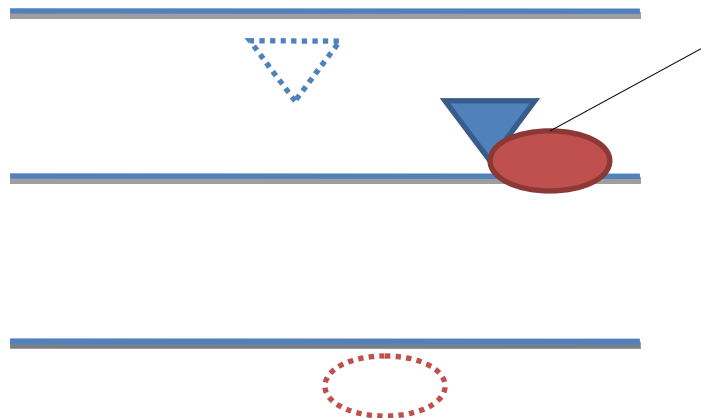
- Stanssi
- Release
- Reitityksen välttäminen
- Oman kuvion piilossa pitäminen
- LB:n rohkea haastaminen

Corner –kuvio, vaihe 1 väärin



- WR käyttää outside-releasea, jolloin pelin asettaminen käy mahdottomaksi
- Peli paljastetaan ja LB:lle kerrotaan minne ollaan menossa
- LB:lle annetaan vauhtia oikeaan suuntaan
- Seuraavaan vaiheeseen pääseminen vaikeutuu
- Pelin ajoitus häviää

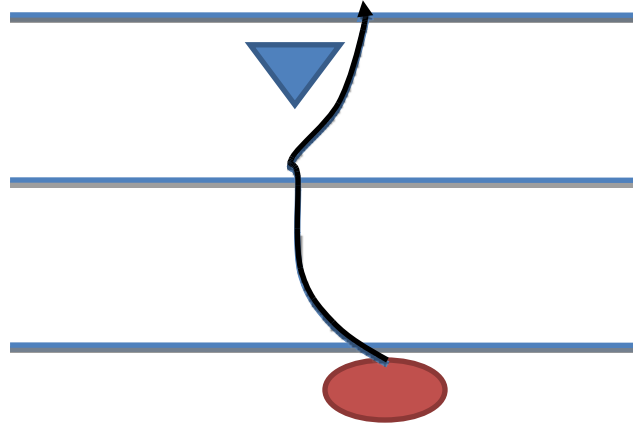
Corner –kuvio, vaihe 1 väärin



Seurauksena

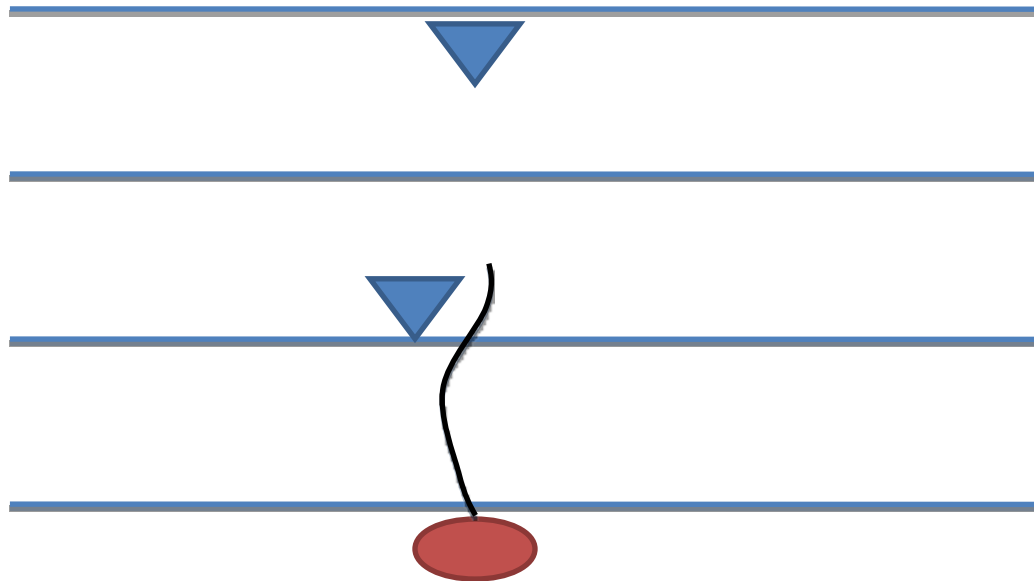
- LB:n reititys, molemmilla pelaajilla vauhtia WR:n kannalta väärään suuntaan
- Pelin kokonaisuuden hajoaminen
- Mahdollinen vaikutus muihin kiinniottajiin
 - Korostuu erityisesti tiukoissa aloitusmuodostelmissa

Corner –kuvio, vaihe 1 oikein



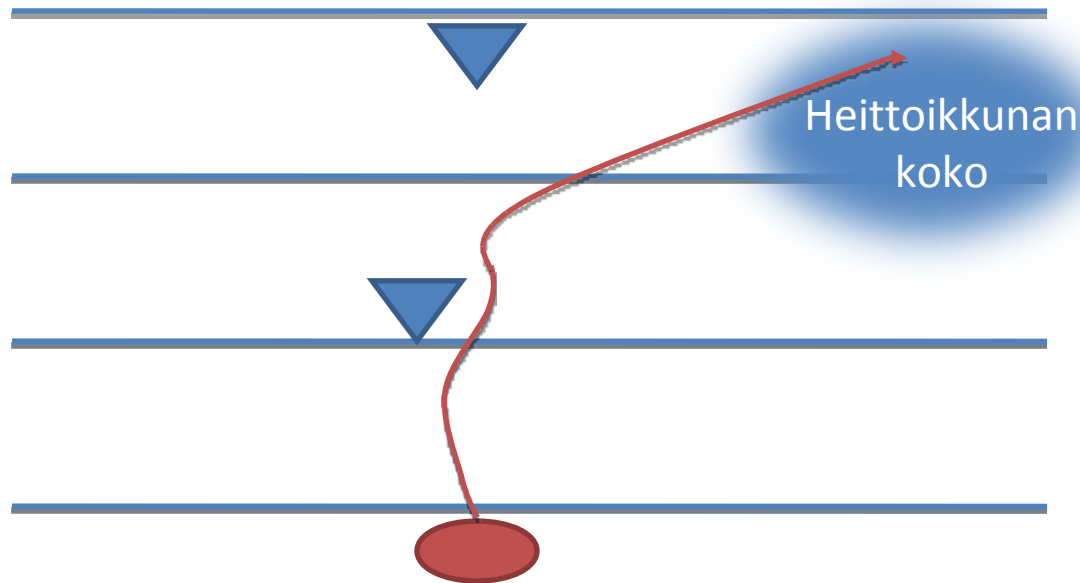
- WR käyttää aggressiivisesti attack-releasea ottamalla ensimmäisillä askeleilla Head-up -linjan
- Peli pidetään piilossa antamalla LB:lle uhka blokkaukseen ja/tai poikkikuvioihin
- Tavoitteena pitää LB paikallaan tai pakottaa LB harha-askeleeseen
- Pelin asettaminen, tarkoittaa toimenpiteitä, jotka edesauttavat kuvion seuraavan vaiheen toteuttamista

Corner –kuvio, vaihe 2



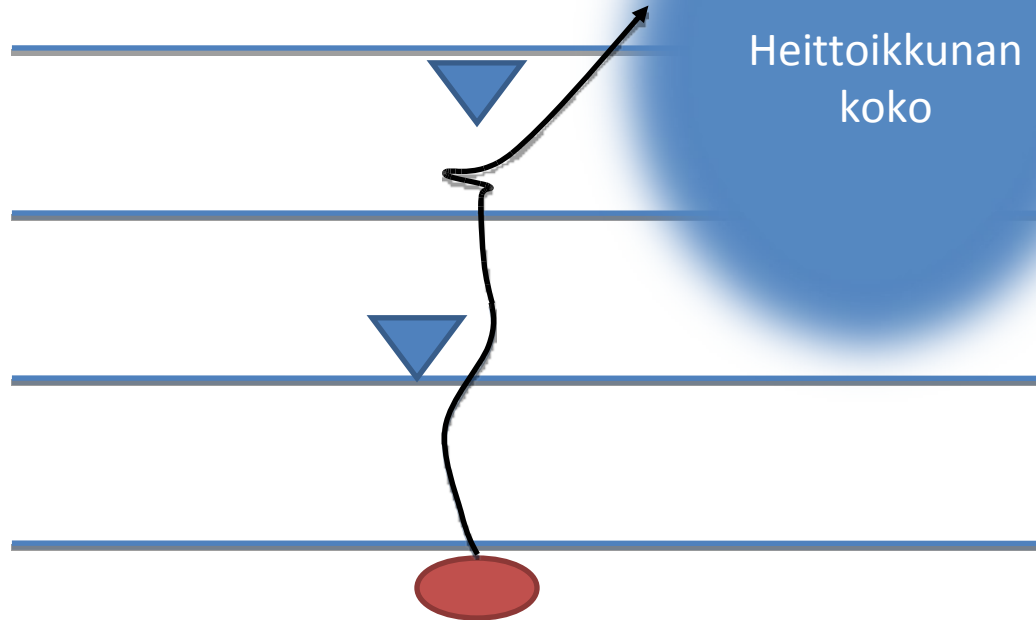
- Vaiheen tehtävät
 - Heittopeli pidetään piilossa antamalla safetylle uhka syviin ja/tai poikkikuvioihin.
 - Mikäli huomataan safetyyn selkeä reagointi WR:n kuvioon, voidaan käyttää Mid-stem movea, todennäköisesti Safetyyn tehtävänä kuitenkin syvän alueen peittäminen
 - Ennakkoluku CB:n sijoittumisesta
 - Pelin tämän vaiheen maltillinen asettaminen erityisen tärkeää pallon kiinniottamisen kannalta

Corner –kuvio, vaihe 2, väärin



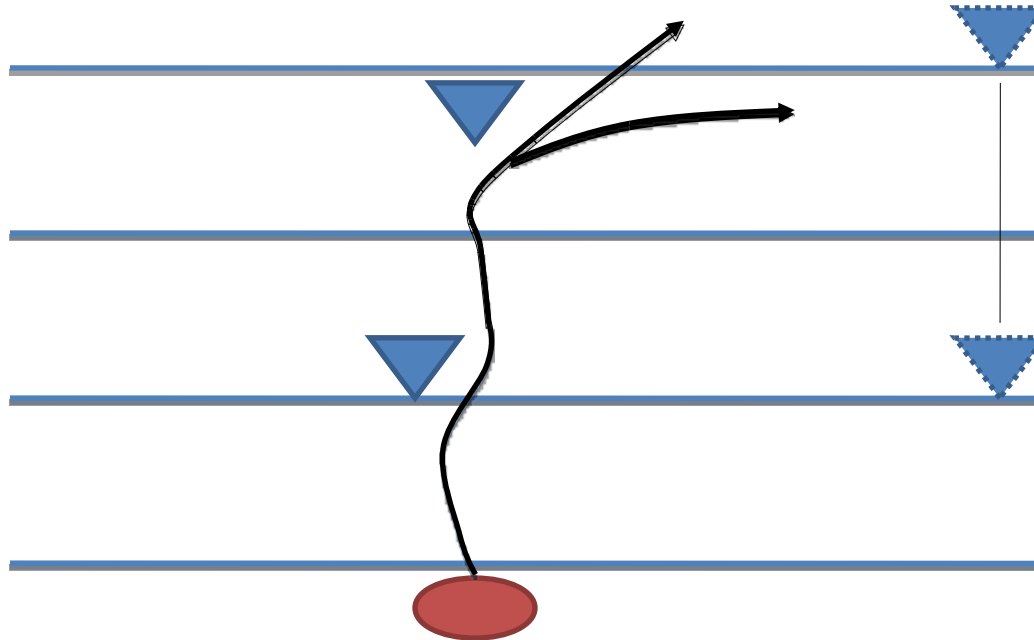
- Esimerkissä ei anneta uhkaa poikki- eikä syviin kuvioihin, vaan safetylle kerrotaan minne ollaan menossa ja mitä aiotaan tehdä
- Kuviota ei aseteta, vaan kiinniottovaiheeseen siirrytään liian aikaisin
- Safetyyn työ helpottuu
- Kuvion ajoitus kärsii → WR liian aikaisessa
- Kuviota ei välttämättä voida juosta riittävän syväksi
- Mahdollinen vaikutus muiden WR:ien kuvioihin
- Heittoikkuna jää pieneksi

Corner –kuvio, vaihe 2, oikein



- Kuvion maltillinen asettaminen
- Safetyllle syvän- tai poikkikuvion uhka
- Mahdollisuus Mid-stem moven käyttöön
- Safetyllle ei anneta ennakkolukua ja vauhtia oikeaan suuntaan, tavoitteena kääntää safety poikkikuvioon, tai pakottaa harha-askeleeseen
- Pelinrakentajalle helppo luku kuvion aukeamisesta → kuvion ajoitus kohdallaan
- Heittoikkunan avaaminen ja suurentaminen

Corner –kuvio, vaihe 3



- CB:n sijoittumisen varmistaminen
- Nyrkkisääntönä
 - Mikäli CB pelaa matalalla, jatka kuviota syvään kulmaan ja anna heiton määrittää kiinniottopiste
 - Mikäli CB on tippunut syvälle alueelle, taivuta kuvio CB:n eteen

Edellämainittujen mahdollisuudet riippuvat tietenkin myös muiden laitahyökkääjien juoksemista kuvioista

Loppuvaihe

- Pallon etsiminen ja löytäminen
- Palloon keskittyminen
- Kaikkien häiritsevien asioiden pois sulkeminen
- Rauhoittuminen
- Pallon kiinniottaminen ja suojaaminen
- Kiinnioton jälkeisen kentän tilanteen ja puolustajien sijoittumisen hahmottaminen
- Pelin tekeminen

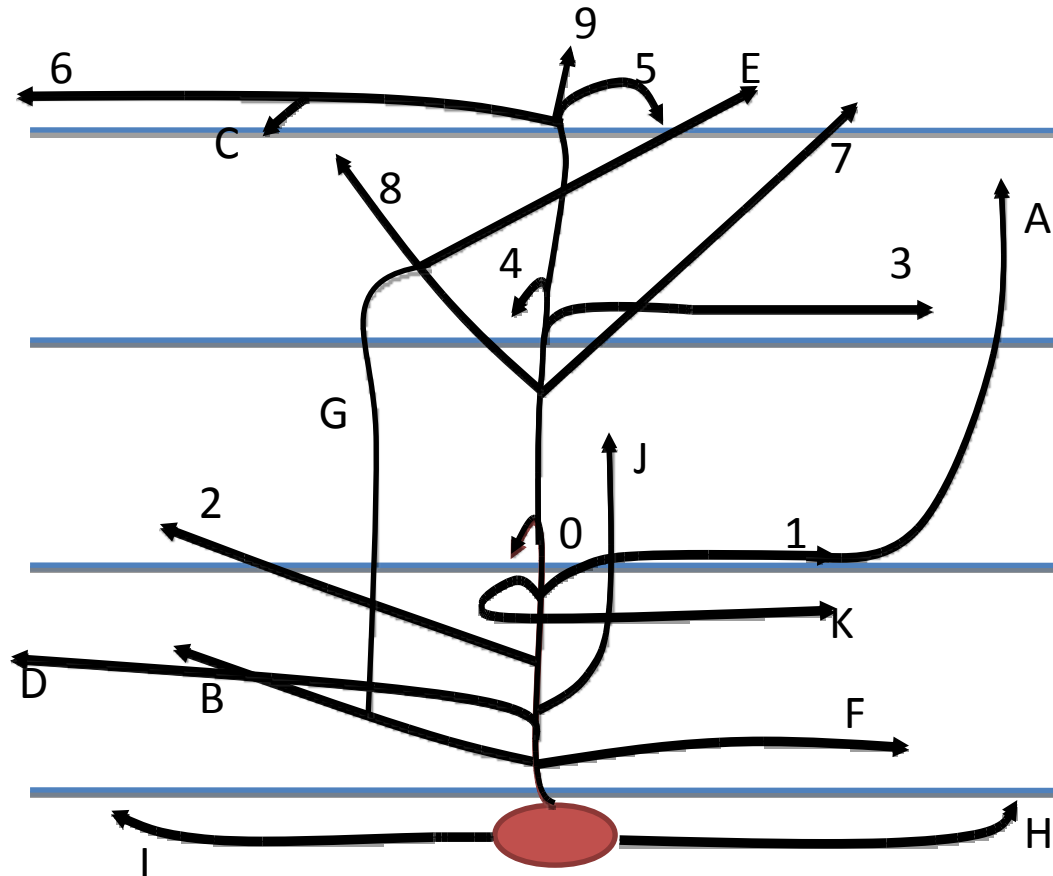
Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- **Laitahyökkääjän heittopuu**
- Kuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- Puolustuksen tunnistaminen
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- Release
- Breakit
- Movet
- Pelaaminen Bump and Run – puolustajaa vastaan
- Blokkaaminen

Laitahyökkääjän heittopuu

1/2

Laitahyökkääjälle voidaan enemmän tai vähemmän mielekkäästi määritellä yksittäisiä kuvioita yli 20kpl, joista yleensä koostetaan ns. heittopuu merkitsemällä kuvioita numeroilla ...ja joskus myös kirjaimilla



Laitahyökkääjän heittopuu

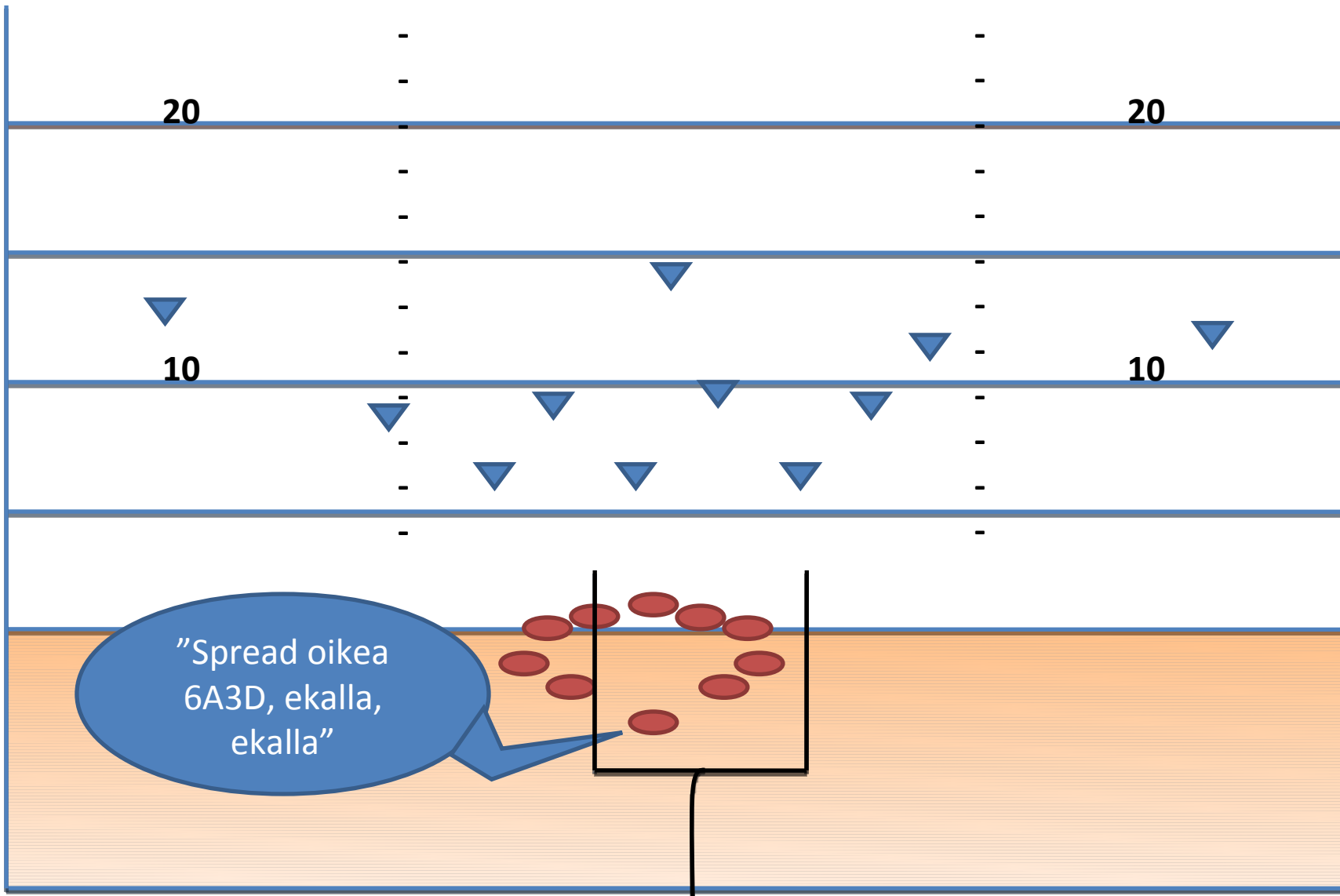
2/2

Esitystavan vahvuudet

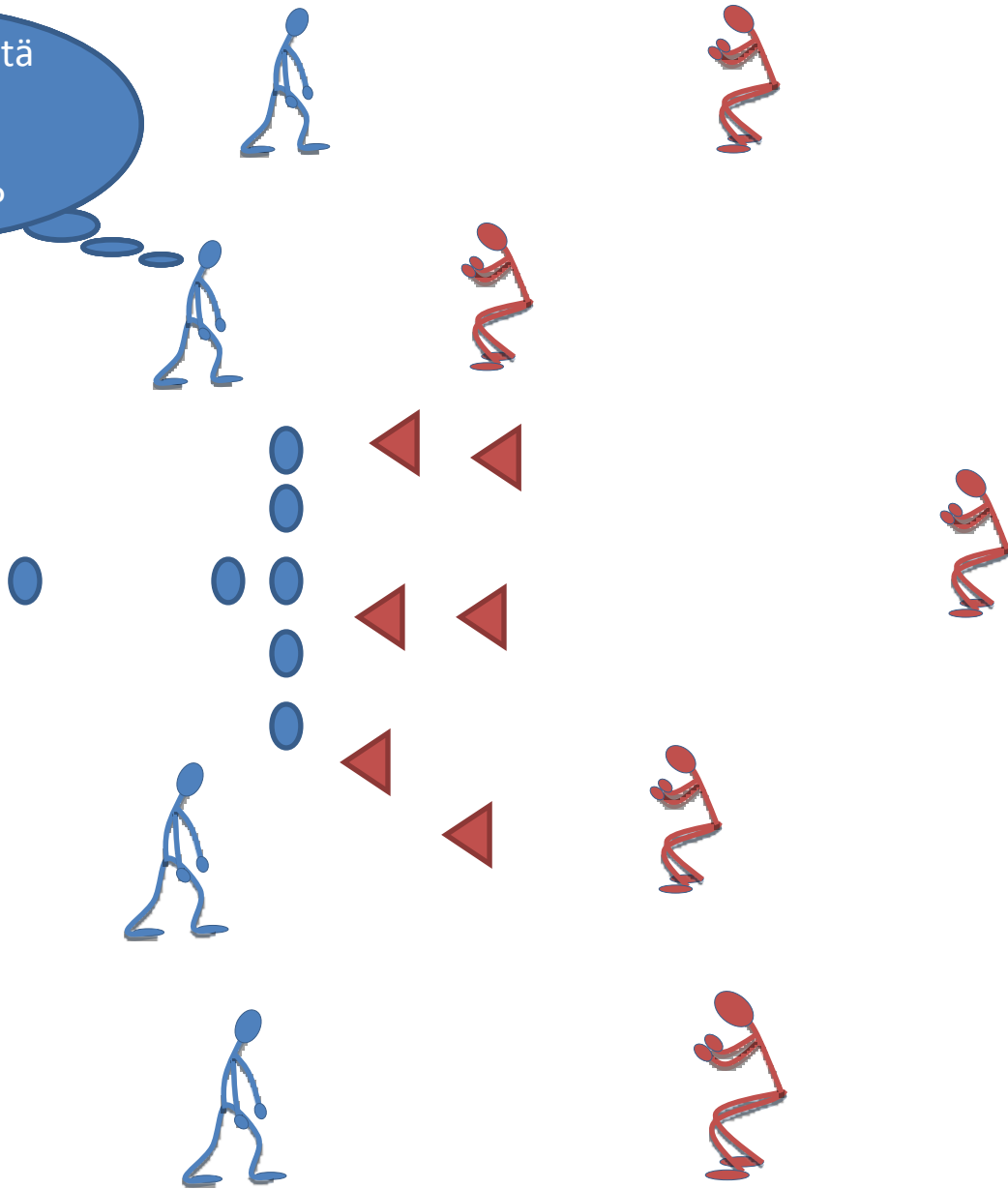
- Yksinkertainen esitysmuoto
- Mahdollistaa lukuisten erilaisten heittopelien implementoinnin lyhyessä ajassa

Esitystavan heikkoudet

- Heittohyökkäyksen jäämiseksi yksittäisiksi kuvioiksi
- Pelin kokonaismerkityksen mieltäminen
- Ei ota kantaa kuvion juoksemiseen erilaisia puolustuksia tai tilanteita vastaan



...Mitä ihmettä
tällä pelillä
oikein
haetaan???



Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- **Kuvioiden juokseminen**
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- Puolustuksen tunnistaminen
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- Release
- Breakit
- Movet
- Pelaaminen Bump and Run – puolustajaa vastaan
- Blokkaaminen

Kuvioiden juokseminen

1/2

- Heittopuut esittävät hyvin pelkistetyn esimerkin kuvioiden toteuttamisesta, jonka suora kopiointi johtaa usein myös harhaan
- Heittopelinkirjan tekemisen haasteena on esittää kuvioiden toteuttaminen siten, että pelin kokonaisuus tulee huomioiduksi
- Lisäksi pitää ymmärtää kuvion juokseminen erilaisia puolustuksia ja jopa erilaisia puolustajia vastaan

Kuvioiden juokseminen

2/2

- Laitahyökkääjän kuvioiden toteuttamisessa olennaista on ajoitukset, jotka riippuvat
 - Pelinrakentajan suoritteesta ja rytmistä
 - Puolustuksen reagoinnista toteutettavaan kuvioon
 - Muiden laitahyökkääjien kuvioiden toteutuksesta
- Kuvioiden ajoitukset tuovat rakenteen kuvion toteuttamiseen
 - Laitahyökkääjän on hyvä tiedostaa käytettävissä oleva ja käytettävä aika
 - Olennista on, että ollaan oikeassa paikassa oikeaan aikaan
 - Periaatteessa heittopelikirjan voisi esittää ilman kuvioiden piirtämistä

Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Heittokuvioiden juokseminen
- **Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen**
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- Puolustuksen tunnistaminen
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- Release
- Breakit
- Movet
- Pelaaminen Bump and Run – puolustusta vastaan
- Blokkaminen

Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen

1/2

- Hyvässä ja kehittyneessä heittohyökkäyksessä yksittäiset kuviot muodostavat pelillisen kokonaisuuden
- Kuvioita ei ajatella tai mielletä yksilöinä, vaan suoritettavat kuviot muodostavat heittokombinaation, jolla hyökätään puolustusta vastaan
- Heittopelin kokonaishahmottaminen on oleellinen asia menestyksekkään yksittäisen kuvion toteuttamiseen
- Jokainen onnistunut heittopeli on monen yksittäisen asian summa, usein kopin ottanut WR ei olisi saanut palloa ilman muiden laitahyökkäjien suoritusta
- Tämä ei sulje yksittäisten match-up:ien hakemista pelin aikana. Esimerkiksi Trips-muodostelmassa singlepuolen WR:lle voidaan hakea 1 vs 1 tilanteita

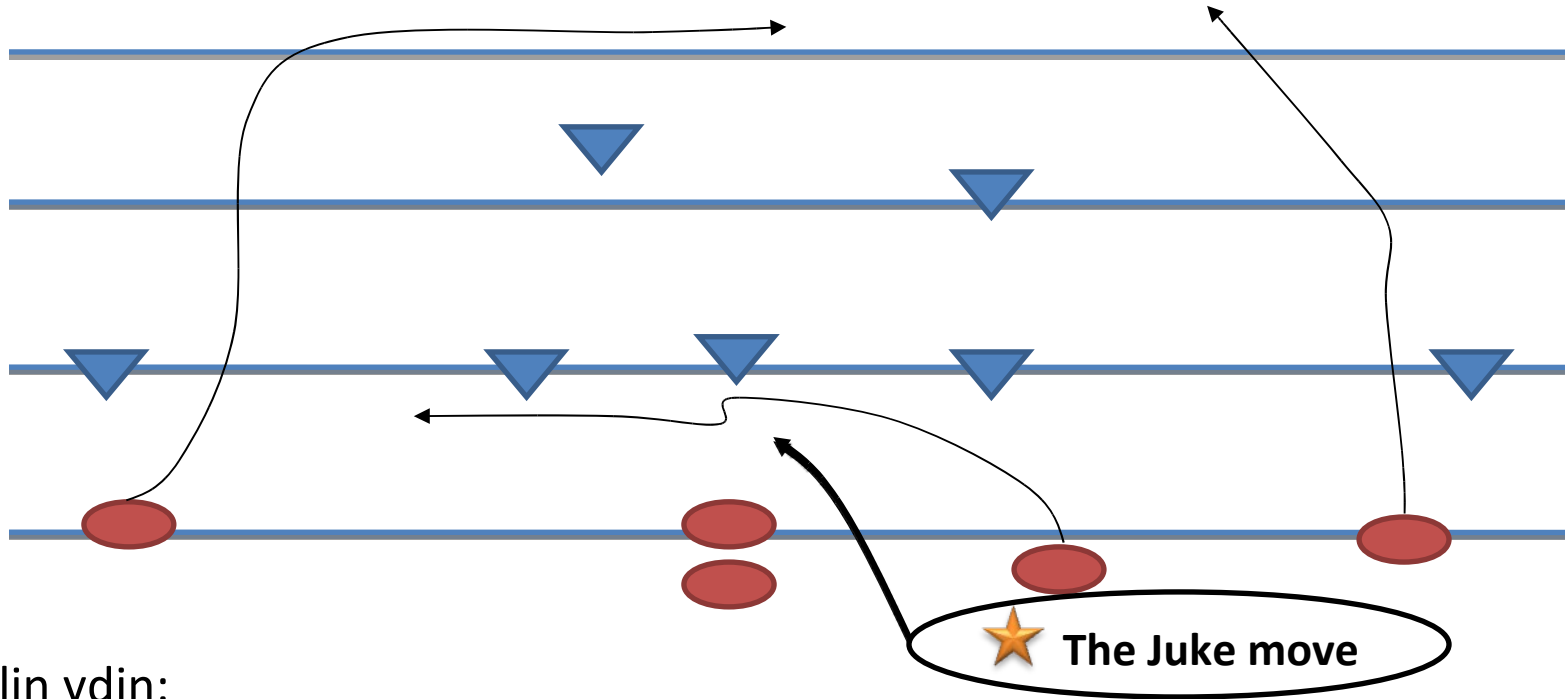
Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen

2/2

- Samalla heittopelillä voi olla erilaisia tavoitteita, joihin vaikuttaa
 - Puolustuksen pelaaminen ja puolustuksen yksilöt
 - Down & Distance
 - Peli-aika ja pelitilanne
 - Field position
 - Pelinrakentajan usein vaihteleva luottamus yksittäisiin laitahyökkääjiin
- Laitahyökkääjän on olennaista pelin aikana ymmärtää
 - Mitä pelattavalla pelillä haetaan
 - Mitä asioita pelinrakentaja lukee puolustuksesta, eli heittoavaimet
 - Kuka on todennäköisin kiinniottaja
 - Mikä on laitahyökkääjän oma tehtävä

Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä

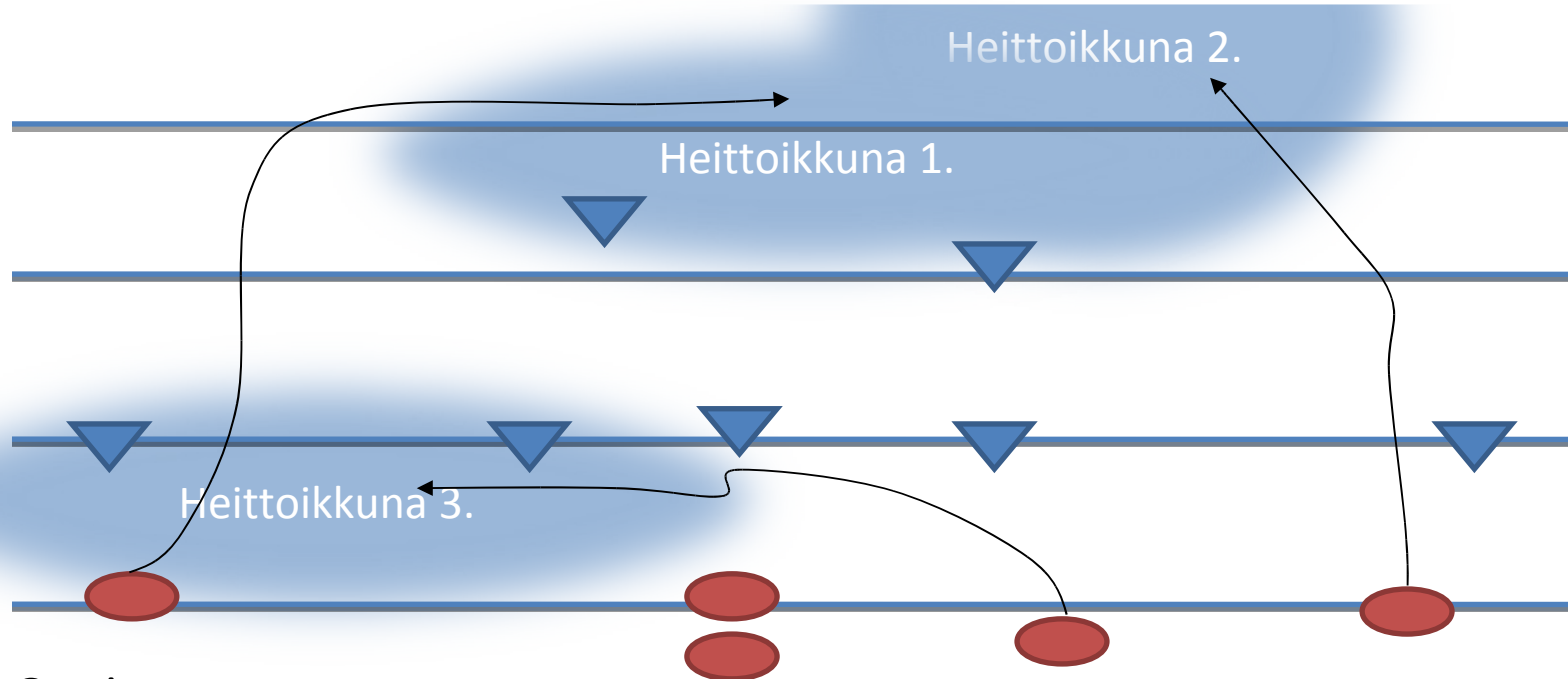
Pre-snap –luku: Peitto 2



Pelin ydin:

- Vertikaalisen luvun avaaminen kentän keskustassa
- Heittoavaimina Safetyjen sijoittuminen ja LB:iden sitominen matalaan poikkikuvioon
- Laitahyökkääjien kuviot toisiaan tukevia
- Sisemmän laitahyökkääjän ensimmäinen tehtävä LB:n sitominen matalalle alueelle ja heittoikkunan avaaminen ylemmälle poikkikuvion

Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä



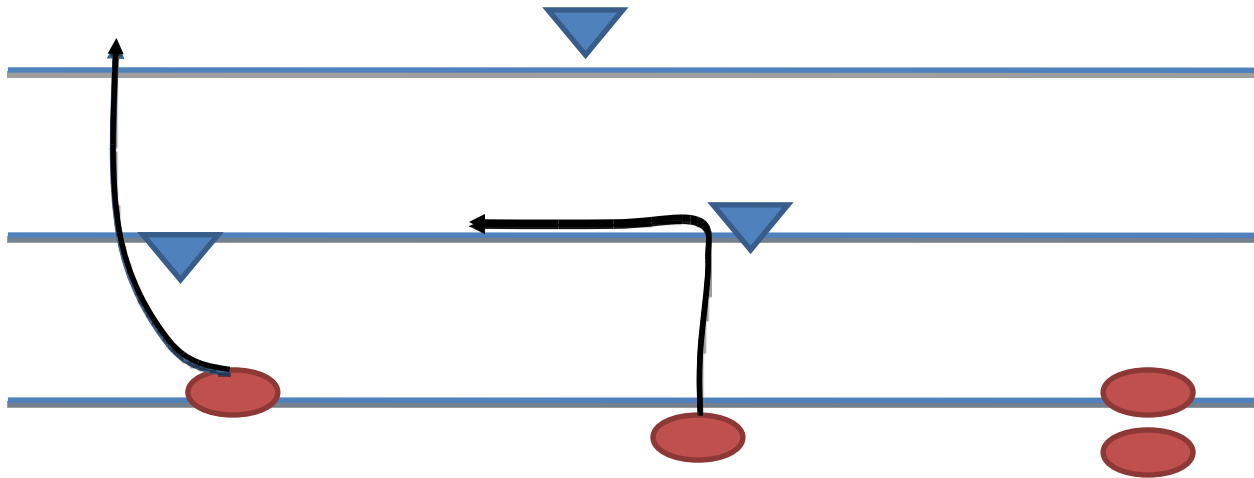
Onnistuessaan:

- Tukimiesten alueelle tippuminen kontrollissa (< 10 yds)
- Poikkikuvio päästään juoksemaan tukimiesten taakse
- Safetyille valinta syvän alueen peittämisestä

Oikein asetettujen ja toteutettujen kuvioiden seurauksena heittoikkunoiden avautuminen eri puolille kenttää

Esimerkki: Fade-out yhdistelmä

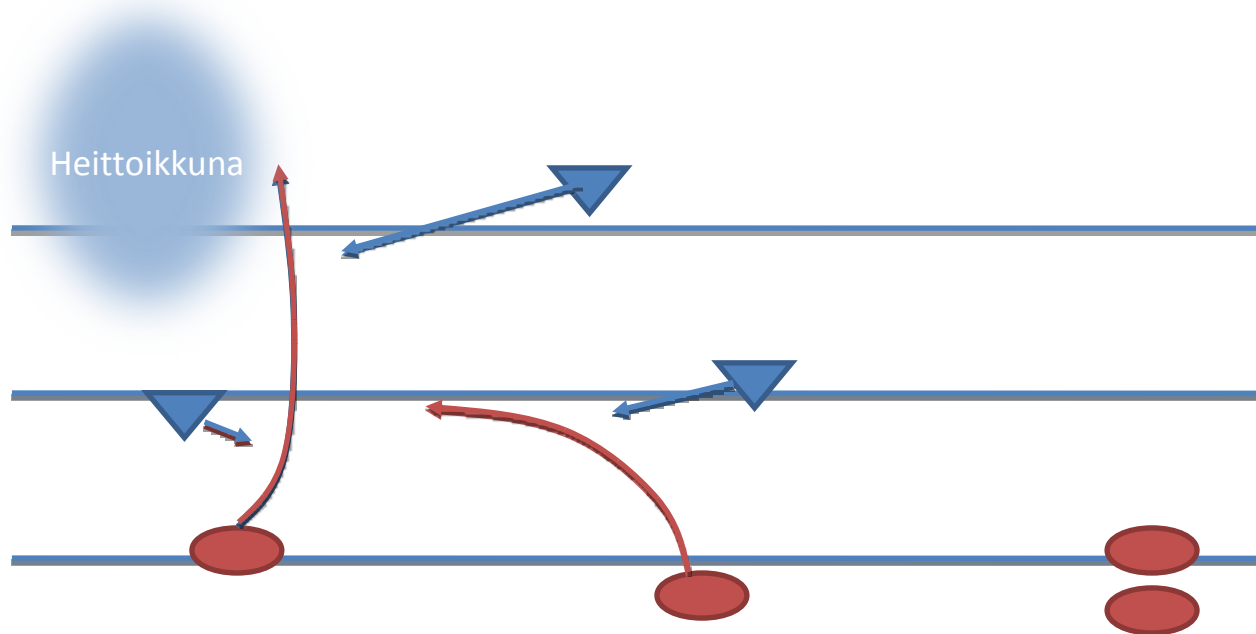
Pre-snap –luku: Peitto 2 tai mies



- **Ulomman WR:n näkökulma:** Nopea kolmen askeleen heittopeli, ulkopuolen seam-release avaa heittoikkunan sisemmän laitahyökkääjän out-kuviolle ja antaa QB:lle mahdollisuuden joko nopeaan fade-kuvioon tai WR:n takaolkapäähän suuntautuvaan kovaan heittoon.
- **Sisemmän WR:n näkökulma:** Omassa kuviossa maltettava pitää kuvio piilossa ja haastettava rohkeasti LB. Annettava luku joko blokkaukseen tai poikkikuvioon. Nopea break joko speedcut tai breakdown -cut tekniikalla ja kiihdytys ulos

Esimerkki: Fade-out yhdistelmä

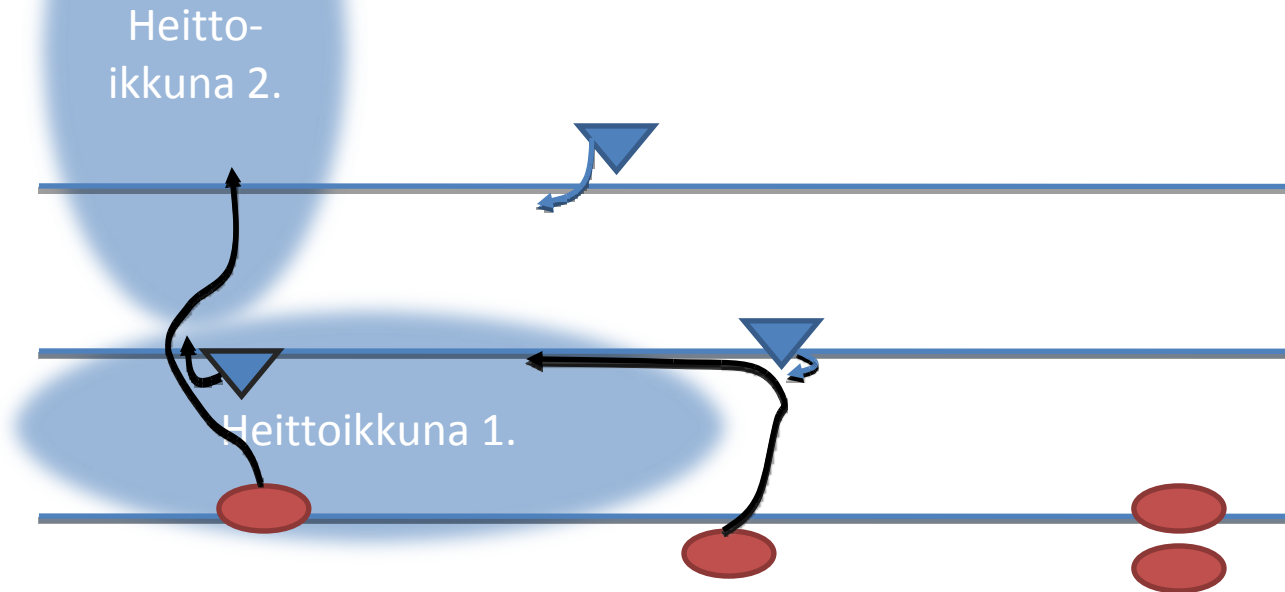
Tätä vältettävä



- **Ulomman WR:n näkökulma:** Sisäpuolen release ei käännä CB:tä pois pelistä, vaan jättää hänet normaalissa peitto 2-puolustuksessa odottamaan tulevaa out – kuviota.
- **Sisemmän WR:n näkökulma:** WR:llä on kiire flat-alueelle, jolloin LB:n haastaminen ja uhkaaminen jää pois ja LB saa helpon luvun. Toisinsanoen LB:lle annetaan vauhtia oikeaan suuntaan liian aikaisessa vaiheessa, eikä puolustajalle anneta uhkaa blokkaukseen, tai koukku- ja poikkikuvioihin.
- Heittoikkunaksi jää fade-kuvion ulkopuolen tila.

Esimerkki: Fade-out yhdistelmä

Pre-snap –luku: Peitto 2 tai mies



- Ulkopuolen WR:n release kääntää CB:n ympäri, paluu horisontaalitasolle (stemmille) laajentaa syntyvää heittoikkunaa
- Sisemmän WR:n attack releasen tavoitteena on pitää LB paikoillaan ja pakottaa hänet myöhemmin harha-askeleeseen. Break voidaan tehdä joko speedcut – tai breakdown cut tekniikalla. Malti ja breakista kiihdyttäminen erityisen tärkeistä asioita.

Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Heittokuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- **Pallon kiinniottaminen**
 - Stanssi
 - Puolustuksen tunnistaminen
 - Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
 - Release
 - Breakit
 - Movet
 - Pelaaminen Bump and Run – puolustajaa vastaan
 - Blokkaaminen

Pallon kiinniottaminen

10. sääntöä

1. Älä ota palloa vastaan vartalolla
2. Keskity ja katso pallo käsiin
3. Ota pallo kiinni sormenpäillä, älä kämmenellä
4. Malta juosta normaalisti, ei tarjotinjuoksua
5. Käytä vartaloasi kiinniottamisen suojana (Shield)
6. Ota pallo kiinni ajoissa ja mahdollisimman korkealta
7. Ota pallo ensin kiinni, jatka peliä vasta sen jälkeen
8. Älä odota palloa luoksesi, hae se!
9. Käytä molempia käsiä
10. Ota pallo vastaan suorilla, joustavilla käsillä

Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Heittokuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- **Stanssi**
- Puolustuksen tunnistaminen
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- Release
- Breakit
- Movet
- Pelaaminen Bump and Run – puolustajaa vastaan
- Blokkaaminen

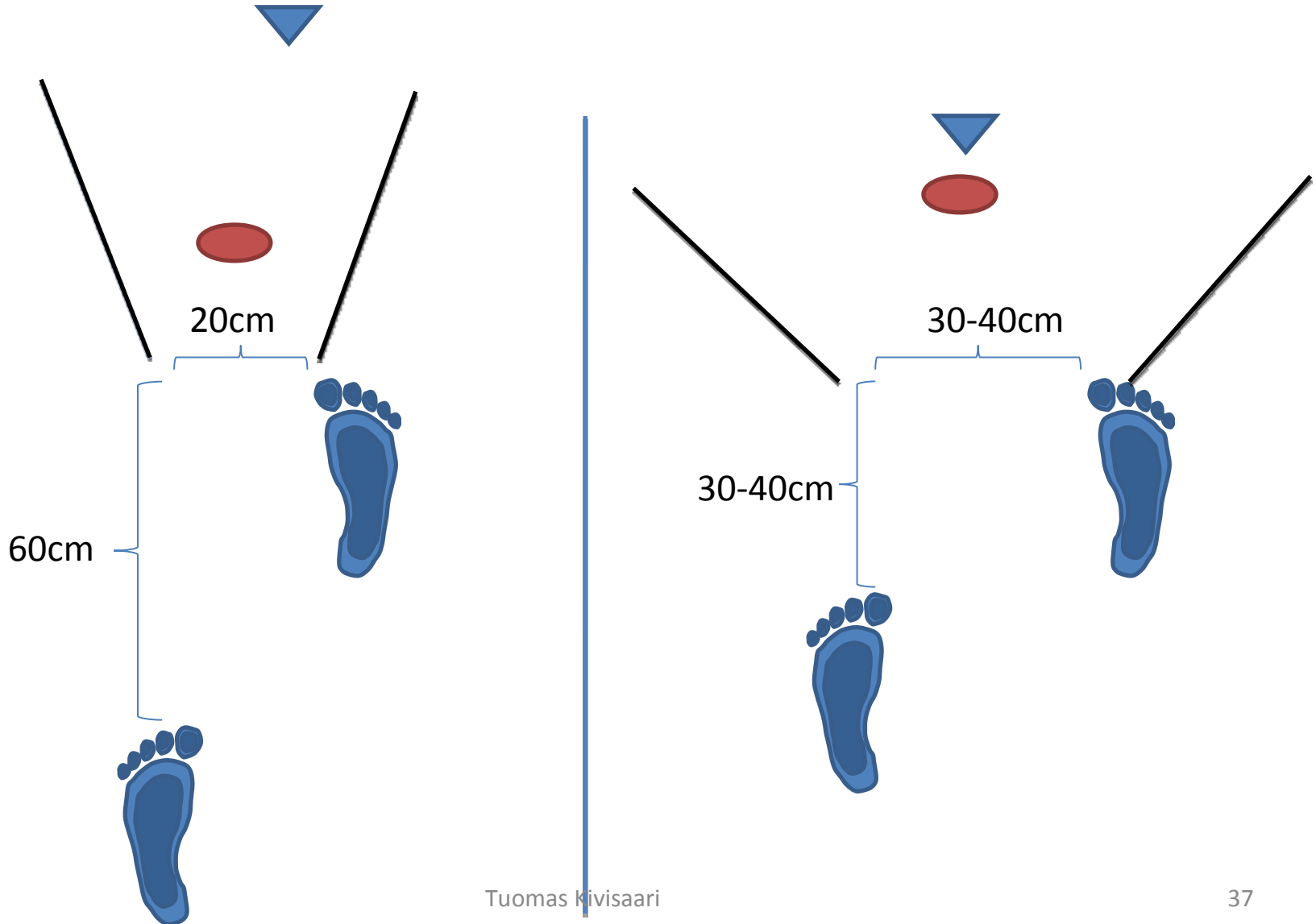
Stanssi

1/2

- Stanssi kertoo paljon laitahyökkääjän kokemuksesta, itseluottamuksesta ja jopa pelitaidosta
- Stanssin on oltava tasapainoinen ja rento, lisäksi sen on mahdollistettava nopea liikkeellelähtö etumaisen jalan yli
- Tasapainoton ja huono stanssi, jossa jalat ovat liian lähellä toisiaan johtaa movement to move –liikkeeseen. Tällöin pelaaja ottaa askeleen ennen kehon liikkumista
- Stanssi vaihtelee pelattavan puolen ja puolustajan sijoittumisen mukaan
- Oikeaoppisessa stanssissa sisempi jalka on aina etumaisena. Tämä on tärkeää lyhyiden kuvioden, kuten slantin ja koukun askelluksen ja ajoituksen vuoksi
- Pump and run –puolustusta vastaan stanssia on levitettävä horisontaalisuunnassa

Stanssi

2/2



Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Heittokuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- **Puolustuksen tunnistaminen**
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- Release
- Breakit
- Movet
- Pelaaminen Bump and Run – puolustusta vastaan
- Blokkaminen

Puolustuksen tunnistaminen

Heittokuvion toteuttaminen on puolustuksen lukemista. Vähintään on tiedettävä pelataanko alue- vai miespuolustusta vastaan.

- Aluepuolustus
 - Tärkeintä tunnistaa aluepeitto
 - Yritä löytää alueiden saumakohtat
 - Juokse pysähtyvät kuviot ja hidasta jatkuvissa kuvioissa alueiden saumoihin
- Miespuolustus
 - Tärkeintä saada puolustajan lantio kääntymään
 - Aseta juoksulinja (stemmi) siten, että puolustaja varautuu kääntämään itsensä
 - Käännä lantiot tilanteeseen sopivalla movella

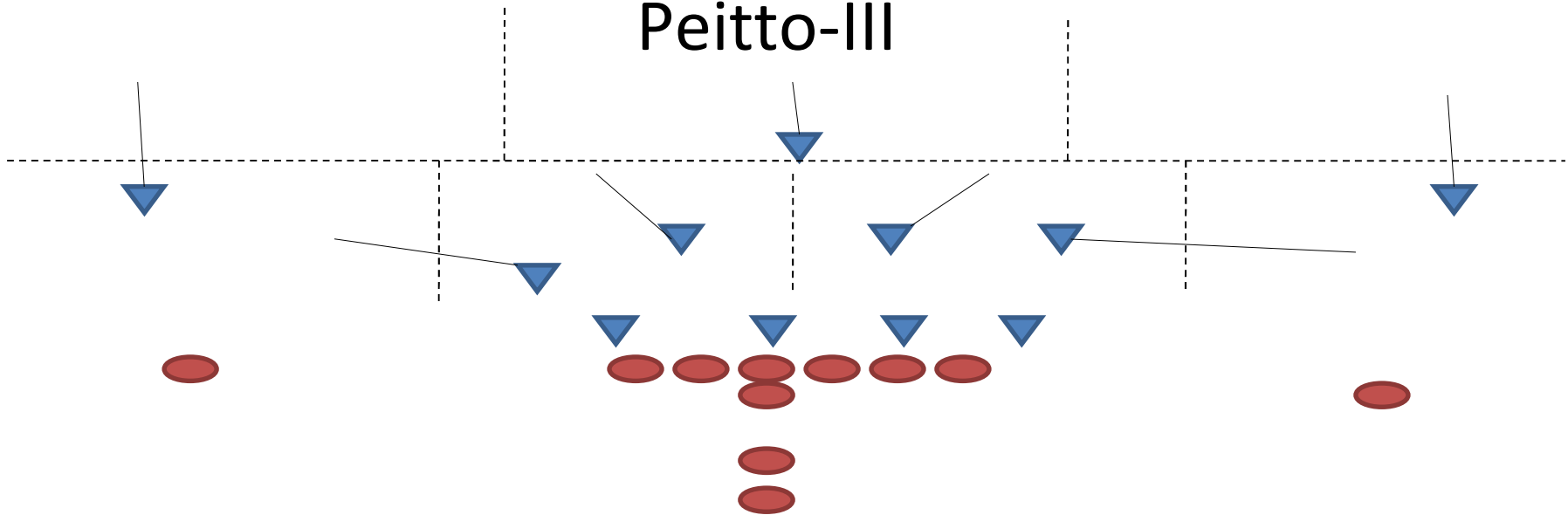
Seuraavassa peruspuolustuksia laitahyökkääjän näkökulmasta

Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Heittokuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- Puolustuksen tunnistaminen
- **Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta**
- Release
- Breakit
- Movet
- Pelaaminen Bump and Run – puolustajaa vastaan
- Blokkaaminen

Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta

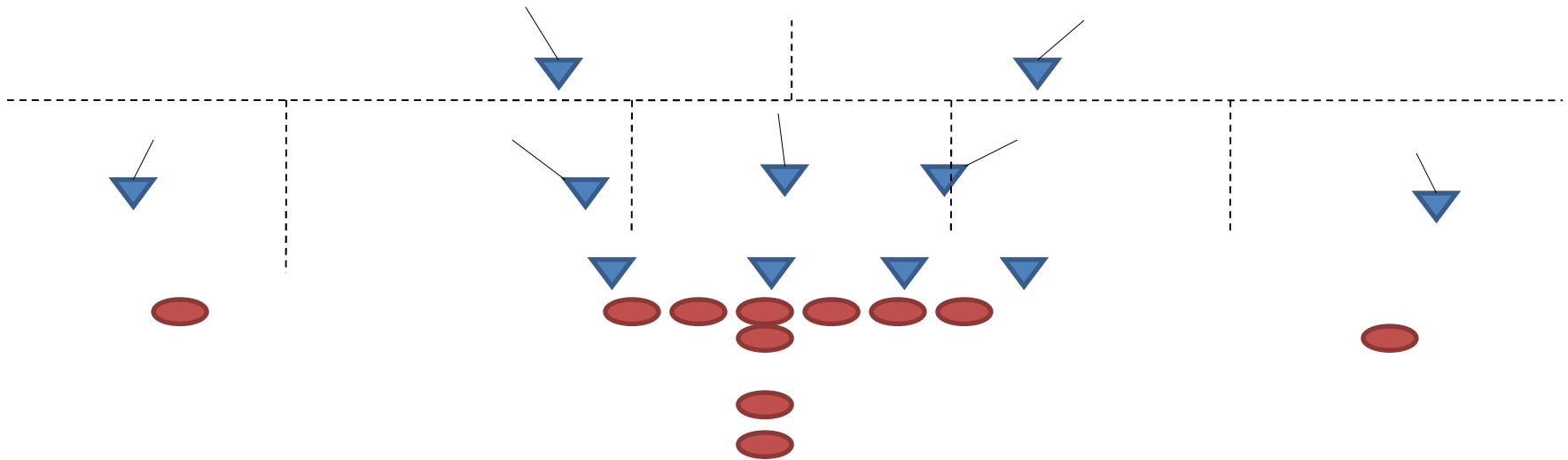
Peitto-III



- Perinteisessä peitto-III puolustuksessa kenttä peitetään matalalla alueella neljällä ja syvällä kolmella puolustajalla. Tarkoituksena ehkäistä ns. ison pelin saaminen
- Puolustuspeiton vahvuudet
 - Kolmen syvän peittäminen
 - Peitto Post-kuviota vastaan
- Puolustuspeiton heikkoudet
 - Curl –alueet ja heikon puolen flat
 - Flood –kuviot

Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta

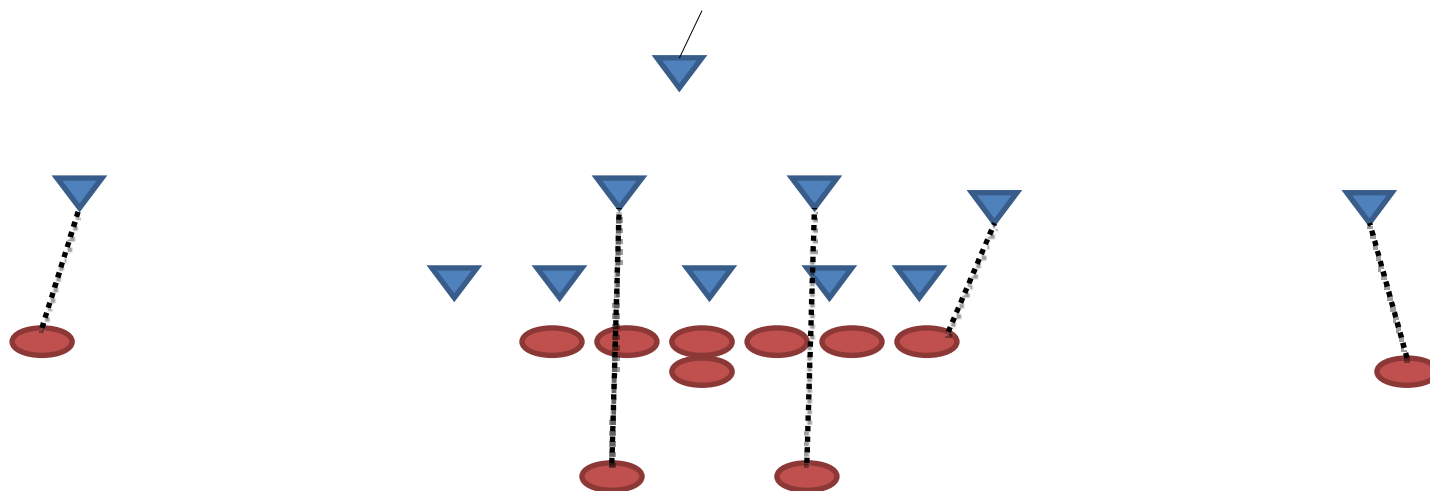
Peitto-II



- Peitto-II puolustuksessa kenttä peitetään matalalla alueella viidellä ja syvällä kahdella puolustajalla
- Huomionarvoista on CB:n pyrkimys WR:n reitittämiseen, etenkin outside-releasessa
- Puolustuspeiton vahvuudet
 - Viiden puolustajan matalat-alueet
 - CB:n mahdollisuudet hajoittaa WR:n kuvion ajoitus
 - Flat -alueet
- Puolustuspeiton heikkoudet
 - Syvät alueet, fade, Post, Bend, keskusta

Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta

Mies puolustus



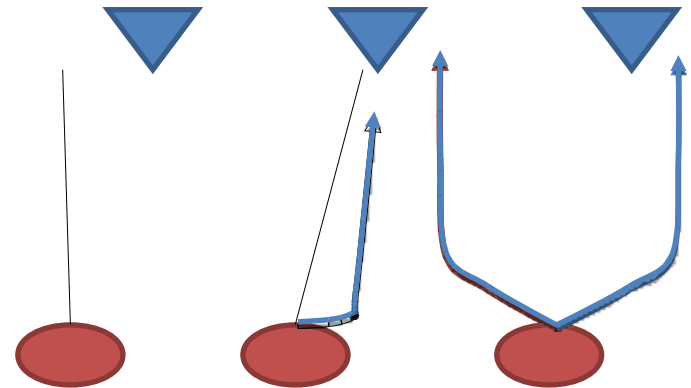
- Vahva frontti juoksupuolustusta vastaan, vaatii erittäin hyvää CB ja FS peliä
- Puolustuspeiton vahvuudet
 - Juoksupuolustus, SS:n juoksutuki
- Puolustuspeiton heikkoudet
 - CB:lla ei tukea
 - Poikkikuviot
 - Pysähtyvät kuviot
 - Play-action heitot
 - Uloskuviot

Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Heittokuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- Puolustuksen tunnistaminen
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- **Release**
- Breakit
- Movet
- Pelaaminen Bump and Run – puolustajaa vastaan
- Blokkaminen

Release

- Release tarkoittaa laitaohjaimen ottamaa linjaa puolustajaan nähden
- Perus-releaseja on neljä
 1. Vertical release
 2. Attack release
 3. Seam release
 4. Burst release



Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Heittokuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- Puolustuksen tunnistaminen
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- Release
- **Breakit**
- Movet
- Pelaaminen Bump and Run – puolustajaa vastaan
- Blokkaaminen

Breakit

- Break on oleellinen osa laitahyökkääjän kuvion juoksemista
- Hyvällä breakilla otetaan etäisyyttä puolustajaan ja aikaa pallon kiinniottamiseen
- Kolme 'yleisintä' breakia ovat:
 - Speed cut
 - Comeback cut
 - Breackdown cut
- Breakin oleellisia tekijöitä ovat breakdown-step ja pressure-step

Speed-cut

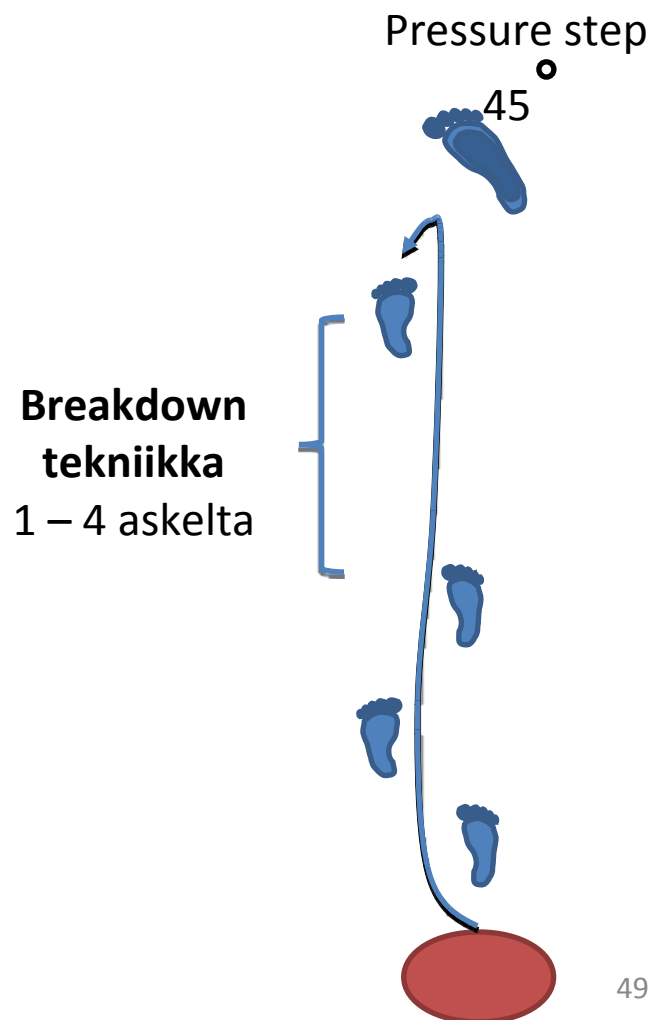
- Speed cut tehdään mahdollisimman kovassa vauhdissa, tavoitteena vauhdin ylläpitäminen
- Toteutus kahdella askeleella, mikä on pitkissä, täysivauhtisissa kuvioissa haastavaa
- Käyttö esimerkiksi out- ja dig-kuvioissa
- Speed cut aloitetaan breakin ulommaisella jalalla tehtävällä pressure step:llä, jonka aikana kehoa käännetään voimakkaalla vartalon kierrolla



Comeback cut

- Tyypillinen break pysähtyvissä kuvioissa, kuten curl:ssa
- Tarkoituksena vauhdin pysäyttäminen mahdollisimman vähillä askeleilla (breakdown tekniikka)
- Vartalo pidettävä linjassa breakdown tekniikan aikana
- Askelpituudella siirretään painopiste matalaksi
- Kädet 90 asteen kulmassa, juoksunomaisessa liikkeessä
- Katse pidettävä ylhäällä
- Viimeinen askel, pressure-step on ponnistava
- Pressure-stepin yhteydessä vartalon käänkö kohti pelinrakentajaa

Esimerkki: 6 yds koukku:



Breakdown cut

- Teknisesti samankaltainen, kuin comeback cut
- 90-asteen break
- Tarkoituksena vauhdin hidastaminen ja break:sta ulos kiihdyttäminen
- Break:iin on helppo yhdistää single- tai double step move
- Breakdown tekniikka mahdollisimman vähillä askelilla
- Break:sta ulos kiihdyttäminen oleellisempaa, kuin break:iin täydellä vauhdilla tuleminen
- Katse pidettävä ylhäällä
- Kädet 90 asteen kulmassa, juoksunomaisessa liikkeessä
- Pressure-stepin yhteydessä pään kääntäminen ja pelinrakentajan etsiminen



Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Heittokuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- Puolustuksen tunnistaminen
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- Release
- Breakit
- **Movet**
- Pelaaminen Bump and Run – puolustusta vastaan
- Blokkaaminen

Movet

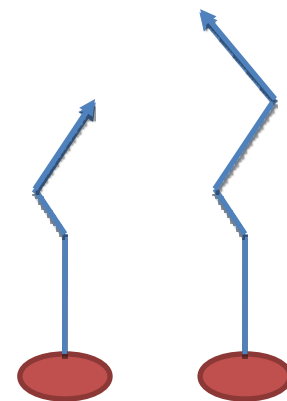
1/4

- Laitahyökkääjän move syntyy usein yksittäisestä oivalluksesta
- Moven onnistunut tekeminen on usein kiinni itseluottamuksesta ja oikeasta ajoituksesta
- Onnistunut move antaa paljon anteeksi kuvion ajoittamisessa tai linjaamisessa tehdyille virheille
- Moven tekeminen vaahteraliigassa valitettavan harvinaista

Movet

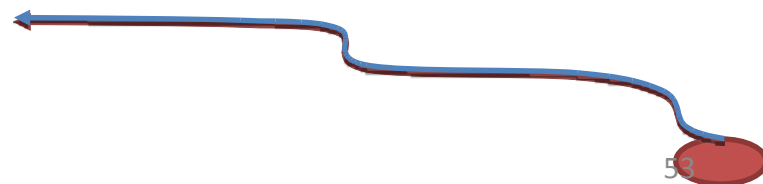
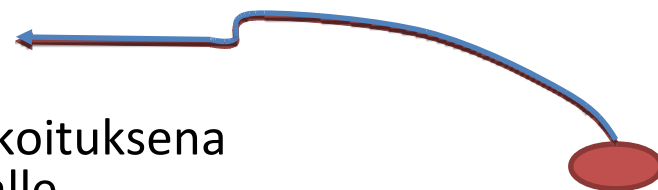
2/4

- Stick move ja double-stick move
 - Käyttö tehokasta esimerkiksi slant-, post- ja post-corner – kuvioissa
 - Käytettävä etenkin, jos puolustaja ottaa sijoittumisellaan pois releasesta tulleen edun
 - Seam- ja Burst-release eräänlaisia versioita Stick movesta
 - Lisäksi slant-stick move



- Juke move ja Stair move

- Poikkikuvioissa käytettäviä moveja, joiden tarkoituksena on pysäyttää puolustajan vauhti moven kohdalle
- Puolustajan läheisyys tunnettava, stair moven suurin hyöty miespuolustusta vastaan.



Movet

3/4

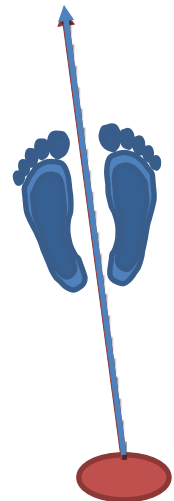
- Stutter move

- Tarkoituksena antaa puolustajalle oletus breakista
- Käyttö keskipitkissä tai pitkissä kuvioissa (> 15 yds)
- Tehdään noin 3-5 yds puolustajasta
- Kädet mukana moven aikana
- Varottava puolustajan käsiä



- The Tiptoe

- Samankaltainen kuin stutter-move, mutta yksinkertaisempi ja nopeampi
- Käyttö aggressiivista puolustajaa vastaan
- Voidaan tehdä lähemänä puolustajaa kuin stutter move
- Suoritus melkein täydessä vauhdissa, juoksuaskel jätetään lyhyeksi siten, että jalat ovat hetken rinnakkain

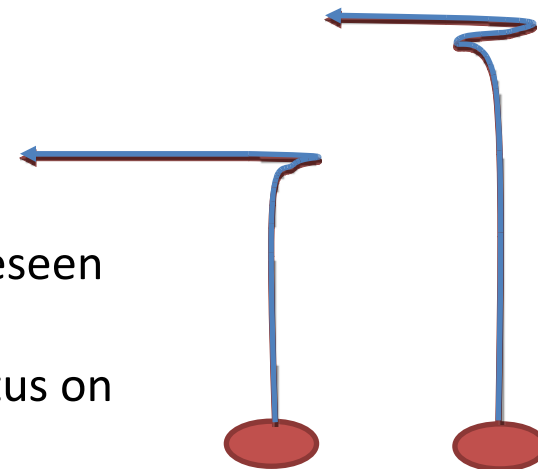


Movet

4/4

- Single-step ja double-step move

- Todennäköisesti yleisimmät movet
- Tarkoituksena pakottaa puolustaja harha-askeleeseen ottamalla askel kuvion jatkumosta poispäin
- Double-step voidaan ottaa käyttöön, kun puolustus on totutettu single-step moveen



- Post-stem move

- Tarkoituksena antaa safetyllle tuntuma tulevasta Post kuvioista
- Tehokas Dig ja square –in kuvioiden yhteydessä peitto-2 ja peitto-4 puolustuksia vastaan
- Huomionarvoista nostaa kuvio uudestaan vertikaaliseksi ennen varsinaista breakia



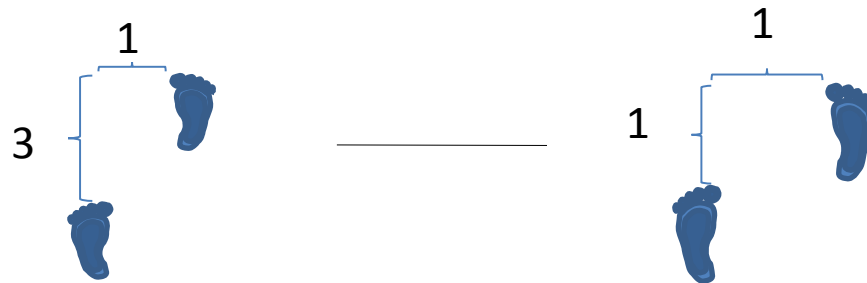
Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Heittokuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- Puolustuksen tunnistaminen
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- Release
- Breakit
- Movet
- **Pelaaminen Bump and Run –puolustajaa vastaan**
- Blokkaaminen

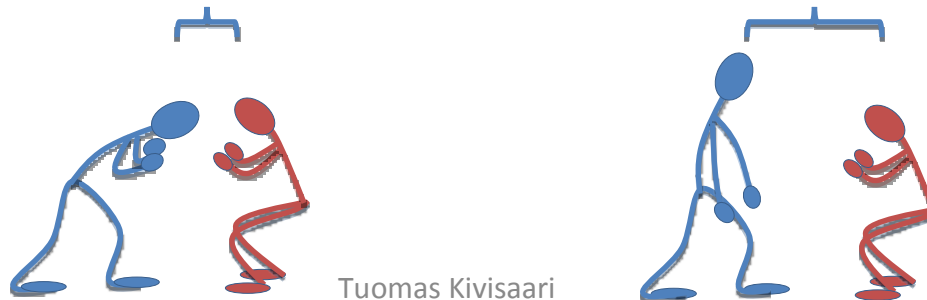
Pelaaminen Bump and Run –puolustajaa vastaan

1/4

- Stanssi
 - Stanssia muutetaan siten, että ensimmäisen askeleen sivuttaisliike helpottuu



- Stanssi
 - Stanssin on suojattava WR:n keho puolustajan käsiltä
 - Kumara stanssi ei tätä tee. Päinvastoin kumarassa asennossa WR tuo itsensä lähemmäksi CB:n käsiä, jolloin B&R pelaaminen helpottuu



Pelaaminen Bump and Run –puolustajaa vastaan

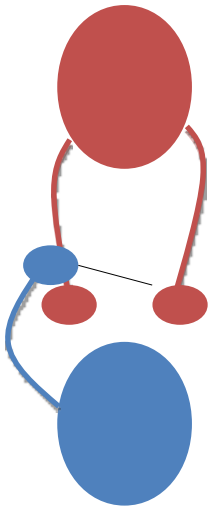
2/4

- Käsien käyttäminen
 - B&R puolustajaa vastaan pelattaessa on ensiarvoisen tärkeää estää puolustajaa saamasta käsiä laitahyökkääjän rintaan
 - Puolustajan käsien käyttö voidaan estää seuraavilla tekniikoilla
 - Slap
 - Hammer
 - Rip
 - Swim
 - Slap:in ja Hammer:in tarkoituksena on reagoida puolustajan käsien liikkeeseen ja ohjata ne hyökkääjän ohi
 - Rip ja Swim ovat tekniikoita, jotka edesauttavat puolustajan ohittamista

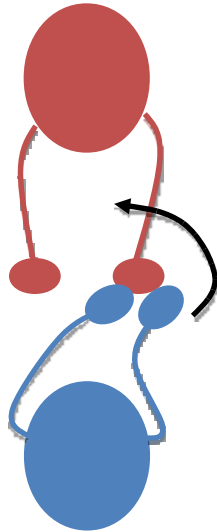
Pelaaminen Bump and Run -puolustajaa vastaan

3/4

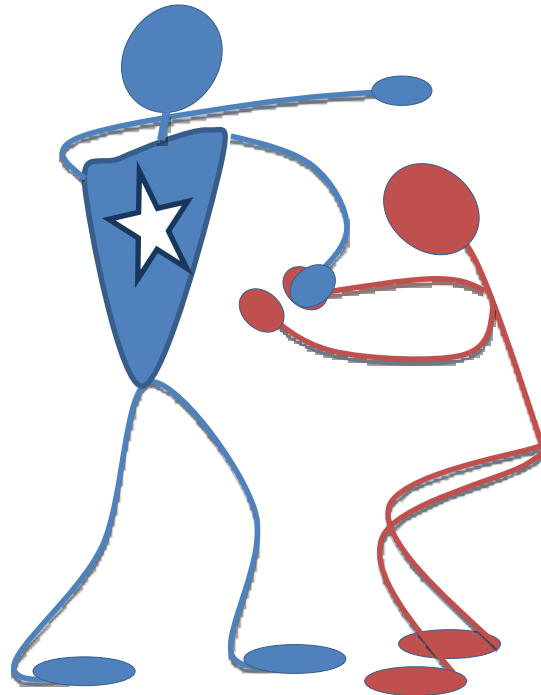
1. Slap



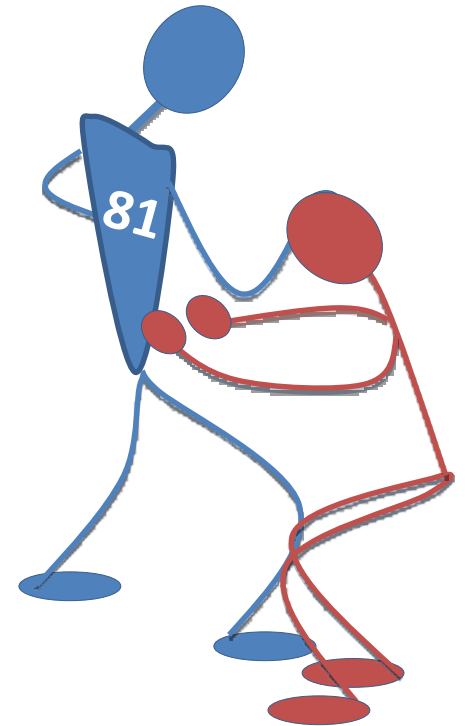
2. Hammer



3. Swim



4. Rip



Pelaaminen Bump and Run –puolustajaa vastaan

4/4

- Release
 - Tilanteesta ja pelaajista riippuvainen asia
 - Releaseen usein yhdistetään single- tai double-step move
 - Hyvä release voi paikata, jopa täyttää hyökkääjän huonon käsien käyttämisen
 - 'Paluu stemmille' oleellista useissa kuvioissa



Tuomas Kivisaari



Agenda

- Laitahyökkääjän pelipaikka
- Laitahyökkääjän perusominaisuudet
- Laitahyökkääjän pelin jakaminen
- Esimerkki Corner –kuvion jaottelu
- Laitahyökkääjän heittopuu
- Heittokuvioiden juokseminen
- Yksittäisistä kuvioista heittohyökkäyksen ymmärtämiseen
- Esimerkki: Dig, drag, post yhdistelmä
- Esimerkki: Fade-out yhdistelmä
- Pallon kiinniottaminen
- Stanssi
- Puolustuksen tunnistaminen
- Puolustusten ominaisuuksia WR:n näkökulmasta
- Release
- Breakit
- Movet
- Pelaaminen Bump and Run – puolustajaa vastaan
- **Blokkaaminen**

Blokkaaminen

- Blokkaamisen suurimpana haasteena puolustajaan kiinni pääseminen
- Usein laitahyökkääjän blokki menee ohi puolustajan pelin luvun seurauksena
- Blokkaamisen suorittaminen vaatii puolustajan lukemista
 - Mikäli puolustaja ei tarkkaile box-peliä, voi puolustajan blokata ns. Run Off – blokillä, eli juoksemalla fade-kuvion
- Juoksua lukevan puolustajan blokkaamisessa on varottava liian nopeata puolustajan antaman tyynyn poistamista
- Perinteisessä Stalk-blokissa Laitahyökkääjän tulee nopeasti puolittaa puolustajan antama tyyny, alennettava painopistettä ja päästävä puolustajaan kiinni
- Blokkauksen suunta ei ole oleellisin asia. Tärkeämpää on pysyä puolustajassa ja blokata toinen puoli
- Muita blokkeja ovat:
 - Cut block
 - Convoy block
 - Crack blok

Kysymyksiä tai kommentteja?

Kiitos

